

# PERANCANGAN *MOTION INFOGRAPHIC* SEBAGAI VIDEO PANDUAN PENGGUNAAN APLIKASI SISTEM LAYANAN (DIGIDARPA DESA) DI DESA SUKAPURA KABUPATEN BANDUNG

Najma Rosyicha<sup>1</sup>, Zaini Ramdhan<sup>2</sup> dan Yayat Sudaryat<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*  
*najmarosyicha@student.telkomuniversity.ac.id, zainir@telkomuniversity.ac.id,*  
*yayatsudaryat@telkomuniversity.ac.id*

**Abstrak** : Sistem pelayanan desa digital merupakan sistem pelayanan desa yang telah dioptimalkan dan dimodernisasikan mengikuti perkembangan zaman saat ini. Penggunaan sistem pelayanan desa digital harus dapat ditingkatkan karena sistem ini dapat mempermudah proses pelayanan di desa tidak terkecuali di Desa Sukapura. Namun, perubahan sistem dari konvensional menjadi digital ini dapat menimbulkan masalah baru yaitu tingkat pemahaman terhadap sistem ini yang rendah dari pihak masyarakat maupun pemerintah. Penggunaan sistem pelayanan desa digital harus diiringi dengan pemahaman sistem tersebut oleh masyarakat dan pemerintah. Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan solusi yang berupa sistem pelayanan desa digital yang dapat memberikan edukasi mengenai sistem yang digunakan yaitu Digidarpa Desa. Digidarpa Desa merupakan sebuah sistem pelayanan desa digital yang masih dalam tahap pengembangan dan belum memiliki video panduan. Nantinya, video panduan mengenai Digidarpa Desa dirancang menggunakan *2D Motion Infographic* dan diimplementasikan di Desa Sukapura. Dengan adanya sistem pelayanan desa digital dan ditambah dengan video panduan mengenai sistem tersebut, dapat mempermudah masyarakat maupun pemerintah di Desa Sukapura. Hasil final dari penelitian ini adalah sebuah video panduan *2D Motion Infographic* mengenai penggunaan sistem pelayanan Digidarpa Desa. Video panduan ini ditujukan untuk meningkatkan pemahaman masyarakat dan pemerintah di Desa Sukapura. Dengan demikian pelayanan di Desa Sukapura dapat dipermudah dengan adanya sistem Digidarpa Desa dan video panduannya.

**Kata kunci**: *Motion Infographic*, Desa Sukapura, Sistem Pelayanan Desa Digital, Video Panduan.

**Abstract** : *The digital village service system is a village service system that has been optimized and modernized in accordance with current developments. The use of the digital*

*village service system needs to be improved as it can streamline the service processes in villages, including in Sukapura Village. However, the transition from conventional to digital systems can create new issues, namely, a low level of understanding of this system from both the community and the government. The use of the digital village service system must be accompanied by an understanding of the system by both the community and the government. Based on these issues, a solution is needed in the form of a digital village service system that can provide education about the used system, namely Digidarpa Desa. Digidarpa Desa is a digital village service system that is still in the development phase and does not yet have instructional videos. Eventually, instructional videos about Digidarpa Desa will be designed using 2D Motion Infographic and implemented in Sukapura Village. With the presence of the digital village service system and the addition of instructional videos about this system, it can facilitate both the community and the government in Sukapura Village. The final result of this research is a 2D Motion Infographic instructional video about the usage of the Digidarpa Desa service system. This instructional video is aimed at improving the understanding of the community and the government in Sukapura Village. Thus, services in Sukapura Village can be made easier with the existence of the Digidarpa Desa system and its instructional video.*

