

PERANCANGAN ILUSTRASI GERAK BERGAYA GAMBAR SEMI REALIS SEBAGAI TEROBOSAN PRODUK BARU FARARAFa STUDIO

Melsha Haq Zulfikar⁽¹⁾, Happy Yugo Prasetya⁽²⁾

Jurusan Teknik Informatika, Politeknik Negeri Batam

Jl. Ahmad Yani, Teluk Tering, Batam Kota, Batam, Kepulauan Riau, 29461, Indonesia

Email: (1) melshahaq3637haru@gmail.com, (2) yugo@polibatam.ac.id

Abstrak

This study discusses how to design motion illustrations with a semi-realist art style as a new product breakthrough for Fararafa Studio. The product in this study is an updated design from the previous product, namely an illustration image with a JPG extension. The purpose of this research is to produce a work process that can underlie the production process of motion illustrations with GIF and MP4 output as a product sample for Fararafa Studio and to test the feasibility of the illustration products that have been made by researchers. Research and Development Methodology is very suitable for testing the effectiveness of products with various stages and validations. The illustration will use a semi-realist drawing style because this semi-realist illustration product is the most sought after by Fararafa Studio's clients. The image process will use Adobe Photoshop software, and then be animated using Adobe After Effects.

Keywords: motion illustrations, illustration motion graphics, semi-realist

1. PENDAHULUAN

Fararafa Studio adalah studio yang menawarkan jasa pembuatan ilustrasi digital yang berada di Purwokerto, Jawa Tengah. Studio ini fokus menjadi perusahaan yang dapat beradaptasi dengan berbagai gaya gambar kartun dan gaya gambar semi realistis. Walaupun saat ini hasil produksi dari studio ini adalah gambar dengan ekstensi JPG, namun kemungkinan untuk ekspansi varian produk sangat besar. Mengingat target audiens produk ilustrasi tidak terbatas aspek geografis, maka perlu adanya jenis produk baru agar jasa yang ditawarkan Fararafa Studio lebih beragam.

Di era Metaverse ini, NFT atau *Non-Fungible Token* menjadi tren karena seniman, artis, *influencer*, kreator, dan sebagainya bisa menjual karyanya dan bisa memperoleh imbalan yang ditawarkan investor bernilai hingga puluhan juta dollar AS. Salah satu NFT terkenal dalam bentuk ilustrasi gerak atau GIF adalah gambar animasi kucing, Nyan Cat yang dibuat oleh Christopher Torres dan Bored Ape Yacht Club oleh Greg Solano Wylie Aronow. Adapun survei yang dilakukan Harris Poll di Amerika Serikat pada tahun 2017, menyatakan bahwa dari 2000 orang, terdapat 69% orang Amerika menggunakan emoji, GIF, dan stiker karena mereka yakin dapat mengkomunikasikan emosi mereka dengan lebih baik melalui gambar. Balliett (2017, inc.com) mengatakan bahwa motion graphics dan video mendominasi web traffic, sampai-sampai konsumen terbiasa mengharapkan konten video saat menggunakan internet. Berdasarkan beberapa penelitian dan penjelasan tren diatas, penulis mendapat inovasi yang dapat dijadikan terobosan produk baru bagi Fararafa Studio, yaitu produk

ilustrasi gerak dengan format GIF dan video (mp4). Jika direalisasikan, besar kemungkinan klien baru akan berdatangan dan permintaan meningkat dibanding hanya menawarkan jasa ilustrasi saja. Penulis juga menerapkan gaya gambar semi realis dalam produk ilustrasi gerak karena gaya gambar ini paling diminati klien Fararafa Studio.

Ilustrasi gerak merupakan salah satu jenis motion graphic. Menurut Sukarno dalam *Journal of Information Technology and Computer Science* (Anita & Marisa, 2017), motion graphic adalah film dan desain grafis yang merupakan penggabungan dari potongan-potongan media visual berbasis waktu. Elemen media visual tersebut di antaranya seperti tipografi, ilustrasi, fotografi, musik, animasi 2D dan 3D, film ataupun video. Menurut Schlitter dalam (Hutasuhut, 2020) perbedaan antara animasi dan motion graphics adalah konsep pada motion graphic tidak terikat kepada storytelling yang linear sehingga konsep yang diterapkan lebih abstrak dibanding animasi. Dapat disimpulkan bahwa ilustrasi gerak adalah sekumpulan gambar yang diberi gerakan sehingga menciptakan kesan hidup pada gambar tanpa terikat dengan alur cerita dan teks, diciptakan sebebas mungkin oleh seniman sehingga bersifat abstraktif.

