

Implementasi Animasi Berbasis *Motion Graphic* Sebagai Media Informasi dan Promosi pada Video Profil Senat Akademik Politeknik Negeri Sriwijaya

Muhammad Fariz Ramadhani¹⁾, Azwardi²⁾, Alan Novi Tompunu³⁾,
Jurusan Teknik Komputer; Politeknik Negeri Sriwijaya; Jl. Sriwijaya Negara Bukit Besar
e-mail: *mfarizramadhani11@gmail.com, azwardi@polsri.ac.id, alvito.polsri@gmail.com,

Abstrak

Penelitian ini berisi tentang pembuatan video profil senat akademik Politeknik negeri sriwijaya sebagai media informasi dan media promosi dengan mengimplementasikan animasi berbasis motion graphic. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui efektifitas penggunaan animasi berbasis motion graphic pada video profil dalam menyampaikan informasi dan mengenalkan senat akademik Politeknik Negeri Sriwijaya sehingga layak digunakan dan dipublikasikan. Pembuatan video profil ini menggunakan metode pengembangan Villamil-Molina yang terdiri dari 5 tahap yaitu Development, PreProduction, Production, Post production, dan Delivery. Metode penelitian ini menggunakan metode survei dengan menggunakan teknik kuesioner. Perhitungan kuesioner memiliki dua kategori, yaitu kuesioner Alpha untuk para ahli di bidang multimedia dengan indeks persentase rata-rata 79,72%, dengan kriteria setuju dengan arti video ini layak untuk ditampilkan ke masyarakat dan kuesioner Beta untuk masyarakat yang membutuhkan informasi mendapatkan indeks presentase rata-rata 91,3% dengan kriteria sangat setuju dengan arti video ini mudah dipahami dan siap untuk dipublikasikan.

Kata kunci—Company Profile, Motion Graphic, Villamil-Molina

Abstract

This research utilised motion graphic-based animation to create a video profile of the academic senate at the Sriwijaya State Polytechnic as an informational and marketing tool. The purpose of this research is to determine the viability of employing motion graphic-based animation on company profile video in transmitting information and introducing the academic senate of Sriwijaya State Polytechnic so that it may be used and published. This profile video was created using the Villamil-Molina technique of development, which consists of five stages: Development, Pre-production, Production, Post-production, and Delivery. This research method employs a survey strategy based on a questionnaire. The computation of the questionnaire consists of two categories: the Alpha questionnaire for experts in the multimedia sector, with an average percentage index of 79.72%, and the general questionnaire, the Beta questionnaire for those in need of information received an average percentage index of 91.3% with the criteria of strongly agreeing with the meaning that this video is ready for publication and the criteria of agreement with the meaning that it is deserving of being displayed to the public.

Keywords— Company Profile, Motion Graphic, Villamil-Molina

1. PENDAHULUAN

Politeknik Negeri Sriwijaya adalah perguruan tinggi vokasi yang berada di kota Palembang Sumatera Selatan yang secara resmi dibuka pada tanggal 20 September 1982. Berdasarkan Permendikbud Nomor 31 Tahun 2020 Tentang Organisasi dan Tata Kerja

Politeknik Negeri Sriwijaya dalam Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 721, Organisasi politeknik negeri sriwijaya terdiri atas Senat, Pimpinan, Satuan Pengawas Internal, dan Dewan Penyantun.

Senat merupakan organ polsri sebagai unsur penyusun kebijakan yang menjalankan fungsi penetapan dan pertimbangan pelaksanaan kebijakan akademik. Dalam menjalankan fungsinya berdasarkan statuta politeknik negeri sriwijaya, Senat akademik polsri mempunyai tugas dan kewenangan menetapkan kebijakan, norma/etika, dan kode etik akademik.

Dalam menyampaikan dan menjelaskan informasi mengenai senat akademik POLSRI tersebut tentu memerlukan sebuah Profil. Profil senat akademik yang dibuat selama ini hanya dalam bentuk *website*, akan tetapi dengan membuat profil yang memiliki unsur audio visual tentu menjadi lebih menarik, pesan tidak hanya melalui verbal saja tetapi juga pesan nonverbal melalui gambar-gambar bergerak dan didukung oleh suara yang membuat profil tersebut serasa hidup.

