

PEMBUATAN MOTION GRAPHIC ALUR KERJA PRODUKSI KORAN ELEKTRONIK DI KIM POJOK KATA

Oleh:

Ahmad Darwis¹

Naufal Aulia Fiermeiza²

Noferianto Sitompul³

Politeknik Negeri Sambas

Alamat: JL. Raya Sejangkung Kawasan Pendidikan Tinggi Sambas – Kalimantan Barat (79462).

Korespondensi Penulis: ahmaddirwis129@email.com, naulfiermeiza@gmail.com, noferiantositompul@gmail.com

Abstract. This study aims to develop visualization media in the form of motion graphics to explain the process and flow of electronic newspaper production at KIM Pojok Kata. The development of this visualization uses the Multimedia Development Method (MDLC) which includes the stages of Concept, Material Collection, Editing Process, Rendering, Revision, and Publication. The selection of motion graphics is based on its ability to convey information in an interesting and easy-to-understand way. The final product is a Motion Graphic video, which focuses on graphics and text. The result is a moving audiovisual information delivery media solution, allowing KIM Pojok Kata to explain its workflow in an interesting and engaging manner. The impact of this study is the increased appeal and ease of understanding of information and confirms that motion graphics are an effective medium to overcome boredom in conveying workflows. From the results of the questionnaire that has been filled out by the general public, a result was obtained in the form of a feasibility percentage of 85.83% filling in agree and strongly agree and placing the motion graphic in the Very Eligible category for publication based on the respondents' assessment.

Keywords: Motion Graphic, Electronic Newspaper (E-Newspaper), MDLC (Multimedia Development Life Cycle).

Received October 25, 2025; Revised November 09, 2025; November 20, 2025

*Corresponding author: ahmaddirwis129@email.com

PEMBUATAN MOTION GRAPHIC ALUR KERJA PRODUKSI KORAN ELEKTRONIK DI KIM POJOK KATA

Abstrak. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media visualisasi berupa *motion graphic* untuk menjelaskan proses dan alur produksi koran elektronik di KIM Pojok Kata. Pengembangan visualisasi ini menggunakan Metode Pengembangan Multimedia (MDLC) yang meliputi tahapan Konsep, Pengumpulan Bahan, Proses Editing, Rendering, Revisi, dan Publikasi. Pemilihan *motion graphic* didasarkan pada kemampuannya menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Produk akhirnya adalah video Motion Graphic, yang fokus pada grafis dan teks. Hasilnya adalah solusi media penyampaian informasi audiovisual bergerak, memungkinkan KIM Pojok Kata menjelaskan alur kerjanya secara menarik dan memikat. Dampak dari penelitian ini adalah meningkatnya daya tarik dan kemudahan pemahaman informasi dan menegaskan bahwa *motion graphic* adalah media yang efektif untuk mengatasi kejemuhan dalam penyampaian alur kerja. Dari hasil kuisioner yang sudah diisi oleh masyarakat umum di dapatkan sebuah hasil yang berupa Persentase kelayakan sebesar 85,83% mengisi setuju dan sangat setuju dan menempatkan *motion graphic* tersebut dalam kategori Sangat Layak untuk dipublikasikan berdasarkan penilaian responden.

Kata Kunci: Motion Graphic, Koran Elektronik (E-Koran),MDLC (Multimedia Development Life Cycle).

LATAR BELAKANG

Perkembangan pesat teknologi saat ini telah memperbanyak metode penyajian informasi melalui berbagai platform media dengan karakteristik dan keunggulannya masing-masing. pemanfaatan *motion graphic* semakin populer karena mampu menjelaskan dan memberikan daya tarik kepada audiens. Media promosi ini berfungsi sebagai tempat bagi masyarakat untuk menerima informasi yang luas mengenai penawaran produk dari suatu entitas bisnis atau organisasi. Seiring perubahan teknologi informasi dan kebiasaan masyarakat, media promosi terus berkembang, dan *motion graphic* menjadi salah satu bentuk inovasi tersebut. Secara definisi, *motion graphic* merupakan media promosi yang melibatkan berbagai elemen multimedia seperti gambar, suara, teks, dan animasi untuk menyajikan informasi dengan cara yang menarik, menyenangkan dan mudah di mengerti. Penggunaan teknik *motion graphic* memastikan

informasi diserap dengan cepat berkat penyampaian visual dan audio yang disatukan. Hal ini menjadikan *motion graphic* sebagai media yang memiliki daya tarik visual yang kuat (Rizal & Pahany, n.d.).

