

PENERAPAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC* DALAM VIDEO ANIMASI EDUKASI PENGENALAN JAMINAN SOSIAL BPJS KETENAGAKERJAAN UNTUK REMAJA

IIN DINIATIN



**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DIGITAL DAN MEDIA
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2025**



PERNYATAAN MENGENAI LAPORAN AKHIR DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan akhir dengan judul “ Penerapan Teknik *Motion Graphic* dalam Video Animasi Edukasi Pengenalan Jaminan Sosial BPJS Ketenagakerjaan untuk Remaja” adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir laporan akhir ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Institut Pertanian Bogor.

Bogor, Juli 2025

Iin Diniatin
J0301211311

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

RINGKASAN

IIN DINIATIN. Penerapan Teknik *Motion Graphic* dalam Video Animasi Edukasi Pengenalan Jaminan Sosial BPJS Ketenagakerjaan untuk Remaja. Dibimbing oleh SUTISNA RIYANTO dan ERNA ERNAWATI.

Proyek ini bertujuan untuk menciptakan sebuah media edukasi berbentuk video animasi yang menarik, komunikatif, dan mudah dipahami oleh kalangan remaja, khususnya siswa tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Latar belakang proyek ini didasari oleh kebutuhan akan metode penyampaian informasi yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan gaya belajar generasi muda saat ini. Penyampaian informasi melalui presentasi konvensional, seperti *slide* PPT, dinilai kurang efektif dalam menjangkau minat serta mempertahankan perhatian siswa, sehingga diperlukan media yang lebih atraktif dan relevan secara visual. Oleh karena itu, teknik *motion graphic* dipilih sebagai pendekatan utama karena mampu menyajikan informasi kompleks secara visual, ringkas, dan menarik, serta dapat disesuaikan dengan karakteristik audiens remaja yang terbiasa dengan konten digital.

Metode pengembangan yang digunakan dalam proyek ini adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yang terdiri dari enam tahapan utama: konsep, desain, pengumpulan materi, pembuatan (*assembly*), evaluasi (*testing*), dan distribusi. Proses produksi berlangsung selama kurang lebih empat bulan, yaitu mulai bulan Februari hingga Juni 2025, dan dilaksanakan secara kolaboratif dalam tim produksi. Penulis mengambil peran sebagai editor, yang bertugas menyusun alur visual sesuai dengan naskah dan *storyboard* yang telah dirancang oleh *scriptwriter*. Setiap elemen grafis, ilustrasi karakter, hingga komposisi scene dianalisis dan disesuaikan agar mampu menyampaikan pesan edukatif secara tepat sasaran. Perangkat lunak yang digunakan dalam pengolahan video adalah CapCut, yang dinilai cukup efektif untuk merancang *motion graphic* sederhana namun komunikatif. Seluruh elemen visual, warna, dan gaya animasi dirancang agar sesuai dengan preferensi dan daya tangkap remaja, tanpa mengurangi substansi edukatif dari materi yang disampaikan.

Hasil dari proyek ini adalah sebuah video animasi edukasi berdurasi lima menit tiga puluh dua detik, yang memuat informasi mengenai sejarah, perubahan kelembagaan, hingga manfaat dari program jaminan sosial BPJS Ketenagakerjaan. Video ini terbagi dalam 13 *scene*, dengan narasi yang mengalir ringan, ilustrasi dinamis, dan penyampaian yang tidak kaku, sehingga lebih mudah dicerna oleh audiens muda. Video ini telah didistribusikan melalui platform *e-learning* BPJS Ketenagakerjaan serta diunggah ke kanal YouTube resmi BPJS Ketenagakerjaan (dengan pengaturan *Unlisted*). Selain itu, video juga digunakan secara langsung sebagai media pendukung dalam kegiatan sosialisasi ke sekolah-sekolah, yang dilakukan oleh tim *lecture* BPJS Ketenagakerjaan. Melalui distribusi ini, diharapkan video dapat menjangkau audiens lebih luas secara fleksibel dan berkelanjutan.

Kata kunci : BPJS ketenagakerjaan, *motion graphic*, *multimedia development life cycle* (MDLC), remaja, video animasi edukasi



SUMMARY

IIN DINIATIN. *The Implementation of Motion Graphic Techniques in Educational Animated Videos Introducing Social Security BPJS Ketenagakerjaan for Teenagers.* Supervised by SUTISNA RIYANTO and ERNA ERNAWATI.

This project aims to create an educational medium in the form of an animated video that is engaging, communicative, and easy to understand for teenagers, particularly students at the junior high school level. The background of this project is based on the need for a more innovative, interactive, and effective method of delivering information that aligns with the learning styles of today's younger generation. Conventional methods such as PowerPoint presentations are considered less effective in capturing students' interest and maintaining their attention, thus requiring more visually appealing and relevant media. Therefore, motion graphic techniques were chosen as the primary approach, as they are capable of presenting complex information in a visual, concise, and engaging manner, and can be adapted to suit the preferences of a digitally literate teenage audience.