Berdasarkan Jurnal yang berjudul “*The role of visual representation in physics learning: dynamic versus static visualization*” (2017), menjelaskan sesuatu dalam media visual dinamis jauh lebih efektif dibandingkan menggunakan visual statis. Selain lebih menarik, pesan dalam visual dinamis juga lebih mudah tersampaikan karena penonton akan didorong untuk melihat video sampai selesai tanpa melewati bagian apapun. Berbeda dengan visual statis yang mana pembaca bisa melewati bagian yang menurut mereka membosankan. Hasil riset tersebut juga bisa diaplikasikan ketika membahas pembuatan video profil. Karena fungsi video profil yang utama adalah menjelaskan semua hal tentang perusahaan atau organisasi tersebut dengan singkat dan jelas.

Video company profile merupakan sebuah aset suatu lembaga atau perusahaan yang dapat digunakan sebagai tanda pengenalan dalam melakukan komunikasi dan kerjasama dalam lingkup suatu perusahaan, mitra usaha ataupun pihak-pihak terkait lainnya diluar lingkungan perusahaan tersebut. Informasi yang dimuat pada video profil sebuah perusahaan atau institusi tersebut dapat berupa fungsi, tugas dan peranan suatu perusahaan ataupun lembaga seperti senat akademik POLSRI.

Penggunaan animasi dalam bentuk *motion graphic* untuk menyampaikan informasi sudah menjadi trend untuk saat ini. *Motion graphic* atau motion grafis merupakan gabungan dari potongan elemen-elemen desain animasi yang berbasis pada media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis, dengan memasukkan elemen yang berbeda-beda seperti 2D atau 3D (Anggraini, 2018).

Saat ini, senat akademik POLSRI sendiri hanya menggunakan *website* untuk mengelola berbagai informasi. Belum adanya sumber informasi mengenai profil senat akademik Politeknik Negeri Sriwijaya dalam bentuk media visual dinamis inilah yang mendorong untuk dilakukan sebuah penelitian. Dengan adanya media visual dinamis dalam bentuk animasi *motion graphic* ini diharapkan dapat menjadi media informasi yang efektif dalam memberikan informasi mengenai senat akademik Politeknik Negeri Sriwijaya.

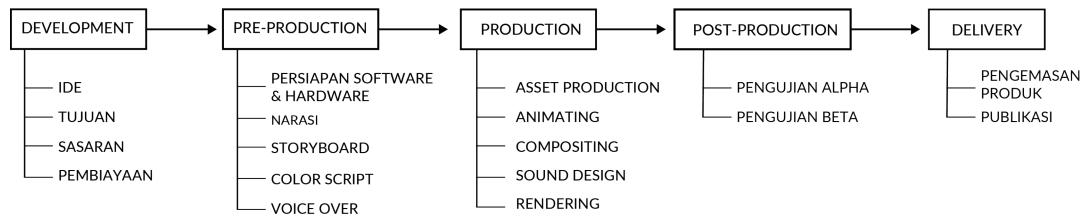
Berdasarkan pemaparan tersebut, maka penulis membuat penelitian skripsi yang berjudul “Implementasi Animasi Berbasis *Motion Graphic* Sebagai Media Informasi dan Promosi pada Video Profil Senat Akademik Politeknik Negeri Sriwijaya”.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Villamil-Molina

Dalam perancangan media promosi proses pembuatan video profil berbasis *motion graphic* ini, terdapat 3 tahapan yaitu Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Pada tahap perancangan ini menggunakan metode Villamil-Molina. Tahapan dalam metode Villamil-Molina terbagi menjadi lima bagian yaitu, *development*, *pre-production*, *production*, *post-*

production, dan delivery, Tahap-tahap pengembangan Villamil-Molina seperti ditunjukkan pada Gambar 1:



Gambar 1 Alur Pembuatan

2.2. Development

Pada tahap ini, konsep multimedia yang akan dikembangkan mulai dari penentuan ide, tujuan dan sasaran serta kepastian jaminan pembiayaan.

a. Ide

Konsep yang ditawarkan dalam perancangan ini adalah konsep video bertipe “*company profile*” dalam bentuk *motion graphic*. Berdasarkan konsep tersebut, diperlukan sebuah cara penyampaian yang sesuai agar target konsumen dapat menangkap maksud dari pesan video.

b. Tujuan

Pada tahapan tujuan perancangan ini adalah memperkenalkan senat akademik POLSRI periode 2020-2024 dalam bentuk video *Company Profile* berbasis *motion graphic*

c. Sasaran

Pada tahapan tujuan perancangan ini adalah memperkenalkan senat akademik POLSRI periode 2020-2024 dalam bentuk video *Company Profile* berbasis *motion graphic*.

d. Pembiayaan

Pada tahapan ini adalah menentukan pembiayaan dalam produksi produk multimedia, seperti penyewaan alat-alat untuk produksi seperti perekaman dubbing untuk *motion graphic* serta kebutuhan lainnya dalam pelaksanaan produksi.

2.3 Pre-Production

a. Persiapan Software dan Hardware

Dalam suatu proses perancangan pembuatan karya multimedia dibutuhkan persiapan spesifikasi Hardware dan software yang akan digunakan seperti berikut:

- *Software*
 1. *Adobe Illustrator CC 2019*
 2. *Adobe Photoshop*
 3. *Adobe After Effect CC 2019*
 4. *Adobe Premiere Pro CC 2019*
- *Hardware*
 1. Laptop MSI GL62M 7RDX
 - CPU : Intel Core i7-7700HQ
 - GPU : NVIDIA GeForce GTX 1050 (4GB GDDR5)
 - RAM : 16GB DDR4, 2400 MHz
 - OS : Windows 10 Pro 64 bit
 2. Wacom Intous Drawing Tablet Small Bluetooth CTL-4100
 3. Hardisk Eksternal 1TB

b. Narasi

Narasi dari video ini menggunakan bahasa indonesia dengan gaya bahasa yang formal dan lugas, agar informasi yang dikomunikasikan mudah dan jelas. Narasi disampaikan melalui alur cerita dengan dengan pembagian babak. Gambar 2 adalah potongan naskah pada video.

Script Senat Akademik Politeknik Negeri Sriwijaya

Politeknik Negeri Sriwijaya adalah perguruan tinggi vokasi, yang berada di kota Palembang Sumatera Selatan, yang berdiri sejak tahun 1982 sampai pada saat ini,

Berdasarkan Permendikbud Nomor 31 Tahun 2020 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Politeknik Negeri Sriwijaya dalam Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 721, Organisasi politeknik negeri sriwijaya terdiri atas Senat, Pimpinan, Satuan Pengawas Internal, dan Dewan Penyantun.

Senat merupakan organ polsri sebagai unsur penyusun kebijakan yang menjalankan fungsi penetapan dan pertimbangan pelaksanaan kebijakan akademik.

Dalam menjalankan fungsinya berdasarkan statuta politeknik negeri sriwijaya, Senat akademik polsri mempunyai tugas dan kewenangan menetapkan kebijakan, norma/etika, dan kode etik akademik.

senat akademik juga bertugas untuk melakukan pengawasan terhadap :

1. penerapan norma/etika akademik dan kode etik Sivitas Akademika;
2. penerapan ketentuan akademik
3. pelaksanaan penjaminan mutu perguruan tinggi paling sedikit mengacu pada standar nasional pendidikan tinggi;
4. pelaksanaan kebebasan akademik, kebebasan mimbar akademik, dan otonomi keilmuan;
5. pelaksanaan tata tertib akademik;
6. pelaksanaan kebijakan penilaian kinerja Dosen; dan
7. pelaksanaan proses pembelajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat

senat akademik juga mempunyai wewenang untuk memberikan pertimbangan kepada direktur polsri yang meliputi.

memberikan pertimbangan dan usul perbaikan proses pembelajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat kepada Direktur

