

Pembuatan Motion Graphic Untuk Meningkatkan Kesadaran Masyarakat Pada Hutan Bakau Di Desa Sukawali Tangerang

¹⁾Tito Ari Pratama, ²⁾Muhammadf Raihan Deliano, ³⁾Sella Putri Arby

^{1,2,3)}Multimedia Nusantara Polytechnic

Corresponding: tito.ari@mnp.ac.id titoaripratama10@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Kampung Bahari Hutan Mangrove Kesadaran Motion Graphic Animasi	Tangerang merupakan kabupaten yang mempunyai potensi sumberdaya mangrove yang cukup besar. Salah satunya berada di Desa Sukawali, Kecamatan Pakuhaji. Namun, keberadaannya saat ini terancam dan masyarakat baik di sekitar pantai dan masyarakat belum memahami fungsi dan manfaat dari hutan mangrove. Tujuan dari pengabdian ini adalah menciptakan sarana yang menunjang penyelesaian permasalahan yang dihadapi oleh Kampung Bahari Nusantara (KBN) dalam melestarikan hutan dan penjelasan upaya Dosen dan Mahasiswa Animasi Multimedia Nusantara Polytechnic dalam membantu KBN Desa Sukawali untuk membangun kesadaran masyarakat akan kelestarian hutan mangrove lewat video animasi motion graphic. Tantangannya cukup besar mengingat faktor kerusakan hutan mangrove bukan hanya berasal dari masyarakat sekitar yang memiliki kesadaran yang minim, namun dari pemukiman lain yang membuang sampah di laut. Hasil yang diciptakan dari pengabdian ini adalah Motion Graphic yang nantinya diharapkan mampu mengoptimalkan sosialisasi pelestarian dari tim KBN. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan Program pengabdian masyarakat lewat tahapan seperti persiapan, pelaksanaan, dan penyelesaian produk lewat survei, konsultasi dan proses produksi menggunakan Adobe After Effect dan Adobe Illustration. Hasil produk yaitu motion graphic yang menceritakan manfaat hutan mangrove serta dampak kerusakan hutan mangrove yang dibawakan secara storytelling. Penyerahan produk motion graphic menandai selesainya PKM dan respon positif dari bapak Bawi selaku kepala KBN Desa Sukawali, menandakan pentingnya media baru dalam sosialisasi yang dilakukan. Artikel ini diharapkan membawa inspirasi dan pembelajaran bagi pelaku pelestarian lainnya menjadikan media baru sebagai opsi dalam sosialisasi dan bagi masyarakat dalam mengembangkan kesadaran pelestarian hutan mangrove saat ini.
	ABSTRACT

Keywords:

Marine Village
Mangrove Forest
Awareness
Motion Graphic
Animation

Tangerang is a district that has quite large mangrove resource potential. One of them is in Sukawali Village, Pakuhaji District. However, its existence is currently threatened and the community both around the coast and the community do not yet understand the function and benefits of mangrove forests. The purpose of this service is to create facilities that support the resolution of problems faced by Kampung Bahari Nusantara (KBN) in preserving forests and an explanation of the efforts of Lecturers and Students of Multimedia Animation Nusantara Polytechnic in helping KBN Sukawali Village to build public awareness of mangrove forest sustainability through motion graphic animation videos. The challenge is quite large considering that the factors of mangrove forest damage do not only come from the surrounding community who have minimal awareness, but also from other settlements that throw garbage into the sea. The results created from this service are Motion Graphics which are expected to be able to optimize the socialization of preservation from the KBN team. The method used in implementing the Community Service Program through stages such as preparation, implementation, and completion of products through surveys, consultations and production processes using Adobe After Effect and Adobe Illustration. The product results are motion graphics that tell the benefits of mangrove forests and the impacts of mangrove forest damage which are presented through storytelling. The handover of motion graphic products marked the completion of PKM and a positive response from Mr. Bawi as the head of KBN Sukawali Village, indicating the importance of new media in the socialization carried out. This article is expected to bring inspiration and learning for other conservation actors to make new media an option in socialization and for the community to develop awareness of mangrove forest conservation today.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