Penerapan ilustrasi dalam motion memiliki fungsi ekspresif. Menurut Arifin dan Kusrianto dalam (FAUZI & Loupias, 2019), fungsi ekspresif pada ilustrasi yaitu suatu perasaan, gagasan, situasi, maksud ataupun konsep yang abstrak menjadi dapat terlihat secara nyata dan mudah dipahami. Sehingga dapat dikatakan, produk ilustrasi gerak ini bisa mewujudkan konsep maupun mewakili perasaan dari seseorang yang tervisualisasikan melalui gambar. Pemanfaatan produk ini juga bisa dijadikan sebagai pemberian kepada keluarga maupun teman dalam bentuk kado digital.

Konsep ilustrasi yang digunakan yaitu bertemakan wisuda. Wisuda adalah momen sekali seumur hidup bagi seorang wisudawan dan wisudawati, sehingga keluarga dan orang terdekat tentu ingin memberikan hadiah yang spesial. Berdasarkan riset dan pengamatan disekitar lingkungan penulis, hadiah digital dalam bentuk karya seni seperti gambar sudah banyak diminati sebagai kado wisuda. Dengan demikian, penciptaan sampel ilustrasi gerak pada penelitian ini, diharapkan banyak diminati oleh calon pembeli.

Penelitian ini berfokus pada tiga kegiatan yaitu pembuatan produk dalam bentuk GIF dan Video, menguji kelayakan produk kepada para ahli dan mahasiswa Politeknik Negeri Batam, dan analisis produk. Menggunakan pendekatan Sugiyono dalam metode pembuatan produk agar segala tahapan penelitian dapat dijalankan secara terstruktur.

2. METODE

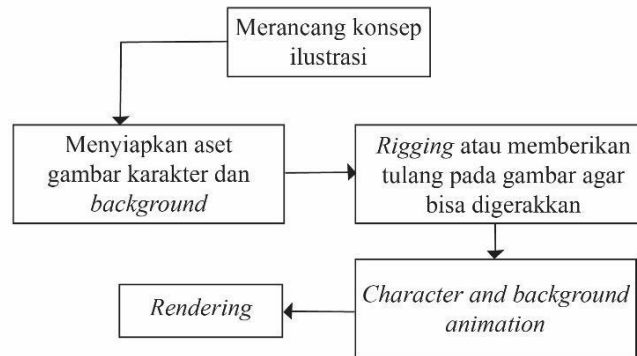
Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode R&D adalah metode penelitian yang dilakukan dengan berbagai tahapan dan validasi dalam rangka menguji keefektifan suatu produk. Rangkaian proses pada metode R&D ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk sebelumnya agar dapat dipertanggungjawabkan.

Tahap pengembangan produk pada penelitian ini menggunakan pendekatan metode animation pipeline. Menurut (Sembiring et al., n.d.), animation pipeline merupakan rangkaian alur tahapan produksi yang harus dilakukan untuk membuat sebuah film animasi dan pipeline sebuah film animasi bisa berbeda-beda tergantung dari masing-masing proyek dari sebuah organisasi atau perusahaan. Sehingga untuk menyesuaikan kebutuhan produksi ilustrasi gerak pada penelitian ini, tahapan animation pipeline yang diperlukan, di antaranya merancang konsep ilustrasi, membuat aset gambar karakter dan background, *rigging*, *animating*, dan *rendering*.

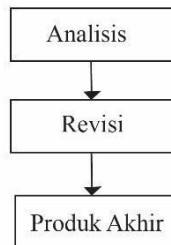
I. Studi Pendahuluan



II. Pengembangan Produk



III. Uji Coba



Gambar 1 Tahapan Penelitian

Tinjauan Pustaka

Tahap ini dilakukan studi literatur berdasarkan penelitian terdahulu sebagai landasan berpikir peneliti. Penelitian terdahulu diperoleh penulis melalui jurnal dan tugas akhir di antaranya sebagai berikut:

Visualisasi Puisi Naratif dengan Metode Ilustrasi Gerak (Studi Kasus Buku Puisi Sakuntala Karya Gunawan Maryanto) oleh Nabila Yasmin Hutasuhut (2020). Yakni Membahas tentang bagaimana menyajikan puisi dalam bentuk visual ilustrasi yang bergerak. Kelebihannya adalah peneliti menjabarkan cukup rinci bagaimana produksi ilustrasi gerak yang bisa menyampaikan isi puisi dari buku “Sakuntala” yang kaya akan simbolisme dan metafora yang halus. Kekurangannya adalah belum ada pemaparan tentang penelitian sebelumnya yang menjadi referensi penelitian ini.

Perancangan Motion Graphic Media Promosi Online Shop Makanan Wiswayahe Semarang oleh Afdal Anas (2019). Penelitian ini Membahas perancangan motion graphic mulai dari tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Kelebihannya adalah perancangan motion graphic sebagai media promosi dapat dikatakan diterima dengan baik oleh audien yang rata-rata adalah pengguna instagram dewasa baik laki-laki dan wanita. Kekurangannya adalah belum tersampaikan dengan baik apa yang melatarbelakangi gaya gambar atau art style yang dipakai di dalam motion graphic yang diproduksi.

