

PEMBUATAN MOTION GRAPHIC VIDEO PROMOSI RIGHT MEDIA PRODUCTION

Oleh:

Dwi Eviola¹

Vanie Wijaya²

Salahuddin³

Noferianto Sitompul⁴

Politeknik Negeri Sambas

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

Korespondensi Penulis: dwieviola761@gmail.com, vaniewijaya.poltesa@gmail.com
chess095@gmail.com, noferiantositompul@gmail.com.

Abstract. *Right Media Production is a business unit engaged in creative services and digital media production. In its promotional activities, the studio typically utilizes social media, displaying posters or banners to convey information. However, the use of motion graphics as a promotional medium is still rarely implemented, resulting in less compelling content for potential customers. Therefore, this research aims to develop more interactive and informative motion graphics promotional media to increase audience interest in the services offered by Right Media Production. The media design process uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, which includes the stages of concept, design, material collection, assembly, testing, and distribution. The resulting motion graphics utilize a combination of moving visual elements, typography, illustrations, and dynamic transitions to create a more effective promotional message. The final result of this development is expected to be a more engaging promotional medium, enhance the studio's professional image, and expand its marketing reach on digital platforms.*

Keywords: *Creative Services, Promotional Media, Motion Graphics, Multimedia Development Life Cycle (MDLC).*

Received October 25, 2025; Revised November 13, 2025; November 29, 2025

*Corresponding author: dwieviola761@gmail.com

PEMBUATAN *MOTION GRAPHIC* VIDEO PROMOSI RIGHT MEDIA PRODUCTION

Abstrak. Right Media Production merupakan sebuah unit usaha yang bergerak di bidang layanan kreatif dan produksi media digital. Dalam kegiatan promosinya, studio ini biasanya memanfaatkan media sosial dengan menampilkan poster atau *banner* sebagai sarana penyampaian informasi. Namun, penggunaan *motion graphic* sebagai media promosi masih jarang diterapkan, sehingga konten yang dihasilkan kurang menarik bagi calon pelanggan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media promosi *motion graphic* yang lebih interaktif dan informatif guna meningkatkan minat *audiens* terhadap layanan yang ditawarkan oleh Right Media Production. Proses perancangan media menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yang mencakup tahapan *concept, design, material collection, assembly, testing, and distribution*. *Motion graphic* yang dihasilkan memanfaatkan kombinasi elemen visual bergerak, tipografi, ilustrasi, serta transisi dinamis untuk menciptakan pesan promosi yang lebih efektif. Hasil akhir dari pengembangan ini diharapkan dapat menjadi media promosi yang lebih menarik, meningkatkan citra profesional studio, dan memperluas jangkauan pemasaran pada platform digital.

Kata Kunci: Jasa Kreatif, Media Promosi, *Motion Graphic*, *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).

LATAR BELAKANG

Right Media Production adalah sebuah usaha yang bergerak di bidang jasa kreatif dan pembuatan konten media digital. Layanan yang ditawarkan mencakup berbagai bentuk dokumentasi visual seperti *live streaming*, pemotretan, merekam video, penggunaan drone, membuat sablon kaos, menyewa kamera, mencetak foto, serta membuat undangan. Semua layanan ini bisa digunakan oleh berbagai kalangan, seperti individu, instansi pemerintah, perusahaan swasta, lembaga masyarakat, hingga pelaku usaha yang membutuhkan dokumentasi atau promosi visual.

Di bagian produksi, tugas utamanya adalah mempersiapkan peralatan kamera untuk kegiatan pemotretan pernikahan, acara organisasi, dan kegiatan kantor. Selain itu, bagian ini juga mengelola proses *live streaming*, merekam video, membuat desain sablon, serta mengedit video *highlight*. Berbagai tugas di bagian produksi ini menunjukkan pentingnya kerjasama tim dan keterampilan teknis dalam membuat konten visual berkualitas yang bisa memenuhi kebutuhan klien. Setelah diamati, media promosi yang

digunakan masih terbatas pada *banner* atau poster yang terlihat monoton dan tidak efektif menarik perhatian *audiens*. Karena itu, diperlukan pengembangan media promosi yang lebih kreatif agar informasi yang disampaikan bisa lebih menarik dan tidak hanya bergantung pada poster atau *banner* saja. Selain itu, penggunaan grafik gerak membantu menyampaikan informasi dengan lebih jelas, lebih hidup, dan lebih mudah dipahami dibandingkan gambar statis.

