

## VISUALISASI INFORMASI PROGRAM KERJA DINAS PERTANIAN DAN KETAHANAN PANGAN KABUPATEN SAMBAS MELALUI *MOTION GRAPHIC*

Oleh:

**Dyan Taurina<sup>1</sup>**

**Ahmad Ridho<sup>2</sup>**

**Lang Jagat<sup>3</sup>**

**Noferianto Sitompul<sup>4</sup>**

Politeknik Negeri Sambas

Alamat: JL. Sejangkung Desa, Sebayon, Kec. Sambas, Kabupaten Sambas, Kalimantan Barat (79463).

Korespondensi Penulis: [taurina05dyan11@gmail.com](mailto:taurina05dyan11@gmail.com), [ridhozahtra@gmail.com](mailto:ridhozahtra@gmail.com),  
[jagatlang@gmail.com](mailto:jagatlang@gmail.com), [noferiantositompul@gmail.com](mailto:noferiantositompul@gmail.com).

**Abstract.** *This study aims to analyze the influence of a visual media in the form of motion graphics on the level of public understanding in receiving information about the work program of the Department of Agriculture and Food Security of Sambas Regency, the distribution of which is still very limited, such as through direct presentations or compiled through written reports. The use of motion graphics in this office environment has not been utilized optimally. This study uses the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method, which is a method for designing and creating a multimedia product. This study also uses data collection techniques through questionnaires distributed to the general public of 20 respondents. The results show that through visual media in the form of motion graphics, it can help the public in understanding information about the work program of the Department of Agriculture and Food Security of Sambas Regency. The colorful design and delivery of information through voice over in this motion graphic are very influential in attracting the attention of the audience. This study can provide an overview of visual*

# VISUALISASI INFORMASI PROGRAM KERJA DINAS PERTANIAN DAN KETAHANAN PANGAN KABUPATEN SAMBAS MELALUI *MOTION GRAPHIC*

*media motion graphics that can attract the attention of the public in understanding new information, especially in the world of agencies when conveying information.*

**Keywords:** *Motion Graphic, MDLC, Information, Work Program, Agency.*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh dari suatu media visual berbentuk *motion graphic* terhadap tingkat pemahaman masyarakat dalam menerima informasi tentang program kerja Dinas Pertanian Dan Ketahanan Pangan Kabupaten Sambas yang penyebarannya sendiri masih sangat terbatas seperti melalui pemaparan langsung ataupun disusun melalui laporan tertulis. Penggunaan *motion graphic* dalam lingkungan dinas ini masih belum dimanfaatkan secara optimal. Penelitian ini menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang merupakan metode untuk merancang dan membuat suatu produk multimedia. Penelitian ini juga menggunakan teknik pengumpulan data melalui kuesioner yang disebar ke masyarakat umum sebanyak 20 responden. Hasilnya menunjukkan bahwa melalui media visual berbentuk *motion graphic* ini dapat membantu masyarakat dalam memahami informasi tentang program kerja Dinas Pertanian Dan Ketahanan Pangan Kabupaten Sambas. Desain berwarna dan penyampaian informasi melalui *voice over* dalam *motion graphic* ini sangat berpengaruh dalam menarik perhatian para audiens. Penelitian ini dapat memberikan gambaran terhadap media visual *motion graphic* yang dapat menarik perhatian masyarakat dalam memahami suatu informasi baru terutama dalam dunia instansi saat akan menyampaikan suatu informasi.

**Kata Kunci:** *Motion Graphic, MDLC, Informasi, Program Kerja, Instansi.*

## LATAR BELAKANG

Dalam dunia pemerintahan terdapat banyak sekali program kerja yang dilaksanakan untuk mencapai suatu tujuan bersama dalam rentang waktu tertentu. Setiap pemerintahan juga memiliki program kerja yang berbeda-beda sesuai dengan fungsi dan tugas pemerintahannya masing-masing. Dalam struktur pemerintahan, khususnya di Dinas Pertanian Dan Ketahanan Pangan Kabupaten Sambas memiliki peranan yang penting dalam mengelola berbagai program peningkatan produksi dan pengembangan komoditas daerah. Dengan ini Dinas Pertanian Dan Ketahanan Pangan Kabupaten Sambas, memiliki program kerjanya sendiri yang berlaku di daerah Kabupaten Sambas.