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang sudah banyak mengalami peningkatan tentunya berkaitan erat dengan beragamnya penyebaran media informasi digital yang digunakan. Kelompok Informasi Masyarakat yang selanjutnya disingkat dengan KIM, adalah lembaga layanan publik yang dibentuk dan dikelola dari, oleh, dan untuk masyarakat secara khusus sebagai layanan informasi masyarakat terhadap isu-isu pembangunan sesuai dengan kebutuhannya.

KIM Pojok Kata menghadapi masalah dalam menyampaikan cara-cara kreatif untuk menjelaskan proses dan alur pembuatan koran elektronik agar penyampaian informasi tidak monoton dan lebih memikat. Oleh karena itu salah satu opsi yang dipilih adalah pembuatan motion graphic karena memiliki kemampuan menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. maka dipilihlah sebuah visualisasi berupa video Motion Graphic.

KAJIAN TEORITIS

1. Motion Graphic

Motion Graphic merupakan bentuk infografis yang dibuat dengan elemen visual bergerak, menyerupai media audio visual seperti film, video, maupun animasi berbasis komputer. Elemen ini sering digunakan dalam berbagai kebutuhan visual, seperti judul film, pembuka program televisi, bumper, serta elemen grafis lain yang muncul di layar. Semua elemen tersebut termasuk dalam kategori motion graphic karena menampilkan teks, tipografi, dan grafis yang bergerak (Fauzyah & Franzia, 2018).

a) Prinsip Motion Graphic

Menurut teori desain visual, terdapat beberapa prinsip utama yang digunakan dalam perancangan motion graphic agar hasilnya menarik secara visual.

1. Komposisi

Komposisi berkaitan dengan cara menyusun dan mengelompokkan

PEMBUATAN MOTION GRAPHIC ALUR KERJA PRODUKSI KORAN ELEKTRONIK DI KIM POJOK KATA

elemen visual seperti tipografi, gambar, dan bentuk dalam satu tata letak agar terlihat seimbang dan dinamis.

2. Frame

Motion graphic tersusun dari rangkaian frame yang menunjukkan waktu dalam bidang 2d. Setiap frame memiliki batas komposisi pada sisi kiri, kanan, atas, dan bawah yang menentukan ruang gerak elemen visual.

3. Alur

Alur berperan penting menggambarkan bagaimana pergerakan visual? dibaca dan dirasakan oleh penonton. Pengaturan alur gerak dan transisi antar frame membantu penonton memahami pesan visual secara lebih mudah. Jadi

4. Transisi

Transisi adalah perpindahan dari frame satu ke frame lainnya yang membuat gerakan visual motion graphic terlihat alami dan berkesinambungan.

5. Tekstur

Tekstur visual diciptakan melalui penggunaan warna dan pola tertentu untuk memberikan kesan kedalaman serta menambah daya tarik estetika pada desain.

6. Suara

Suara berperan penting dalam memperkuat emosi dan pesan visual. Pemilihan musik atau efek suara yang tepat dapat menambah nuansa tertentu, seperti kesedihan, semangat, atau ketegangan.

7. Emosi

Motion graphic harus mampu membangun koneksi emosional dengan audiens agar pesan yang disampaikan dapat meninggalkan kesan mendalam.

8. Inspirasi

Inspirasi menjadi landasan dalam proses desain. Ide dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti karya seni, musik, cerita, maupun

pengalaman visual lain yang kemudian diterjemahkan ke dalam bentuk desain yang baru dan menarik (Collins et al., 2021).

2. Animasi 2d

Animasi 2 Dimensi berbasis Motion Graphic pada dasarnya merupakan suatu bidang yang menyatukan unsur seni, desain, dan teknologi. Teknik animasi 2D menampilkan unsur visual yang bersifat datar karena hanya menggunakan dua sumbu, yaitu X dan Y (Sari, 2019).

