

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan proses dalam pembuatan karya video *motion graphic* pada media sosial Instagram @sapawarga_jabar dengan tujuan untuk meningkatkan kesadaran merek sehingga masyarakat di wilayah Provinsi Jawa Barat dapat menggunakan dan memanfaatkan aplikasi layanan digital Sapawarga. Dalam produksi video *motion graphic* penulis menjabarkan tiga tahap yaitu tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Adanya rangkaian tahapan pada produksi video *motion graphic* ini memiliki tujuan untuk dapat menyampaikan informasi secara efektif kepada masyarakat wilayah Provinsi Jawa Barat serta mampu menyadarkan masyarakat tentang adanya aplikasi layanan digital Sapawarga yang dimiliki oleh Pemerintah Daerah Provinsi Jawa Barat yang dapat membantu masyarakat wilayah Jawa Barat dalam pengaduan ijazah yang ditahan oleh pihak sekolah, mengetahui informasi tentang tempat wisata di wilayah Provinsi Jawa Barat yang terintegrasi oleh aplikasi layanan digital Sapawarga dan melaporkan jika terjadi jalan yang berlubang dan rusak agar segera ditindak lanjuti.

4.1 Tahap Pra Produksi

Pada tahap pra produksi, pencipta karya sekaligus penulis mempersiapkan berbagai macam persiapan sebelum ke tahap produksi, pencipta karya mengawali dengan bertemu dan berdiskusi bersama tim Jabar digital service yang bertugas mengelola aplikasi layanan digital Sapawarga dengan membahas data pendukung yang diperlukan serta asset logo, grafis, font teks, gambar dan lain sebagainya.

Pada tahap pra produksi pencipta karya sekaligus penulis dalam penciptaan karya mengacu dan mengikuti pada *Standard Sequence Guide* (SSG) dan *Storyboard* yang sudah dibuat oleh pencipta karya, tetapi terdapat beberapa perubahan dalam proses produksi karena mengikuti arahan dan standar operasional dari pihak pengelola aplikasi layanan digital Sapawarga, namun hal tersebut tidak mengurangi informasi yang disampaikan kepada masyarakat wilayah Jawa Barat.

Tahap pra produksi yang dilalui oleh penciptaan karya dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Mengunjungi serta berdiskusi dengan pengelola aplikasi layanan digital Sapawarga dan mengambil data pendukung

Pada tahap pertama yaitu penulis selaku pencipta karya membuat permohonan izin penelitian dengan membuat surat izin penelitian dari Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro yang ditujukan kepada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Barat lalu bertemu pihak pengelola aplikasi layanan digital Sapawarga untuk berdiskusi terkait produksi video *motion graphic* serta mengambil data pendukung yang diperlukan yaitu data jumlah pengguna aplikasi layanan digital Sapawarga, fitur yang sering digunakan oleh masyarakat Provinsi Jawa Barat, data pengguna berdasarkan jenis kelamin dan data pengguna berdasarkan umur.



Gambar 4.1 Berdiskusi dengan pengelola aplikasi Sapawarga.

Hasil dari diskusi bersama pihak pengelola aplikasi layanan digital Sapawarga didapatkan data pendukung yang diperlukan serta usulan dan masukkan dari pihak pengelola aplikasi layanan digital Sapawarga kepada pencipta karya terkait produksi konten video *motion graphic* sehingga mempermudah dalam penciptaan karya.

2. Produksi naskah *standard sequence guide* (SSG) dan *storyboard*

Pada tahap ini penulis sebagai pencipta karya membuat naskah *standard sequence guide* dan *storyboard* untuk memudahkan serta mengetahui alur dalam

produksi konten sehingga pesan atau informasi yang disampaikan efektif. Pada pembuatan *standard sequence guide* dan *storyboard* mengacu pada data yang sudah dicari, berkonsultasi kepada dosen pembimbing dan tim kreatif sekaligus pengelola aplikasi layanan digital Sapawarga.

3.6. *Standard Sequence Guide* Produksi Motion Graphic: Sapawarga

1. *Standard Sequence Guide* Video Motion Graphic: Sapawarga #1

a. Production: "Video Motion Graphic Jalan Rute, Iqar Sapawarga"

b. Target Audience: Masyarakat Jawa Barat pengguna media sosial

c. Script Writer: Muhammad Zaki Adh-Thariq

d. Animator: Muhammad Zaki Adh-Thariq

e. Editor: Muhammad Zaki Adh-Thariq

f. Product service: Motion Graphic Sapawarga

Durasi: #1

Tabel 3.1 *Standard Sequence Guide* Video Motion Graphic: Sapawarga #1

No	Deskripsi Adegan	Naskah	Musik	Durasi
1.	Pada adegan pertama terdapat halaman depan konten dengan latar belakang jalan rusak disertai gambar wanita yang sedang berdiskusi dan terdapat teks "Apa itu jalan rusak" busa Iqar Sapawarga" disertai logo Sapawarga	Apa itu jalan rusak busa Iqar Sapawarga	NCM Uplbeat Funk Rock by Induction	1"
2.	Pada adegan kedua terdapat latar belakang jalan rusak disertai gambar wanita yang sedang berdiskusi ke arah teks "Bisa banget lho! gas cuman"	Bisa banget lho! Gas cuman	NCM Uplbeat Funk Rock by Induction	1,5"
3.	Pada adegan ketiga terdapat tampilan aplikasi layanan digital Sapawarga dengan	-	NCM Uplbeat Funk Rock by Induction	4"

Gambar 4.2 *Standard sequence guide.*

Pada gambar 4.2 merupakan *standard sequence guide* yang dibuat oleh penulis sekaligus pencipta karya, dengan tujuan untuk memastikan proses produksi video *motion graphic* berjalan dengan lancar, efisien dan menghasilkan karya yang berkualitas, tetapi disaat sudah menyelesaikan produksi terdapat sedikit perbedaan dalam *standard sequence guide* dengan hasil yang sudah dibuat tetapi tidak mengurangi pesan yang ingin disampaikan.

3.7. *Storyboard*

a. *Storyboard* motion graphic: #1 "Video Motion Graphic: Jalan Rute, Iqar Sapawarga"

Tabel 3.4 *Storyboard* #1

Scene	Durasi
Scene: 1	Durasi: 1"
Deskripsi: Pada scene 1, terdapat halaman depan atau Cover dari konten video motion graphic sebagai penangan konten.	
Transisi: Fade out	
Scene: 2	Durasi: 1,5"
Deskripsi: Pada scene 2, terdapat seorang wanita yang memberikan bahwa ada solusinya.	
Transisi: Fade out	

Gambar 4. 3 *storyboard.*

Pada gambar 4.3 merupakan *storyboard* yang dibuat oleh penulis sekaligus pencipta karya, dengan tujuan untuk memudahkan dalam merencanakan dan

3. Mengumpulkan Aset Gambar Logo

Pada gambar 4.4 merupakan tampilan tangkapan layar gambar logo-logo yang akan ditampilkan di konten video *motion graphic*, logo pada sebuah konten dapat memperkuat identitas suatu produk atau layanan, sehingga memudahkan diingat oleh penonton.