The development method used in this project is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC), which consists of six main stages: concept, design, material collection, assembly, testing, and distribution. The production process took approximately four months, from February to June 2025, and was carried out collaboratively within a production team. The author took on the role of editor, responsible for arranging the visual flow based on the script and storyboard designed by the scriptwriter. Each graphic element, character illustration, and scene composition was carefully analyzed and adjusted to ensure the educational message was delivered accurately and effectively. The software used for video processing was CapCut, which proved effective for creating simple yet communicative motion graphics. All visual elements, color schemes, and animation styles were designed to match the preferences and comprehension levels of teenage audiences without reducing the educational value of the content.

The final result of this project is a five-minute and thirty-two-second animated educational video containing information on the history, institutional evolution, and benefits of the BPJS Ketenagakerjaan social security program. The video is divided into 13 scenes, featuring light and flowing narration, dynamic illustrations, and a relaxed delivery style that makes it easier for younger audiences to grasp. This video has been distributed through the BPJS Ketenagakerjaan e-learning platform and uploaded to the official BPJS Ketenagakerjaan YouTube channel (with Unlisted status). In addition, the video has been used directly as a supporting medium in school outreach programs conducted by the BPJS Ketenagakerjaan lecture team. Through this distribution, the video is expected to reach a wider audience flexibly and sustainably.

Keywords: BPJS ketenagakerjaan, educational animated video, motion graphic, multimedia development life cycle (MDLC), teenagers



@Hak cipta milik IPB University

IPB University



IPB University
— Bogor Indonesia —

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

© Hak Cipta milik IPB, tahun 2025
Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumbernya. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah, dan pengutipan tersebut tidak merugikan kepentingan IPB.

Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apa pun tanpa izin IPB.

PENERAPAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC* DALAM VIDEO ANIMASI EDUKASI PENGENALAN JAMINAN SOSIAL BPJS KETENAGAKERJAAN UNTUK REMAJA

IIN DINIATIN

Laporan Akhir
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan pada
Program Studi Komunikasi Digital dan Media

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DIGITAL DAN MEDIA
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2025**



@Hak cipta milik IPB University

IPB University

IPB University
Bogor Indonesia

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

Penguji pada ujian Laporan Akhir: Prof. Dr. Ir. Amiruddin Saleh, MS



Nama

NIM

Hak cipta milik IPB University

IPB University

Judul Laporan Akhir: Penerapan Teknik *Motion Graphic* Dalam Video Animasi
Edukasi Pengenalan Jaminan Sosial BPJS Ketenagakerjaan
Untuk Remaja

: Iin Diniatin

: J0301211311

Disetujui oleh

Pembimbing 1:

Ir. Sutisna Riyanto, MS.

Pembimbing 2:

Erna Ernawati, S.Pt, M.Si

Diketahui oleh

Ketua Program Studi:

Dr. Hudi Santoso, Ssos, MP.

NPI. 20180719 800524 1 001

Dekan Sekolah Vokasi:

Dr. Ir. Aceng Hidayat, M. T.

NIP. 196607171992031003



Tanggal Ujian: 9 Juli 2025

Tanggal Lulus:

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan akhir yang berjudul "Penerapan Teknik *Motion Graphic* Dalam Video Animasi Edukasi Pengenalan Jaminan Sosial BPJS Ketenagakerjaan Untuk Remaja" dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan pada Program Studi Komunikasi Digital dan Media, Sekolah Vokasi, IPB University.

Penulis menyadari bahwa laporan ini tidak akan tersusun tanpa dukungan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Almarhum Papah tercinta, Suherman. Papah yang selalu penulis rindukan dan cintai, semoga Papah melihat putri kecil Papah dari tempat terbaik di sisi-Nya. Tugas Akhir ini penulis persembahkan sebagai wujud bakti dan cinta kasih kepada Papah. Andai waktu mengizinkan, penulis ingin memeluk dan menyampaikan rasa rindu, terima kasih, serta permohonan maaf. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan kasih sayang-Nya kepada Papah.
2. Ibu Uun Kurniasih terima kasih telah memberikan kasih sayang, perhatian, ketulusan doa, pengorbanan untuk penulis, dan menjadi motivasi utama penulis.
3. Ir. Sutisna Riyanto, MS. Dan Erna Ernawati, S.Pt, M.Si, selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, memberikan masukan, serta arahan yang sangat berarti selama proses penyusunan laporan ini.
4. Dr. Hudi Santoso, S.Sos., M.P., selaku Ketua Program Studi Komunikasi Digital dan Media, Sekolah Vokasi IPB University.
5. Disamping itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada BPJS Ketenagakerjaan yang telah memberikan informasi dan data penting untuk kelancaran proyek ini.
6. Saudara-saudara tercinta. Kepada kakak Sita, Abang Ari, Kakak Gita, Kakak Grace, serta Adik tercinta Anya, penulis sangat bersyukur memiliki kalian. Terima kasih atas doa, perhatian, kasih sayang, serta dukungan yang tiada henti dalam perjalanan studi ini.
7. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada Sahabat penulis yaitu, Muhamad Rizky Ramadhani, Dyla, Romeo, Imelia, Tiara, Sessa, Silvia, Safina, Ratu, Dara, Rifka, Nasya, Iqbhal, Dysti, Nur, Manda, Anggi, Wana, Nisa, Sekar, Putri, dan Sakilla, yang senantiasa selalu kebersamaan penulis, untuk bisa berjuang dalam hidup.

