

Pembuatan Dan Analisis Motion Graphic Teknik *Kinetic Typography* Sebagai Media Edukasi Protokol Pencegahan COVID-19 Di PT. Uni Metaltech Industry

Annisa S¹,

* Informatics Engineering, Batam State Polytechnic

** Multimedia and Network Engineering, Batam State Polytechnic

Article Info

Article history:

Received Sept 12th, 2021

Revised Nov 20th, 2021

Accepted Nov 26th, 2021

Keyword:

COVID-19

Motion Graphic

Kinetic Typography

ABSTRACT

Penyebaran COVID-19 di dunia semakin lama semakin tak terbendung, angka kasus positif di dunia mencapai jutaan kasus. Salah satu cara tetap mempertahankan aspek ekonomi di perindustrian Batam yaitu dengan tetap membiarkan karyawan bekerja dengan salah satu cara yaitu WFH (*Work From Home*). Tapi cara tersebut belum bisa dilakukan untuk perusahaan dengan penggunaan manusia sebagai pengendali mesin atau pengecekan barang. Maka demi tetap menjalankan perusahaan guna membantu krisis ekonomi yang terjadi, beberapa perusahaan masih harus tetap berjalan di tengah pandemi.

Hal ini tentu dapat menimbulkan masalah baru, jika karyawan di biarkan bertindak seperti biasa tanpa adanya protokol pencegahan. Maka untuk itu perlu penerapan protokol pencegahan yang baik dan efektif. Sehingga dalam hal ini dilakukan sebuah pembuatan *motion graphic* dan analisis untuk hasil efektivitas pada *motion graphic* tersebut dengan metode penelitian kuantitatif dengan pengembangan Villamil-Molina. Dengan hasil tingkat efektifitas kepada ahli berdasarkan skala likert nilai rata-rata 3.76 Dan berdasarkan pada perhitungan EPIC Rate di dapatkan nilai 4.39 "Sangat Efektif" dengan nilai rincian (*Empathy*: 4.38, *Persuasion*: 4.43, *Impact*: 4.38, *Communication*: 4.38) dan hasil kuesioner terhadap pengujian teknik *kinetic typography* menunjukkan hasil akhir "Sangat Efektif"

1. PENDAHULUAN

PT. Uni Metaltech Industry adalah salah satu perusahaan yang masih tetap bekerja langsung selama pandemi ini. Untuk itu, kesehatan seluruh karyawan sangat perlu di perhatikan, terutama saat berada di Perusahaan. PT. Uni Metaltech Industry telah memiliki protokol pencegahan selama COVID-19. Kebijakan ini secara telah di tampilkan dalam bentuk tulisan dan di tempel di papan informasi perusahaan.

Dibandingkan penyebaran informasi hanya dalam bentuk tulisan, penggunaan video sebagai alat bantu visual tentunya dalam membantu proses penyebaran informasi edukasi menjadi lebih menarik dan tepat sasaran. Penggunaan video *motion graphic* dapat memberikan manfaat lebih dalam proses edukasi ke masyarakat antara lain : hemat waktu, pesan yang diinginkan dapat tersampaikan dan dipahami secara utuh. Dengan penggunaan desain *motion graphic* yang menarik informasi yang disampaikan menjadi lebih berkesan dan mudah diingat.

Maka dari itu, pada tugas akhir ini penulis menggunakan *motion graphic* dengan teknik *Kinetic Typography* sebagai salah satu bentuk multimedia yang digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai protokol pencegahan COVID-19 yang diterapkan oleh PT. UNI METALTECH INDUSTRY. Penelitian dilakukan menggunakan metode kuantitatif survey dan metode pengembangan multimedia Villamil-Molina yang memiliki 5 tahapan yaitu *development*, *pre production*, *production*, *post production*, *delivery*. Dengan pengolahan data alpha menggunakan skala likert dan pengolahan data uji efektivitas menggunakan EPIC Model.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengambil sebuah tujuan gagasan yaitu penyusunan penelitian berupa pembuatan dan analisis media multimedia *motion graphic* dengan teknik *kinetic typography* sebagai media edukasi protokol pencegahan COVID-19 di PT. UNI METALTECH INDUSTRY. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai media edukasi yang berguna bagi PT. UNI METALTECH INDUSTRY dalam menyampaikan informasi mengenai protokol pencegahan COVID-19 kepada para karyawannya. Dan

dapat memberikan informasi kepada masyarakat mengenai penerapan teknik *Kinetic Typography Dynamic Layout* pada sebuah *motion graphic*.