[illegible]

55

Pada produksi video *motion graphic*, pencipta karya memerlukan Asset *mock up* gawai untuk mempermudah dalam editing pada tahap pasca produksi serta menyesuaikan dengan *standard sequence guide* (SSG) dan *storyboard* yang telah dibuat. penggunaan *mock up* gawai ini diperlukan karena video *motion graphic* ini memiliki sudut pandang dalam penggunaan aplikasi layanan digital Sapawarga.

5. Mencari Asset Gambar Model



Gambar 4.6 Mencari referensi asset gambar model siswa SMA.

Pemilihan asset gambar model sangat penting untuk ditampilkan di halaman depan konten karena dengan adanya gambar model pada halaman depan atau sampul dapat menarik perhatian penonton sehingga tertarik untuk menonton konten video *motion graphic*.

Pencipta karya memilih asset gambar model seorang siswa SMA yang sedang memegang kepala sehingga terlihat seperti frustrasi, sebagai halaman depan atau sampul pada konten video *motion graphic* yang berjudul “Video Motion Graphic Ijazah ditahan, lapor Sapawarga”

6. Mempersiapkan alat untuk produksi video *motion graphic*

Pada tahap ini penulis selaku pencipta karya mempersiapkan alat-alat yang diperlukan dalam mempersiapkan produksi dan pasca produksi video *motion graphic*, diantaranya sebagai berikut:

Tabel 4.1 Alat yang dipersiapkan untuk produksi dan pasca produksi.

No	ALAT	FUNGSI
1.	Laptop merk MSI gl62mvr 7rfx	Laptop digunakan untuk editing pada tahap pasca produksi.
2.	Gawai merk Tecno Spark 20 pro plus	Gawai digunakan untuk melakukan perekaman layar pada tahap produksi.
3.	Keyboard external merk Logitech	Keyboard sebagai alat penunjang dalam produksi naskah <i>standard sequence guide</i> (SSG) dan <i>storyboard</i>
4.	Mouse merk Logitech	Mouse digunakan untuk membantu dalam seluruh proses dari tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi, sehingga mempermudah dan memperlancar dalam pengerjaan.
5.	Headphone merk Fantech	Headphone digunakan untuk membantu audio terdengar jelas dalam pengerjaan editing pada tahap pasca produksi dalam memasukan latar belakang suara pada konten video <i>motion graphic</i> .
6.	Charge laptop merk MSI gl62mvr 7rfx	Charge laptop merk MSI gl62mvr 7rfx membantu dalam mengisi daya laptop serta dapat

		meningkatkan performa laptop.
7.	Charge gawai merk Tecno spark 20 pro plus	Charge gawai merk Tecno spark 20 pro plus membantu dalam mengisi daya gawai sehingga tahap produksi tidak terjadi kendala kehabisan daya.

4.2 Produksi

Pada tahap produksi, penulis sekaligus pencipta karya melakukan proses produksi video *motion graphic* memerlukan waktu selama 3 minggu yang meliputi berbagai macam tahapan, yaitu membuat dan menentukan jadwal produksi video *motion graphic* dengan tujuan untuk mengetahui progress serta terkontrol dalam produksi video *motion graphic*, menentukan warna latar belakang beranimasi, pemilihan objek animasi, pemilihan elemen dalam produksi video *motion graphic*, mencari logo yang perlu ditampilkan pada video *motion graphic* yang menyesuaikan dengan SSG dan *Storyboard* yang telah dibuat memilih font serta warna yang sesuai dengan standar yang digunakan oleh pihak Sapawarga. Berikut adalah rincian lebih lanjut dari tahapan proses produksi:

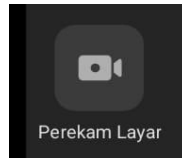
1. Jadwal Produksi Video *Motion Graphic*

Tabel 4.2 Jadwal produksi.

No	Judul	Hari/tanggal	Lokasi	Rincian
1.	“Video Motion Graphic Jalan Rusak, lapor Sapawarga”	Senin, 26 Mei 2025 - Jumat 30 Mei 2025	Bandung Creative Center	Mencari referensi untuk menambahkan ide pada video <i>motion graphic</i> yang dibuat, lalu berkonsultasi kembali dengan pihak Sapawarga tentang konsep dan ide, lalu memulai produksi video

				<i>motion graphic</i> dan melakukan editing video <i>motion graphic</i> serta berkonsultasi bersama tim kreatif Sapawarga secara intensif terkait video yang dibuat, sehingga meminimalisir banyaknya revisi pada video <i>motion graphic</i> .
2.	“Video Motion Graphic Ijazah ditahan, lapor Sapawarga”	Senin, 2 Juni 2025 - Jumat, 6 Juni 2025	Bandung Creative Center dan Kantor Jabar Digital Service	Memulai produksi video <i>motion graphic</i> dan melakukan editing video <i>motion graphic</i> disertai konsultasi bersama tim kreatif Sapawarga untuk segera direvisi jika terdapat kesalahan dalam produksi maupun editing video.
3.	“Video Motion Graphic Liburan Terencana dengan Sapawarga”	Senin, 9 Juni 2025 - Jumat, 13 Juni 2025	Bandung Creative Center dan Kantor Jabar Digital Service	Memulai produksi video <i>motion graphic</i> dan melakukan editing video <i>motion graphic</i> disertai konsultasi bersama tim kreatif Sapawarga untuk segera direvisi jika terdapat kesalahan dalam produksi maupun editing video.

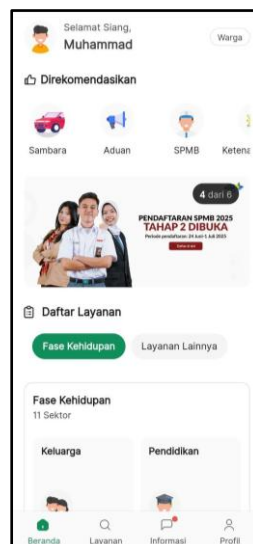
2. Memulai Rekaman Pada Aplikasi Layanan Digital Sapawarga



Gambar 4.7 Fitur perekam layar pada gawai.

Pada proses produksi, pencipta karya memulai produksi dengan memanfaatkan fitur pada gawai yaitu perekaman layar pada gawai, fitur ini sangat membantu pencipta karya karena fitur tersebut tidak dipungut biaya, sehingga dapat mengefisienkan anggaran ke yang lain. Pada proses rekaman layar, pencipta karya harus mempersiapkan aplikasi layanan digital Sapawarga pada gawai, dengan mengunduh aplikasi tersebut lalu mendaftarkan diri sebagai akun warga pada aplikasi Sapawarga.

Pada proses produksi, pencipta karya perlu memastikan koneksi internet dengan keadaan stabil dan mencoba fitur layanan yang tersedia di aplikasi layanan digital Sapawarga, sehingga dapat menghindari dari memuat halaman terlalu lama pada aplikasi Sapawarga.



Gambar 4.8 Tampilan awal aplikasi Sapawarga.