Perancangan Stiker Animasi GIF pada Instagram Story Berbasis Teknik Frame By Frame oleh Made Arini Hanindharputri dan I Komang Angga Maha Putra (2022). Penelitian ini membahas proses kerja dan hasil perancangan dan publikasi animasi GIF pada Instagram Story. Kelebihannya adalah peneliti tersebut

memperoleh 15.919.572 viewers setelah mengunggah animasi GIF ARMY di GIPHY, ini membuktikan produk yang diciptakan peneliti disukai banyak orang terlebih di kalangan penggemar boyband korea BTS yang dapat membuat instastory lebih estetik. Kekurangannya adalah peneliti terlalu berfokus pada pembuatan animasi GIF, tidak dijelaskan latar belakang kenapa memilih tema boyband BTS dan kurangnya penjelasan konsep visual maupun konsep animasi yang signifikan.

Dasar Teori

ilustrasi gerak

Ilustrasi gerak adalah sekumpulan gambar yang diberi gerakan sehingga menciptakan kesan hidup pada gambar tanpa terikat dengan alur cerita dan teks, diciptakan sebebaskan mungkin oleh seniman sehingga bersifat abstraktif.

EPIC model

EPIC Model adalah metode untuk mengukur efektivitas sebuah produk promosi dan untuk mengetahui *variable* mana yang mempunyai pengaruh besar. EPIC Model dikembangkan oleh AC Nielsen menggunakan pendekatan-pendekatan ilmu komunikasi untuk mengukur efektivitas suatu produk dengan empat dimensi di antaranya *Empathy*, *Persuasion*, *Impact*, dan *Communication*. Penjelasan keempat dimensi tersebut adalah sebagai berikut:

Empathy. Dimensi *Empathy* adalah dimensi yang dapat memahami sudut pandang orang lain, apa yang dirasakan, dan juga membayangkan diri sendiri seolah-olah berada di posisi orang tersebut. Dari dimensi ini akan diketahui apa yang dirasakan penonton setelah melihat sebuah produk iklan.

Persuasion. Dimensi *Persuasion* adalah dimensi yang mengukur tingkat keyakinan seseorang dikarenakan adanya perubahan perasaan maupun sikap, kepercayaan dan keinginan untuk melakukan sesuatu setelah melihat produk iklan. Dari pengukuran dimensi ini akan diketahui apakah penonton tertarik atau tidak dengan iklan yang ditampilkan.

Impact. Dimensi *Impact* adalah dimensi yang menilai apakah suatu iklan produk dapat melibatkan konsumen dalam informasi yang disampaikan. Dampak yang diinginkan yaitu seberapa besar pengetahuan produk (*product knowledge*) melalui proses pemilihan dan tingkat keterlibatan (*involvement*) konsumen.

Communication. Dimensi komunikasi dinilai dari kemampuan konsumen dalam memahami dan mengingat pesan utama yang disampaikan, serta kekuatan kesan yang ditinggalkan dari informasi yang diterima konsumen.

skala likert

Skala Likert digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, dan sudut pandang seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. variabel Skala Likert yang diukur diuraikan menjadi indikator variabel. Pertanyaan atau pernyataan yang dipakai dalam penelitian umumnya disebut sebagai variabel penelitian dan ditetapkan oleh peneliti secara spesifik. Skala likert dapat diperlihatkan pada tabel berikut.

Tabel 1 Skala Likert

Skala	Kategori
1	Sangat Setuju
2	Setuju
3	Cukup
4	Kurang Setuju
5	Tidak Setuju

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Produk

Terdapat 3 tahapan pengembangan produk pada penelitian ini di antaranya diawali dengan menentukan konsep, perancangan, dan implementasi.

konsep

Tahap pembuatan ini dilakukan berdasarkan pendekatan Pipeline animation yang dimodifikasi menjadi 4 tahap menyesuaikan kebutuhan pembuatan produk pada penelitian ini, di antaranya merancang konsep ilustrasi, menyiapkan aset gambar karakter dan *background, rigging, animating*, dan *rendering*.

Tujuan pembuatan produk, tujuan utama adalah menghasilkan ilustrasi gerak dengan menerapkan teknik looping animation sehingga pergerakan yang dihasilkan terlihat berulang atau seakan tanpa henti. Pembuatan produk juga dilakukan sebagai rancangan terobosan produk baru bagi Fararafa Studio

Audiens, target utama audiens adalah mahasiswa Politeknik Negeri Batam, semester 6 dan 8. Hal ini dikaitkan dengan konsep produk yang dipakai, yaitu wisuda dengan seragam toga dan latar Politeknik Negeri Batam.