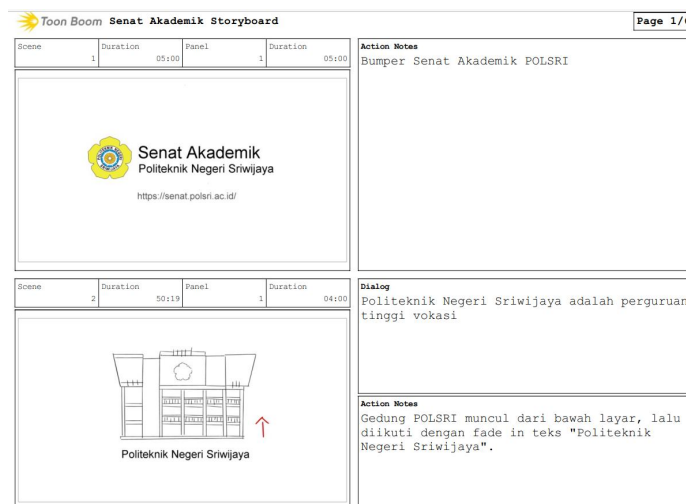
memberikan pertimbangan kepada Direktur dalam pembukaan dan penutupan program studi

memberikan pertimbangan terhadap pemberian atau pencabutan gelar dan penghargaan

Gambar 2 Potongan Naskah

c. Storyboard

Tahap *storyboarding* dilakukan dengan mengimplementasikan visual *development* pada naskah yang telah dibuat. Berikut rancangan *storyboard* yang digunakan pada produksi animasi *motion graphic* senat akademik POLSRI seperti contoh yang ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Storyboard Shot 1 dan 2

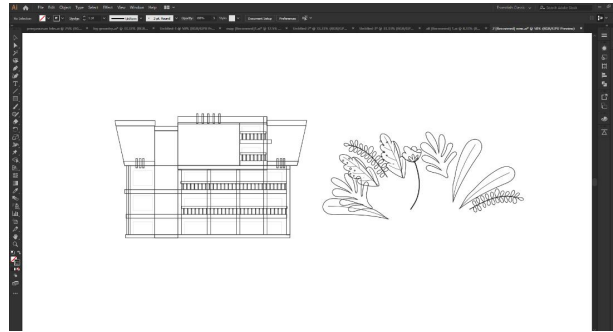
d. Voice Over

Narasi yang telah dibuat akan dibaca oleh seorang *voice over artist* lalu direkam dengan menggunakan *microphone*. Alat dan software yang digunakan yaitu *microphone BM-800* dan *software Adobe Audition*. Hasil perekaman suara di *export* lalu disimpan dengan *format .mp3*.

2.4 Production

a. Asset Production

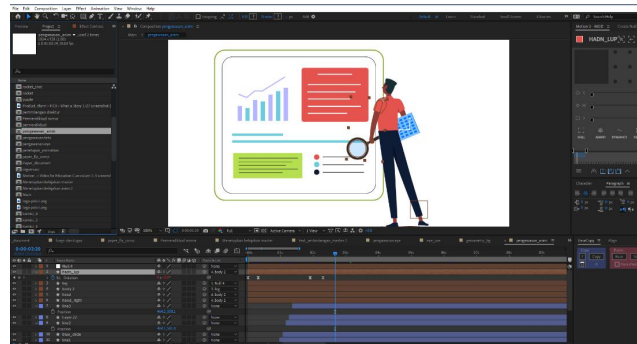
Proses produksi karya *motion graphic* membutuhkan material yang berupa aset-aset. Aset merupakan material yang berupa gambar yang nantinya akan dianimasikan atau digerakkan. Gambar 4 merupakan proses menggambar objek.