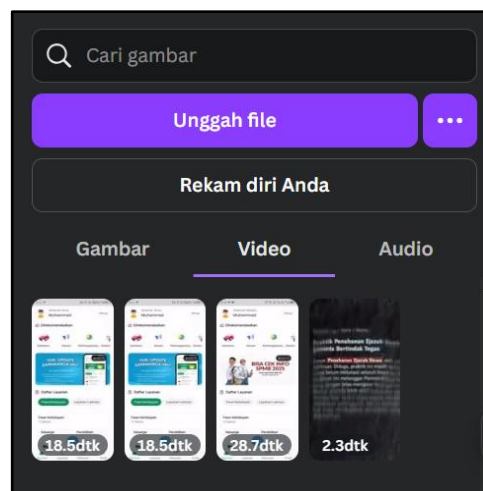
Tampilan awal saat membuka aplikasi layanan digital Sapawarga menjadi awal mula mulainya proses produksi atau kegiatan perekaman layar

pada gawai pencipta karya, dipilihnya tampilan awal aplikasi Sapawarga untuk mempermudah para penonton untuk melihat alur atau langkah pertama dalam menggunakan fitur dan layanan pada aplikasi layanan digital Sapawarga.

4.3 Tahap Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi, penulis sekaligus pencipta karya melakukan editing video *motion graphic* dari hasil produksi video, pada tahap ini penulis sekaligus pencipta karya menambahkan dan memasukan video, elemen, animasi, teks, transisi, warna, logo, dan suara latar belakang serta memberikan hasil video kepada tim kreatif Sapawarga untuk menyesuaikan dengan standar operasional dalam pembuatan konten pada media sosial Instagram @sapawarga_jabar, proses editing video dapat dirincikan sebagai berikut:

1. Unggahan Video



Gambar 4.9 Unggahan video ke Canva.

Tahap unggahan merupakan proses memasukkan video mentahan tutorial penggunaan aplikasi layanan digital Sapawarga ke aplikasi Canva. Pada tahap ini pencipta karya hanya perlu memindahkan hasil rekaman ke aplikasi Canva, lalu melakukan *preview* melalui laptop sebagai alat untuk membantu dalam memproses editing video *motion graphic*.

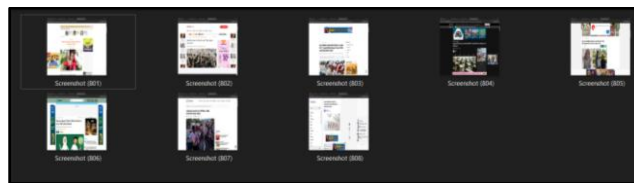
2. Menambahkan Asset gambar Model



Gambar 4.10 Menambahkan asset gambar model.

Pencipta karya menambahkan asset gambar model siswa yang sedang memegang kepala sehingga terlihat frustrasi, sebagai halaman depan atau sampul pada konten *video motion graphic* yang berjudul “*Video Motion Graphic* Ijazah ditahan, lapor Sapawarga”

3. Membuat Transisi *Match Cut* dan Menambahkan Transisi lain



Gambar 4.11 Tangkapan layar berita penahanan Ijazah.

Transisi pada *video motion graphic* diperlukan untuk menghubungkan atau menjembatani antara adegan dengan adegan lainnya, sehingga meningkatkan pemahaman dari pesan yang akan dituju, tanpa transisi, perpindahan bisa sangat canggung dan membingungkan audiens atau penonton.

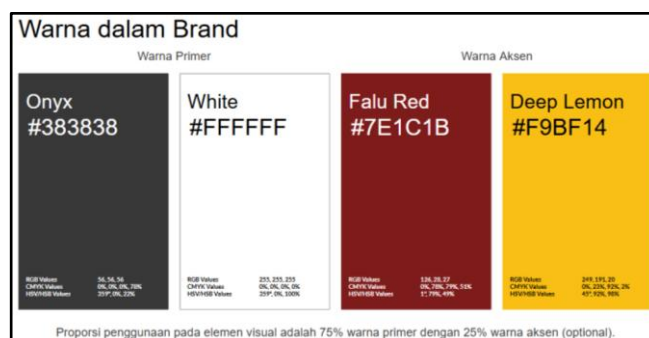
Pencipta karya memilih transisi *match cut* pada awal *video motion graphic* yang berjudul “*Video Motion Graphic* Ijazah ditahan, lapor Sapawarga” dengan menampilkan berita tentang penahanan Ijazah siswa siswi di wilayah Provinsi Jawa barat serta menambahkan efek spidol berwarna kuning, sehingga memberikan penekanan visualisasi tentang penahanan ijazah siswa siswi tersebut.



Gambar 4.12 Transisi *match cut*.

Pada tampilan gambar 4.12 merupakan transisi *match cut* yang digunakan untuk video *motion graphic* yang berjudul “Video Motion Graphic Ijazah ditahan, lapor Sapawarga”. Pencipta karya tidak hanya menggunakan efek transisi *match cut*, tetapi menggunakan beberapa efek transisi lainnya, diantaranya, transisi ajaib yaitu transisi yang menciptakan perpindahan objek atau elemen yang mulus dan beranimasi secara otomatis dari satu slide ke slide berikutnya, lalu menggunakan efek transisi usap lingkaran yaitu efek jenis transisi visual di mana satu slide dihapus atau diganti oleh slide berikutnya dengan efek lingkaran yang membesar atau mengecil dari tengah atau dari titik tertentu di layar, lalu efek transisi *fade in* dan *fade out* merupakan transisi perpindahan adegan tampilan konten atau suara dari yang terlihat atau terdengar hingga tidak terlihat secara pelan atau secara cepat.

4. Palet Warna yang digunakan



Gambar 4.13 Palet warna yang digunakan.

Palet warna yang digunakan dalam pasca produksi video *motion graphic* mengikuti standar yang diberikan oleh tim kreatif sekaligus pengelola aplikasi Sapawarga, dengan tujuan untuk memperkuat identitas produk atau layanan, sehingga mudah diingat oleh konsumen, warna yang digunakan yaitu Onyx dengan kode #383838, White dengan kode #FFFFFF, Falu Red dengan kode #7E1C1B, dan yang terakhir Deep Lemon dengan kode warna #F9BF14.

5. Font Huruf



Gambar 4.14 Palet warna yang digunakan pada teks judul video *motion graphic*.

Font huruf pada sebuah konten video *motion graphic* memiliki peran yang sangat penting, tidak hanya sebagai elemen teks, tetapi sebagai bagian integral dari estetika visual dan penyampaian pesan. Pencipta karya menggunakan font bernama “Open Sans” yang sesuai dengan konten yang telah diproduksi oleh tim kreatif Sapawarga dan mengikuti standar operasional dari pihak pengelola aplikasi Sapawarga.

6. Menambahkan suara latar belakang

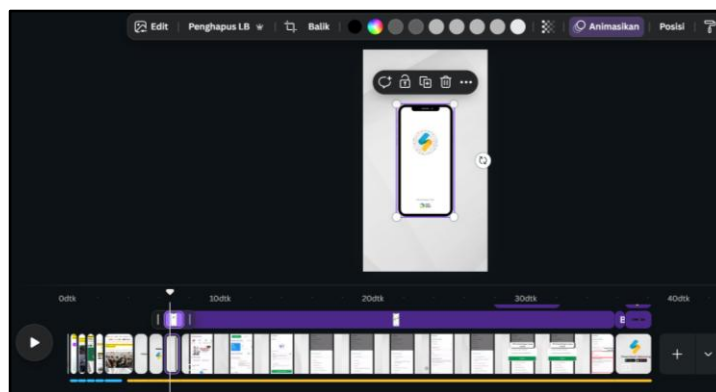
Suara latar belakang atau *background music* (BGM), dalam video *motion graphic* memiliki peran yang krusial dan multifungsi, jauh melampaui sekadar pengisi kekosongan. BGM adalah elemen audio yang kuat untuk meningkatkan dampak visual dan penyampaian pesan. Pencipta karya menggunakan tiga suara latar belakang atau *background music* sebagai berikut:

Tabel 4.3 Suara latar belakang.