Dengan menambahkan visual bergerak, desain teks yang menarik, dan penyajian yang terorganisir baik, grafik gerak bisa membuat tampilan lebih profesional untuk Right Media Production. Membuat konten promosi dengan grafik gerak kemungkinan besar akan membuat bisnis ini lebih kompetitif dan dapat menjangkau lebih banyak orang melalui platform digital seperti Instagram, YouTube, dan media sosial lainnya, yang saat ini menjadi cara utama orang mencari informasi dan layanan kreatif. Dengan berkembangnya media promosi saat ini, penggunaan *motion graphic* bisa dinilai lebih efektif dalam mempromosikan barang atau jasa secara menarik dan interaktif. (Florenzia & Lindartono, 2025)

Hal ini karena adanya inovasi dalam bentuk media visual, membuat apa yang dipromosikan bisa disampaikan dengan lebih baik. *Motion graphic* sendiri adalah gabungan dari beberapa potongan visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Pembuatan *motion graphic* ini diharapkan bisa menjadi solusi yang tepat untuk mempromosikan jasa yang ditawarkan oleh Right Media Production kepada masyarakat luas dan menarik minat calon klien.

KAJIAN TEORITIS

Motion Graphic

Motion Graphic merupakan salah satu cabang ilmu desain grafis, dimana dalam *motion graphic* terdapat elemen-elemen desain seperti bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur di dalamnya, dengan secara sengaja digerakkan atau diberi pergerakan. Perbedaan *motion graphic* dengan desain grafis adalah pada media aplikasinya, apabila pada desain grafis elemen-elemennya statis (diam) dan terdapat pada media cetak, sementara elemen pada *motion graphic* memiliki gerakan sehingga terlihat dinamis dan ditampilkan melalui audio visual. *Motion graphic* menggabungkan semua elemen multimedia seperti gambar,

PEMBUATAN *MOTION GRAPHIC VIDEO* PROMOSI RIGHT MEDIA PRODUCTION

suara, teks, dan animasi dalam menyajikan informasi yang menyenangkan sehingga *audiens* yang menyaksikan lebih tertarik untuk mengikuti informasi yang disajikan.

Video

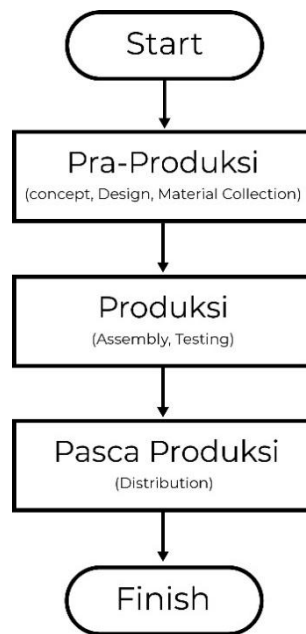
Video merupakan media yang digunakan untuk merekam suatu momen atau kejadian yang disusun dalam sebuah sajian gambar dan suara yang dapat dinikmati dikemudian hari baik sebagai sebuah kenangan maupun sebagai bahan kajian untuk mempelajari sesuatu yang pernah terjadi. Video dapat menyajikan informasi, menggambarkan suatu proses dan tepat mengajarkan keterampilan, menyingkat dan mengembangkan waktu serta dapat mempengaruhi sikap. Hal ini dipengaruhi oleh ketertarikan minat, dimana tayangan yang ditampilkan oleh media video dapat menarik gairah rangsang seseorang untuk menyimak lebih dalam (Hendrawan et al., 2022).

Promosi

Promosi merupakan suatu kegiatan yang memiliki maksud untuk menyampaikan ataupun mengomunikasikan segala produk pada pasar sebagai sarana untuk memberikan informasi-informasi tentang manfaat serta keberadaan produk itu sendiri. Selain itu, promosi juga dimaksudkan untuk merubah perilaku ataupun mendorong konsumen untuk membeli produk tersebut (Septyadi et al., 2022). Tujuan dari promosi sendiri adalah untuk mempengaruhi konsumen dalam mengambil keputusan untuk meningkatkan penjualan. Dalam promosi tidak hanya sekedar berkomunikasi ataupun menyampaikan suatu informasi, tetapi juga keinginan komunikasi yang mampu menciptakan suasana maupun keadaan yang mana para konsumen bersedia untuk memiliki produk tersebut (Syahputra, 2019).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Metode multimedia *development life cycle* yang merupakan metode untuk menghasilkan suatu produk multimedia. Metode *multimedia development life cycle* terdapat tahapan yang diantaranya yaitu Konsep (*Concept*), Perencanaan (*Design*), Pengumpulan Bahan (*Collecting Material*), Pembuatan (*Assembly*), Pengujian (*Testing*), dan Pengembangan (*Distribution*). (Sitompul et al., 2023)