3. Video

Video merupakan gambar yang bergerak yang disertai dengan suara. Media video adalah salah satu jenis media audio visual yang dapat menggambarkan suatu objek bergerak dengan suara yang sesuai dengan isi gambar tersebut. Media video merupakan media yang memberikan informasi dalam bentuk suara dan visual. (Marliani, 2021)

a) Tahapan Pembuatan Video

1) Pra-Produksi

Tahap pra-produksi merupakan proses perencanaan dan persiapan sebelum produksi dimulai. Kegiatan pada tahap ini meliputi pembentukan tim produksi, pemilihan genre dan naskah, penyusunan anggaran, serta pencarian talent melalui proses casting. Semua aspek kreatif dan teknis harus disiapkan secara matang agar proses produksi berjalan lancar.

2) Produksi

Produksi adalah tahap pelaksanaan utama di mana seluruh perencanaan direalisasikan melalui proses pengambilan gambar atau *shooting*. Sutradara memegang tanggung jawab penuh terhadap jalannya produksi, dibantu oleh tim untuk pencahayaan dan visual, serta kru yang mendukung kualitas hasil akhir.

3) Pascaproduksi

Tahap pascaproduksi merupakan proses penyelesaian akhir untuk menghasilkan film yang utuh. Kegiatan yang

PEMBUATAN MOTION GRAPHIC ALUR KERJA PRODUKSI KORAN ELEKTRONIK DI KIM POJOK KATA

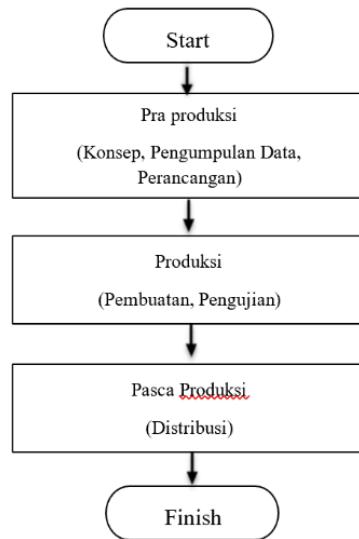
dilakukan meliputi penyuntingan gambar, penambahan efek visual, pengaturan warna, serta penyelarasan audio agar pesan film tersampaikan dengan baik kepada penonton. (Shadrina, 2023).

4. Editing Video

Editing video adalah gabungan dari susunan hasil rekaman video menjadi satu kebutuhan berdasarkan naskah atau konsep sehingga sebuah video memiliki keterkaitan dalam menyampaikan sebuah pesan. Seiring dengan berkembangnya zaman kemampuan editing video ini sangat dibutuhkan karena video merupakan salah satu alat yang sering digunakan dalam teknologi zaman sekarang dalam memproduksi berbagai hal mau itu video reels, video youtube, maupun film sekalipun (Murodi et al., 2023).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam jurnal Pembuatan Motion Graphic Alur Kerja Produksi Koran Elektronik di KIM Pojok Kata ini menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Metode MDLC adalah suatu metode yang digunakan dalam proses pengembangan aplikasi multimedia, dimana setiap tahapan dalam siklus pengembangannya dapat saling bertukar posisi atau disesuaikan sesuai dengan kebutuhan proyek. Metode ini dirancang agar fleksibel dan efektif dalam mengelola tahapan pembuatan multimedia secara sistematis. Pada metode ini terdapat enam tahapan yaitu Konsep, pengumpulan materi, perancangan, pembuatan, pengujian dan pendistribusian (Primadiarti et al., 2025). Adapun *flowchart* tahapan dalam penelitian pembuatan video motion graphic ini yaitu :



Gambar 1. Metode MDLC.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembuatan Motion Graphic Alur Kerja Produksi Koran Elektronik di Kim Pojok Kata ada 3 tahap. Adapun 3 tahap produksi dalam pembuatan motion graphic yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

1. Pra-Produksi

Pada tahap awal pra-produksi, kita akan melakukan beberapa kegiatan untuk mempersiapkan bahan. Sebelum memasuki tahapan produksi terdapat tiga tahapan yang dilakukan, yaitu :

b) Pembuatan Naskah

Pembuatan Naskah merupakan hal yang sangat penting dalam pembuatan video, karena dengan adanya narasi mempermudah dalam pengisian suara/dubbing dalam video.