Dengan berkembangnya informasi saat ini, masyarakat terlihat lebih tertarik pada penyajian informasi dengan bentuk visual karena membantu dalam memahami inti pesan tanpa perlu membaca penjelasan yang terlalu detail. Sehubungan dengan hal tersebut, diperlukan sebuah inovasi media informasi yang dikemas dalam bentuk visual yang menarik, sehingga tidak hanya sebagai media penyampaian informasi tetapi juga mampu memperjelas isi dari informasi tentang program kerja yang disampaikan.

*Motion graphic* merupakan salah satu ilmu seni yang menciptakan visual secara dinamis dengan menggabungkan beberapa elemen desain grafis dan animasi, teks, ilustrasi, dan elemen visual lainnya melalui gerakan dan transisi untuk menyampaikan informasi, bercerita, atau menarik perhatian secara efektif. Singkatnya, *motion graphic* adalah kumpulan beberapa potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh dari suatu media visual berbentuk *motion graphic* terhadap tingkat pemahaman masyarakat dalam menerima informasi tentang program kerja Dinas Pertanian Dan Ketahanan Pangan Kabupaten Sambas dan dapat memberikan gambaran terhadap media visual *motion graphic* yang dapat menarik perhatian masyarakat dalam memahami suatu informasi baru terutama dalam dunia instansi saat akan menyampaikan suatu informasi.

## **KAJIAN TEORITIS**

### **Visualisasi**

Visualisasi merupakan bentuk penyampaian suatu informasi dalam pembuatan gambar, diagram atau animasi untuk penampilan suatu informasi (Fitri et al., 2023). Pengertian lain dari visualisasi adalah suatu bentuk penyampaian informasi yang digunakan untuk menjelaskan sesuatu dengan gambar, animasi atau diagram yang bisa dianalisis datanya. Visualisasi memberikan cara untuk melihat yang tidak terlihat. Jadi, visualisasi merupakan salah satu bentuk penyampaian suatu informasi yang bertujuan untuk menjelaskan sesuatu baik itu menggunakan gambar, diagram ataupun animasi (Suyono et al., 2024).

# **VISUALISASI INFORMASI PROGRAM KERJA DINAS PERTANIAN DAN KETAHANAN PANGAN KABUPATEN SAMBAS MELALUI *MOTION GRAPHIC***

## **Informasi**

Informasi merupakan suatu kumpulan data atau fakta yang diolah dengan cara tertentu sehingga memiliki suatu arti bagi para penerima. Informasi yang ada dipengaruhi oleh teknologi dalam setiap prosesnya hingga sampai pada penerima (Muhajir et al., 2024).

Informasi juga dapat disebut modifikasi data yang memuat hal-hal relevan serta memiliki suatu kemampuan yang tersedia untuk para penerima. Informasi ini berisi pengetahuan dari hasil komunikasi pikiran manusia yang diantaranya memuat sebuah fakta bahwa itu terjadi (Faturtama & Abidin, 2023).

## **Program Kerja**

Program kerja dapat diartikan sebagai suatu rencana kegiatan organisasi yang disusun secara terstruktur dan terencana untuk mencapai tujuan tertentu yang sudah disepakati oleh seluruh pengurus organisasi (Prisgunanto, 2018). Program kerja ini merupakan sesuatu yang sangat penting dan harus disusun, hal ini dikarenakan dengan adanya program kerja maka kegiatan yang dilakukan akan menjadi lebih terarah dan juga kegiatan yang sudah direncanakan dapat disesuaikan antara bidang yang satu dengan bidang lainnya (Wardana, 2025).

## ***Motion Graphic***

*Motion graphic* merupakan salah satu ilmu seni yang menciptakan visual secara dinamis dengan menggabungkan beberapa elemen desain grafis dan elemen visual lainnya melalui gerakan dan transisi untuk menyampaikan informasi, atau menarik perhatian secara efektif (Maharani & Hotami, 2017). Singkatnya, *Motion graphic* adalah kumpulan beberapa potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis (Setiawan, 2020).