Jenis produk, produk yang dibuat adalah ilustrasi 2D yang kemudian dianimasikan dengan teknik *cut out animation*, yakni dengan memotong gambar aset karakter kedalam beberapa bagian seperti kepala, badan, tangan dan kaki, kemudian diberi penulangan menggunakan puppet tool pada software Adobe After Effect, selanjutnya membuat animasi dengan menggunakan software yang sama.

Spesifikasi umum produk, Output produk yang dihasilkan berupa GIF dan MP4 berdurasi 7 detik. Produk ilustrasi gerak yang dihasilkan memiliki size 1080 x 1920 pixels dengan orientasi portrait dan landscape yang mana ukuran ini sangat cocok ditampilkan di layar handphone.

perancangan

Beberapa poin rancangan yang digunakan dalam pembuatan ilustrasi gerak di antaranya: membuat sketsa, dan membuat outline

Sketsa. Sketsa dilakukan sebagai bentuk coretan awal yang menggambarkan konsep yang telah dirancang sebelumnya. Sketsa nantinya akan menuntun penulis dalam pembuatan outline.



Gambar 2 Hasil sketsa

Outlining. Selanjutnya melakukan penebalan garis menggunakan pen tool pada Adobe Photoshop dengan ketebalan garis 15px sesuai ketentuan standar ketebalan garis yang ditetapkan Fararafa Studio.

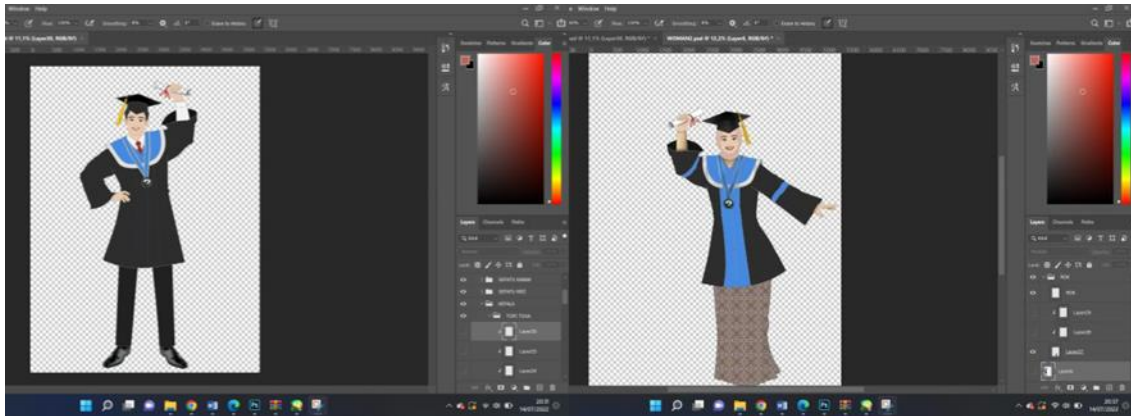


Gambar 3 Hasil Outline

implementasi

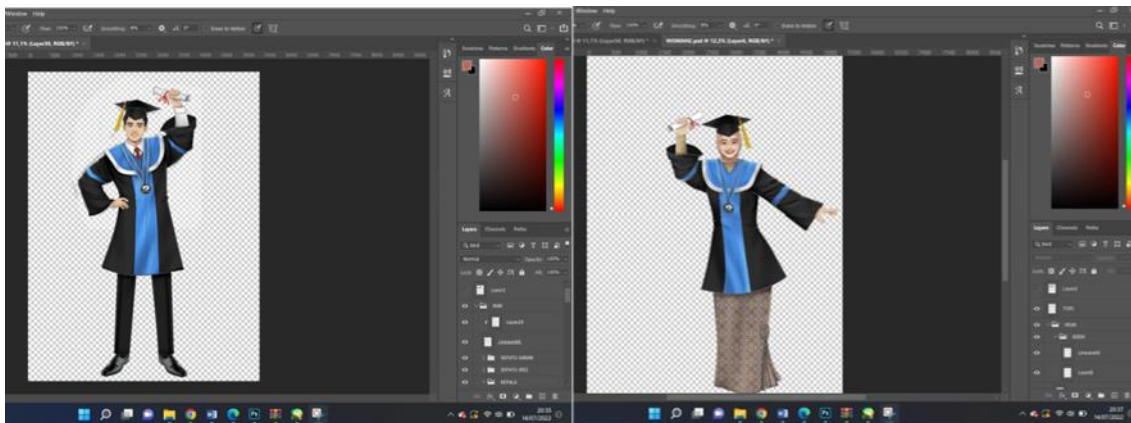
Pada tahap ini dilakukan eksekusi pewarnaan dasar, pewarnaan shading & highlight, rigging, animating dan *rendering*.

Pewarnaan dasar. Pewarnaan dasar dilakukan sebagai gambaran awal warna apakah sudah sesuai sebelum dilanjutkan melakukan pewarnaan yang lebih kompleks.