PEMBUATAN MOTION GRAPHIC ALUR KERJA PRODUKSI KORAN ELEKTRONIK DI KIM POJOK KATA

NASKAH

"Dalam menyajikan berita yang informatif sekaligus mudah dipahami, terdapat beberapa tahapan penting yang perlu dilakukan, yaitu proses liputan, penulisan naskah, dan penyusunan layout."

"Langkah awal dimulai dari liputan. Pada tahap ini, jurnalis terjun langsung ke lapangan untuk mengumpulkan berbagai data dan fakta. Proses liputan melibatkan wawancara, pencatatan, serta pengamatan secara langsung agar informasi yang diperoleh benar-benar valid dan akurat."

"Setelah data terkumpul, tahap berikutnya adalah penyusunan naskah berita. Pada tahap ini, informasi diolah menjadi tulisan yang runtut, jelas, serta mudah dimengerti oleh pembaca. Penulisan naskah berperan penting untuk menyampaikan berita dengan bahasa yang objektif, singkat, namun tetap lengkap dan informatif."

"Langkah terakhir adalah penyusunan layout atau tata letak berita. Dalam tahap ini, teks berita disertai dengan gambar dan elemen visual lainnya yang diatur sedemikian rupa agar tampilan berita lebih menarik serta nyaman dibaca. Penataan layout yang baik membantu pembaca lebih cepat memahami informasi yang disajikan."

"Dengan melalui tahapan-tahapan tersebut, berita yang tersaji setiap hari dapat memberikan informasi yang akurat, mudah dipahami, dan bermanfaat bagi masyarakat."

Gambar 2. Naskah

c) Storyboard

Storyboard merupakan gambaran kasar mengenai proses sebelum mulai mengedit video, karena dengan storyboard inilah nampak skema alur kejadian yang di maksudkan untuk acuan agar terhindarkan dari membuat/ mengedit hal-hal yang tak perlu.

No	Scene	Durasi	Keterangan
1		10 detik	Opening.
2		6 detik	Pembuka.
3		7 detik	Penjelasan point pembahasan.
4		12 detik	Pembahasan point pertama liputan.

Gambar 3. Storyboard

d) Pengumpulan Bahan

Tahap ini merupakan tahap akhir dari pra-produksi bahan yang di gunakan sebagai penunjang pembuatan motion graphic.

PEMBUATAN MOTION GRAPHIC ALUR KERJA PRODUKSI KORAN ELEKTRONIK DI KIM POJOK KATA

No	Gambar	Keterangan
1		Logo perusahaan dari KIM Pojok Kata
2		Background yang di buat untuk bagian pemandu
3		Background di buat untuk karakter yang memegang kanvas
4		Background taman menampilkan latar outdoor
5		Karakter 1 pria berbaju rapi berperan sebagai pemandu.

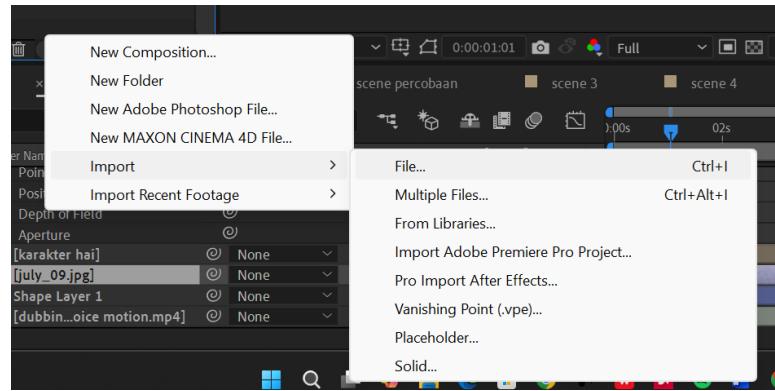
Gambar 4. Pengumpulan Bahan

2. Produksi

Pada tahapan produksi aplikasi yang di gunakan adalah Adobe After Effects sebagai aplikasi editing. Berikut tahap-tahap produksi pembuatan motion graphic pembuatan “Pembuatan Motion Graphic Alur Kerja Produksi Koran Elektronik Di Kim Pojok Kata”.