Judul Video Motion Graphic	Judul Suara Latar Belakang
“Video <i>Motion Graphic</i> Jalan Rusak, lapor Sapawarga”	NCM Upbeat Funk Rock by Infraction.
“Video <i>Motion Graphic</i> Ijazah ditahan, lapor Sapawarga”	Upbeat Rock Happy by Infraction [No Copyright Music] / The Open Road.
“Video <i>Motion Graphic</i> Liburan Terencana dengan Sapawarga”	Upbeat Indie Happy Rock by Infraction [No Copyright Music] / The Good Times.

Suara latar belakang atau *background music* (BGM), didapatkan dari media sosial Youtube dan bebas dari hak cipta atau *no copyright sound*. Pemilihan suara latar belakang atau *background music* perlu memperhatikan keselarasan dengan konten *video motion graphic* yang dibuat, sehingga penonton *video motion graphic* dapat menciptakan suasana dan emosi yang ringan serta menyenangkan untuk ditonton.

7. Menambahkan Elemen dan Animasi

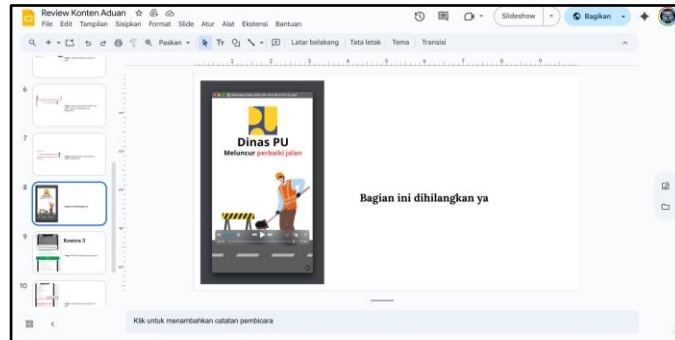


Gambar 4.15 Menambahkan elemen dan animasi.

Pada tahap pasca produksi, pencipta karya melakukan editing *video motion graphic* yang memerlukan elemen dan animasi, pencipta karya menggunakan elemen seperti bentuk persegi dan garis, lalu animasi yang digunakan yaitu *mockup* gawai, efek transisi, latar belakang animasi, dan

gerakan menunjuk, kedua hal tersebut saling melengkapi untuk mencapai tujuan komunikasi yang optimal dan efektif.

8. Tanggapan balik dan Revisi dari Tim Kreatif



Gambar 4.16 Revisi dari tim kreatif Sapawarga.

Pada tahap pasca produksi ini, pencipta karya melakukan konsultasi terkait video *motion graphic* yang telah di edit, lalu menunjukan kepada pihak tim kreatif Sapawarga, dengan tujuan untuk dapat naik ke tahap unggahan media sosial Instagram @sapawarga_jabar tetapi, tim kreatif Sapawarga memberikan revisi terkait video *motion graphic*, lalu pencipta karya segera untuk memperbaiki video *motion graphic* yang telah dibuat, sehingga dapat segera di unggah di media sosial Instagram @sapawarga_jabar.

4.4 Pembahasan Hasil Konten

Pada tahap ini, merupakan pembahasan hasil konten yang menjelaskan tentang perubahan yang terdapat pada hasil konten yang telah dibuat oleh pencipta karya dan hasil dari konten yang telah dibuat serta diunggah pada media sosial Instagram @sapawarga_jabar, antara lain, sebagai berikut:

4.4.1 Analisis *Standard Sequence Guide* (SSG)

Pada tahap ini, pencipta karya melaksanakan editing video *motion graphic* di tahap pasca produksi yang mengikuti arahan dan panduan *Standard Sequence Guide* (SSG), tetapi terdapat perubahan dalam pelaksanaan editing di tahap pasca produksi, namun tidak merubah pesan atau informasi yang akan disampaikan kepada penonton, penjelasan lebih rinci dapat diuraikan sebagai berikut:

1. “**Video Motion Graphic Jalan Rusak, lapor Sapawarga**”.

Tabel 4.4 Analisis 1 *Standard Sequence Guide* (SSG).

Perubahan	Rancangan Awal	Hasil
Animasi	Animasi tangan menunjuk	Animasi petunjuk bulat
Scene		Dihapus
Teks pada scene	Jangan lupa diisi yak.	Lengkapi bagian yang perlu diisi.
Teks pada scene	Foto jalan rusak/berlubang yak	Jangan lupa upload bukti foto jalan rusak/berlubang yang dilaporkan
Teks pada scene	Bagiin lokasi yang akurat yak	Pastikan kamu memasukan lokasi yang benar.
Warna font	Kode warna #000000 dan #e3283f	Menjadi #383838 dan #7E1C1B

Perubahan yang terjadi selama proses pasca produksi atau editing pada *video motion graphic* berjudul “*Video Motion Graphic Jalan Rusak, lapor Sapawarga*” ini menyebabkan perubahan dari rencana awal pada *standar sequence guide* (SSG), khususnya pada animasi tangan yang menunjuk kepada fitur-fitur yang berada di aplikasi layanan digital Sapawarga, lalu yang kedua *scene* pada pada akhir terdapat animasi pekerja memperbaiki jalan serta logo Dinas Pekerjaan Umum, lalu yang ketiga

terdapat perubahan penyampaian teks yang informal menjadi formal dan yang keempat perubahan warna pada *font*, yang awalnya kode warna #000000 dan #e3283f berubah menjadi #383838 dan #7E1C1B.

Perubahan pada proses pasca produksi atau editing ini tidak sama sekali merubah pesan yang ingin disampaikan, tetapi mempercepat pesan atau informasi yang ingin disampaikan, efektif serta mengikuti standar operasional yang berlaku pada pihak klien.

2. “**Video Motion Graphic Ijazah ditahan, lapor Sapawarga**”.

Tabel 4.5 Analisis 2 *Standard Sequence Guide* (SSG).

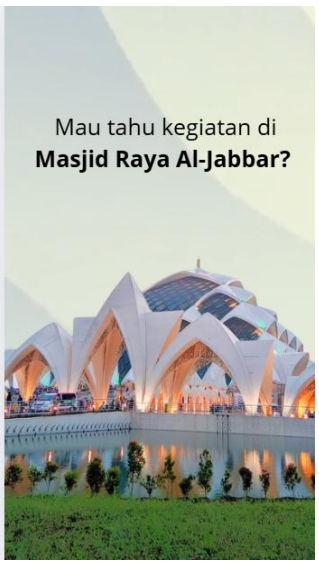
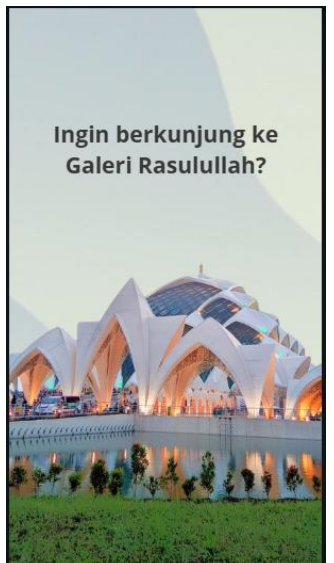
Perubahan	Rancangan Awal	Hasil
Animasi	Animasi tangan menunjuk	Animasi petunjuk bulat
Warna font	Kode warna #000000 dan #e3283f	Menjadi #383838 dan #7E1C1B
Teks pada <i>scene</i>	Pilih sesuai kebutuhan ya.	Pilih Sub Kategori yang sesuai.
Teks pada <i>scene</i>	Jangan lupa diisi ya.	Lengkapi bagian yang perlu diisi.