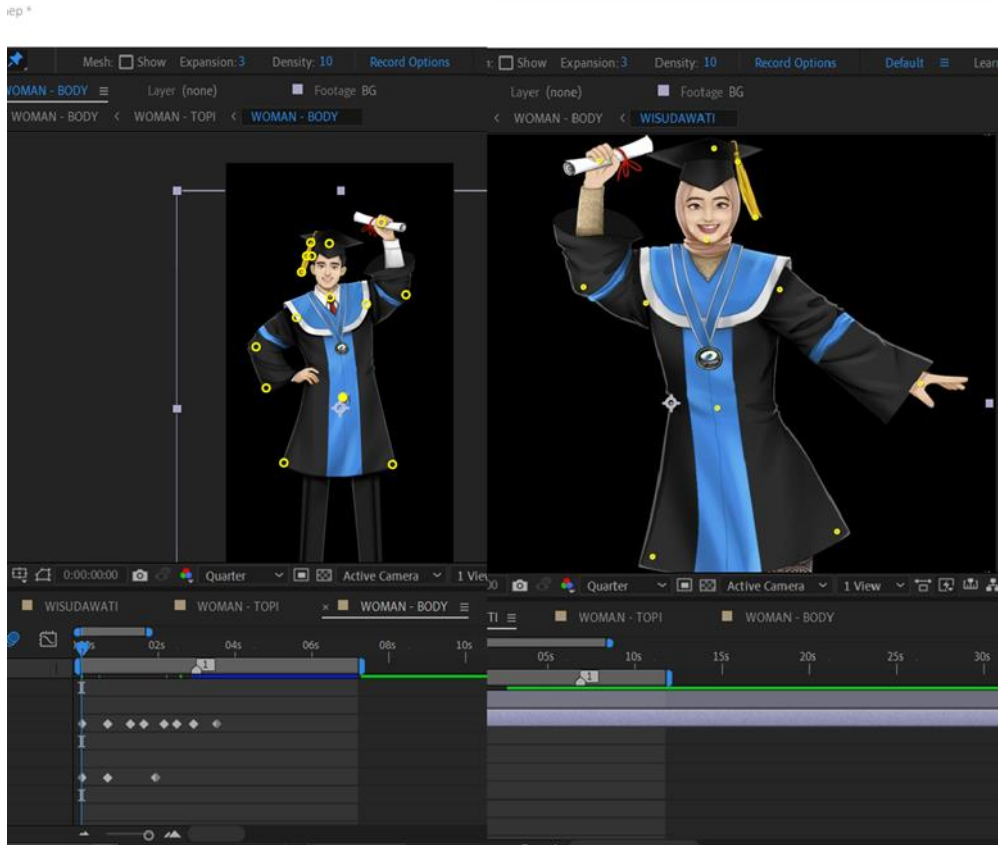
Gambar 4 Proses Pewarnaan Dasar

Pewarnaan *shading & highlight*. Pada tahap ini, pewarnaan dilakukan lebih kompleks dengan menambah warna bayangan dan warna efek pencahayaan agar gambar yang dihasilkan terlihat semi realistis. Tahap ini merupakan tahap akhir dalam pembuatan aset 2D yang kemudian di export dengan output PNG.



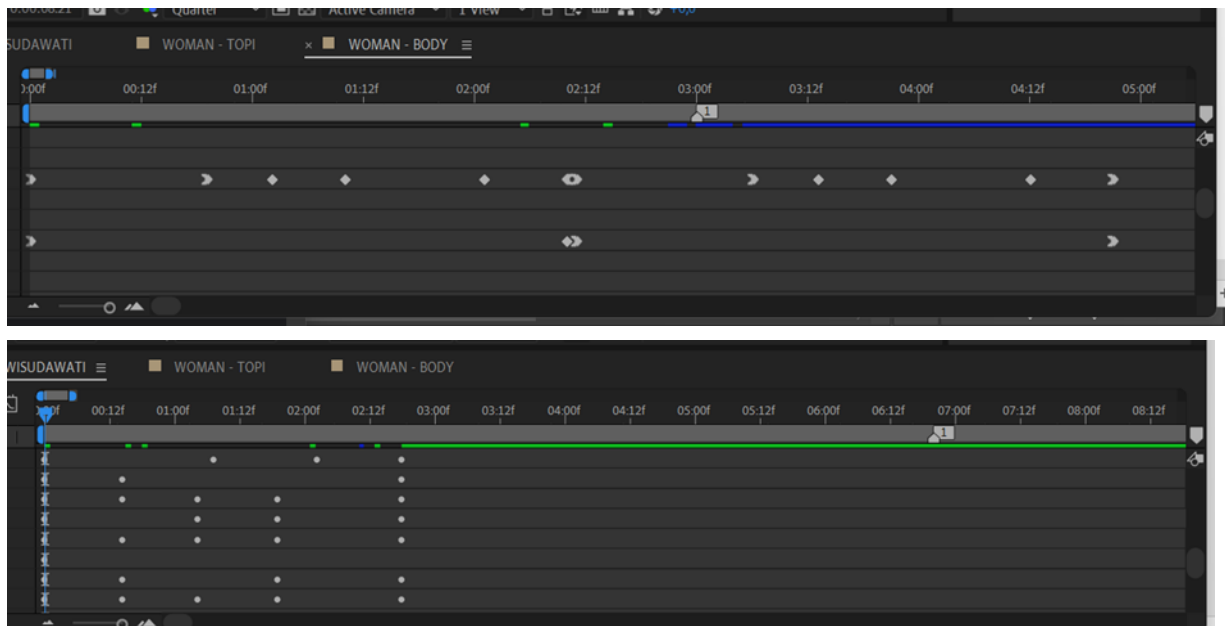
Gambar 5 Proses Pewarnaan *Shading & Highlight*