**Keywords:** Motion Infographic, Sukapura Village, Digital Village Service System, Guidance Video.

## PENDAHULUAN

Desa merupakan lingkup pembagian wilayah administratif yang menjadi pemukiman warga berskala lebih kecil dari kecamatan, desa sendiri dipimpin oleh kepala desa yang memiliki kuasa dan tanggung jawab wajib untuk menjalankan rumah tangga desanya. Berbicara soal asal usul desa menurut Djaenuri, agak sulit diketahui secara pasti bagaimana terbentuknya desa pada mulanya, selama ini diketahui bahwa desa sudah ada sejak jaman dahulu, para tetua di desa pun jika ditanya tentang kapan kepastian terbentuknya desa, rata-rata jawaban mereka akan sama, yaitu desa sudah ada sejak zaman dahulu kala. Sementara menurut Soetardjo Kartohadikoesoemo (dikutip di Djaenuri) mengatakan masyarakat dapat terbentuk karena tiga alasan utama, yang pertama untuk kebutuhan kehidupan seperti mencari makan, pakaian serta kebutuhan rumah tempat tinggal. Kedua, untuk bertahan hidup dari ancaman, dan yang ketiga untuk memajukan kehidupannya.

Untuk sekarang ini sebagian upaya memajukan desa adalah dengan meningkatkan kualitas dan kesejahteraan. Peningkatan kualitas bisa dilakukan dengan meningkatkan kemudahan pelayanan publik dengan cara melakukan digitalisasi desa. Secara konseptual, Program digital desa merupakan pemberdayaan masyarakat dengan adanya fasilitas teknologi informasi yang mencukupi dan layak guna menciptakan desa sebagai wilayah pembangunan desa digital (Wijaya et al., 2013,79)

Pada pengukuran IDM, desa dikelompokkan ke dalam lima status, yaitu: (1) Desa Sangat Tertinggal; (2) Desa Tertinggal; (3) Desa Berkembang; (4) Desa Maju; (5) Desa Mandiri. Berdasarkan data dari Kementrian Desa, dengan jumlah desa yang mencapai 74.955 desa, masih terdapat 33.902 dengan status IDM berkembang, 9,584 desa tertinggal, dan 4,982 desa yang masih berstatus sangat tertinggal. Berdasarkan data tersebut dapat dapat diketahui bahwa terdapat kendala dalam proses pemenuhan IDM. Salah satunya masalah data desa yang tidak kredibel dan sudah usang, sehingga hal tersebut juga berpengaruh pada penanganan masalah yang menjadi tidak maksimal, hal ini menjadi salah satu sumber terjadinya masalah seperti kurang maksimalnya pelayanan administrasi hingga bantuan sosial yang salah sasaran.

Latar belakang munculnya layanan desa digital berdasarkan UU Desa pasal 86 tahun 2014, yang mengharuskan desa mempunyai sistem informasi desa guna menyajikan pelayanan terbaik untuk masyarakat. Saat ini, beberapa desa sudah menggunakan Sistem Layanan Desa yang telah terintegrasi. Namun, belum bisa mengatasi kendala yang dialami desa secara maksimal karena kurang lengkapnya fitur-fitur yang tersedia, dan data yang belum terintegrasi dengan baik.

Digidarpa Desa merupakan Sistem Layanan Desa yang terintegrasi. Digidarpa Desa menawarkan solusi untuk mengatasi kendala dalam upaya pemenuhan Indeks Desa Membangun dengan menawarkan fitur-fitur yang lengkap melalui sistem layanan ini. Digidarpa Desa merupakan suatu produk yang

terbilang baru, oleh karena itu Digidarpa Desa membutuhkan desa *early adopter* untuk memastikan sistem berjalan lancar sesuai target dan rencana tanpa adanya kendala. Namun, pada pengimplementasiannya perlu adanya panduan penggunaan, baik dari sektor pemerintah maupun masyarakatnya mengingat sistem layanan desa secara digital masih butuh penyesuaian penggunaannya di beberapa kalangan.

Berdasarkan data wawancara yang dilakukan oleh pihak Digidarpa Desa diketahui bahwa sistem pelayanan yang saat ini berjalan belum seutuhnya memberikan kemudahan. Salah satu kendala adalah sulitnya menemukan cara sosialisasi yang tepat dan berdampak pada sukarnya masyarakat untuk paham terhadap penggunaan aplikasi dan sistem yang ada di desa.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis merancang sebuah video panduan yang informatif, menarik dan mudah dipahami guna menjadi alat pemahaman masyarakat terkait penggunaan aplikasi sistem layanan desa, video panduan berupa video *2D Motion Infographic* yang diharapkan dapat memberi kemudahan dan informasi yang tepat terkait penggunaan aplikasi sistem layanan desa Digidarpa Desa setelah diluncurkan.