Perubahan yang terjadi selama proses pasca produksi atau editing *video motion graphic* berjudul “*Video Motion Graphic Ijazah ditahan, lapor Sapawarga*” terdapat perubahan yang tidak sesuai dengan *Standard Sequence Guide* (SSG), tetapi tidak mengurangi pesan yang akan disampaikan, perubahan ini hanya mencakup perubahan animasi tangan yang menjadi animasi bentuk bulat, warna font yang mengikuti standar operasional pihak klien, dan merubah teks menjadi lebih formal.

3. “**Video Motion Graphic Liburan Terencana dengan Sapawarga**”.

Tabel 4.6 Analisis 3 *Standard Sequence Guide* (SSG).

Perubahan	Rancangan Awal	Hasil
Animasi	Animasi tangan menunjuk	Animasi petunjuk bulat

Warna font	Kode warna #000000 dan #e3283f	Menjadi #383838 dan #7E1C1B
Halaman depan konten		
Scene		

Scene		
-------	---	--

Perubahan yang terjadi selama proses pasca produksi atau editing video *motion graphic* berjudul “**Video Motion Graphic Liburan Terencana dengan Sapawarga**” terdapat perubahan yang cukup signifikan tetapi tidak merubah pesan yang ingin disampaikan, perubahan ini mencakup, animasi tangan yang berubah menjadi animasi bentuk lingkaran, lalu perubahan font warna, halaman depan yang awalnya bergambar wanita yang sedang mengangkat tangannya seperti sedang liburan dengan latar belakang polos disertai logo Sapawarga, menjadi wanita yang masih sama tetapi menambahkan latar belakang dengan suasana hutan serta menghapus logo Sapawarga, dan yang terakhir perubahan pada teks font yang awalnya informal menjadi lebih formal. Pada perubahan yang tidak sesuai dengan *Standard Sequence Guide* (SSG) yang telah dibuat oleh pencipta karya, ternyata menjadi lebih baik dan pesan atau informasi yang ingin disampaikan menjadi lebih efektif.

4.4.2 Analisis Hasil Unggahan Media Sosial Instagram

Tabel 4.7 Analisis Hasil Unggahan Media Sosial Instagram.

Judul	Tanggal Posting	Jumlah			
		Penonton	Suka	Komentar	Bagikan
“Video Motion Graphic Jalan Rusak, lapor Sapawarga”	7 Juli 2025	13,1rb	562	11	15
“Video Motion Graphic Ijazah ditahan, lapor Sapawarga”	4 Juli 2025	17,1rb	1.088	13	22
“Video Motion Graphic Liburan Terencana dengan Sapawarga”	3 Juli 2025	13,2rb	564	22	10

Analisis hasil postingan tiga video *motion graphic* pada media sosial Instagram @sapawarga_jabar yang direkap data pada hari kamis tanggal 17, Juli 2025, menunjukkan berbagai macam respon dari masyarakat di wilayah Provinsi Jawa Barat, baik penggiat media sosial, pengguna aplikasi layanan digital Sapawarga dan yang belum menggunakan aplikasi layanan digital Sapawarga, analisis postingan dapat diuraikan sebagai berikut:

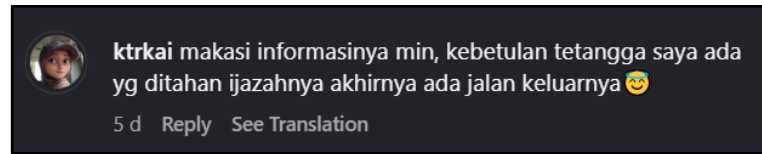
1. Postingan pertama yaitu berjudul “Video Motion Graphic Liburan Terencana dengan Sapawarga” yang diunggah atau diposting pada tanggal 3 Juli 2025, mendapatkan respon yang positif dengan mendapatkan penonton sebanyak 13,2rb, penyuka konten sebanyak 564, mendapatkan komentar sebanyak 22 dan yang membagikan postingan sebanyak 10. Angka ini cukup mengindikasikan

bahwa pesan yang tersampaikan efektif dan praktis untuk ditonton oleh masyarakat penggiat media sosial Instagram di wilayah Jawa Barat atau luar wilayah Jawa Barat, diharapkan dengan postingan video *motion graphic* tersebut dapat mem branding atau meningkatkan jumlah kunjungan objek wisata di wilayah Jawa Barat yang bekerjasama dengan pihak aplikasi layanan digital Sapawarga.

2. Pada postingan kedua yaitu berjudul “Video *Motion Graphic* Ijazah ditahan, lapor Sapawarga” yang diunggah atau diposting pada tanggal 4 Juli 2025, mendapatkan respon yang sangat memuaskan, dengan mendapatkan penonton sebanyak 17,1rb, penyuka konten sebanyak 1.088, yang berkomentar sebanyak 13, lalu yang membagikan sebanyak 22. Angka ini cukup tinggi terutama pada penonton dan like, dapat diketahui bahwa masyarakat khusus nya wilayah Provinsi Jawa Barat menyukai konten tersebut, diharapkan dengan adanya konten tersebut, dapat menurunkan kasus penahanan ijazah siswa siswi di wilayah Provinsi Jawa Barat serta melaporkan hal tersebut kepada pihak yang berwenang.
3. Pada postingan ketiga yaitu berjudul “Video *Motion Graphic* Jalan Rusak, lapor Sapawarga” yang diunggah atau diposting pada tanggal 7 juli 2025, mendapatkan penonton sebanyak 13,1rb, penyuka konten sebanyak 562, yang berkomentar sebanyak 11, lalu yang membagikan sebanyak 15, angka ini cukup banyak dari sisi penonton dan penyuka konten tersebut, dapat disimpulkan bahwa, masih perlunya konten seperti yang dibuat oleh pencipta karya, sehingga masyarakat wilayah Jawa Barat bisa responsif dan segera melakukan pelaporan terhadap adanya fasilitas jalan yang rusak untuk segera diperbaiki oleh pihak yang berwenang.

Komentar yang diterima pada 3 postingan konten video *motion graphic* yang telah dibuat oleh pencipta karya mendapatkan komentar yang bervariasi dan respon yang berbeda-beda. Pada postingan video *motion graphic* membahas tentang ijazah siswa-siswi di tahan oleh pihak sekolah mendapatkan komentar yang menunjukkan bahwa masih banyak masyarakat di wilayah Provinsi Jawa Barat tidak mengetahui

bahwa dapat melaporkan penahanan ijazah melalui aplikasi layanan digital Sapawarga, salah satu contohnya, sebagai berikut:



Gambar 4.17 Komentar penonton video *motion graphic* pada media sosial Instagram Sapawarga.