a) Import Aset

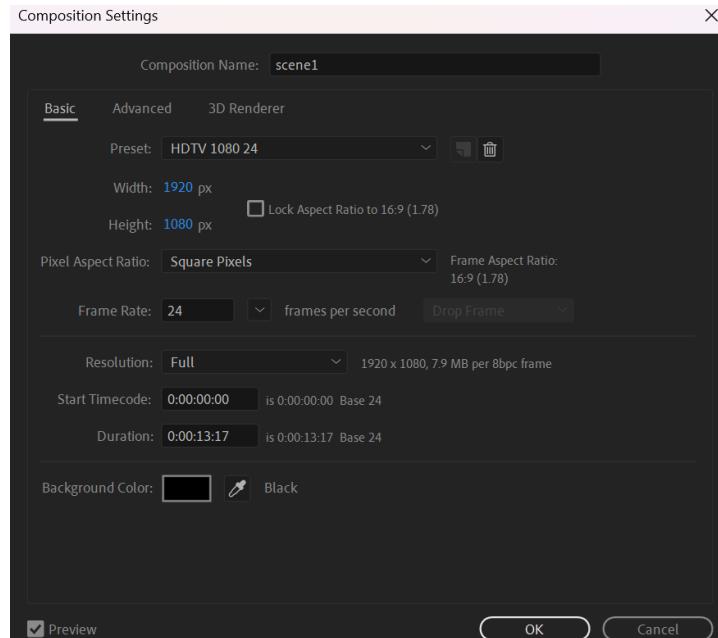
Impor semua elemen desain dari Illustrator ke After Effects.



Gambar 5. Import file

b) Komposisi

Tentukan resolusi 1920×1080 px, frame rate 24 fps, dan durasi video yang di sesuaikan dengan kebutuhan.



Gambar 6. Komposisi

c) Animasi

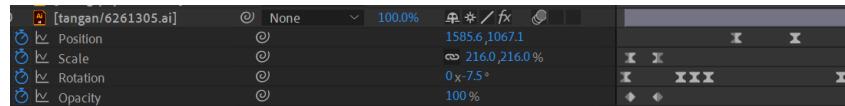
Animasi Adalah proses memberi gerak pada elemen visual seperti teks dan gambar menggunakan *keyframe*. Dengan bantuan fitur seperti *graph editor*, *motion blur*, dan *ease in-out*, animasi menjadi lebih halus sehingga menghasilkan motion graphic yang menarik.

- **Keyframe**

Dalam pembuatan motion graphic di Adobe After Effects, keyframe adalah elemen paling penting untuk membuat animasi dan

PEMBUATAN MOTION GRAPHIC ALUR KERJA PRODUKSI KORAN ELEKTRONIK DI KIM POJOK KATA

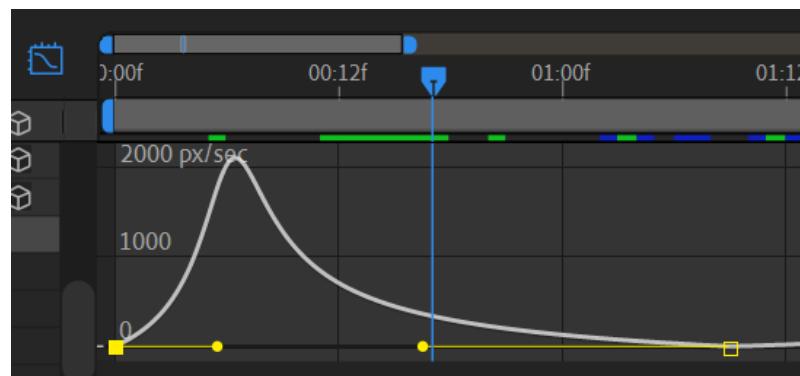
pergerakan objek. *Keyframe* adalah titik waktu tertentu pada *timeline* yang menandai perubahan nilai properti suatu layer (seperti posisi, skala, rotasi, opacity, dll).