## **METODE PENELITIAN**

### **Desa**

Desa merupakan pemukiman dengan suatu kesatuan hukum dimana penduduknya berwenang atas pelaksanaan pemerintahannya sendiri. (Djaenuri, 1.7)

### **Pelayanan Publik**

Pelayanan Publik merupakan tanggung jawab yang harus diwujudkan oleh lembaga pemerintah pusat atau daerah guna memenuhi kebutuhan masyarakat ataupun untuk melaksanakan aturan perundang-undangan dalam berbagai

bentuk jasa pelayanan, bersifat barang maupun jasa. Sementara berdasarkan UU nomor 22 Tahun 2009 Tentang Pelayanan Publik merupakan sebuah bentuk pemenuhan keperluan pelayanan yang sinkron berdasarkan aturan perundang-undangan yang berlaku pada setiap penduduknya dan warga negara atas jasa, barang maupun bentuk layanan administratif yang tersedia (Chalik, 2015, h.23)

### **Pelayanan Administrasi Desa**

Merupakan perwujudan perlindungan kehormatan, martabat, harta, pribadi dan keluarga yang telah diharuskan negara sebagai pelayanan pemerintah desa dan diatur dalam undang-undang (Mariani, 2021)

### **Layanan Digital Desa**

Merupakan sebuah program berbasis pemanfaatan teknologi informasi yang diterapkan pada sistem pelayanan pemerintah, pelayanan masyarakat, dan pemberdayaan masyarakat. Pelayanan akan bersifat digital dan terkoneksi melalui jaringan tanpa kabel (Alvaro & Octavia, 2019, 8)

### **Aplikasi Sistem Layanan Desa**

Dari Jahja dkk. (2012) mengatakan Sistem Informasi Desa (SID) memiliki pengertian dalam arti sempit dan luas. Dalam pengertian sempitnya SID ditujukan sebagai aplikasi yang membantu dan memudahkan pemerintah desa dalam menyimpan data-data milik desa dan pada proses pencarian data. Sedangkan dalam arti luas, SID merupakan suatu sistem/rangkaian yang dimaksudkan untuk mengatur sumber daya yang berada di komunitas secara mekanisme, prosedur hingga pemanfaatannya (Rianto et al., 2018, 15)

### **Motion Graphic**

*Motion graphic* berasal dari dua suku kata berbahasa Inggris, "*Motion*" bermakna gerak, dan "*graphic*" bermakna grafis. Sederhananya, *motion graphic* dimaknai sebagai sebuah grafis gambar yang digerakkan.

*Motion graphic* ialah bagian dari cabang ilmu *graphic design*, pada *motion* grafis secara sengaja komponen-komponen desain diberi pergerakan agar tampak hidup, yang terdiri dari ukuran, tekstur, raut, bentuk, dan arah. Sementara, yang menjadi pembeda antara *motion* grafis dan *graphic design* terletak pada media pengaplikasiannya, jika *motion* grafis memberikan gerak pada elemen-elemen *design* yang ada di dalamnya sehingga terlihat dinamis, dan media untuk menampilkan *motion graphic* adalah pada media audio visual. Sedangkan, *graphic design* mengandung komponen-komponen yang bersifat statis (diam) dan terletak pada media cetak (Umam,2016)

### **Prinsip dan Tahapan *Motion Graphic***

Menurut Krasner (2008), prinsip-prinsip dasar *motion graphic* terdiri dari *composition, Frame, Flow, Transition, Tekstur, Sound, Emotion, Inspiration*. (Dewanto & Mulyadi, 2020, 152)

Menurut Slembrouck (dalam Ramdhani et al, 2021,7) , dalam pembuatan *motion graphic* ada beberapa tahapan yang dikerjakan:

#### **Pra-Produksi**

Tahap pertama merupakan penentuan konsep awal yang meruakan tahap identifikasi ide, dan tahap penentuan cerita.Dilanjutkan dengan penulisan naskah, tahap ini bisa dimulai dengan gambaran kasar penceritaan, lalu setelahnya akan diterjemahkan sebagai objek visual, efek suara, pergerakan, dan *voiceover*. Tahapan selanjutnya merupakan langkah awal dalam pembuatan visual, yaitu pembuatan *storyboard* yang pembuatannya berdasarkan pada penulisan naskah di dalamnya termasuk rencana *scene* yang diperlukan dalam naskah, yang disebut "*Style Frame*". Dalam *storyboard* juga tertera deskripsi singkat *scene*, keterangan narasi, suara, atau teks, yang diperlukan. Tahap pada pra-produksi selanjutnya adalah penambahan *sound* seperti *Voiceover*, Musik dan *Sound Effect*.

#### **Produksi**

Tahap kedua merupakan tahap animasi, pada tahap animasi ini, semua bagian mulai disatukan. Animator akan menganimasikan beberapa *style* visual yang telah ditentukan, penganimasian tersebut merupakan draft kasar sebelum pengerjaan animasi sebenarnya, hal ini berguna untuk kesempatan mendapat feedback, untuk meminimalisir jumlah revisi. Setelahnya animasi dapat disempurnakan dan dibuat secara lengkap.

### **Pasca-Produksi**

Tahap terakhir merupakan tahap *rendering*, Menurut Asmoro & Paromono (dikutip di Ignasius et al, 2022). Rendering merupakan tahapan membuat animasi yang sebelumnya sudah diedit menjadi video yang bisa diputar pada seluruh jenis perangkat lunak pemutar video.

### **Infografis**

Menurut NeoMam Studio, studio produksi infografis digital di Manchester profesional (dalam kemkominfo RI, 2018) infografis memiliki dua alasan kuat mengapa dipilih menjadi media penyampai informasi, yang pertama karena infografis masyarakat lebih tertarik pada konten dengan bentuk visual karena dianggap lebih mudah dipahami, dan lebih menghibur, oleh sebab itu infografis dianggap lebih menarik perhatian masyarakat luas. Infografis lebih mudah diingat dan dimengerti oleh masyarakat dibanding konten informasi berbentuk teks.

Menurut Kemkominfo RI (2018), Infografis yang bermutu dan sesuai standar konten dibuat dengan memenuhi standar-standar berikut ini:

1. Fokusi pada tujuan infografis
2. Berlandaskan penelitian dan sumber yang bisa dipertanggungjawabkan dan tanggal produksi sebagai referensi aktualitas
3. Kesesuaian dengan kebutuhan pembaca
4. Keharmonisan yang menarik struktur visual
5. Readability (tingkat keterbacaan)
6. Mengandung persuasi

7. Lugas (*Simplicity*)
8. Kesesuaian dengan *brand guideline*
9. Mudah dibagikan (*Shareability*)

### **Flat Design**

*Flat design* merupakan sebuah *style design* minimalis, dengan diisi bentuk geometris dan banyaknya *white space*, sehingga menyajikan kesan modern, bersih, ringan, dan *to the point*. (Rustan, 2019).

Terdapat empat elemen dasar secara umum yang sering digunakan dalam *flat design* yakni a) Ilustrasi, b) Tipografi, c) Tata Letak, d) Warna (Anindita & Riyanti, 2016)

### **Warna**

Warna merupakan suatu elemen penting, warna berfungsi sebagai penarik perhatian, warna dapat menghadirkan kesan realisme, menciptakan mood, dan dapat membangun suatu identitas *brand*. (Ilhamsyah, 2021)

### **Video Tutorial**

Menurut Ayuningtias (dikutip di Hidayat et al. 2018) Video adalah sekumpulan gambar yang diam yang dilihat secara berurutan dalam waktu tertentu dan dengan kecepatan tertentu. Sementara menurut Busyaeri et al (2016) Video merupakan penyajian gerak menggunakan media audio-visual yang semakin dikenal oleh khalayak. Menyampaikan pesan yang bersifat fiktif maupun fakta, edukatif, informatif, dan instruksional.

Menurut KBBI, "Tutorial" adalah a) Pembimbingan kelas oleh seorang pengajar (tutor) untuk seorang mahasiswa atau sekelompok kecil mahasiswa; b) Pengajaran tambahan melalui tutor. Sehingga bisa disimpulkan bahwasannya tutorial merupakan bimbingan atau pengajaran kepada sekelompok orang oleh seorang ahli.