Gambar 1. Metode MDLC

Metode Pengumpulan Data

Proses mengumpulkan data dalam pembuatan “Motion Video Promosi Right Media Production” dilakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Adapun beberapa data yang didapatkan seperti:

1. Data Primer

Data Primer yang digunakan dari hasil analisis secara langsung di Unit Usaha Right Media Production, khusus di bagian Produksi.

2. Data Sekunder

Data sekunder yang diperoleh dari teori dan tinjauan dari karya serupa seperti jurnal, buku, dan artikel yang memiliki keterkaitan atau relevansi dengan topik penelitian yang sedang dikerjakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Motion Graphic Video Promosi Right Media Production dibuat dengan *software* Adobe diantaranya Illustrator dan After Effect. Adapun tahapan dalam pembuatan *motion graphic* antara lain:

Pra-Produksi

Pada tahap pra-produksi, penerapan metode MDLC yang diterapkan yaitu:

PEMBUATAN *MOTION GRAPHIC* VIDEO PROMOSI RIGHT MEDIA PRODUCTION

1. Concept

Proses ini adalah tahap menentukan gagasan dan konsep dari *motion graphic* yang akan dibuat. *Motion graphic* ini dirancang sederhana dengan visual yang disesuaikan dengan cerita dalam Video Promosi Right Media Production. Warna yang digunakan biasanya monokrom, lembut, dan tidak terlalu kontras. Gaya desain yang dipilih adalah flat design, sehingga *motion graphic* lebih mudah dipahami dan tidak terasa rumit oleh penonton.

2. Design

Pengembangan selanjutnya dari ide dan konsep *motion graphic* dilakukan dalam beberapa tahap yaitu:

a. Naskah

Skenario dibutuhkan agar ide cerita bisa lebih spesifik dan terarah. Dalam membuat skenario, detail seperti audio, teks, transisi, dan efek yang akan digunakan dijelaskan secara lengkap. Naskah video *motion graphic* promosi yang dikerjakan oleh Media Production dapat dilihat pada gambar 2.

NASKAH DUBBING VIDEO PROMOSI

Perlu jasa live streaming?, foto wedding?, video wedding, cetak foto? dan cetak undangan?

Right Media Production solusinya.

Right media Production hadir untuk kamu yang ingin mengabadikan momen spesial.

Right media production memiliki orang-orang yang berpengalaman dan profesional.

Tertarik?

Yuk cek sosial media mereka

Gambar 2. Naskah

b. Storyboard

Storyboard adalah rangkaian sketsa yang digunakan untuk menggambarkan produk multimedia dalam bentuk gambar dan teks. Umumnya, *storyboard* terdiri dari gambar, durasi, serta penjelasan sesuai dengan naskah. *Storyboard* dari *Motion Graphic* Video Promosi Right Media Production disertakan dalam gambar 3.

Tabel 3.3 Storyboard

Scene	Sequence	Gambar	Durasi	Keterangan
1	1		00:00 -00:10	Opening
2	2		00:10 -00:19	Menampilkan teks untuk promosi jasa
3	2		00:19-00:37	Menampilkan foto orang yang melayani jasa
4	2		00:37-00:43	Menampilkan hasil pemotretan
5	2		00:43-00:50	Menampilkan hasil take dan editing video
6	2		00:50-00:58	Menampilkan sosial media right media production

Gambar 3. Storyboard

3. Material Collection

Material Collection adalah tahap untuk mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan sesuai dengan kebutuhan produk multimedia yang dibuat. Dalam *Motion Graphic Video Promosi di Right Media Production*, material yang dikumpulkan berupa desain elemen-elemen yang diperlukan, seperti aset dan latar belakang.