Gambar 4. Proses Menggambar Objek

b. Animating

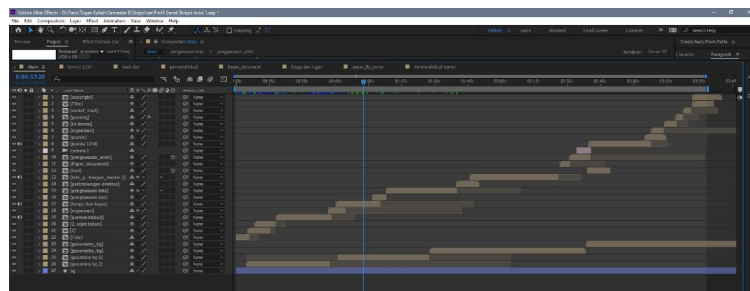
Pada tahapan *animating*, aset-aset yang telah dibuat akan digerakkan dengan menggunakan *software Adobe After Effect*. Dalam proses ini, digunakan teknik *motion tween* untuk menggerakkan objek. Jadi objek yang telah dibuat pada aset pada proses sebelumnya digerakkan dari *frame* satu ke *frame* yang diinginkan dengan cara mengubah posisi, ukuran, visibilitas, kecerahan, dan tranparansi objek, sehingga menghasilkan gerakan objek yang representatif sesuai skenario yang telah dibuat. Proses *animating* dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Proses Animating

c. Composting

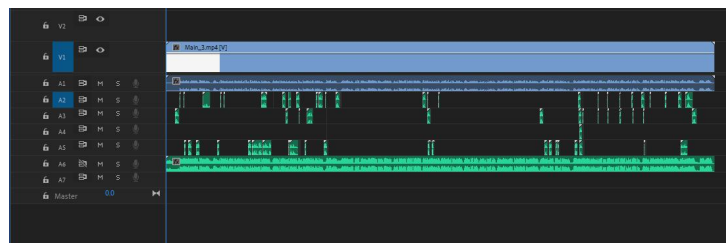
Proses lanjutan yaitu proses *compositing* ini dilakukan sebagai tahapan produksi akhir dimana semua *shot* yang telah dibuat digabungkan menjadi kesatuan animasi yang utuh, proses ini dilakukan didalam aplikasi *adobe after effect*. Proses ini dilakukan yaitu dengan menyusun semua shot yang telah dianimasikan kedalam satu *sequence* seperti pada gambar 6.



Gambar 6. Proses *Compositing*

d. Sound Design

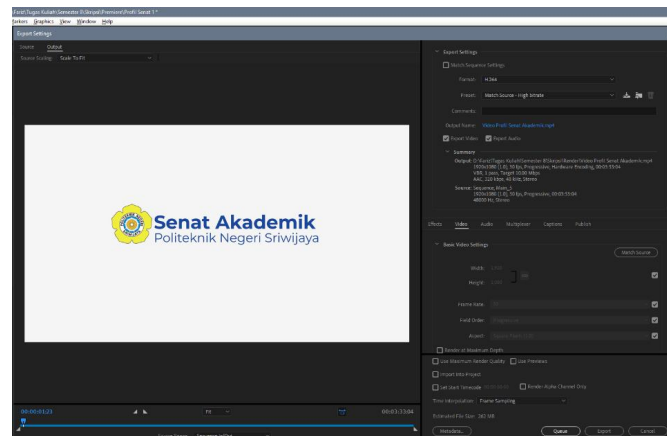
Pada proses *sound design* atau penataan suara, sebuah *motion graphic* diberi unsur audio untuk meningkatkan *storytelling* pada visual sebuah animasi. Proses ini dilakukan dengan cara menggabungkan audio-audio yang meliputi *background*, *sound effect* dan *voice over* ke dalam *software adobe premiere pro*. Proses *sound design* atau menata suara dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Proses Menata Suara

e. Rendering

Tahap *rendering* adalah tahapan terakhir dalam proses pembuatan *motion graphic* ini. Pada proses ini, elemen-elemen yang telah digabung sebelumnya pada tahap *compositing* dan *sound design* akan di *export* menjadi sebuah video utuh. Proses *rendering* menggunakan *software adobe premiere pro* dengan menggunakan pengaturan *export format H.264* seperti pada gambar 8.