Bisa disimpulkan video tutorial merupakan sajian gambar bergerak berupa media audio visual yang didalamnya menyajikan pengajaran/penaduan yang

dilakukan oleh individu yang berpengetahuan kepada sekelompok orang yang menonton.

### **Tipografi**

Pada beberapa kasus, tipografi bukan hanya sebagai sarana penyampaian informasi. Pada iklan cetak, huruf memiliki peran sebagai estetika, dan dalam pemilihan tipografi akan membantu menciptakan mood, serta menjaga tampilan agar tetap konsisten. (Ilhamsyah, 2021)

### **Desain Karakter**

Menurut Reza (dalam bukunya berjudul “Desain Karakter”) Desain karakter merupakan sebuah gambaran berupa makhluk hidup, Ghoib, atau objek yang dibuat dan diberi pengayaan oleh penciptanya dengan maksud tertentu dengan warna, sifat dan bentuk visual yang khusus dan unik. (Shabrina & Sudaryat, 2020, 1455)

Menurut Smardon (1986) secara umum karakter merupakan suatu keunikan atau ciri tertentu yang mejadi pembeda antara objek satu dan lainnya. Mengenali karakter bisa dilakukan dengan memusatkan perhatian pada atribut yang dapat dicerna oleh indra visual seorang pengamat. (Ramdhan & Sudaryat, 2015, 295)

### **Metode Penelitian**

#### **Studi Pustaka**

Studi pustaka ialah sebuah metode pengumpulan data yang diambil dari karya ilmiah, buku-buku, jurnal ataupun sumber pustaka lain yang berhubungan dengan topik perancangan yang diambil (Rahadianto & Rahmansyah, 2016).

#### **Observasi**

Observasi merupakan salah satu elemen esensial dari seluruh metode pengumpulan data pada penelitian kualitatif. (Hasanah, 2017)

#### **Wawancara**

Menurut Widodo (dikutip di Mughni et al, 2022) Wawancara merupakan suatu metode pengumpulan data yang bentuknya tanya jawab dengan tujuan untuk mendapat informasi atau data.

### **Kuisisioner**

Sistem Kuisisioner merupakan sebuah proses yang saling berhubungan untuk mengidentifikasi ukuran kepuasan atau keinginan pelanggan terhadap lembaga, jasa, produk dan perusahaan tertentu. Umumnya, kuisisioner yang diperoleh bisa memberikan sebuah pemahaman kepada pihak yang mengambil keputusan (Venda & Wibawa, 2018)

### **HASIL DAN DISKUSI**

Penulis telah mengumpulkan data melalui wawancara dengan *chief product officer* mengenai alur video tutorial, gambaran cara pelayanan dan kesadaran masyarakat Desa Sukapura terhadap aplikasi digital desa. Lalu penulis juga melakukan wawancara kepada kasi pelayanan guna mengetahui video panduan yang dibutuhkan Desa Sukapura dari sudut pandang pemerintahan. Dan sebagai sampel, penulis menggunakan kuisisioner untuk mengetahui pemahaman masyarakat tentang sistem layanan digital desa dan mengetahui langsung video panduan seperti apa yang dibutuhkan masyarakat dengan partisipan yang terdiri dari 33 orang dengan 4 diantaranya berprofesi sebagai perangkat desa dengan rentan usia 19-50 tahun.

Analisis karya sejenis memberikan referensi untuk perancangan, seperti transisi atraktif dari "*Freightly-Explainer Video*", flow dan layout dari "*Hevofood App*", serta tambahan referensi transisi dan pewarnaan dari video "*Sambungin Akun Gojek dan Tokopedia-mu Sekarang.*"

### **Konsep Pesan**

Maka perancangan ini bertujuan sebagai media informasi berupa panduan penggunaan aplikasi sistem layanan desa yang menarik, efektif, dan mudah dimengerti oleh masyarakat Sukapura. Panduan akan disajikan dengan bentuk Audio Visual yang mudah di mengerti dan tidak bertele-tele, serta mudah diakses oleh seluruh masyarakat yang membutuhkan.