2. METODE PENELITIAN

a. COVID-19

COVID-19 adalah penyakit yang disebabkan oleh sebuah virus *severe acute respiratory syndrome coronavirus 2 (SARS-CoV-2)*. Kasus penyakit ini pertama kali muncul di Wuhan, Cina pada Desember 2019. Virus ini dapat menyebar ke segala usia, seperti lansia, orang dewasa, anak-anak, bayi, ibu hamil, dan bahkan ibu menyusui [1].

b. Multimedia

Menurut bahasa multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi artinya banyak dan media artinya perantara. Multimedia adalah gabungan teks, seni, suara, gambar, animasi dan video yang disampaikan dengan komputer atau peralatan elektronik digital yang lainnya [2].

c. Motion Graphics

Motion graphics adalah potongan – potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Dengan menggabungkan berbagai elemen berbasis animasi 2d, 3d, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan music [3].

d. Kinetic Typography

Kinetic Typography adalah teknik animasi gerak dengan memanfaatkan susunan huruf / text sebagai elemen utamanya lalu di padukan dengan animasi dan berbagai efek lainnya [4]. *Motion Graphics* jenis ini menjadi trending di tahun 2020 dan masih bertahan pula di trending *motion graphic* 2021 [5].

e. PT. Uni Metaltech Industry

PT. Uni Metaltech Industry (UMI) adalah perusahaan metal stamping presisi yang terbentuk pada tahun 2000 di Batam - Indonesia. Terletak di Kara Industrial Park - Batam center. Perusahaan ini adalah subjek yang dijadikan penelitian.

f. Software Pembuatan Motion graphic

Software-software yang digunakan dalam pembuatan *motion graphic* ini yaitu :

- a. *Adobe After Effects 2020*
- b. *Adobe Illustrator 2019*
- c. *Adobe Premiere Pro 2020*

g. Villamil-Molina

Pengembangan multimedia dapat berhasil baik membutuhkan perencanaan teliti, penguasaan baik dalam multimedia dan manajemen produksi. Dalam pengembangan ini terdapat 5 tahapan pengembangan yaitu *Development, Preproduction, Production, Post Production, dan Delivery* [6].

h. EPIC Model

EPIC Model atau Empathy, Persuasion, Impact, dan Communication merupakan sebuah alat yang digunakan untuk mengukur efektivitas iklan yang menggunakan pendekatan komunikasi yang dikembangkan oleh AC Nielsen. Adapun dimensi yang terdapat dalam dimensi ini yaitu : *Empathy, Persuasion, Impact, Communication* [7].

A. Tinjauan Pustaka

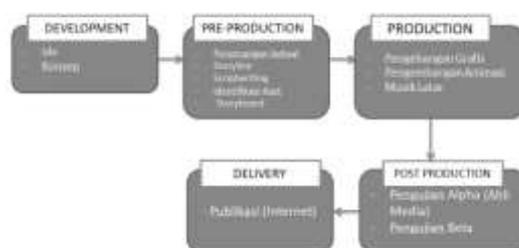
Berikut adalah beberapa karya yang berhubungan dengan motion graphic teknik Kinetic Typography yang penulis jadikan bahan tinjauan:

Aryanto, Lodra (2020) membuat jurnal dengan judul “Pencegahan Covid-19 Melalui Infografis di Fakultas Bahasa dan Seni UNESA” Pendekatan yang diambil yaitu dengan jenis iklan layanan masyarakat dengan metode perancangan data primer berdasarkan informasi masyarakat mengenai Covid-19 dan bagaimana cara menyikapinya lalu data sekunder berupa tinjauan literatur lanjutan. Sedangkan metode analisis yang digunakan yaitu 5W1H [8].