Bogor, Juli 2025

Iin Diniatin



DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR LAMPIRAN	iii
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat	3
1.5 Ruang Lingkup	4
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Teknik <i>Editing</i>	5
2.2 Video Animasi	6
2.3 Video Edukasi	8
2.4 <i>Motion Graphic</i>	8
METODE	12
3.1 Metode Pengembangan	12
3.2 Tahapan Pelaksanaan (Rincian Langkah-langkah)	12
3.3 Lokasi dan Waktu	13
3.4 Subyek Proyek	13
3.5 Alat dan Bahan Proyek	13
3.6 Perencanaan Proyek dan <i>Timeline</i>	14
3.7 Prosedur Kerja Kegiatan	16
3.8 Estimasi Biaya dan Sumber Daya	19
3.9 <i>Output</i> /luaran Proyek	19
HASIL DAN PEMBAHASAN	20
4.1 Gambaran Proyek	20
4.2 Proses produksi video animasi edukasi pengenalan jaminan sosial BPJS Ketenagakerjaan untuk remaja menggunakan metode MDLC	20
4.3 Penerapan teknik <i>motion graphic</i> dalam pembuatan video animasi edukasi pengenalan jaminan sosial BPJS Ketenagakerjaan	57
SIMPULAN DAN SARAN	67
5.1 Simpulan	67
5.2 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	71
RIWAYAT HIDUP	83



DAFTAR TABEL

1	Jadwal Kegiatan	14
2	Evaluasi dan <i>milestone</i>	16
3	Prosedur kerja kegiatan	17
4	Estimasi Biaya	19
5	<i>Backsound</i> dan <i>Sound Effect</i>	39

DAFTAR GAMBAR

1	Model <i>multimedia development life cycle</i>	12
2	Referensi pada google drive	22
3	<i>Storyboard</i> video animasi edukasi	23
4	<i>Storyboard</i> video animasi edukasi	23
5	<i>Storyboard</i> video animasi edukasi	23
6	<i>Storyboard</i> video animasi edukasi	24
7	Halaman <i>character builder</i> dalam pembuatan karakter adnan	24
8	Halaman <i>character builder</i> dalam pembuatan karakter ares	25
9	Halaman <i>character builder</i> dalam pembuatan karakter otto	25
10	Halaman <i>character builder</i> dalam pembuatan karakter adnan terbaru	26
11	Pabrik aset gambar 1 <i>scene</i> 1	26
12	Pabrik aset gambar 2 <i>scene</i> 1	27
13	<i>Oil storage</i> aset gambar 1 <i>scene</i> 1	27
14	Menara pabrik aset gambar 4 <i>scene</i> 1	28
15	Mesin boiler aset gambar 5 <i>scene</i> 1	28
16	<i>Background</i> kamar rumah sakit aset gambar 6 <i>scene</i> 4	28
17	<i>Background</i> ruang kantor zaman dulu aset gambar 7 <i>scene</i> 6	29
18	<i>Background</i> ruangan kantor bos Adnan aset gambar 8 <i>scene</i> 5	29
19	Elemen jalanan aset gambar 9 <i>scene</i> 1	30
20	Elemen jalanan aset gambar 10 <i>scene</i> 12	30
21	Kalender tahun 1927 aset gambar 11 <i>scene</i> 8	30
22	Gedung BPJS ketenagakerjaan <i>learning center</i> Bogor aset gambar 12 <i>scene</i> 10	31
23	Ruangan tempat kerja baru Adnan aset gambar 13 <i>scene</i> 13	31
24	<i>Screenshot</i> seekor ayam berkokok aset video 1 <i>scene</i> 1	32
25	<i>Screenshot</i> pergerakan awan di langit aset video 2 <i>scene</i> 1	32
26	<i>Screenshot</i> mobil ambulans yang sedang berjalan aset video 3 <i>scene</i> 3	33
27	<i>Screenshot</i> suasana pabrik pada masa revolusi industri aset video 4 <i>scene</i> 6	33
28	<i>Screenshot</i> peta negara Jerman aset video 5 <i>scene</i> 7	33
29	<i>Screenshot</i> interaksi antara pekerja dan atasan di lingkungan kerja aset video 6 <i>scene</i> 7	34
30	<i>Screenshot</i> pabrik yang mengalami kebakaran aset video 7 <i>scene</i> 7	34
31	<i>Screenshot</i> tangan besar yang menopang sekelompok pekerja aset video 8 <i>scene</i> 7	35