### **Konsep Karya**

Konsep karya video panduan penggunaan aplikasi sistem layanan desa yang berupa *motion infographic* 2D ini akan menyajikan panduan untuk alur fitur-fitur utama beserta contoh alur pengajuan surat di aplikasi Digidarpa Desa.

Pertama masyarakat akan dijelaskan mengenai alur dari mulai cara menngunduh, login dan aktivasi, lalu dilanjutkan dengan penjelasan fitur di menu utama seperti layanan publik, layanan posyandu, tanggap bencana, layanan SOS. Setelahnya akan diperlihatkan salah satu contoh alur pengajuan surat dari pertama mengajukan sampai selesai pengajuan surat usaha. Berdasarkan data dan referensi video akan dirancang seefektif mungkin agar mudah dimengerti, selain dalam bentuk visual penjelasan juga akan menggunakan *voice over*.

### **Konsep Media**

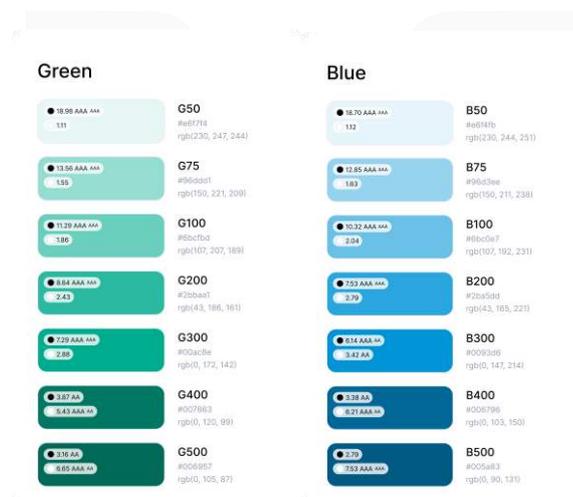
Pada perancangan video panduan penggunaan aplikasi Digidarpa Desa ini, media yang digunakan sebagai sarana menyampaikan pesan dan informasi secara informatif adalah *motion infographic*. Perancangan *motion infographic* ini akan menghasilkan video panduan format mp4 dengan ratio 16:9 sesuai dengan rasio default pada youtube. Pemilihan situs youtube sebagai situs untuk penayangan utama video karena, youtube dianggap paling efektif. Video akan panduan akan ditayangkan pada platform youtube, sosial media, dan pada saat sosialisasi penggunaan aplikasi Digidarpa Desa. Menggunakan media pendukung berupa poster, X-banner, reel video instagram.

### **Konsep Visual**

Perancangan 2D *motion infographic* sebagai video panduan penggunaan aplikasi Digidarpa Desa ini dirancang menggunakan aset-aset visual dengan *style flat design* yang telah dibuat untuk menyampaikan poin-poin utama tanpa mengandalkan alur yang berbelit-belit. Dirancang dengan gerakan yang dinamis dengan transisi yang disesuaikan dengan naratornya.

Tipografi yang digunakan pada video adalah *style font* Lato dan Montserrat. Font Lato dan Montserrat memiliki desain yang modern dan sederhana. Digunakannya font Lato dan Montserrat juga terkait dengan tingkat keterbacaan.

Warna yang diaplikasikan dalam perancangan ini merupakan warna yang diambil dari warna turunan identitas Digidarpa yang akan didominasi warna hijau, sehingga menghasilkan warna yang konsisten dengan mempertahankan identitas produk.



Gambar 1 Color Palette  
Sumber: Data Pribadi, 2023

*Style* karakter dan elemen visual lain di video infografis menggunakan *style flat design*. Digunakannya *style flat design* karena dinilai lebih simple dan bersih tanpa ornamen yang berlebihan dan menggunakan *typeface sans-serif*. Dengan menggunakan *penggayaan flat design* pada *layout*, informasi pada video akan lebih mudah terbaca dan dapat diproses dengan cepat oleh *audience* karena

adanya banyak white space yang lebih menonjolkan *aset-aset visual yang menjadi vocal point* pada video.