Krisbiantoro, Handani, Falah, (2021), membuat Video Animasi Motion Graphic dan Tipografi Kinetik Sebagai Media Sosialisasi Pencegahan Virus Korona. Metode penelitian yang digunakan yaitu dengan R&D (Research & Development) dengan menarik data berdasarkan studi pustaka dan observasi, dan kemudian dilanjutkan metode pengembangan Metode Villamil-Molina. Dengan hasil kesimpulan skala likert 93.8% bahwa animasi *motion graphic* dapat diterima dan mampu di terima masyarakat [9].

Ilham, Nasrullah (2021), membuat Motion Graphic Iklan Layanan Masyarakat Edukasi Tata Tertib Rambu Lalu Lintas. Pendekatan yang diambil juga iklan layanan masyarakat. Metode penelitian yang digunakan yaitu Metode Vaughan dengan metode analisis EPIC Model. Hasil yang didapat yaitu teknik kinetik tipografi yang telah diuji pada kuesioner memberikan hasil efektif [10].

Penelitian ini dibuat dengan menggunakan metode pengembangan Villamil-Mollina. Metode ini terdiri dari 5 tahapan yaitu *Deveelopment, Preproduction, Production, Postprouction, Delivery*. Adapun alur penelitian yang dilakukan yang lebih terinci dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1 Alur Penelitian

Villamil-Molina

Alur pengujian dilakukan dengan tahapan metode kuantitatif. Data awal dikumpulkan dengan pengisian angket kepada penguji ahli media kemudian dianalisis. Setelah itu di lanjutkan kepada pengujian ke koresponden dengan tujuan pengujian efektivitas. Hasil yang diterima di analisis kembali untuk di proses ke penarikan kesimpulan. Selanjutnya, pengujian efektivitas penggunaan *kinetic typography* pun ikut dilakukan dengan menyesuaikan kepada uji efektivitas EPIC Model yang dilakukan.

B. Metode Pengembangan

a. *Development*

1. Ide

Ide utama dari pembuatan motion graphic ini adalah didasari karena diperlukannya media penyampaian yang efektif mengenai penyampaian informasi protokol kebijakan COVID-19 yang ada di PT. Uni Metaltech Industry. Penyampaian informasi yang dilakukan di PT. Uni Metaltech Industry hanya berbentuk tulisan yang ditempel di papan informasi.

2. Konsep

Produk media edukasi *motion graphic* jenis 2D yang menerapkan salah satu jenis *motion graphic* yaitu teknik *Kinetic Typography* jenis *Type in Motion Dynamic Layout*.

b. *Pre Production*

1. Perancangan Jadwal

Proses pembuatan jadwal yang dimaksud yaitu membuat jadwal waktu penelitian agar prosesnya dapat diatur lebih terarah dan efisien. Adapun jadwal penelitian dilakukan Juli – September 2021.

2. *Storyline*

Dalam bagian ini, penulis merancang bentuk storyline dengan membagi bagian berdasarkan focal point atau inti yang menonjol yaitu pembukaan, sedikit pengenalan mengenai COVID-19, protokol COVID-19 oleh PT. Uni Metaltech Industry, penutup.

3. *Scriptwriting*

Scriptwriting dibuat dengan menyesuaikan kepada *storyline* yang ada. Penggalan *script* yang dibuat dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 3 *Scriptwriting*

Scene	Deskripsi	Audio	Visualisasi
Scene 1			
Penggalan 1	Pembukaan		
	Muncul Logo dan Judul <i>Motion Graphic</i>	Backsound	Protokol Pencegahan COVID-19 di PT. Uni Metaltech Industry.
Transisi : Wipe			
Scene 2			
Penggalan 1	Penjelasan Singkat		
	Masuk ke penjelasan mengenai COVID-19	Backsound	Teks "COVID-19" lalu muncul gambar virus dari berbagai sisi.