Produksi

1. Assembly

Dalam proses pembuatan, desain karakter, aset, dan *background* dilakukan menggunakan software Adobe Illustrator, serta memanfaatkan aset dan *background* dari Freepik. Penganimasian karakter, aset, *background*, *voice over*, *kompositing* audio, dan transisi pada konten *motion graphic* dilakukan dengan *software* Adobe After Effect. Berikut adalah tahapan yang dilakukan dalam pembuatan *motion graphic* video promosi Right Media Production:

a. Desain Elemen

PEMBUATAN *MOTION GRAPHIC* VIDEO PROMOSI RIGHT MEDIA PRODUCTION

Tahap pertama dalam proses ini ialah mendesain elemen dan material yang dibutuhkan. Proses desain dilakukan menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator. Adobe Illustrator adalah perangkat lunak desain grafis berbasis vektor yang memiliki kemampuan memperbesar objek tanpa menyebabkan objek menjadi pecah serta tidak memerlukan resolusi tinggi untuk menjaga kualitas tampilannya. (Wisnu Putra Wijaya, Hadi Gunawan Sakti, 1970)

Selain itu, beberapa aset, karakter, dan gambar pendukung diperoleh dari platform Freepik untuk mempercepat proses produksi dan menjaga konsistensi gaya visual. Untuk memastikan efisiensi dan efektivitas dalam penggunaan elemen ketika dianimasikan, aset dan elemen dibagi serta dikelompokkan berdasarkan shot. Setiap aset dibuat dengan layer terpisah sesuai kebutuhan, seperti layer untuk karakter, *background*, dan elemen tambahan lainnya agar lebih mudah dianimasikan.



Gambar 4. Karakter

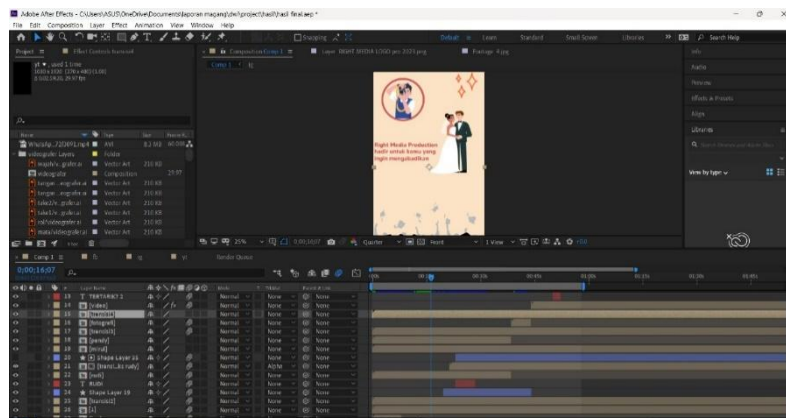
b. Animasi *motion graphic*

Tahap kedua dalam proses perancangan ialah menganimasikan *motion graphic*. Proses animasi dilakukan menggunakan software Adobe After Effect. Adobe After Effect merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk melakukan *editing* media secara lebih dari satu elemen, seperti video, gambar, dan audio. (Andi 2011: 2).

Langkah pertama dalam proses pembuatan video ini dimulai dengan membuat proyek baru dan *new composition* berukuran 1080 piksel x 1920 piksel. Selanjutnya, mengimpor foto jpg, aset, karakter dan *background* dari illustrator disusun layer sesuai dengan teks. File berformat ai kemudian diimpor sebagai

composition, agar elemen-elemen di dalamnya lebih teroganisir dan dapat dianimasikan secara individual per layernya. Setiap *composition* yang akan dianimasikan kemudian *di-drag* ke *timeline*, di mana penganimasian dilakukan di masing-masing *composition*, lalu disusun dengan rapi dalam satu *composition* induk.

Opening awal menampilkan jpg yang sudah di beri teks lalu ditambahkan animasi teks dan *pop up* transisi *circle* menggunakan *scale*. Setiap karakter di atur menggunakan *position*. *Opening* awal menampilkan gambar berformat JPG yang telah dilengkapi dengan teks, kemudian ditambahkan animasi teks serta efek *pop-up* transisi berbentuk *circle* menggunakan *scale*. Setiap karakter ditempatkan dengan posisi yang diatur menggunakan *position* agar gerakannya lebih dinamis dan terarah. Selain itu, digunakan *keyframe* pada *position* dan *scale* untuk menciptakan efek transisi yang lembut, serta memberikan kesan animasi yang hidup.