Gambar 7 Keyframe

• Graph Editor

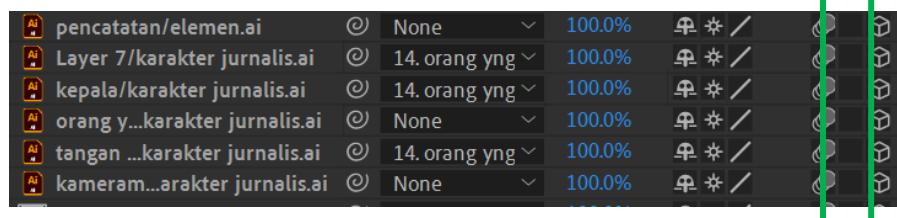
Dalam pembuatan motion graphic di Adobe After Effects, Graph Editor adalah fitur penting yang digunakan untuk mengatur kehalusan dan kecepatan gerakan dari animasi yang dibuat menggunakan keyframe agar animator dapat mengontrol bagaimana objek bergerak dari satu titik ke titik lain apakah cepat di awal, lambat di akhir, atau sebaliknya.



Gambar 8. Graph Editor

• Motion Blur

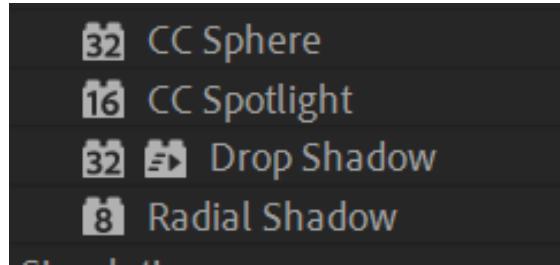
Tambahkan Motion blur agar perpindahan pergerakan nya menjadi tampak realistik cara mengetahui aktif atau tidaknya motion blur bisa lihat di kolom berwarna hijau.



Gambar 9. Motion Blur

d) Efek Dan Transisi

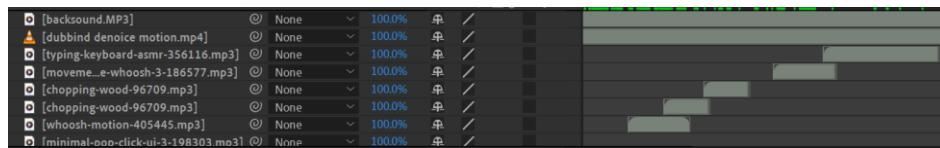
Efek digunakan untuk memberikan tampilan atau perubahan visual tambahan pada objek atau footage. Objek-objek tertentu seperti laptop dan objek yang lainnya.



Gambar 10. Efek

e) Sinkronisasi Audio

Sinkronisasi audio adalah proses menyamakan waktu antara suara dengan gerakan di dalam Adobe After Effects. Tujuannya agar animasi mengikuti irama yang pas sehingga penonton merasakan alur yang serasi antara mata dan telinga.