Gambar 8. Proses *Rendering*

2.4 Post-Production

a. Kuesioner Alpha

Kuesioner *Alpha* adalah kuesioner yang diberikan kepada para ahli di bidang *motion graphic*. Tujuan dari kuesioner *Alpha* adalah untuk mengetahui kelayakan dari produk media

informasi berbasis *motion graphic* yang telah dibuat untuk ditampilkan. Pertanyaan tersebut seperti yang terdapat pada tabel 2.

Tabel 2 Pertanyaan Kuesioner *Alpha*

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Apakah anda setuju, video animasi berbasis <i>motion graphic</i> ini menarik dari segi tampilan?					
2	Apakah anda setuju, video berbasis <i>motion graphic</i> ini menarik dari segi warna?					
3	Apakah anda setuju, video berbasis <i>motion graphic</i> ini menarik dari segi audio?					
4	Apakah anda setuju, video berbasis <i>motion graphic</i> ini menarik dari segi tipografi (text)?					
5	Apakah anda setuju, video berbasis <i>motion graphic</i> ini menarik dari segi pergerakan animasi?					

Keterangan:

- 5 : Sangat Setuju 2: Kurang Setuju
 4 : Setuju 1: Sangat Kurang Setuju
 3 : Cukup

b. Kuesioner Beta

Kuesioner *Beta* adalah kuesioner yang diberikan kepada masyarakat. Tujuan dari kuesioner *beta* adalah untuk mengetahui kualitas informasi yang disampaikan pada media informasi senat akademik POLSRI. Pertanyaan tersebut seperti yang terdapat pada tabel 3.

Tabel 3 Pertanyaan Kuesioner *Beta*

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Apakah anda setuju setelah menonton video profil senat akademik POLSRI ini, Anda mengetahui informasi tentang senat akademik POLSRI?					
2	Apakah anda setuju, setelah menonton video profil senat akademik POLSRI ini, Anda mengetahui kedudukan dan fungsi senat akademik POLSRI?					
3	Apakah anda setuju, setelah menonton video profil senat akademik POLSRI ini, Anda mengetahui tugas dan wewenang senat akademik POLSRI?					
4	Apakah anda setuju, penyampaian Informasi dengan pendekatan animasi <i>motion graphic</i> seperti ini mudah dipahami dan terlihat lebih menarik?					

5	Apakah anda setuju, video ini menarik dari segi tampilan visual (desain ilustrasi, warna dan pergerakan animasi)?					
6	Apakah anda setuju, video ini menarik dari segi audio (suara narasi, musik, dan efek suara)?					

Keterangan:

- 5 : Sangat Setuju 2: Kurang Setuju
 4 : Setuju 1: Sangat Kurang Setuju
 3 : Cukup

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah rangkaian tahapan pra produksi hingga pasca produksi selesai dilakukan maka akan menghasilkan sebuah video animasi berbasis *motion graphic* mengenai profil senat akademik Politeknik Negeri Sriwijaya. Berikut merupakan tampilan video profil yang telah dihasilkan pada gambar 9.



Gambar 9. Hasil *Motion Graphic*

3.1 Hasil Analisis Pengujian Alpha (α)

Hasil analisis dari pengujian *alpha* ini didapatkan dari pertanyaan yang diajukan kepada responden melalui kuesioner terkait penampilan dari animasi berbasis *motion graphic* pada video profil senat akademik Politeknik Negeri Sriwijaya yang telah ditampilkan kepada responden ahli, sebagai berikut:

1. Pertanyaan “Apakah anda setuju, video animasi berbasis *motion graphic* ini menarik dari segi tampilan?” telah dihitung berdasarkan skala *likert*, mendapatkan total skor 16, dengan index persentase 86% dan berada dalam kategori “Baik”.
2. Pertanyaan “Apakah anda setuju, video berbasis *motion graphic* ini menarik dari segi warna?” telah dihitung berdasarkan skala *likert*, mendapatkan total skor 16, dengan index persentase 80% dan berada dalam kategori “Baik”.