Dalam rangka merancang video tutorial panduan penggunaan aplikasi Digidarpa Desa, analisis ini memberikan arahan mengenai konten, penggunaan data, *visual identity*, dan inspirasi dari karya serupa.

## KESIMPULAN

Digidarpa Desa merupakan sistem informasi desa digital yang bertujuan meningkatkan efisiensi pelayanan publik dan pengelolaan data di tingkat desa. Perancangan video *2D motion infographic* tentang panduan penggunaan aplikasi Digidarpa Desa bertujuan untuk meningkatkan pemahaman masyarakat desa Sukapura.

Dirancangnya video panduan ini bertujuan untuk mengetahui perancangan video panduan penggunaan aplikasi Digidarpa Desa menggunakan *2D motion infographic*. Dengan media informasi seperti video panduan ini dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat secara efisien, dengan alur yang mudah diikuti serta visual serta audio yang jelas. Perancangan ini menggunakan aset visual sederhana dengan *style flat design* dengan mempertimbangkan keterbacaan dan fokus penonton.

## SARAN

Diharapkan perancangan motion infographic ini dapat bermanfaat bagi Digidarpa Desa sebagai media informasi kepada masyarakat, dan berguna bagi masyarakat itu sendiri sebagai video acuan penggunaan aplikasi Digidarpa Desa. Dalam penulisan ini tentu masih banyak kekurangan dalam penerapan prinsip maupun unsur *motion infographic* pada video panduan penggunaan aplikasi Digidarpa Desa. Diharapkan di masa mendatang penulisan ini bisa menjadi

inspirasi bagi pembaca untuk menghasilkan *motion graphic* yang lebih baik dengan konsep yang berbeda.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Al Mughni, D., Rahmansyah, A., & Deanda, T. R. (2022). PERANCANGAN KARAKTER UNTUK FILM ANIMASI 2D “Her Morning” MENGGUNAKAN KARAKTERISTIK VEGAN. *eProceedings of Art & Design*, 9(5).
- Alvaro, R., & Octavia, E. (2019, Mei). Desa digital:potensi dan tantangan. *Buletin APBN*, IV(8), 8.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1).
- Chalik, A. (2015). Pelayanan publik tingkat desa.
- Dewanto, I. S., & Mulyadi, D. V. (2020, Desember). *Efektivitas Flat Design dalam Motion Graphic “Pentingnya Rating Usia Film Bagi Anak”*. *MIND (Multimedia Artificial Intelligent Networking Database) Journal*, 5(2), 149-159.  
<https://doi.org/10.26760/mindjournal.v5i2.149>
- Djaenuri, H. A. Sejarah Terbentuknya Desa.
- Fendya, W. T., & Wibawa, S. C. (2018). Pengembangan sistem kuesioner daring dengan metode weight product untuk mengetahui kepuasan pendidikan komputer pada lpk cyber computer. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 3(01).
- FLAT DESIGN – surianto rustan*. (2019, July 17). surianto rustan. Diakses pada 22 Agustus 2023, dari <https://www.suriantorustan.com/flat-design/>
- Hahury, R. M. S., & Wahyudi, A. T. (2022). ANALISA PENGAPLIKASIAN TEORI WARNA DAN PENGGUNAAN SILUET DALAM DESAIN KARAKTER. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 14.