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang merupakan sebuah metode untuk merancang dan mengembangkan suatu produk multimedia (Sitompul et al., 2023). Metode MDLC ini memiliki beberapa tahapan, yaitu Konsep (*Concept*), Perencanaan (*Design*), Pengumpulan Bahan

(*Collecting Material*), Pembuatan (*Assembly*), Pengujian (*Testing*), dan Pengembangan (*Distribution*) (Syazili, 2023). Animasi *motion graphic* adalah produk multimedia yang akan dihasilkan untuk digunakan sebagai media pemaparan program kerja Dinas Pertanian Dan Ketahanan Pangan Kabupaten Sambas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pra Produksi

#### 1. Konsep (*Concept*)

Tahap ini merupakan tahap pertama untuk mencari referensi dan menentukan arah konsep pembuatan *motion graphic*. Penemuan ide ini dilakukan dengan cara observasi data yang sesuai dengan tema yang akan dibahas.

#### 2. Perencanaan (*Design*)

##### a. Naskah

NASKAH

Dinas Pertanian Dan Ketahanan Pangan Kabupaten Sambas atau DISTANKP Sambas merupakan dinas yang membantu pemerintah daerah dalam melaksanakan urusan di bidang pangan dan pertanian sesuai peraturan perundang-undangan

DISTANKP Sambas ini terus berupaya menghadirkan program-program kerja yang inovatif guna meningkatkan produksi pertanian dan memperkuat ketahanan pangan daerah

Berikut program kerja yang ada di DISTANKP Sambas

**Penguatan Swasembada Pangan**

Swasembada pangan merupakan suatu kemampuan sebuah negara dalam memproduksi sendiri kebutuhan pangan bagi masyarakat

Dalam hal ini, DISTANKP Sambas melakukan kerja sama dengan Kodim 1208/Sambas untuk pendampingan petani, gotong royong pengolahan lahan, dan kontrak konstruksi lahan pertanian seluas 1.263 hektar untuk mengoptimalkan lahan yang belum maksimal

**Meningkatkan Produksi Komoditas Pertanian**

Dalam meningkatkan produksi, DISTANKP Sambas meluncurkan Gerakan Tanam Cabai Nasional dan juga Penanaman Jagung untuk mendukung program ketahanan pangan. Selain itu, DISTANKP Sambas juga melakukan Tanam Padi Perdana sebagai bagian dari Program Oplah untuk meningkatkan hasil produksi padi

**Meningkatkan Kesejahteraan Petani**

Dalam hal ini, DISTANKP Sambas menyalurkan bantuan kepada kelompok petani seperti benih, pupuk ataupun benda lain yang dapat mendukung usaha tani mereka

**Sinergi Dan Kemitraan**

DISTANKP Sambas mengikuti rapat koordinasi dengan pemerintah provinsi dan daerah untuk memperkuat sinergi dalam menyelesaikan program pertanian strategis nasional. Selain itu, DISTANKP Sambas juga meningkatkan peran serta kelembagaan kelompok tani dalam pengembangan sektor pertanian

Demikian rangkaian program kerja Dinas Pertanian dan Ketahanan Pangan Kabupaten Sambas. Dengan semangat kolaborasi, inovasi, dan keberlanjutan, DISTANKP Sambas terus berkomitmen mewujudkan pertanian yang maju, mandiri, dan modern, serta memastikan ketersediaan pangan yang aman dan berkelanjutan bagi seluruh masyarakat Sambas