3. Pertanyaan “Apakah anda setuju, video berbasis motion graphic ini menarik dari segi audio?” telah dihitung berdasarkan skala *likert*, mendapatkan total skor 16, dengan index persentase 86% dan berada dalam kategori “Baik”.
4. Pertanyaan “Apakah anda setuju, video berbasis motion graphic ini menarik dari tipografi (text)?” telah dihitung berdasarkan skala *likert*, mendapatkan total skor 15, dengan index persentase 73,3% dan berada dalam kategori “Baik”.
5. Pertanyaan “Apakah anda setuju, video berbasis motion graphic ini menarik dari segi pergerakan animasi?” telah dihitung berdasarkan skala *likert*, mendapatkan total skor 15, dengan index persentase 73,3% dan berada dalam kategori “Baik”.

3.2 Hasil Analisis Pengujian Beta (β)

Hasil dari analisis pengujian beta diperoleh berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada responden terkait tampilan dan informasi yang disampaikan dari animasi berbasis *motion graphic* pada video profil senat akademik Politeknik Negeri Sriwijaya yang telah ditampilkan kepada responden beta. Sebagai berikut:

1. Pertanyaan “Apakah anda setuju setelah menonton video profil senat akademik POLSRI ini, Anda mengetahui informasi tentang senat akademik POLSRI?” yang setelahnya dihitung menggunakan skala *likert* dan mendapatkan total skor sebanyak 140 dengan indeks persentase sebesar 93,3% dan dapat dikategorikan “sangat setuju”.
2. Pertanyaan “Apakah anda setuju, setelah menonton video profil senat akademik POLSRI ini, Anda mengetahui kedudukan dan fungsi senat akademik POLSRI?” yang setelahnya dihitung menggunakan skala *likert* dan mendapatkan total skor sebanyak 137 dengan indeks persentase sebesar 91,3% dan dapat dikategorikan “sangat baik”.
3. Pertanyaan “Apakah anda setuju, setelah menonton video profil senat akademik POLSRI ini, Anda mengetahui tugas dan wewenang senat akademik POLSRI?” yang setelahnya dihitung menggunakan skala *likert* dan mendapatkan total skor sebanyak 137 dengan indeks persentase sebesar 91,3% dan dapat dikategorikan “sangat baik”.
4. Pertanyaan “Apakah anda setuju, penyampaian Informasi dengan pendekatan animasi motion graphic seperti ini mudah dipahami dan terlihat lebih menarik?” yang setelahnya dihitung menggunakan skala *likert* dan mendapatkan total skor sebanyak 138 dengan indeks persentase sebesar 92% dan dapat dikategorikan “sangat baik”.
5. Pertanyaan “Apakah anda setuju, video ini menarik dari segi tampilan visual (desain ilustrasi, warna dan pergerakan animasi)?” yang setelahnya dihitung menggunakan skala *likert* dan mendapatkan total skor sebanyak 136 dengan indeks persentase sebesar 90,6% dan dapat dikategorikan “sangat baik”.
6. Pertanyaan “Apakah anda setuju, video ini menarik dari segi audio (suara narasi, musik, dan efek suara)?” yang setelahnya dihitung menggunakan skala *likert* dan mendapatkan total skor sebanyak 134 dengan indeks persentase sebesar 89,3% dan dapat dikategorikan “sangat baik”.

Dari hasil penilaian dan analisis terhadap animasi berbasis *motion graphic* pada video profil senat akademik Politeknik Negeri Sriwijaya yang telah diajukan kepada responden beta, apabila dirata-ratakan mendapatkan indeks persentase 91,3% dan dapat dikategorikan sebagai “sangat setuju”. Maka kualitas informasi yang disampaikan dalam media informasi ini mudah dipahami dan siap untuk dipublikasikan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari pembahasan penelitian pembuatan animasi berbasis *motion graphic* pada video profil senat akademik Politeknik Negeri Sriwijaya yang telah dikerjakan, maka diambil beberapa disimpulkan yaitu:

1. Pembuatan animasi berbasis *motion graphic* ini menghasilkan sebuah video dengan durasi 03 menit 34 detik, ukuran file 73 MB, format mp4.
2. Hasil pengujian animasi berbasis *motion graphic* ini berdasarkan segi tampilan, warna, audio, tipografi (teks) dan pergerakan animasi mendapatkan indeks persentase rata-rata 78,26% dan berada di kategori “Setuju”.
3. Hasil pengujian animasi berbasis *motion graphic* berdasarkan informasi tentang kedudukan, fungsi dan tugas senat pada kepada masyarakat mendapatkan indeks persentase rata-rata 87,19% dan berada di kategori “Sangat Setuju”.
4. Pembuatan media informasi berupa *motion graphic* pada video profil senat akademik politeknik negeri sriwijaya mendapatkan indeks persentase 91,3% jika dilihat dari segi penyampaian informasi serta tampilan. Serta dapat dikategorikan “Sangat Setuju”.

5. SARAN

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam proses perancangan dan penerapan media informasi berbasis *motion graphic* yang peneliti buat. Untuk itu peneliti memberikan beberapa saran diantaranya:

1. Diharapkan animasi berbasis *motion graphic* dapat digunakan oleh pihak Politeknik Negeri Sriwijaya dalam menyampaikan informasi mengenai senat akademik Politeknik Negeri Sriwijaya kepada masyarakat.
2. Akan lebih baik jika video profil ditambahkan nama-nama keanggotaan senat akademik periode 2020-2024.
3. Sebaiknya penampilan informasi dengan teks yang banyak lebih baik diringkas agar memudahkan penonton ketika membaca.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada redaksi jurnal JUPITER yang telah memberi kesempatan kepada penulis sehingga jurnal ini dapat diterbitkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alatas, S., 2020. Perancangan Motion Graphic Iklan Layanan Aplikasi Garuda Kasir Sebagai Media Promosi Di Sosial Media. *Journal Of Applied Multimedia And Networking*, 4(2), pp.76-85.
- [2] Apriansyah, M., 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil : Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), pp.9-18.
- [3] Desca Refita Putri, Y., 2017. Pembuatan Motion Graphics sebagai Media Sosialisasi & Promosi untuk Aplikasi Mobile Trading Online Mandiri Sekuritas. *KOPERTIP : Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, 1(2), pp.85-92.
- [4] Fujianto, R. & Antoni, C., 2020. Produksi dan Efektivitas Motion Graphic Sebagai Media Promosi Zetizen Batam Pos. *Journal Of Digital Education, Communication, and Arts (Deca)*, 3(02), pp.104-123.
- [5] Gahwa, M. 2021., Video Motion Graphic sebagai media promosi aplikasi RushTrail menggunakan Style Isometric. *Journal Of Applied Multimedia And Networking*, 5(2), pp.20-29.

- [6] Sholeh, N. and Sayatman, S., 2020. Perancangan Video Motion Graphic Pengenalan Jurusan Kampus untuk Calon Mahasiswa (Studi Kasus: Jurusan Teknik Kelautan dan Teknik Perkapalan). *Jurnal Sains dan Seni Its.* 9(2), pp.123-128.
- [7] Sutrisman, Adi. Slamet Widodo. M. Miftakul Amin & Ervi Cofriyati. 2019. Rancang Bangun Video Profil Sebagai Sarana Informasi dan Promosi pada Program Studi Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang. Palembang : Politeknik Negeri Sriwijaya. *Jurnal Jupiter.* ISSN: 2085-2029. Vol.11, No.1 : 13.
- [8] Suyatna, A., Anggraini, D., Agustina, D. and Widyastuti, D., 2017. The role of visual representation in physics learning: dynamic versus static visualization. *Journal of Physics: Conference Series*, 909, p.012048.
- [9] Tri Widadijo, W., 2020. 12 Prinsip Animasi Dalam Serial “Adit & Sopo Jarwo”. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1), pp.070-085
- [10] Tysara, L., 2022. Pengertian Media adalah Alat Menyampaikan Pesan, Begini Penjelasan Para Ahli. Diakses pada tanggal 25 Juni 2022.
<https://hot.liputan6.com/read/4869813/pengertian-media-adalah-alat-menyampaikan-pesan-begini-penjelasan-para-ahli>