- Heavy Whoosh Pack by 2MD*. (2018, December 5). AudioJungle. Diakses pada 14 Juni 2023, dari <https://audiojungle.net/item/heavy-whoosh-pack/22898586>
- Hidayat, W., Maafuf, F., & Bahari, S. (2016). Perancangan Media Video Desain Interior Sebagai Salah Satu Penunjang Promosi Dan Informasi Di PT. Wans Desain Group. *Journal Cerita*, 2(1).
- Ignasius, J., Febriani, R., & Putri, P. S. (2022). ANALISIS PERBANDINGAN TEORI DENGAN PROSES PRODUKSI DIREKTORAT RMPI BRIN MENGENAI PROSES PRODUKSI MOTION GRAPHICS. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 11.
- Ilhamsyah, I. (2021). Pengantar strategi kreatif Advertising Era Digital.
- Indra, M. S. D., & Ramdhan, Z. (2018). Perancangan Storyboard Pada Animasi Panday Mengenai Informasi Perlindungan Ekosistem Alami Kawasan Cagar Alam Gunung Papandayan. *eProceedings of Art & Design*, 5(3).
- Iskandar, Nehru, & Riantoni, C. (2021). METODE PENELITIAN CAMPURAN: KONSEP, PROSEDUR DAN CONTOH PENERAPAN (M. Nasrudin, Ed.). Penerbit NEM.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2018). *KIAT BIKIN INFOGRAFIS KEREN DAN BERKUALITAS BAIK*. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.
- Lankow, J., Ritchie, J., & Crooks, R. (2012). *Infographics: The Power of Visual Storytelling*. Wiley.
- Lewis, J. (2020, July 9). *Typing Sound Effect (no copyright)*. YouTube. Diakses pada 14 Juni 2023, dari <https://youtu.be/OJhWtBBJw10>
- Mariani. (2021, June 21). Potret Pelayanan Publik Pemerintah Desa. Ombudsman RI. Diakses pada Mei 18, 2023, dari <https://ombudsman.go.id/artikel/r/artikel--potret-pelayanan-publik-pemerintah-desa>.
- Meade, M. (2020, September 1). *ROYALTY FREE Explainer Corporate Music | Background Music For Tutorials Royalty Free by MUSIC4VIDEO*. YouTube. Diakses pada 14 Juni 2023, dari <https://youtu.be/yFLOIy5oq6E>

- Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek warna dalam dunia desain dan periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084-1096.
- P. M., & Jordan, M. (2019, April 7). Google Pay Success Sound Effect. YouTube. Diakses pada 14 Juni 2023, from <https://youtu.be/84frnbTWGis>
- Paper Sound Effect*. (2021, February 28). YouTube. Diakses pada 14 Juni 2023, dari <https://youtu.be/eibsYJlaNsg>
- Ramdhani, A., Hardian, R., & Maulana Fajar, A. (2021). Pembuatan Motion Graphic Pengenalan Desain Komunikasi Visual Untuk Siswa Sma-Smk. Doctoral dissertation, Politeknik Harapan Bersama.
- Ramadhan, Z., & Sudaryat, Y. (2015). Character Transformation Of Cepot. Bandung *Creative Movement (BCM)*, 2(1).
- Rahadianto, I. D., & Rahmansyah, A. (2016). Perancangan Game Simulasi Budidaya Kroto Semut Rangrang. *eProceedings of Art & Design*, 3(3).
- Rahmawati, Dian, and Syarip Hidayat. "Perancangan Motion Graphic Untuk Pencegahan Kasus Demam Berdarah Dengue (dbd) Di Kabupaten Bandung." *eProceedings of Art & Design 6.2* (2019).
- RI, D. (2014). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2014 Tentang Desa. Dpr. Go. Id.
- Rianto, P., Wahyono, S. B., Kurnia, N., Adiputra, W. M., Wendrtama, E., & Poerwaningtias, I. (2018). Sistem informasi desa dan akses informasi (P. Rianto, Ed.). Pemantau Regulasi & Regulator Media.
- Sabado, A. G. (2021, November 17). *pop sound effect cute*. YouTube. Diakses pada 14 Juni 2023, dari <https://youtu.be/BRp9rSeXc68>
- Shabrina, S. N., & Sudaryat, Y. (2020, agustus). *PERANCANGAN DESAIN KARAKTER FILM ANIMASI PENDEK 2D"ESCAPE" DESIGNING CHARACTER FOR 2D ANIMATED SHORT FILM "ESCAPE"*, 7(2).

- Umam, N. C. (2016). Perancangan Motion Graphic Pengenalan Batik Gemawang Khas Kabupaten Semarang. Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Wijaya, E., Anggraeni, R., & Bachri, R. (2013). Desa Digital: Peluang untuk Mengoptimalkan Penyebarluasan Peraturan Perundang-Undangan di Indonesia. *Jurnal Dinamika Hukum*, 13(1), 75-88.
- Zharandont, P. (2015). Pengaruh warna bagi suatu produk dan psikologis manusia. Bandung. Universitas Telkom.