I. PENDAHULUAN

Hutan mangrove merupakan ekosistem yang unik yang memiliki peran yang cukup krusial dalam menjaga keseimbangan lingkungan dan mendukung kehidupan di masyarakat pesisir. Fungsinya yang mencakup perlindungan pantai dan abrasi, menyerap karbon untuk mengurangi dampak perubahan iklim dan menjaga kualitas air melalui kemampuan tanaman dalam menyerap limbah dan polutan, menjadi faktor penting dalam keberadaan dari hutan mangrove. Sumber daya alam yang terkandung dalam hutan mangrove yang secara garis besar mempunyai beberapa kerkaitan dalam pemenuhan manusia sebagai penyedia pangan, papan dan kesehatan serta lingkungan (Alnursa, 2023, p. 117). Namun keberlanjutan ekosistem ini terancam oleh beberapa faktor seperti adanya tekanan akibat alih fungsi lahan yang dilakukan terus menerus. Ini membuat beberapa pandangan mengenai kerusakan hutan mangrove yang memiliki stigma, dimana kerusakan mangrove bukan hanya disebabkan oleh proses alami, namun juga terdapat aktivitas manusia disana (Suting et al., 2020). Kerusakan ekosistem mangrove juga biasa terjadi karena kurangnya pemahaman masyarakat mengenai ekosistem mangrove, pembangunan pemukiman dan pembangunan beberapa infrastruktur ekonomi (Akram & Hasnidar, 2022).

Hal ini yang dirasakan oleh Desa Sukawali, Kecamatan Pakuhaji, Tangerang dimana merupakan daerah yang memiliki potensi sumberdaya mangrove yang cukup besar. Namun saat ini keberadaannya semakin terancam oleh kegiatan pembangunan dan potensi alih fungsi lahan (Iqbal, 2023). Penyusutan mangrove terjadi dikarenakan faktor alam seperti abrasi kurang lebih tiga meter yang membuat pemukiman terkena dampaknya. Faktor lain adalah kurangnya kesadaran masyarakat yang memang mayoritas bekerja sebagai nelayan yang banyak melakukan aktivitas perikanan di Desa Sukawali. Dengan potensi yang sebenarnya dapat dioptimalkan, membuat perangkat desa meresmikan daerah tersebut menjadi Kampung Bahari Nusantara (KBN) yang terdiri dari beberapa aktivis yang peduli akan lingkungan hutan mangrove dan menjaga kelestarian hutan. Untuk mengatasi faktor dan tantangan tersebut, diperlukan sistem sosialisasi yang efektif yang mencakup edukasi berbasis masyarakat dan pemanfaatan teknologi untuk menyebarkan informasi. Pendekatan ini tidak hanya berpotensi meningkatkan kesadaran lingkungan, tetapi juga membantu membangun rasa tanggung jawab kolektif. KBN berperan sangat penting dalam pelestarian hutan mangrove dan bagaimana cara mereka menyebarkan informasi mengenai perkembangan hutan mangrove, maka diperlukan sebuah media yang dapat membantu mereka dalam melakukan sosialisasi.

Perlunya beberapa penyampaian yang berbeda dalam memberi pemahaman mengenai pentingnya hutan mangrove bagi ekosistem. Di era digital saat ini, media baru seperti motion graphic menjadi salah satu metode yang efektif untuk menyampaikan pesan. Motion graphic mampu menggabungkan berbagai elemen visual dan animasi yang dinamis, sehingga lebih menarik minat daripada gambar atau teks statis dan ini menjadi sangatlah penting dalam upaya meningkatkan partisipasi dan kesadaran (Perdani, 2024). Menurut (Khoiriyah et al., 2021), pembelajaran berbasis video yang dikominasikan dengan visual animasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena sasarannya berasal dari masyarakat umum dan masyarakat media sosial, maka motion graphic menjadi salah satu cara yang efektif dalam menyampaikan informasi dan mengedukasi masyarakat tentang pelestarian mangrove. Ini yang dibutuhkan oleh kelompok Kampung Bahari Nusantara (KBN), mereka ingin mencoba pendekatan yang berbeda dimana mereka membutuhkan media yang cukup unik dalam pemberian sumber informasi. Alat peraga ini juga mampu membantu menarik perhatian masyarakat untuk memahami informasi yang disampaikan oleh konselor (Nurcandrani et al., 2021).

Pada program pengabdian masyarakat yang dikembangkan oleh Multimedia Nusantara Polytechnic di desa Sukawali, kecamatan Pakuhaji ini dapat memenuhi permintaan dan mengajak Kampung Bahari Nusantara (KBN) dalam membangun pembelajaran berbasis motion graphic. Dalam hal ini, kelompok Kampung Bahari Nusantara (KBN) dapat berperan aktif dalam produksi motion graphic dalam skala tertentu. Mereka tidak hanya sebagai konsumen nantinya, namun mereka juga dapat menyampaikan jenis mangrove, manfaatnya, dan cerita di dalam video. Kemajuan teknologi di berbagai aspek kehidupan saat ini tidak lepas dari bidang informasi dan komunikasi yang semakin pesat. Pertumbuhan teknologi dibidang informasi dan komunikasi yang bisa kita rasakan sekarang adalah hasil dari revolusi yang terus berlanjut hingga masa mendatang (Wulansari & Siahaan, 2021). Ini yang peneliti coba kembangkan dalam karya ini dimana potensi dampak yang dihasilkan dari motion graphic akan cukup besar, seperti perpaduan yang menarik antara audio-visual serta storytellingnya, menjangkau masyarakat lebih luas lewat media sosial yang dimiliki oleh KBN, serta dapat menyelipkan cerita local Desa Sukawali dan integrasi teknologi multimedia dalam melakukan sosialisasi edukasi.