Gambar 11. Sinkronisasi Audio

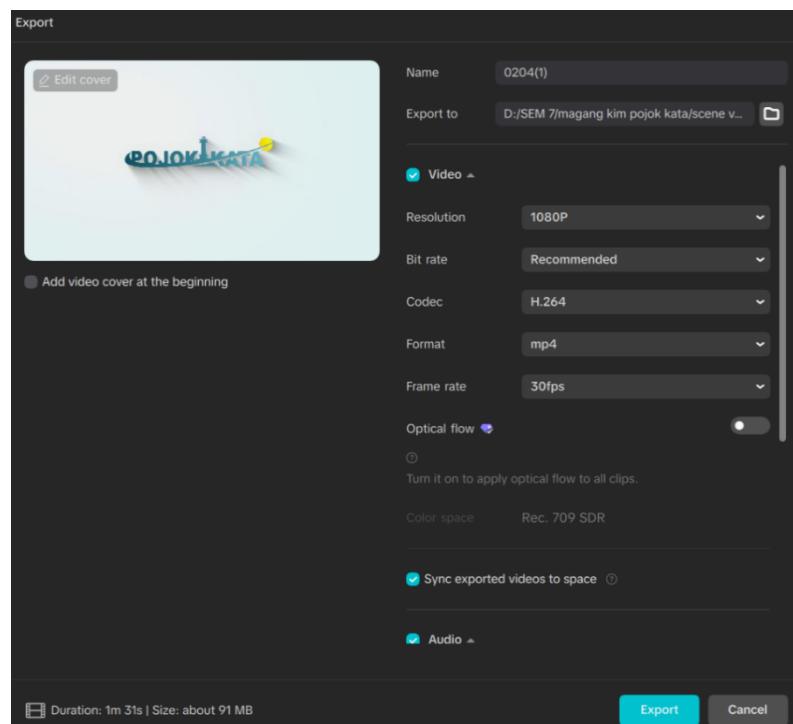
3. Pasca Produksi

Pasca produksi adalah akhir dari serangkaian tahap pembuatan video Motion graphic. Pada tahap ini dilakukan proses rendering dan publikasi.

a. Rendering

Ketika semua tahapan editing sudah selesai maka tahap selanjutnya yakni melakukan *rendering* atau ekspor video, menggunakan resolusi 1080 ini adalah standar kualitas tinggi yang umum digunakan untuk YouTube, TV. Kelebihan nya yaitu gambar lebih jernih, tidak terlalu berat seperti 4k, dan kompatibel di semua perangkat.

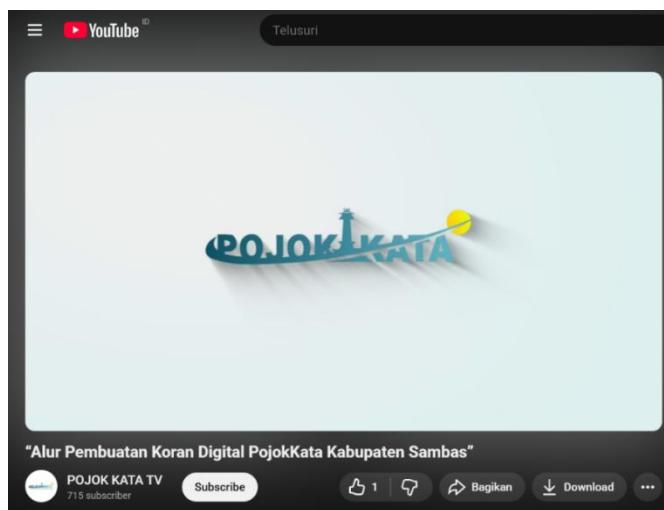
PEMBUATAN MOTION GRAPHIC ALUR KERJA PRODUKSI KORAN ELEKTRONIK DI KIM POJOK KATA



Gambar 12. Export

b. Publikasi

Tahap publikasi adalah proses menyebarkan video yang telah selesai diproduksi ke media seperti Facebook dan youtube.



Gambar 13. Publikasi Youtube

4. Pengujian (Testing)

Pengujian dilakukan melalui kuesioner kepada ahli dan pengguna untuk memastikan Video motion graphic sesuai tujuan dan bebas dari kesalahan.

a. Pengujian Masyarakat Umum

Berikut bentuk form pertanyaan dan jawaban pengujian yang dilakukan terhadap masyarakat umum.

R	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	5	SS								
2	5	SS	S	S	SS	S	SS	S	S	SS
3	5	SS	S	SS	S	SS	S	SS	S	SS
4	5	SS	SS	SS	SS	SS	S	SS	S	SS
5	5	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS	SS	SS
6	5	SS	SS	SS	SS	S	SS	S	SS	SS
7	5	S	SS	S	SS	SS	SS	SS	S	S
8	5	SS	S	SS	SS	S	S	SS	S	SS
9	5	SS								
10	5	S	SS	S	SS	SS	SS	SS	S	S
11	5	SS	S	SS	SS	S	S	SS	S	SS
12	5	SS								
13	5	SS	SS	SS	SS	S	SS	S	SS	SS
14	5	SS								
15	5	SS	S	S	SS	S	SS	S	S	SS
16	5	S	SS	S	SS	SS	SS	SS	S	S
17	5	SS	S	SS	SS	S	S	SS	S	SS
18	5	SS								
19	5	SS	SS	SS	SS	S	SS	S	SS	SS
20	5	SS								

Persentase kelayakan sebesar 85,83% menempatkan *motion graphic* tersebut dalam kategori Sangat Layak untuk dipublikasikan berdasarkan penilaian responden.