Setelah hasil gambar akhir di export dalam bentuk PNG, langkah selanjutnya yaitu memasukkan aset tersebut kedalam software Adobe After Effect. Menggunakan fitur puppet tool dengan menandai titik- titik kuning pada bagian yang ingin digerakkan.



Gambar 6 Proses Rigging

Animating. Ada beberapa hal yang diperhatikan penulis dalam melakukan animasi pada karakter, yakni dengan memperhatikan timing, jumlah frame, serta ease in & ease out agar animasi yang dihasilkan terlihat baik.



Gambar 7 Proses Animating

Rendering. Setelah tahap animasi selesai, dilakukan proses rendering dengan *output* GIF, dan MP4 berdurasi 7 detik. Terdapat 6 hasil rendering di antaranya *portrait wisudawan.gif*, *portrait wisudawan.mp4*,

portrait wisudawati.gif, *portrait wisudawati.mp4*, *landscape wisudawan* dan *wisudawati.gif*, *landscape wisudawan* dan *wisudawati.mp4*.



Gambar 8 Hasil Render Portrait Wisudawan dan Wisudawati



Gambar 9 Hasil Render Landscape Wisudawan dan Wisudawati

Pengujian

Pengujian dilakukan sebanyak 2 tahap, yaitu pengujian *alpha* dan pengujian *beta*.

pengujian alpha

Pengujian ini dilakukan dengan mengisi kuesioner dengan pernyataan seputar visual gambar dan visual animasi 2D. Pengujian *alpha* dilakukan oleh 3 orang ahli dari Fararafa Studio di antaranya; Elfa Swaratama, M.Sn (Managing Director), Rani Permatasari (Art Director) dan Bagas Nurokhman,S (Project Manager). Kuesioner

disebarkan secara daring melalui Google Forms. Kemudian akan dilanjutkan dengan perhitungan nilai rata-rata responden terhadap pernyataan yang diajukan. Berikut rincian hasil perhitungan pada tabel di bawah ini

Tabel 2 Hasil Kuesioner Alpha

No	Aspek	Kode Penilai			Jumlah Skor	Rata-Rata Kriteria
		A1	A2	A3		
Kategori Visual Gambar						
1	Anatomi karakter sudah sesuai	5	5	4	14	4,6
2	Pose karakter sudah mewakili gestur seorang wisudawan maupun wisudawati	4	5	3	12	4
3	Ekspresi karakter sudah terlihat ekspresif	3	5	4	12	4
4	Ketebalan outline pada karakter sudah pas dan rapi	4	5	4	13	4,3
5	Warna pada karakter dengan background terlihat padu	4	4	4	12	4
6	Layout karakter terhadap background sudah tepat	3	4	3	10	3,3
Kategori Visual Animasi 2D						
7	Pergerakan pada karakter sudah mewakili gestur seorang wisudawan maupun wisudawati	3	4	4	11	3,6
8	Sudah menerapkan teknik ease in & ease out dengan baik	3	5	4	12	4
9	Timing terhadap pergerakan karakter sudah tepat	3	5	4	12	4
10	Sudah menerapkan gerakan berulang atau looping animations dengan baik	4	4	4	12	4
Jumlah		36	46	38	120	39,8
Rata-rata		3,6	4,6	3,8	12	3,98
Keterangan		E	SE	E		E

Nilai rata-rata yang diperoleh pada dua kategori diatas yakni 3,98 dan berdasarkan penilaian pernyataan yang digunakan peneliti yaitu skala likert dengan rentang skala 1 sampai 5, nilai rata-rata 3,98 masuk dalam rentang skala efektif. Adapun komentar dari ketiga penguji, hasil produk sudah baik sehingga tidak perlu ada perbaikan.