Sebelumnya, media sosialisasi mereka berasal dari pertemuan yang dilakukan secara fisik, namun dengan keberadaan motion graphic ini membuat jangkauan sosialisasi menjadi lebih luas dan adanya kolaborasi antara masyarakat dengan mahasiswa ini sendiri. Ini juga dapat menjadi pengenalan motion graphic sebagai media baru yang selama ini belum pernah dilakukan oleh Sukawali dan KBN. Nantinya, tim KBN juga akan dibekali bagaimana cara memberikan konten motion graphic dengan baik dan bagaimana membuat penceritaan dalam produksi kreatif, serta bagaimana penyebaran informasi yang baik lewat Motion Graphic. Hal ini membuat KBN menjadi produsen konten edukatif yang cukup relevan sesuai dengan skala yang ditentukan. Skala yang diberikan cukup krusial karena mahasiswa pengembang motion graphic perlu memahami morfologi desain grafis yang bergerak, yang meliputi sistem bahasa, infleksi, derivasi dan bentuk gabungan dalam teknologi baru (Perdani, 2024, p. 66). Dengan demikian, KBN dapat memperkuat fungsi video graphic sebagai alat pembelajaran yang tepat guna dan memperluas jangkauan edukasi. Ini juga dapat menciptakan keberlanjutan yang nantinya dapat dimanfaatkan dengan baik oleh pihak KBN. Melalui tulisan ini diharapkan dapat memberikan pandangan untuk membangun produk motion graphic dimana tim pengabdian kepada masyarakat dari Multimedia Nusantara Polytechnic dimana mahasiswa juga bertugas mengumpulkan material, dimana pengumpulan material merupakan bagian dari pengumpulan data yang dibutuhkan dalam kebutuhan pengerjaan (Pratama & Rosita, 2023, p. 16). Karya yang dihasilkan bersama ini juga dapat diharapkan dapat menjadi media yang lebih efektif dalam menyebarluaskan edukasi dibandingkan dengan edukasi konvensional serta menarik minat masyarakat terhadap konten edukasi ini.

II. MASALAH

KBN memainkan peranan penting dalam pelestarian hutan bakau di lingkungan Desa Sukawali, menghadapi berbagai masalah seperti kurangnya kesadaran masyarakat terhadap pelestarian hutan bakau dan KBN memiliki berbagai problem mengenai bagaimana cara mereka memberi pemahaman mengenai pelestarian hutan. Tantangan ini muncul di tengah isu dari pihak Sukawali bahwa daerah mereka terkena dampak pemugaran rancangan PIK 2, membuat posisi KBN mengharuskan berpikir agar mereka dapat memberikan sosialisasi bukan hanya pada masyarakat sekitar, tapi berpotensi untuk sampai ke sosial media. Hal ini dikarenakan daerah pesisir pantai Desa Sukawali juga menjadi area buangan sampah dari daerah-

daerah perkotaan. Lewat beberapa permasalahan yang dijabarkan diatas, perlunya sebuah media yang mampu mengedukasi berbagai kalangan baik dari desa maupun dari masyarakat sosial media sendiri. Beberapa masalah yang terkait kurangnya kesadaran dan pemahaman mengenai pelestarian hutan bakau di Desa Sukawali yang diuraikan sebagai berikut:

1. Kesulitan menyebarkan informasi mengenai pelestarian hutan bakau dan jenis-jenisnya.
Salah satu masalah utama KBN Desa Sukawali adalah kesulitan dalam menyebarkan informasi yang harusnya diketahui masyarakat mengenai pelestarian hutan bakau, bahkan memahami jenis-jenis bakau yang ada pada pesisir pantai Desa Sukawali. Hal ini membuat KBN sulit merangkul masyarakat apalagi bagi masyarakat yang belum memahami manfaat mangrove dan akibat yang dapat terjadi jika tanaman bakau mengalami kerusakan parah.
2. Kurangnya kesadaran masyarakat akan pentingnya pelestarian hutan bakau.
Ini merupakan salah satu faktor yang dijelaskan pada permasalahan pertama, yaitu kurangnya kesadaran masyarakat akan pentingnya hutan bakau. Masyarakat memang sering menikmati pantai yang ada di sekitar, namun mereka terkadang tidak terlalu memperdulikan hutan bakau dengan sendirinya. Perlu adanya acara dan kegiatan menarik minat masyarakat tentang hutan mangrove seperti penanaman hutan bersama, namun hal tersebut tentu tidak bisa selalu diadakan oleh pemerintah dan KBN karena beberapa alasan seperti biaya dan waktu.
3. Tantangan globalisasi dan kondisi lapangan.
Seperti yang dijelaskan sebelumnya, masalah pesisir pantai Desa Sukawali bukan hanya berasal dari masyarakat sekitar, namun juga berasal dari luar desa. Sampah-sampah yang menggenang dan sampai pada pesisir pantai membuat pertumbuhan mangrove menjadi terhambat dan banyak masyarakat luar yang belum memahami hal tersebut. Belum lagi wacana pemugaran PIK 2 membuat daerah tersebut menjadi lebih gersang. Hal seperti ini yang membuat pentingnya media yang digunakan dalam melakukan sosialisasi mengenai pemeliharaan lingkungan.
4. Kurangnya media yang merangkul anak-anak dan kaum muda.
Studi kasus yang dialami KBN Desa Sukawali menunjukkan bahwa perlunya media baru dalam memberikan sosialisasi terhadap masyarakat, khususnya bagi anak-anak dan kaum muda. Beberapa temuan artikel jurnal memberi masukan bahwa film seperti animasi menjadi salah satu media komunikasi massa yang punya pengaruh cukup besar pada anak (Surayya, 2023). Maka media seperti ini juga dapat mendorong pemahaman generasi selanjutnya dalam menumbuhkan kepedulian lingkungan hutan mangrove kedepannya.

Melalui permasalahan yang dialami tersebut, program PKM yang diadakan oleh Multimedia Nusantara Polytechnic Program Studi Animasi yang diadakan oleh Dosen dan Mahasiswa dapat menjadi solusi dalam membantu pihak KBN mengatasi permasalahan yang mereka alami lewat penciptaan media sosialisasi yang dapat menjadi jembatan informasi dan alat bantu bagi KBN dalam memberikan pemahaman mengenai pelestarian hutan mangrove. PKM MNP Program Studi Animasi memiliki solusi salah satunya dengan media Motion Graphic yang akan diproduksi bersama oleh pihak KBN dan Program Studi Animasi Multimedia Nusantara Polytechnic. Motion graphic merupakan media visual dalam bentuk 2D atau 3D yang dapat menggabungkan desain grafis dengan bahasa film (Dwiflora & Cofriyanti, 2021). Teknik motion graphic berfokus pada teks dan gambar yang bergerak (Fujianto & Antoni, 2020). Media tersebut yang berpotensi dapat digunakan untuk menggambarkan mengenai informasi jenis hutan bakau dan pelestarian hutannya lewat jalan cerita yang disukai oleh semua kalangan, dimana bukan hanya sebagai infografis, namun terdapat *storytelling* di dalamnya.



Pada tahap persiapan, dosen dan mahasiswa melakukan survei lapangan menuju pantai KSS pesisir Desa Sukawali yang menjadi obyek kegiatan PKM, yang lebih terfokus pada hutan mangrove di sekitar

pesisir pantai. Dari hasil survei dan pemaparan dari pihak KBN terkait manfaat hutan mangrove, jenis-jenisnya dan dampaknya jika hutan mangrove hilang, dimana hal tersebut menjadi fondasi membangun sebuah konsep cerita yang nantinya digunakan sebagai alur *storytelling* dari animasi Motion Graphic.

2. Pelaksanaan.

Pada tahap pelaksanaan ini memuat mengenai proses design, material collecting, assembly dan testing yang semuanya melibatkan pihak KBN. Tim PKM melakukan proses produksi Motion Graphic yang membutuhkan waktu kurang lebih tiga bulan menggunakan *software* Adobe Illustration untuk membuat design *environment*-nya, dan Adobe After Effect untuk produksi Motion Graphicnya.