Gambar 1. Naskah

## VISUALISASI INFORMASI PROGRAM KERJA DINAS PERTANIAN DAN KETAHANAN PANGAN KABUPATEN SAMBAS MELALUI *MOTION GRAPHIC*

### b. Storyboard

| Scene | Sequence | Gambar                                                                              | Keterangan                                                                                                                                                                 |
|-------|----------|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1     | 1        |    | <i>Opening motion graphic</i><br>Menampilkan logo dan teks "Dinas Pertanian Dan Ketahanan Pangan Kabupaten Sambas"                                                         |
| 2     | 1        |    | Menampilkan ikon bupati, program kerja, dan buku perundang-undangan dengan diberi efek guncangan                                                                           |
| 3     | 1        |    | Menampilkan pemandangan sawah yang ada dikaki gunung dengan para petani yang sedang menggarap sawah                                                                        |
| 4     | 1        |    | Menampilkan ikon program kerja yang bergerak memutar mengitari logo Pemerintah Sambas                                                                                      |
|       | 2        |  | Menampilkan teks "Penguatan Swasembada Pangan" dengan mengatur <i>scale</i> teks dari kecil ke besar                                                                       |
|       | 3        |  | Menampilkan petani yang sedang menanam padi dan truk yang bergerak kearah gudang pangan sambil membawa karung beras                                                        |
|       | 4        |  | Menampilkan pemandangan sawah yang ada dikaki gunung dengan para petani yang sedang menggarap sawah lalu muncul ikon DISTANKP Sambas bekerja sama dengan Kodim 1208/Sambas |
|       | 5        |  | Menampilkan teks "Meningkatkan Produksi Komoditas Pertanian" dengan mengatur <i>scale</i> teks dari kecil ke besar                                                         |
|       | 6        |  | Menampilkan gambar animasi yang masing-masing mewakilkan program kerja DISTANKP Sambas                                                                                     |

|   |    |                                                                                   |                                                                                                                                                                     |
|---|----|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   | 7  |  | Menampilkan teks "Meningkatkan Kesejahteraan Petani" dengan mengatur <i>scale</i> teks dari kecil ke besar                                                          |
|   | 8  |  | Menampilkan pegawai DISTANKP Sambas yang memberikan bantuan kepada sekelompok petani                                                                                |
|   | 9  |  | Menampilkan teks "Sinergi Dan Kemitraan" dengan mengatur <i>scale</i> teks dari kecil ke besar                                                                      |
|   | 10 |  | Menampilkan pegawai DISTANKP Sambas yang sedang melakukan rapat                                                                                                     |
| 5 | 1  |  | Menampilkan sawah yang berada dikaki gunung dan beberapa perumahan. Adegan ditutup dengan mengatur dengan animasi yang menggelap lalu muncul logo Pemerintah Sambas |

Gambar 2. *Storyboard*

### 3. *Collection Material*

*Material Collection* adalah tahap untuk mengumpulkan bahan sesuai dengan kebutuhan sesuai dengan produk multimedia yang dibuat.

## Produksi

### 1. Assembly

#### a. Desain Elemen

Pada tahap awal produksi ini, desain *storyboard* yang sudah dibuat akan didesain ulang menggunakan *software* Adobe Illustrator.

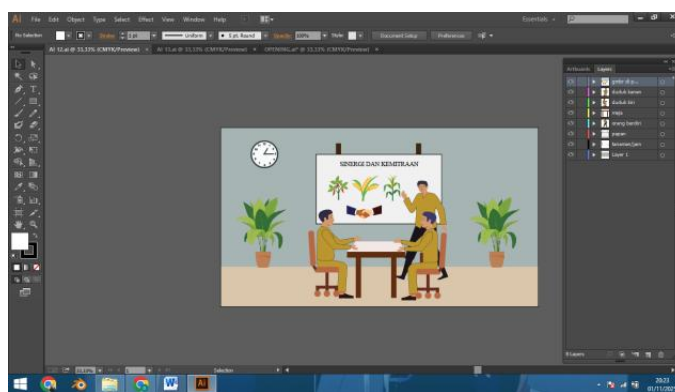
Proses ini dimulai dengan menentukan ukuran *artboard* atau kanvas pada lembar kerja Adobe Illustrator, ukuran yang dipilih adalah 1920px x 1080px yang sesuai dengan ukuran standar video.

Selanjutnya, mulai membuat berbagai elemen grafis yang sudah digambar seperti berbagai tanaman, ilustrasi petani, lahan pertanian, dan elemen pendukung lainnya. Pembuatan elemen grafis ini menggunakan fitur yang ada di Adobe Illustrator seperti *pen tool* dan *shape tool* untuk membentuk karakter 2 (dua)

## VISUALISASI INFORMASI PROGRAM KERJA DINAS PERTANIAN DAN KETAHANAN PANGAN KABUPATEN SAMBAS MELALUI *MOTION GRAPHIC*

dimensi. Saat membuat desain grafisnya pisahkan *layer* untuk masing-masing objek agar lebih mudah saat melakukan proses animasi di Adobe After Effect.