pengujian beta

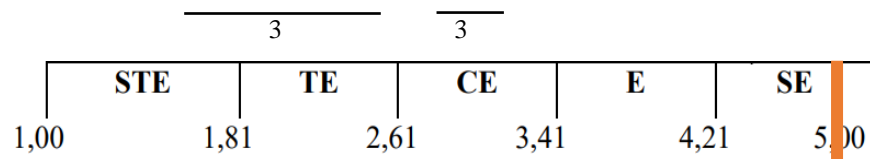
Pengujian ini dilakukan terhadap 20 mahasiswa Politeknik Negeri Batam semester 6 dan 8 dari empat jurusan di antaranya jurusan Teknik Informatika, jurusan Teknik Elektronika, jurusan Teknik Mesin dan jurusan Manajemen Bisnis. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk ilustrasi gerak sebagai terobosan produk baru Fararafa Studio yang mencakup empat dimensi kritis yaitu empati, persuasi, dampak dan komunikasi (*Empathy, Persuasion, Impact* dan *Communication*) melalui EPIC Model.

Tabel 3 Hasil Kuesioner Beta

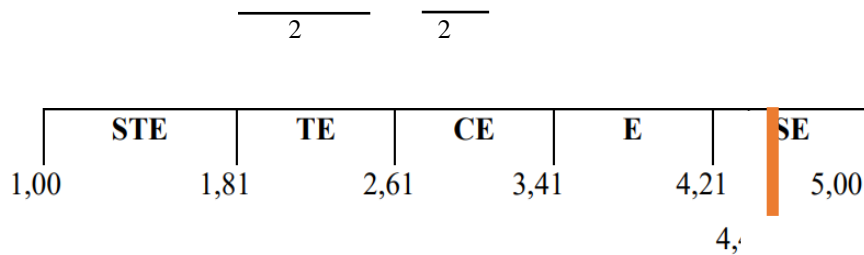
No	Indikator	Sangat Setuju	Setuju	Cukup	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
<i>Emphaty (Empati)</i>						
1	Saya merasa tema ilustrasi ini sesuai dengan kebutuhan yang ada seperti sebagai hadiah untuk teman/sahabat/keluarga.	13	7	0	0	0
2	Jasa ilustrasi gerak ini bisa dipertimbangkan sebagai hadiah.	16	4	0	0	0

No	Indikator	Sangat Setuju	Setuju	Cukup	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
3	Saya merasa ini cocok untuk saya berikan kepada teman/sahabat/keluarga saya yang akan wisuda.	15	4	0	0	0
Persuasion (Persuasi)						
1	Kesan pertama saya saat melihat produk sampel ilustrasi gerak ini, saya menyukai gaya gambar, warna dan animasinya.	12	8	0	0	0
2	Setelah melihat sampel ilustrasi gerak yang ditampilkan, saya tertarik ingin menggunakan jasa tersebut.	8	12	0	0	0
Impact (Dampak)						
1	Menambah persepsi saya bahwa karya seni seperti ilustrasi gerak ini bisa menjadi suatu pemberian/ hadiah bernilai tinggi walau dalam bentuk digital.	13	7	0	0	0
2	Saya bersedia menunggu selama seminggu karena saya mengerti pembuatan produk ilustrasi gerak ini pasti sulit dan memakan waktu yang lama.	13	6	1	0	0
Communication (Komunikasi)						
1	Deskripsi produk yang terlampir jelas dan saya memahaminya dengan baik	11	8	1	0	0
2	Saya merasa toga ini sudah merepresentasikan toga Politeknik Negeri Batam	8	12	0	0	0
3	Saya merasa gerakan animasi karakter sudah mewakili pose seorang wisudawan dan wisudawati	11	8	1	0	0

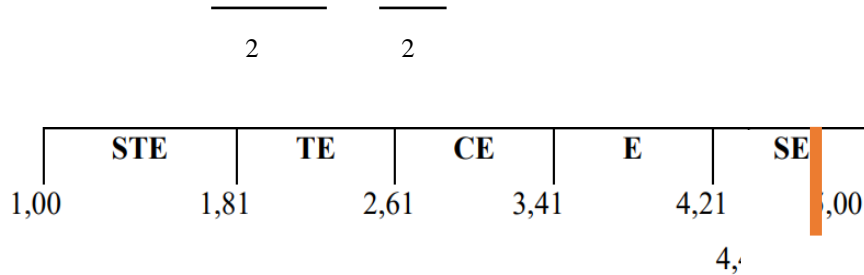
$$\text{Empathy (E)} = 4,65 + 4,8 + 4,7 = 14,15 = 4,71 \text{ (sangat efektif)}$$