3. Evaluasi

Setelah Motion Graphic selesai dibuat, tim PKM melakukan evaluasi terkait Motion Graphic yang dibuat agar cerita dan informasi yang terkandung di dalamnya sesuai dengan keinginan pihak KBN dan dapat dimanfaatkan oleh mereka di masa yang akan mendatang untuk kepentingan media sosialisasi. Jika semuanya telah berjalan baik, produk akan segera di distribusikan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Persiapan

Program Pengabdian Kepada Masyarakat di Pesisir Pantai KSS Desa Sukawali dalam program membantu pembuatan media sosialisasi pelestarian hutan mangrove, diawali dengan melakukan survey awal ke pantai. Sasarannya adalah mengetahui kondisi pantai dan memahami permasalahan yang dihadapi oleh pihak KBN Desa Sukawali. Penulis beserta rekan-rekan mengunjungi pos penjagaan KBN yang digunakan sebagai tempat KBN mengamati Perkembangan hutan mangrove di sekelilingnya. Perjalanan dari jalan utama membutuhkan waktu kurang lebih 20 menit untuk mencapai bibir pantai. Disana mulai dipertanyakan mengenai kondisi terakhir hutan mangrove disana, problematika yang dihadapi oleh pihak KBN. Sejak awal terlihat memang mayoritas masyarakat disana adalah nelayan, dan beberapa masyarakat memanfaatkan daerah pantai sebagai destinasi wisata. Namun, kondisi pantai yang dipenuhi sampah dan beberapa tanaman bakau yang tidak tumbuh sempurna memperlihatkan beberapa permasalahan yang dihadapi oleh pihak Kelompok Bahari Nusantara.



Gambar 3. Kondisi beberapa sisi pantai KSS Desa Sukawali

Pihak KBN memiliki beberapa problematika, salah satunya adalah mengenai media sosialisasi yang dirasakan kurang menarik bagi masyarakat. Pihak KBN memiliki sumber daya yang terbatas dan membutuhkan media baru yang dapat digunakan sebagai alat sosialisasi yang efektif dan informatif. Mereka menjelaskan bahwa perkembangan teknologi saat ini sangat memungkinkan untuk mereka menyebarkan informasi yang lebih luas. Maka dari itu, tim PKM Program Studi Animasi menawarkan Motion Graphic sebagai media sosialisasi yang dapat dimanfaatkan oleh pihak KBN baik secara online (media sosial) dan offline (presentasi langsung).



Gambar 4. Survei dan Diskusi terkait Hutan Mangrove Desa Sukawali

Pada gambar diatas memperlihatkan antusiasme dari pihak desa dan KBN dalam mencari solusi terkait hutan mangrove. Tim PKM menjelaskan bahwa media seperti Motion Graphic dapat berfungsi sebagai media informasi yang menarik serta juga dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama. Media ini juga dapat menjangkau masyarakat di daerah luar Desa Sukawali, sehingga berpotensi memberi pemahaman akan sebab akibat dari kurangnya kepedulian terhadap hutan bakau. Dalam diskusi tersebut, tim PKM dan KBN menentukan isi konten yang akan diberikan pada motion graphic secara garis besar awal seperti manfaat mangrove dan akibat dari ketiadaan hutan mangrove di pesisir pantai. Disini tim PKM juga memberi pemahaman mengenai alur *storytelling* kepada pihak Kampung Bahari Nusantara mengenai jalan cerita yang baik pada konten. Tanpa adanya *storytelling*, sebuah video tidak akan menarik karena tidak memiliki alur dan konsep yang bisa ditangkap oleh audiens (Abdullah, 2021).

2. Proses Produksi Motion Graphic Desa Sukawali

Setelah survei dan penyusunan materi telah selesai, langkah selanjutnya adalah tim PKM yang terdiri dari dosen dan mahasiswa mulai memproduksi motion graphic untuk Kelompok Bahari Nusantara Desa Sukawali. Tim PKM menggunakan beberapa *software*, seperti Microsoft Word untuk memproduksi konsep dan jalan cerita, kemudian memproduksi *vector* gambar menggunakan Adobe Illustrator, serta memproduksi motion graphic menggunakan Adobe After Effect. Dalam tahapan produksinya ada beberapa alur yang dilakukan, yaitu:

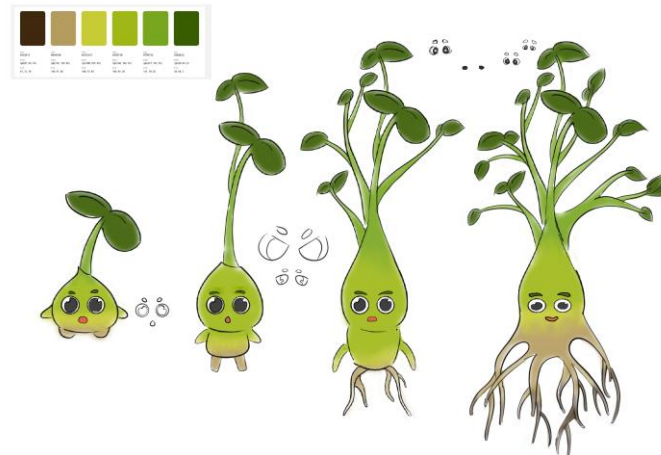
a. Produksi Naskah

Pada tahapan ini, penulis dan tim PKM mencoba mencari sebuah “icon” yang dapat menjadi pemandu dalam memahami jalan cerita mengenai pelestarian hutan mangrove. Dari “icon” tersebut nantinya akan terbentuk sebuah cerita dimana karakter ini akan menjadi sebuah bibit mangrove yang mencoba tumbuh dibalik terpaan iklim dan kondisi yang diciptakan manusia, dimana akan dijelaskan akibat yang dihasilkan jika mangrove sampai habis dan manfaat mangrove jika dapat dilestarikan dengan baik.

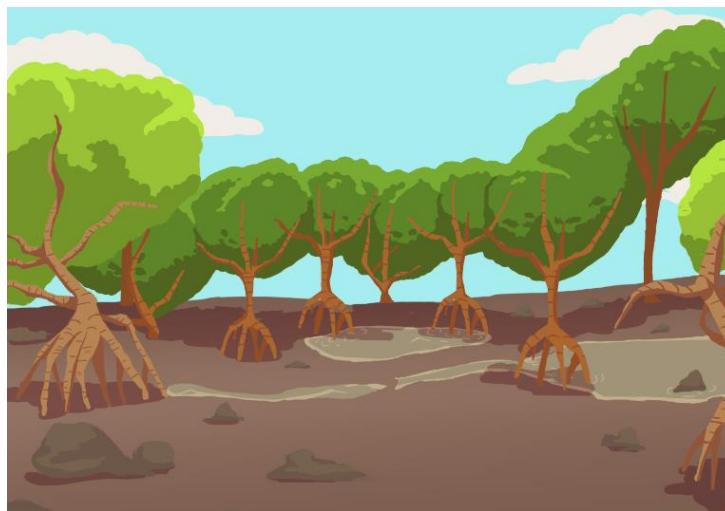
b. Produksi karakter dan *environment* untuk kebutuhan visual motion graphic.

Proses produksi vektor karakter motion grafik pelestarian hutan mangrove di Adobe Illustrator melibatkan beberapa tahap penting. Pertama, riset dan perencanaan dilakukan untuk memahami karakteristik hutan mangrove dan elemen-elemen yang ingin disampaikan. Kemudian, proses penciptaan konsep dan desain karakter dilakukan menggunakan teknik *sketching* dan *brainstorming*. Setelah itu, objek vektor dibuat menggunakan tools pada Adobe Illustrator. Warna dan tekstur yang sesuai dengan tema pelestarian hutan mangrove kemudian ditambahkan menggunakan palet warna dan efek. Tahap akhir melibatkan pengeditan dan penyempurnaan desain untuk memastikan keserasian dan konsistensi elemen-elemen vektor, sehingga menghasilkan karakter yang menarik dan efektif untuk motion grafik pelestarian hutan mangrove. Dari hasil yang telah dibuat, terciptalah karakter utama yang tim beri nama Mangu. Karakter ini diharapkan dapat digunakan untuk platform-

platform lain. Untuk *environment* juga dilakukan dengan metode yang hampir sama dengan produksi karakter dimana *environment* dibuat mengikuti kebutuhan cerita yang telah tergambar pada konsep dan *script*.



Gambar 5. Design akhir karakter Mangu



Gambar 6. Design environment untuk motion graphic

c. Produksi motion graphic untuk kebutuhan KBN Desa Sukawali

Setelah melakukan pengambilan *dubbing* (pengambilan suara untuk film/animasi), tahap selanjutnya dalam produksi motion graphic adalah memulai produksi visual animasi motion graphic. Tim PKM menggerakkan karakter dan *environment* menggunakan teknik produksi seperti *keyframe* dan penggunaan plugin seperti Duik. Kemudian, tim produksi menambahkan efek seperti transisi, bayangan dan pencahayaan untuk mendukung alur cerita. Proses selanjutnya adalah tim menyingkronkan gerakan karakter dengan music dan *dubbing* yang telah direkam. Sebelum mencapai hasil akhir, tim PKM juga melakukan kunjungan kembali untuk memberikan *update* perkembangan motion graphic, dimana pihak KBN juga diberi pendampingan dalam mengembangkan motion graphic. Setelah menemukan titik evaluasi bersama, tim PKM segera menyelesaikan produksi dengan menambahkan subtitle (teks yang ditampilkan pada konten untuk menerjemahkan dialog, narasi, dsb.) dan beberapa efek suara untuk penguatan jalan cerita. Motion graphic yang diproduksi dan siap didistribusikan kepada pihak KBN. Motion Graphic telah memiliki visual yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan dari pihak KBN yaitu ada pendalaman mengenai manfaat dan jenis mangrove yang berada di lingkungan pesisir pantai KSS Desa Sukawali.