Setelah elemen grafis selesai dibuat, tambahkan warna agar tampilan desain *motion graphic* lebih menarik dan tidak monoton. Pemilihan warna juga tidak boleh asal-asalan, harus disesuaikan dengan tema yang dibahas yaitu pertanian, menggunakan kombinasi warna kuning, hijau, coklat dan biru akan cocok dengan tema tersebut karena menggambarkan sebuah lingkungan pertanian. Dengan menambahkan sedikit teks menggunakan *font* yang sederhana dapat membuat informasi semakin mudah terbaca dan tersampaikan.



Gambar 3. Desain

### b. Animasi *Motion Graphic*

Langkah selanjutnya adalah memberi pergerakan atau efek animasi menggunakan *software* Adobe After Effect dengan melakukan *import file* AI ke dalam *Composition* lalu pilih objek yang akan diberikan pergerakan. Untuk membuat pergerakan pada desain, beri *keyframe* pada objek atau ikon yang dipilih. Selain membuat pergerakan pada desain, diperlukan juga suatu transisi perpindahan *scene* dalam animasi agar tidak monoton.



Gambar 4. Animasi

c. *Voice Over* dan *Background*

Setelah selesai memberi pergerakan, *import voice over* ke dalam animasi lalu atur besar kecilnya *volume* suara yang dihasilkan.

Penambahan *background* ini dilakukan agar animasi *motion graphic* tidak terdengar membosankan. Proses *cutting* juga dilakukan agar suara yang dihasilkan pas dan terdengar jelas.

2. Pengujian

Pada tahap ini, *motion graphic* yang sudah dibuat akan diuji untuk memastikan apakah produk yang sudah dihasilkan sesuai dengan kriteria atau tidak. Berikut merupakan daftar pernyataan yang disajikan dalam bentuk kuesioner “Visualisasi Informasi Program Kerja Dinas Pertanian Dan Ketahanan Pangan Kabupaten Sambas Melalui *Motion Graphic*”:

a. Uji kelayakan pada Ahli Materi

Dilakukan pengujian melalui kuesioner oleh Ahli Materi menggunakan skala likert. Berikut merupakan hasil penilaian yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

| No. | Pernyataan                                                                                  | Penilaian |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 1   | Desain <i>motion graphic</i> sudah menarik                                                  | 3         |
| 2   | Informasi tentang program kerja disajikan dengan jelas dan mudah dipahami                   | 4         |
| 3   | Desain <i>motion graphic</i> sesuai dengan tema pertanian                                   | 4         |
| 4   | Penggunaan warna maupun material lain lain sesuai dan mendukung dalam penyampaian informasi | 4         |
| 5   | Animasi berjalan baik dan jelas                                                             | 3         |
| 6   | Video memberikan informasi yang baik tentang program kerja                                  | 4         |
| 7   | Media visualisasi <i>motion graphic</i> ini layak digunakan dalam promosi instansi          | 3         |
| 8   | Teknik dalam pembuatan animasi sudah bagus                                                  | 3         |
| 9   | Durasi video sudah sesuai dan tidak membosankan                                             | 4         |
| 10  | Secara keseluruhan, puas dengan isi dan tampilan dari <i>motion graphic</i>                 | 4         |

Gambar 5. Kuesioner Ahli Materi

b. Uji kelayakan pada Masyarakat Umum

Dilakukan juga pengujian pada masyarakat umum melalui kuesioner. Berikut merupakan hasil penilaian yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

# VISUALISASI INFORMASI PROGRAM KERJA DINAS PERTANIAN DAN KETAHANAN PANGAN KABUPATEN SAMBAS MELALUI *MOTION GRAPHIC*

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

Gambar 6. Hasil Kuesioner Masyarakat Umum

Berdasarkan hasil dari kuesioner tersebut, penilaian menunjukkan angka sebesar 87,4%.