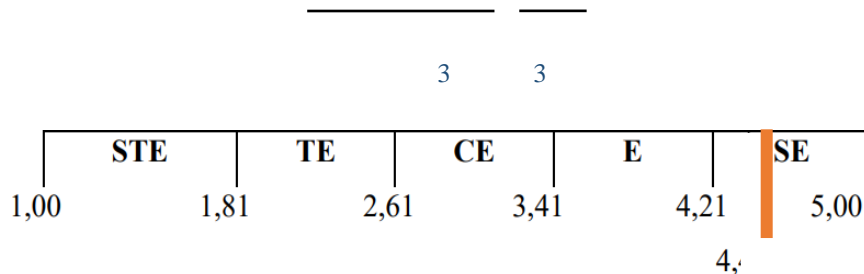
$$X \text{ Persuasion (P)} = 4,6 + 4,4 = 9,0 = 4,5 \text{ (sangat efektif)}$$



$$X \text{ Impact (I)} = 4,65 + 4,6 = 9,25 = 4,62 \text{ (sangat efektif)}$$



$$X \text{ Communication (C)} = 4,5 + 4,4 + 4,5 = 13,4 = 4,46 \text{ (sangat efektif)}$$



Sehingga didapat nilai *EPIC Rate* dengan rumus sebagai berikut (Durianto dkk, 2003).

$$\text{Epic Rate} = \frac{\text{Empathy} + \text{Persuasion} + \text{Impact} + \text{Communication}}{N}$$

$$\text{Epic Rate} = \frac{4,71 + 4,5 + 4,62 + 4,46}{4}$$

$$\text{Epic Rate} = 4,57 \text{ (Sangat Efektif)}$$

4. KESIMPULAN

Beberapa kesimpulan dari penelitian ini didasarkan pada hasil dan pembahasan, antara lain:

1. Pembuatan ilustrasi gerak menggunakan metode pengembangan *2D Animation Production Pipeline*. Proses pembuatan diawali dengan menentukan konsep, membuat sketsa, *coloring*, *rigging*, *animating*, dan *rendering*.

2. Pengujian produk dilakukan dua tahap melalui kuesioner daring. Tahap pertama pengujian *alpha* dilakukan oleh 3 ahli dari Fararafa Studio untuk menguji kelayakan produk sebelum akhirnya disebarluaskan dan dilampirkan di dalam kuesioner *beta*. Tahap kedua yaitu pengujian beta dengan sasaran responden dari mahasiswa Politeknik Negeri Batam semester 6 dan 8. Selanjutnya hasil kuesioner beta dianalisis menggunakan EPIC Model dengan empat dimensi di antaranya yakni *Empathy* 4,71, *Persuasion* 4,5, *Impact* 4,6, dan *Communication* 4,46. Efektivitas produk ilustrasi gerak dinyatakan sangat efektif sebagai terobosan baru Fararafa Studio, karena banyak diminati oleh responden.

3. Penelitian ini menghasilkan output berupa GIF dan MP4 berdurasi 7 detik berorientasi portrait dan landscape. Produk ilustrasi ini bertemakan wisuda dengan latar suasana di Politeknik Negeri Batam. Pemilihan tema ini berdasarkan hasil diskusi dan keputusan bersama *Managing Director* Fararafa Studio

DAFTAR PUSTAKA

- Anas, A. (2018). *Perancangan Ilustrasi Animasi Sejarah Terbentuknya Addatuang Kerajaan Soppeng*. (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Anita, R. D., & Marisa, F. (2017). Rancangan Video Media Promosi Berbasis Motion Graphic 2D Untuk Meningkatkan Jumlah Mahasiswa Universitas Widyagama Malang. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 2(1).
- Balielt, A. (2017, Oktober). *The 1 Marketing Tactic You Can't Skip in 2018*. Diakses pada 11 Juli 2022 melalui <https://www.inc.com/amy-balliett/this-one-strategycould-make-or-break-your-marketing-efforts-in-2018.html>
- Balogh, M. (2020, September). *The Truth About Finding Your Art Style (Find Out How)*. Diakses pada 11 Juli 2022 melalui <https://mirandabalogh.com/artstyle/>
- Durianto, D., Sugiarto., Widjaja, A. W., & Supratikno. (2003). *Invasi Pasar dengan Iklan yang Efektif: Strategi, Program, dan Teknik Pengukuran*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Fauzi, R. A., & Loupias, H. H. (2019). *Perancangan Promosi Taman Satwa Cikembulan Garut* (Doctoral Dissertation, Desain Komunikasi Visual).
- Hutasuhut, N. R. Y. (2020). *Visualisasi Puisi Naratif Dengan Metode Ilustrasi Gerak (Studi Kasus: Buku Puisi Sakuntala Karya Gunawan Maryanto)*. Universitas Pelita Harapan.
- Hanindharputri, M. A., & Putra, I. K. A. M. (2022). Perancangan Stiker Animasi GIF Pada Instagram Story Berbasis Teknik Frame By Frame. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 8(1).
- Sembiring, E. B., Yusuf, D., Arif, H., Zega, S. A., Prasetya, H. Y., & Ilhami, Y. *Bisnis Proses dan Prosedur Operasi Standar Produksi "Produk Animasi"*.