Gambar 7. Hasil akhir motion graphic Desa Sukawali

3. Penyerahan motion graphic kepada Kelompok Bahari Nusantara Desa Sukawali.

Setelah tim PKM Program Studi Animasi berhasil menyelesaikan motion graphic untuk pelestarian hutan mangrove dan telah disetujui oleh Dosen Penanggungjawab PKM, maka tim PKM menyerahkan motion graphic secara simbolik kepada bapak Ahmad Marbawi selaku ketua Kelompok Bahari Nusantara. Penyerahan produk juga diiringi oleh nonton bersama motion graphic dengan anak-anak dan masyarakat sekitar pesisir KSS secara sederhana. Bapak Bawi mengungkapkan terimakasihnya kepada tim PKM Program Studi Animasi atas bantuannya dalam produksi motion graphic pelestarian hutan mangrove Desa Sukawali.



Gambar 8. Kegiatan nonton bersama motion graphic dengan masyarakat.

V. KESIMPULAN

Dalam upaya pelestarian hutan mangrove, pentingnya bagi masyarakat memahami mengenai manfaat dan dampak yang akan terjadi jika semakin menipisnya jumlah tanaman. Strategi penting mengenai bagaimana pihak yang mengelola pelestarian hutan mangrove dalam meningkatkan kesadaran masyarakat menjadi sangat penting. Artikel ini menguraikan pentingnya media sosialisasi dan keberadaan media baru motion graphic sebagai salah satu opsi dalam menyebarkan informasi, meningkatkan kesadaran masyarakat dan menambah wawasan masyarakat.

Melihat kondisi di lapangan saat ini, menjadi sebuah urgensi bagi masyarakat memahami dan turut serta dalam upaya pelestarian hutan mangrove. Maka, media sosialisasi seperti motion graphic menjadi elemen penting dalam memberikan edukasi dan pandangan kepada masyarakat di masa sekarang dan di masa yang akan mendatang. Efisiensi inilah yang dapat mempengaruhi segala kalangan dalam upaya peningkatan kesadaran dan ini menjadi tanggung jawab bersama.

Program Pengabdian Kepada Masyarakat di Kelompok Bahari Nusantara Desa Sukawali, seperti yang dijelaskan pada artikel ini, menjadi contoh nyata bagaimana implementasi produksi dalam membantu menciptakan media edukasi, khususnya bagi masyarakat yang coba diterapkan oleh KBN dimana kurangnya pengetahuan masyarakat sekitar akan jenis, manfaat dan akibat ketiadaan dari hutan mangrove menjadi salah

satu permasalahan yang coba diidentifikasi dan dipecahkan disini. Lewat prosedur yang terstruktur dan kerjasama tim dan pihak KBN, motion graphic mengenai pelestarian hutan mangrove berhasil dibuat.

Tahap produksi dari proses konsep, *design, material collecting, assembly, testing*, sampai distribusi telah dilakukan oleh tim dan melibatkan secara penuh pihak Kelompok Bahari Nusantara disini, yang pada akhirnya menciptakan sebuah hasil motion graphic yang menggambarkan secara penuh bagaimana melestarikan hutan mangrove dan edukasi mengenai jenis-jenis mangrovenya dengan membawa *storytelling* yang menarik, bukan hanya sebagai video informatif tapi juga terdapat cerita di dalamnya. Pemberian motion graphic dilakukan secara simbolik menjadi akhir dari program ini, dimana bapak Bawi selaku perwakilan KBN menyampaikan rasa terimakasihnya atas kontribusi dalam melestarikan hutan mangrove.