## Pasca Produksi

Setelah keseluruhan animasi sudah jadi, *render* animasi tersebut menggunakan *software* Adobe Media Encoder agar ukuran file tidak terlalu besar. Simpan file dalam format .MP4. Adobe Media Encoder juga memberikan beberapa fitur untuk mengatur kualitas video sesuai keinginan, seperti mengatur resolusi, *frame rate*, standar TV, ataupun mengatur *bitrate*. Pada tahap ini, hasil *motion graphic* yang sudah selesai dibuat akan diserahkan kepada pembimbing lapangan untuk dicek.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Pembuatan *motion graphic* tentang program kerja yang berjudul “Visualisasi Informasi Program Kerja Dinas Pertanian Dan Ketahanan Pangan Kabupaten Sambas Melalui *Motion Graphic*” telah selesai dibuat dengan durasi 3 menit 2 detik dengan formal file MP4.

## Saran

Dari hasil pembuatan *motion graphic* yang berjudul “Visualisasi Informasi Program Kerja Dinas Pertanian Dan Ketahanan Pangan Kabupaten Sambas Melalui *Motion Graphic*” yang telah diselesaikan ini, masih memiliki beberapa ruang untuk ditingkatkan. Variasi animasi maupun elemen desain diharapkan dapat diperluas agar penyampaian informasi menjadi lebih mudah dipahami. Melakukan penyebaran media visual melalui berbagai platform digital juga perlu dilakukan agar pesan yang ingin disampaikan dapat menjangkau masyarakat lebih luas lagi.

## DAFTAR REFERENSI

- Faturtama, D. L., & Abidin, S. (2023). *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI SUMBER Abstrak Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi*. 4(3), 1123–1130.
- Fitri, E., Lasmana Putra, J., Raharjo, M., & Endah Pangesti, W. (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Adobe Illustrator Pada Panti Asuhan Adinda Cengkareng. *Al-Ijtimā: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 138–150. <https://doi.org/10.53515/aijpkm.v4i1.91>
- Maharani, D., & Hotami, M. (2017). Rendering Video Advertising Dengan Adobe After Effects dan Photoshop. *Jurnal Manajemen Informatika Dan Teknik Komputer*, 2(Rendering Video Advertising), 105–111.
- Muhajir, A., Raya, I. P., & Raya, P. (2024). *Tafsiran Hakikat Informasi dalam Era Teknologi Informasi : Tinjauan Konseptual dan Implikasinya*. 06(1), 280–289.
- Prisgunanto, I. (2018). *Pemaknaan arti informasi di era digital*. 152–162.
- Setiawan, A. (2020). Pembuatan Motion Grafis Exam dan Materi di Sekolah Vokasi IPB untuk Media Pembelajaran secara Online. *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika*, 5(2), 308. <https://doi.org/10.35314/isi.v5i2.1539>
- Sitompul, N., Wijaya, V., & Mulyanto, U. H. (2023). *Development Of The Sambas State Polytechnic Campus Virtual Tour Application By Applying The Multimedia Development Life Cycle Method*. 13(03), 785–791.
- Suyono, H. C., Zuraida, S. S., & Hariaty, Y. (2024). *Visualisasi Kata Kunci Artikel Jurnal IQRA ' ( Jurnal Perpustakaan dan Informasi ) Tahun 2014 - 2023 Menggunakan Software VOSviewer*. 33(2), 141–150.

**VISUALISASI INFORMASI PROGRAM KERJA DINAS  
PERTANIAN DAN KETAHANAN PANGAN KABUPATEN  
SAMBAS MELALUI MOTION GRAPHIC**

- Syazili, A. (2023). *Penerapan Metode MDLC ( Multimedia Development Life Cycle ) Dalam Rancangan Animasi 3 Dimensi Short Animation “ Dampak Kekerasan Fisik Pada Anak .”* 4(2), 770–779. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i2.1207>
- Wardana, E. K. (2025). *Manajemen Komunikasi Pemerintah dalam Menghadapi Pemilihan Presiden 2019.* 2, 149–177. <https://doi.org/10.30596/persepsi.v>