5. Hasil

Hasil merupakan tahap akhir yaitu distribusi, dimana Video yang telah selesai dibuat dan di uji lalu disebarluaskan kepada pengguna akhir. Video yang dibuat ini berdurasi 1.28 menit dengan format video MP4. Video ini di publikasikan menggunakan media YouTube dengan bentuk sampul video seperti pada gambar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil yang telah dicapai, video visualisasi *motion graphic* yang menjelaskan proses dan alur produksi koran elektronik di KIM Pojok Kata berhasil dikembangkan. Pengembangan ini menggunakan Metode Pengembangan Multimedia (MDLC) dengan tahapan yang meliputi Konsep, Pengumpulan Bahan, Proses Editing, Rendering, Revisi, dan Publikasi. Produk yang telah selesai adalah video berjudul “PEMBUATAN MOTION GRAPHIC ALUR KERJA PRODUKSI KORAN ELEKTRONIK DI KIM POJOK KATA”, yang menjadi solusi media dalam penyampaian informasi audiovisual bergerak. *Motion graphic* ini terbukti efektif dalam mengatasi kejemuhan dalam penyampaian alur kerja serta meningkatkan daya tarik bagi

PEMBUATAN MOTION GRAPHIC ALUR KERJA PRODUKSI KORAN ELEKTRONIK DI KIM POJOK KATA

masyarakat. Dari hasil kuisioner yang sudah di isi oleh masyarakat umum di dapatkan sebuah hasil yang berupa Persentase kelayakan sebesar 85,83% mengisi setuju dan sangat setuju dan menempatkan *motion graphic* tersebut dalam kategori Sangat Layak untuk dipublikasikan berdasarkan penilaian responden. Video berdurasi 1,28 menit dengan format MP4 ini telah dipublikasikan menggunakan media YouTube , memungkinkan KIM Pojok Kata menjelaskan alur kerjanya secara menarik dan mudah di mengerti.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada KIM Pojok Kata karena telah menyediakan tempat magang bagi mahasiswa Teknik Multimedia. Khususnya kepada Bapak Nurhadi, S.Pd. selaku pimpinan redaksi, Bapak Sairi, S.P. selaku pembimbing lapangan, dan seluruh karyawan di KIM Pojok Kata.

DAFTAR REFERENSI

- Collins, S. P., Storow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). *No Title* 清無No Title No Title. 167–186.
- Fauzyah, R., & Franzia, E. (2018). Motion Graphic Promosi Pasar Papringan Di Temanggung, Jawa Tengah. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 3(2), 159–174. <https://doi.org/10.25105/jdd.v3i2.3602>
- Marliani, L. P. (2021). *No Title*. 1(2), 125–133.
- Murodi, A., Barnabas, R. A., & Antika, Y. (2023). *Peningkatan Kemampuan Videografi dan Editing Video untuk Medsos di Majelis FORSIMMA Pondok Melati*. 2, 35–40.
- Primadiarti, D., Sitompul, N., & Fiermeiza, N. A. (2025). Publisher : Faatuatu Media Karya Pembuatan Animasi 2 Dimensi Struktur Dan Fungsi Bangunan Pada PLTU. 02(05), 18–25.
- Rizal, M., & Pahany, M. A. (n.d.). *PERANCANGAN ANIMASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI STMIK AKBA Abstraksi Tinjauan Pustaka*.
- Sari, I. P. (2019). *Perancangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Berbasis Motion Graphic Mengenai Bahaya Zat Adiktif untuk Remaja*. 1(1), 43–52.
- Shadrina, A. N. (2023). *Manajemen Produksi Film Pendek Keling : dari Pra Produksi , Produksi dan Pasca Produksi*. 2(2).