Secara keseluruhan, artikel ini memberikan beberapa penalaran mengenai pentingnya media sebagai produk edukasi yang dapat memberi pembelajaran bagi masyarakat melalui produksi motion graphic untuk mendukung pihak KBN. Dengan perbekalan media baru ini, artikel ini memiliki potensi lebih luas dalam menyebarkan informasi dan edukasi untuk lebih memperhatikan media sosialiasi guna meningkatkan *awareness* dan pengetahuan di masa yang akan mendatang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengicapkan banyak terimakasih kepada pihak-pihak yang telah terlibat dalam berjalannya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Kampung Bahari Nusantara (KBN) di Desa Sukawali, Kecamatan Pakuhaji, Kabupaten Tangerang ini. Penulis berterimakasih kepada pihak KBN Desa Sukawali yang telah memberikan kesempatan bagi tim PKM untuk berpartisipasi membantu pengembangan hutan mangrove. Penulis juga berterimakasih kepada pihak Kampus Multimedia Nusantara Polytechnic, LPPM dan Program Studi Animasi yang telah memberikan waktu, akses dan teknologi yang memungkinkan produksi Motion Graphic. Penulis juga berterimakasih pada rekan-rekan dosen dan mahasiswa yang berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, H. (2021). Kenapa Storytelling Penting Dalam Videografi? Yuk, Cari Tahu! [Information]. *Kinaja*. <https://kinaja.id/topic/video-and-animation/kenapa-storytelling-penting-dalam-videografi-yuk-cari-tahu/>
- Akram, A. M., & Hasnidar, H. (2022). Identifikasi Kerusakan Ekosistem Mangrove di Kelurahan Bira Kota Makassar. *JOURNAL OF INDONESIAN TROPICAL FISHERIES (JOINT-FISH) : Jurnal Akuakultur, Teknologi Dan Manajemen Perikanan Tangkap, Ilmu Kelautan*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.33096/joint-fish.v5i1.101>
- Alnursa, D. S. (2023). Manfaat Hutan Mangrove dalam Kehidupan Masyarakat di Kelurahan Guraping Kecamatan Oba Kabupaten Tidore Kepulauan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(5), 116–124. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7728255>
- Binanto, I. (2010). *Multimedia digital: Dasar teori dan pengembangannya* (1st ed.). ANDI.
- Dwiflora, R. O., & Cofriyanti, E. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Animasi 2D (Motion Graphic) Pada Mata Kuliah Praktikum Fotografi Dasar. *CogITO Smart Journal*, 7(2), 204–214. <https://doi.org/10.31154/cogito.v7i2.315.204-214>
- Fujianto, R. Z., & Antoni, C. (2020). Produksi dan Efektivitas Motion Graphic Sebagai Media Promosi Zetizen Batam Pos. *JOURNAL OF DIGITAL EDUCATION, COMMUNICATION, AND ARTS (DECA)*, 3(02), 104–123. <https://doi.org/10.30871/deca.v3i2.2202>
- Iqbal, M. (2023). Desa Sukawali Kabupaten Tangerang, Kampung Bahari Nusantara dan Kondisi Mangrove [Information]. *Lindungihutan*. <https://lindungihutan.com/blog/mangrove-desa-sukawali-tangerang/>
- Khoiriyah, S., Qonita, S. H., Lestari, M., & Rantika, T. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi dalam Menyongsong Era Indonesia Sustainable Development Goals 2045. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 81–89. <https://doi.org/10.24127/emteka.v2i2.985>
- Nurcandrani, P. S., Rahman, R. A., & Shaskia, B. B. (2021). PEMANFAATAN AFTER EFFECTS MOTION GRAPHICS UNTUK MEMBANTU STRATEGI KOMUNIKASI PROGRAM INOVASI KASIH JERUK PURUT. *Jurnal Komunitas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 77–82. <https://doi.org/10.31334/jks.v3i2.1267>
- Perdani, Y. D. (2024). Motion Graphics: An Entertaining and Accessible Learning Media for the Student. *Social Economics and Ecology International Journal (SEEIJ)*, 8(1), 64–73. <https://doi.org/10.21512/seeij.v8i1.10911>
- Pratama, T. A., & Rosita, E. (2023). Implementation of Augmented Reality for Isometric works at Animation Art Exhibition (Animaxtion). *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 12–25. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v16i1.3111>

- Surayya, L. (2023). Peran Animasi sebagai Tontonan Anak dalam Membentuk Identitas Gender. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1147–1165. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1287>
- Suting, H., Hamsiah, H., & Sultan, D. (2020). Kajian Pengembangan Ekowisata Mangrove Berbasis Masyarakat Di Desa Poreang Kecamatan Tanalili Kabupaten Luwu Utara. *JOURNAL OF INDONESIAN TROPICAL FISHERIES (JOINT-FISH) : Jurnal Akuakultur, Teknologi Dan Manajemen Perikanan Tangkap, Ilmu Kelautan*, 3(2), 170–177. <https://doi.org/10.33096/joint-fish.v3i2.76>
- Wulansari, D. E., & Siahaan, A. U. (2021). Motion Graphic sebagai Media Sosialisasi Tentang Public Relation untuk Karyawan Owntalk.co.id. *JOURNAL OF DIGITAL EDUCATION, COMMUNICATION, AND ARTS (DECA)*, 4(2), 85–100. <https://doi.org/10.30871/deca.v5i01.3658>