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

32	<i>Screenshot bumi yang dikelilingi oleh beberapa negara di kawasan Eropa aset video 9 scene 8</i>	35
33	<i>Screenshot peta negara Swiss aset video 10 scene 8</i>	35
34	<i>Screenshot peta Amerika Serikat aset video 11 scene 8</i>	36
35	<i>Screenshot ilustrasi sebuah keluarga yang dilindungi oleh payung dengan kedua tangan aset video 12 scene 8</i>	36
36	<i>Screenshot peta negara Indonesia aset video 13 scene 9</i>	37
37	<i>Screenshot suasana pekerja di kantor aset video 14 scene 10</i>	37
38	<i>Screenshot perisai aset video 15 scene 10</i>	37
39	<i>Screenshot pekerja kantoran aset video 16 scene 12</i>	38
40	<i>Screenshot centang pada daftar aset video 17 scene 12</i>	38
41	<i>Screenshot pekerja mandiri yang berjualan di pasar kaki lima aset video 18 scene 12</i>	39
42	<i>Folderig asset</i>	43
43	<i>Create project</i>	43
44	Memasukan elemen	44
45	<i>Scene 1 aktivitas pekerja di pabrik</i>	45
46	<i>Scene 2 kecelakaan akibat kelalaian di tempat kerja</i>	46
47	<i>Scene 3 ambulans menuju rumah sakit</i>	46
48	<i>Scene 4 terbangun di rumah sakit, lalu dipanggil ke kantor</i>	47
49	<i>Scene 5 kehilangan pekerjaan, tanpa jaminan sosial</i>	47
50	<i>Scene 6 sejarah jaminan sosial revolusi industri Inggris</i>	48
51	<i>Scene 7 sejarah jaminan social Jerman, era bismarck</i>	48
52	<i>Scene 8 sejarah jaminan sosial Amerika Serikat, depression</i>	49
53	<i>Scene 9 transformasi dari jaminan sosial ke BPJS</i>	50
54	<i>Scene 10 tujuan didirikannya BPJS ketenagakerjaan</i>	50
55	<i>Scene 11 manfaat dan benefit BPJS ketenagakerjaan</i>	51
56	<i>Scene 12 cara menjadi peserta BPJS ketenagakerjaan</i>	52
57	<i>Scene 13 ayo kenali jaminan sosial sejak dini</i>	52
58	<i>Export Motion graphic capcut</i>	53
59	Audio	53
60	<i>Rendering</i>	54
61	<i>Before and after evaluasi</i>	54
62	<i>Before and after evaluasi</i>	55
63	<i>Before and after evaluasi</i>	55
64	<i>Before and after evaluasi</i>	55
65	<i>Before and after evaluasi</i>	56
66	Dokumentasi <i>testing</i> bersama <i>lecture</i> BPJS	56
67	Teks bergerak <i>scene 1</i>	57
68	Objek animasi <i>scene 1</i>	58
69	Transisi <i>scene 6</i>	58
70	Transisi <i>scene 2</i>	58
71	Penerapan teknik <i>motion graphic</i>	59
72	Penerapan teknik <i>motion graphic</i>	60
73	Penerapan teknik <i>motion graphic</i>	60
74	Penerapan teknik <i>motion graphic</i>	61
75	Penerapan teknik <i>motion graphic</i>	61
76	Penerapan teknik <i>motion graphic</i>	62

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

77	Penerapan teknik <i>motion graphic</i>	62
78	Penerapan teknik <i>motion graphic</i>	63
79	Penerapan teknik <i>motion graphic</i>	63
80	Penerapan teknik <i>motion graphic</i>	64
81	Penerapan teknik <i>motion graphic</i>	64
82	Penerapan teknik <i>motion graphic</i>	65
83	Penerapan teknik <i>motion graphic</i>	65
84	Penggabungan <i>motion graphic</i> dan audio	66
85	<i>Rendering</i>	66

DAFTAR LAMPIRAN

1	Bukti fisik hasil video animasi edukasi BPJS Ketenagakerjaan	72
2	Surat pencatatan ciptaan	73
3	Surat adopsi	75
4	Surat MoU	77
5	Editing aplikasi capcut	78
6	Naskah	78
7	<i>Storyboard</i>	81
8	Dokumentasi evaluasi bersama pihak BPJS Ketenagakerjaan	82