Gambar 5. Penganimasian *Motion Graphic*

c. *Voice Over*

Penambahan *voice over* bisa membantu sebagai audio penjelas dalam video *motion graphic*. Setelah animasi selesai dibuat, diperlukan perekaman berupa narasi dari teks skrip yang sudah disiapkan. Perekaman *voice over* dilakukan menggunakan perekam suara yang ada di *smartphone*.

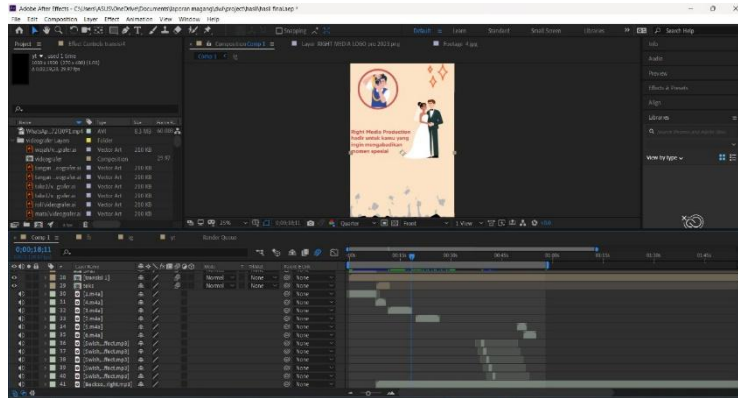
d. *Compositing* dan *Editing Audio*

Tahap terakhir dalam proses perancangan adalah tahap *compositing* dan *editing audio*. Proses pengeditan audio dilakukan menggunakan perangkat lunak Adobe After Effects. Adobe After Effects adalah perangkat lunak pengolah video dan

PEMBUATAN *MOTION GRAPHIC* VIDEO PROMOSI RIGHT MEDIA PRODUCTION

animasi yang juga dapat digunakan untuk mengedit serta menyinkronkan elemen suara dengan visual.(Vernando & Simanjuntak, 2024)

Pada tahap ini dilakukan pengeditan suara *background* dan *dubbing*, serta penyesuaian sinkronisasi antara audio dan visual. Audio yang digunakan meliputi *voice over*, *background sound*, dan *sound effect* yang disusun sesuai kebutuhan dan ritme visual.



Gambar 6. *Compositing dan editing video*

2. Testing

Dalam tahapan ini, produk multimedia yang dihasilkan akan diuji untuk memastikan produk layak untuk dipublikasikan atau tidak. Adapun daftar pertanyaan yang disajikan dalam bentuk kuisioner “Motion graphic Video Promosi Right Media Production” adalah sebagai berikut:

a. Uji kelayakan pada Ahli Materi menggunakan skala likert

Dilakukan pengujian kelayakan berupa penilaian kuisioner oleh Ahli Materi menggunakan skala likert. Berikut merupakan hasil penilaian dari kuisioner yang dapat dilihat pada gambar 7.

No	Pertanyaan	Ahli materi Ke-	
		1	2
1	Apakah alur dalam motion graphic ini sudah sesuai?	5	5
2	Apakah bahasa yang digunakan mudah di pahami?	4	5
3	Apakah durasi sudah sesuai?	4	5
4	Apakah motion graphic yang dibuat ini menarik?	4	5
5	Apakah desain objek dan elemen sudah sesuai?	5	4
6	Apakah teks yang digunakan cukup jelas?	5	4
7	Apakah penyampaian materi cukup jelas?	4	4
8	Kesesuaian materi dengan motion graphic	5	5
9	Alur penjelasan materi mudah di mengerti	5	5
10	Penyampaian materi mudah di mengerti	5	5

Gambar 7.Kuisioner Penguji Ahli Materi

b. Uji Kelayakan pada Ahli Media menggunakan skala likert

Dilakukan pengujian kelayakan berupa penilaian kuisisioner oleh Ahli Media menggunakan skala likert. Berikut merupakan hasil penilaian dari kuisisioner yang dapat dilihat pada