Kesimpulan dari hasil analisis ini menunjukkan bahwa 3 video *motion graphic* yang telah diposting pada media sosial Instagram @sapawarga_jabar, berjudul “Video *Motion Graphic* Jalan Rusak, lapor Sapawarga”, “Video *Motion Graphic* Ijazah ditahan, lapor Sapawarga”, dan “Video *Motion Graphic* Liburan Terencana dengan Sapawarga” berhasil membuat masyarakat yang berdomisili di wilayah Provinsi di Jawa Barat untuk menggunakan aplikasi layanan digital Sapawarga serta melakukan pengaduan jika terjadi masalah yang terjadi di wilayah Provinsi Jawa Barat dan mendapatkan informasi terkait objek wisata yang berada di wilayah Provinsi Jawa Barat.

4.4.3 Analisis Hasil Survei Konten Video *Motion Graphic*

Penulis selaku pencipta karya tidak hanya menganalisis keterlibatan penonton pada video *motion graphic* yang sudah diposting melalui media sosial Instagram @sapawarga_jabar, tetapi melakukan sebuah survei secara langsung kepada masyarakat yang berdomisili di wilayah Provinsi Jawa Barat dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang komprehensif, serta mengukur pemahaman masyarakat di wilayah Provinsi Jawa Barat pada video *motion graphic* akan pentingnya aplikasi layanan digital Sapawarga yang dapat menjawab permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat di wilayah Provinsi Jawa Barat. Survei yang dilakukan oleh penulis sekaligus pencipta karya dilaksanakan selama satu minggu setelah video *motion graphic* diunggah ke media sosial Instagram @sapawarga_jabar. Hasil survei tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 4.18 Hasil survei tentang 3 video yang telah di posting dapat menyampaikan informasi dengan jelas.

Hasil survei pertama yang disajikan dalam bentuk diagram lingkaran, dari total 100 responden, 96% menjawab sudah jelas dalam penyampaian informasi melalui 3 video *motion graphic* yang dibuat oleh penulis sekaligus pencipta karya, lalu 4% menjawab belum jelas dalam penyampaian informasi melalui 3 video *motion graphic*. Dari survei tersebut dapat disimpulkan bahwa masyarakat yang berdomisili di wilayah Provinsi Jawa Barat memahami 3 video *motion graphic* yang telah dibuat oleh pencipta karya.



Gambar 4.19 Hasil survei tentang video yang telah di tonton dapat menjawab permasalahan di wilayah Jawa Barat.

Hasil survei kedua yang disajikan dalam bentuk diagram lingkaran, dari total 100 responden, 88% menjawab membantu dalam menjawab permasalahan di wilayah Provinsi Jawa Barat, lalu 12% menjawab belum membantu untuk menjawab permasalahan di wilayah Provinsi Jawa Barat. Dari survei tersebut dapat disimpulkan bahwa 3 video *motion graphic* dapat membantu masyarakat dalam menjawab permasalahan yang terjadi di wilayah Provinsi Jawa Barat, sehingga masyarakat terpanggil untuk mengunduh aplikasi Sapawarga.



Gambar 4.20 Hasil survei tentang video yang telah di tonton menjadi ingin mencari informasi wisata pada aplikasi Sapawarga.

Hasil survei ketiga yang disajikan dalam bentuk diagram lingkaran, dari total 100 responden, 86% menjawab iya untuk mencari informasi objek wisata melalui aplikasi Sapawarga, lalu 14% menjawab tidak akan mencari informasi objek wisata melalui aplikasi Sapawarga. Dari hasil survei tersebut dapat disimpulkan bahwa masyarakat yang berdomisili di wilayah Jawa Barat memilih untuk mencari informasi objek wisata melalui aplikasi layanan digital Sapawarga.



Gambar 4.21 Hasil survei tentang pengetahuan mencari informasi wisata pada aplikasi Sapawarga.

Hasil survei keempat yang disajikan dalam bentuk diagram lingkaran, dari total 100 responden, 53% menjawab belum mengetahui mencari informasi objek wisata di Jawa Barat melalui aplikasi Sapawarga, sedangkan 47% menjawab sudah mengetahui untuk mencari informasi objek wisata di Jawa Barat melalui aplikasi Sapawarga. Dari hasil survei tersebut dapat disimpulkan bahwa masyarakat yang

berdomisili di wilayah Provinsi Jawa Barat masih banyak yang belum mengetahui jika dapat mencari informasi objek wisata melalui aplikasi Sapawarga.



Gambar 4.22 Hasil survei tentang video yang telah di tonton jadi ingin melaporkan permasalahan jalan rusak.

Hasil survei kelima yang disajikan dalam bentuk diagram lingkaran, dari total 100 responden, 88% menjawab iya untuk melaporkan permasalahan rusaknya jalan di wilayah Provinsi Jawa Barat sedangkan 12% menjawab tidak untuk melaporkan permasalahan rusaknya jalan. Dari hasil survei tersebut dapat disimpulkan bahwa masyarakat yang berdomisili wilayah Provinsi Jawa Barat memilih untuk melaporkan rusaknya jalan disaat sesudah menonton video *motion graphic*.



Gambar 4.23 Hasil survei tentang pengetahuan dapat melaporkan jalan rusak pada aplikasi Sapawarga.

Hasil survei keenam yang disajikan dalam bentuk diagram lingkaran, dari total 100 responden, 54% menjawab tidak mengetahui jika bisa melaporkan jalan rusak melalui aplikasi Sapawarga, sedangkan 46% menjawab sudah mengetahui bahwa dapat melaporkan ke aplikasi Sapawarga jika terdapat jalan rusak di wilayah

Provinsi Jawa Barat. Dari hasil survei tersebut dapat disimpulkan bahwa masyarakat yang berdomisili di wilayah Provinsi Jawa Barat masih banyak yang tidak mengetahui bahwa dapat melaporkan jalan rusak melalui aplikasi Sapawarga.



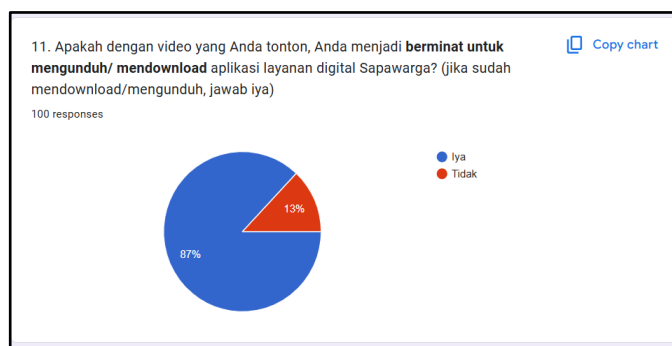
Gambar 4.24 Hasil survei tentang video yang telah di tonton menjadi ingin melaporkan permasalahan penahanan ijazah siswa-siswi di Jawa Barat.

Hasil survei ketujuh yang disajikan dalam bentuk diagram lingkaran, dari total 100 responden, 88% menjawab iya untuk melaporkan jika terjadi penahanan ijazah siswa-siswi oleh pihak sekolah di wilayah Provinsi Jawa Barat, sedangkan, 12% menjawab tidak untuk melaporkan kejadian penahanan ijazah siswa-siswi oleh pihak sekolah di wilayah Provinsi Jawa Barat. Dari hasil survei tersebut dapat disimpulkan bahwa masyarakat yang berdomisili di wilayah Provinsi Jawa Barat memilih untuk melaporkan kejadian penahanan ijazah siswa-siswi oleh pihak sekolah di wilayah Provinsi Jawa Barat.



Gambar 4.25 Hasil survei tentang pengetahuan masyarakat bahwa dapat melaporkan penahanan ijazah melalui aplikasi Sapawarga.

Hasil survei kedelapan yang disajikan dalam bentuk diagram lingkaran, dari total 100 responden, 54% menjawab tidak mengetahui bahwa dapat bisa melaporkan permasalahan penahanan ijazah siswa-siswi oleh pihak sekolah di wilayah Provinsi Jawa Barat melalui aplikasi Sapawarga, sedangkan 46% menjawab iya sudah mengetahui bahwa dapat melaporkan permasalahan penahanan ijazah siswa-siswi oleh pihak sekolah di wilayah Jawa Barat melalui aplikasi Sapawarga. Dari hasil survei tersebut dapat disimpulkan bahwa masih banyak masyarakat berdomisili di wilayah Provinsi Jawa Barat yang tidak mengetahui jika dapat melaporkan permasalahan penahanan ijazah siswa-siswi oleh pihak sekolah di wilayah Provinsi Jawa Barat melalui aplikasi Sapawarga.



Gambar 4.26 Hasil survei tentang ketertarikan untuk mengunduh aplikasi Sapawarga.

Hasil survei kesepuluh yang disajikan dalam bentuk diagram lingkaran, dari total 100 responden, 87% menjawab iya, berminat untuk mengunduh aplikasi layanan digital Sapawarga sesudah menonton video *motion graphic*, sedangkan 13% menjawab tidak berminat untuk mengunduh aplikasi layanan digital Sapawarga sesudah menonton video *motion graphic*. Dari hasil survei dapat disimpulkan masyarakat yang berdomisili di wilayah Jawa Barat berminat untuk mengunduh aplikasi layanan digital Sapawarga disaat mereka sudah menonton video *motion graphic*.

4.4.4 Hasil Review Klien Terhadap Video Motion Graphic Sapawarga

Video *motion graphic* yang telah dibuat oleh pencipta yang berjudul “Video Motion Graphic Jalan Rusak, lapor Sapawarga”, “Video Motion Graphic Ijazah

ditahan, lapor Sapawarga” dan “Video *Motion Graphic* Liburan Terencana dengan Sapawarga” mendapatkan respon yang sangat positif dari Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Barat dan pengelola Sapawarga di Jabar Digital Service. Mereka menilai video *motion graphic* yang dibuat oleh pencipta sangat memiliki ide yang cerdas karena mengangkat isu penting yang terjadi di Jawa Barat seperti penahanan ijazah siswa-siswi di wilayah Jawa Barat, permasalahan kondisi jalan yang rusak di Jawa Barat dan bisa memperkenalkan objek wisata di Jawa Barat melalui aplikasi layanan digital Sapawarga.

Video *motion graphic* yang di posting media sosial Instagram @Sapawarga_jabar ini dapat meningkatkan kesadaran merek kepada masyarakat wilayah Jawa Barat karena memiliki video yang simple serta memiliki pesan atau informasi yang mudah dimengerti oleh masyarakat wilayah Jawa Barat, hal ini dapat mendukung pemerintah Provinsi Jawa Barat menuju *e-Government* terbaik dengan masyarakat wilayah Provinsi Jawa Barat menggunakan dan memanfaatkan fasilitas layanan digital yang dimiliki oleh pemerintah daerah Provinsi Jawa Barat yaitu aplikasi Sapawarga.

4.4.5 Analisis Perbandingan Data Angka Pengguna Sapawarga

Penilaian efektivitas video *motion graphic* dengan tujuan untuk meningkatkan kesadaran merek, tidak cukup dari hasil keterlibatan penonton terhadap video *motion graphic* yang dibuat oleh pencipta karya dan hasil survei yang telah dibuat, tetapi meningkatkan pengguna aplikasi layanan digital Sapawarga dari sebelum video *motion graphic* dan sesudah di postingnya video *motion graphic*.

Pada tahap ini penulis selaku pencipta karya melakukan olah data dan rekap data bersama pengelola aplikasi layanan digital Sapawarga, hasil dari perbandingan data angka pengguna aplikasi layanan digital Sapawarga dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.8 Perbandingan Jumlah Pengguna Sapawarga dari tahun 2022-2025.

Tahun	Jumlah Pengguna Sapawarga	Keterangan
-------	---------------------------	------------

2022	17.215	-
2023	605.717	-
2024	3.523.855	-
2025	3.833.976	Rekap data pada tanggal 17 Februari 2025 sebelum pencipta karya menciptakan <i>video motion graphic</i> .
2025	6.122.805	Data terbaru tanggal 15 Juli 2025 sesudah pencipta karya menciptakan <i>video motion graphic</i> .

Sumber: Jabar Digital Service (2025)

Berdasarkan tabel 4.8 perbandingan jumlah pengguna Sapawarga yang ditampilkan, dapat disimpulkan bahwa terjadi kenaikan yang pesat sebelum dan sesudah pencipta karya membuat *video motion graphic*, penulis sekaligus pencipta karya melakukan olah data dan rekap data untuk pertama kalinya pada tanggal 17 Februari 2025 untuk mengetahui jumlah pengguna aplikasi layanan digital Sapawarga, lalu menemukan jumlah sebanyak 3.844.976 pengguna. Penulis selaku pencipta karya melakukan proses penciptaan karya *video motion graphic* serta memposting *video motion graphic* tersebut, pada tanggal 15 Juli 2025 dilakukan kembali rekapitulasi dan pengolahan data untuk mengetahui jumlah terbaru pengguna aplikasi layanan digital Sapawarga, yang mencapai 6.122.805 pengguna. Angka tersebut menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan tahun 2024 ke tahun 2025. Hal ini menunjukkan bahwa *video motion graphic* yang dibuat oleh penulis sekaligus pencipta karya salah satu yang berperan efektif dalam meningkatkan kesadaran merek, sehingga masyarakat Jawa Barat semakin antusias

menggunakan aplikasi Sapawarga. Namun demikian, penulis juga mengakui bahwa pertumbuhan jumlah pengguna ini turut dipengaruhi oleh konten Instagram @sapawarga_jabar yang dikelola tim kreatif Sapawarga, serta program-program yang dilaksanakan oleh Pemerintah Daerah Provinsi Jawa Barat.

4.5 Hambatan dan Tindak Lanjut

4.5.1 Hambatan

1. Pra Produksi

Pada pelaksanaan pra produksi penciptaan karya video *motion graphic*, penulis selaku pencipta karya menghadapi beberapa hambatan, diantaranya, sebagai berikut:

1. Menunggu surat balasan yang terlalu lama untuk melakukan penelitian, sehingga perlu menindaklanjuti setiap hari agar surat diproses dan segera diterima.
2. Mencari dan mengumpulkan secara mandiri asset grafis, pembuatan video *motion graphic* memerlukan asset grafis, sehingga menjadi tantangan tersendiri untuk mencari aset yang sudah ada di internet atau membuat secara manual.
3. Mencari *Backsound*, suara pada latar diperlukan untuk menambah kesan menarik untuk penonton dan tidak membosankan pada video *motion graphic*, mencari suara latar yang cocok dengan video *motion graphic* yang dibuat oleh penulis serta tidak kena hak cipta menjadi tantangan dalam hambatan pra produksi.