No	Pertanyaan	Ahli materi Ke-	
		1	2
1	Desain grafis yang digunakan dalam media ini menarik	5	5
2	Apakah warna dalam desain grafis sudah konsisten?	4	5
3	Tata letak dan komposisi desain grafis mudah dipahami dan membantu menjelaskan pesan yang disampaikan	4	4
4	Apakah backsound, sound effect, dan voice over yang digunakan tidak mengganggu?	4	4
5	Apakah teknik animasi motion graphic ini sudah bagus?	5	4
6	Apakah desain grafis yang dibuat dapat menarik penonton?	5	5
7	Apakah pergerakan teks sudah sesuai dengan voice over?	4	4
8	Apakah teks yang ditampilkan cukup jelas?	4	5
9	Apakah voice over sudah sesuai dengan penyampaian materi	5	5
10	Apakah efek yang digunakan pada motion graphic sudah sesuai?	5	5

Gambar 8. Kuisisioner Penguji Ahli Media

c. Uji kelayakan pada Masyarakat umum

Dilakukan pengujian kelayakan berupa penyebaran kuisisioner untuk masyarakat umum. Berikut merupakan hasil penilaian dari kuisisioner yang dapat dilihat pada gambar 9.

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

Gambar 9. Hasil Kuisisioner Masyarakat Umum

Berdasarkan hasil perhitungan skala likert kuisisioner, penilaian ahli materi menunjukkan kelayakan sebesar 93%, penilaian ahli media sebesar 91%, dan

PEMBUATAN *MOTION GRAPHIC VIDEO* PROMOSI RIGHT MEDIA PRODUCTION

penilaian masyarakat umum menunjukkan kelayakan sebesar 90%. Dengan demikian, secara keseluruhan “*Motion Graphic Video Promosi Right Media Production*”.

Pasca Produksi

Pada tahapan ini merupakan poin *distribution* yang dimana hasil akan didistribusikan. Pembuatan *Motion Graphic Video Right Media Production* diserahkan kepada Bagian Produksi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pembuatan *motion graphic* dengan judul “Video Promosi Right Media Production” telah selesai, dengan durasi 58 detik dan dalam format MP4. Proses pembuatan dilakukan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yang mencakup beberapa tahapan seperti analisis kebutuhan, merancang konsep dan *storyboard*, mengumpulkan aset, membuat animasi, menyunting audio dan video, serta proses *rendering* akhir. Dengan melalui tahapan tersebut, video promosi dapat dibuat secara terorganisasi dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Hasil akhir video tersebut kemudian dikirimkan kepada pemilik usaha Right Media Production sebagai media promosi resmi yang siap digunakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dihaturkan terima kasih kepada Bapak Rudi hartono S.T bagian Produksi, yang berperan penting dalam terlaksananya Pembuatan *Motion Graphic Video Promosi Right Media Production*.

DAFTAR REFERENSI

- Florescia, G., & Lindartono, S. (2025). *PERANCANGAN VIDEO IKLAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI STRATEGI PEMASARAN UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN PRODUK UMKM VYCTORY BAKERY & SNACK*. 3(10), 298–306.
- Hendrawan, F., Desain, P., & Visual, K. (2022). *Video Pro fil PT . Batugunung Rinjani Ja y aperkasa Lombok Timur Sebagai Media Promosi*. 06(02), 83–96.

- Septyadi, M. A. K., Salamah, M., & Nujiyatillah, S. (2022). Beli Konsumen Pada Smartphone: Harga Dan Promosi. *JMPIS (Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial)* , 3(1), 301–313. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i1>
- 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. *Jurnal Info Sains : Informatika Dan Sains*, 13(3), 785–791. <http://ejournal.seaninstitute.or.id/index.php/InfoSains>
- Syahputra, R. (2019). Strategi Pemasaran Dalam Alquran Tentang Promosi Penjualan. *Ecobisma (Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Manajemen)*, 6(2), 83–88. <https://doi.org/10.36987/ecobi.v6i2.8>
- Vernando, V., & Simanjuntak, P. (2024). Pembuatan Animasi Wallpaper 2D Dengan Aplikasi Adobe After Effect. *PROSIDING, Seminar Nasional Ilmu Sosial & Teknoogi*, 6, 268–275.
- Wisnu Putra Wijaya, Hadi Gunawan Sakti. (1970). Efektivitas Media Pembelajaran Adobe Illustrator Berbasis Tutorial Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya. *TEACHING AND LEARNING JOURNAL OF MANDALIKA (TEACHER)* e- ISSN 2721-9666, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.36312/teacher.v2i1.346>