2. Produksi

Pada pelaksanaan produksi video *motion graphic*, penulis sekaligus pencipta karya mengalami beberapa hambatan, diantaranya, sebagai berikut:

1. Aplikasi Sapawarga masih versi terdahulu, disaat ingin memulai produksi, aplikasi Sapawarga merilis tampilan versi terbaru dengan tampilan layar lebih simple, tetapi hanya beberapa pengguna saja yang dapat merasakan dan menggunakan versi terbaru, sehingga pencipta karya harus berkoordinasi dengan pihak pengelola aplikasi layanan

digital Sapawarga untuk memperbarui aplikasi Sapawarga ke perangkat gawai pencipta karya.

2. Memuat tampilan yang lama pada aplikasi Sapawarga, pada saat melakukan rekaman layar di aplikasi layanan digital Sapawarga, pencipta karya perlu menunggu cukup lama untuk memuat tampilan atau menampilkan slide selanjutnya pada aplikasi Sapawarga.
3. Kendala jaringan saat rekaman layar di aplikasi Sapawarga, pencipta karya saat melakukan rekaman layar pada aplikasi layanan digital Sapawarga, menunggu memuat halaman tampilan terlalu lama.

3. Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi video *motion graphic*, penulis sekaligus pencipta karya mengalami beberapa hambatan, diantaranya, sebagai berikut:

1. Gangguan pada perangkat lunak Canva, disaat produksi video *motion graphic*, perangkat lunak yang dipakai untuk melakukan editing video *motion graphic* yaitu Canva mengalami gangguan sehingga asset yang seharusnya muncul tetapi tidak muncul dan ketidaktepatan dalam munculnya transisi.
2. Narahubung atau pihak pengelola Sapawarga sulit dihubungi, saat video sudah selesai lalu perlu dikoreksi atau ditinjau oleh pihak Sapawarga, pihak Sapawarga sulit dihubungi atau respon yang lambat dikarenakan terdapat kesibukan pada pekerjaan.
3. Koneksi internet tidak stabil, disaat melakukan produksi video *motion graphic* seringkali terkendala koneksi internet sehingga asset atau elemen yang dikeluarkan tidak muncul atau menunggu terlalu lama.
4. Lag atau keterlambatan pada saat munculnya animasi dengan latar belakang suara, sehingga perlu memutar video berulang, hingga animasi dan latar belakang suara sinkron dan sesuai yang diinginkan.

4.5.2 Tindak Lanjut

Tindak lanjut dari hambatan dalam pengerjaan “Produksi Konten Motion Graphic Pada Media Sosial Instagram @sapawarga_jabar Tentang Penggunaan

Fitur Pada Aplikasi Sapawarga untuk Meningkatkan Brand Awareness” terbagi menjadi pra produksi, produksi dan pasca produksi, sebagai berikut:

1. Pra Produksi

Pada tahap pra produksi untuk menindak lanjuti hambatan, penulis mencari secara mandiri asset grafis, gambar, font, warna yang sesuai dengan konten pada media sosial Instagram @sapawarga_jabar sebelumnya dan suara pada latar belakang yang tidak kena hak cipta untuk memulai produksi *video motion graphic*.

2. Produksi

Pada tahap produksi untuk menindak lanjuti hambatan, pencipta karya memilih untuk mencari tempat yang sinyal yang stabil dan kencang, sehingga memuat halaman pada aplikasi layanan digital Sapawarga lancar serta melakukan pembersihan cache pada aplikasi layanan digital Sapawarga.

3. Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi untuk menindak lanjuti hambatan, pencipta karya melakukan memuat ulang aplikasi Canva yang sedang terjadi gangguan dan memilih lokasi dengan koneksi internet yang stabil dan kencang, sehingga tidak menghambat munculnya animasi atau transisi.

4.6 Keberlanjutan

4.6.1 Keberlanjutan bagi Sapawarga

Memastikan bahwa produksi *video motion graphic* ini tidak berhenti hanya sebagai luaran tugas akhir, diperlukan strategi keberlanjutan yang dapat diimplementasikan oleh pihak terkait, khususnya pengelola aplikasi Sapawarga dan akun media sosial @sapawarga_jabar. Strategi keberlanjutan tersebut dapat berupa langkah-langkah sebagai berikut:

1. Konten *motion graphic* dapat dimanfaatkan secara konsisten pada media sosial @sapawarga_jabar, baik melalui unggahan *feed*, *story*, maupun *reels*, sehingga

mampu menjaga dan meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap aplikasi Sapawarga.

2. Produksi video dapat dilanjutkan dengan mengangkat fitur-fitur lain yang belum dibahas, sehingga penyebaran informasi terkait aplikasi Sapawarga menjadi lebih komprehensif.
3. Distribusi konten tidak hanya terbatas pada Instagram, melainkan juga dapat diperluas ke kanal digital lain seperti YouTube, TikTok, maupun Facebook.
4. Evaluasi berkala melalui analisis *insight Instagram* diperlukan untuk mengukur dampak konten terhadap interaksi audiens dan kesadaran merek.
5. Perlu adanya kolaborasi dengan komunitas atau influencer lokal untuk memperluas jangkauan audiens dan memperkuat kredibilitas pesan.
6. Standarisasi identitas visual dari *motion graphic* dapat dijadikan pedoman desain konten resmi @sapawarga_jabar, sehingga membangun citra brand yang konsisten di mata masyarakat.

4.6.2 Keberlanjutan bagi Masyarakat wilayah Provinsi Jawa Barat

Guna menjamin bahwa manfaat video *motion graphic* tentang aplikasi Sapawarga dapat dinikmati secara langsung oleh masyarakat, langkah keberlanjutan yang dapat ditempuh, sebagai berikut.

1. Peningkatan Literasi Digital

Konten yang ditampilkan dengan visual menarik dan bahasa sederhana akan membantu masyarakat dari berbagai kalangan, termasuk yang baru mengenal teknologi, agar lebih cepat memahami manfaat aplikasi.

2. Partisipasi Aktif Masyarakat

Masyarakat Jawa Barat didorong untuk berinteraksi dengan konten (*like*, komentar, *share*), sehingga pesan yang disampaikan dapat menyebar lebih luas ke lingkungan sekitar.

3. Kemudahan Akses Layanan Publik

Dengan semakin banyak masyarakat yang mengenal aplikasi Sapawarga, informasi layanan publik dan fitur yang tersedia akan lebih cepat diakses,

sehingga mempermudah aktivitas sehari-hari, mulai dari administrasi, pengaduan, hingga informasi program pemerintah.

4. **Meningkatkan Rasa Memiliki**

Konten ini diharapkan tidak hanya menjadi media informasi, tetapi juga menumbuhkan rasa bangga masyarakat Jawa Barat terhadap inovasi digital daerahnya.

5. **Akses Informasi Lebih Mudah**

Video *motion graphic* yang dipublikasikan di media sosial @sapawarga_jabar akan terus hadir secara rutin, sehingga masyarakat dapat lebih mudah memahami fungsi dan cara menggunakan fitur-fitur aplikasi Sapawarga.