4. Identifikasi Aset

Pada tahapan ini, dilakukan identifikasi aset-aset yang akan digunakan dalam motion graphic. Aset-aset yang telah di pilih nantinya akan digunakan dalam proses produksi. Adapun aset-aset yang dibutuhkan antara lain. Penggalan identifikasi aset pada tabel 2.

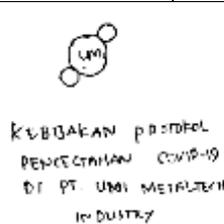
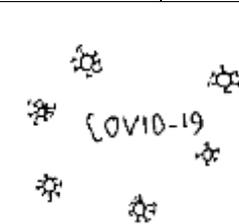
Tabel 2 Penggalan Identifikasi Aset

No.	Deskripsi	Rencana Proses Produksi
1	Logo PT. Uni Metaltech Industry	<i>Tracing</i>
2	Virus	Free Vector dari internet yang dimodifikasi sesuai kebutuhan.
3	Peta Dunia	Free Vector dari internet yang dimodifikasi sesuai kebutuhan.
4	Peta Indonesia	Free Vector dari internet yang dimodifikasi sesuai kebutuhan.

5. Storyboard

Pada proses ini berisi tahapan penggambaran scene yang memiliki sequence yang dibuat menjadi acuan saat melakukan proses produksi. Penggalan *storyboard* pada tabel 3.

Tabel 3 Penggalan Storyboard

Scene 1	Penggalan 1	Scene 2	Penggalan 1
			
Deskripsi : Menampilkan logo PT. UNI METALTECH INDUSTRY dan teks yang berisi judul <i>motion graphic</i> yaitu "PROTOKOL PENCEGAHAN COVID-19 DI PT. UNI METALTECH INDUSTRY"		Deskripsi : Teks "COVID-19" lalu muncul gambar virus dari berbagai sisi.	
Action : Opening bumper		Action : Pop up teks dan gambar.	
Text Effect : Efek <i>scale</i> dan <i>transform</i> pada teks.		Text Effect : Efek <i>scale</i> dan <i>transform</i> pada teks.	
Audio : <i>Backsound</i>		Audio : <i>Backsound</i>	

<i>Timing</i> : 00:00 – 00:08 detik	<i>Timing</i> : 00:09 – 00:18 detik
-------------------------------------	-------------------------------------

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini dibagi menjadi dua bagian yaitu hasil dari pembuatan *motion graphic* dan hasil analisis *alpha* dan *beta testing* produk.

3.1 Production

a. Pengembangan Grafis

Pada tahapan ini terdiri dari *tracing* objek dan perubahan objek yang diperoleh dari internet kemudian disesuaikan dengan kebutuhan. Adapun penyesuaian dan *tracing* tersebut digunakan dengan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator 2019. *Tool* yang digunakan dalam aplikasi tersebut adalah *Pen Tool* dan *Eyedropper Tool*.

1. Tracing Object

Pada proses ini, *tracing* objek dilakukan untuk gambar-gambar tidak umum yang tidak terdapat di situs *free*. Yaitu bentuk tampak luar dari PT. Uni Metaltech Industry. Di proses ini garis dibuat mengikuti objek aslinya dengan mengikuti perbedaan warna pada objek. Adapun *tools* yang digunakan adalah *Pen Tools* pada Adobe Illustrator. Proses dapat dilihat pada gambar berikut :

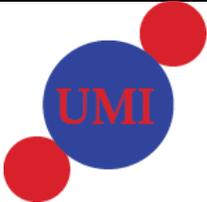
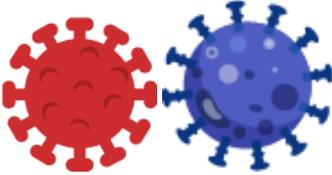
2. Colouring Object

Selanjutnya proses *colouring* dilakukan untuk memberi warna pada hasil *tracing object*. Dan warna yang dipilih pun mengikuti objek asli dengan memilih berdasarkan gelap terangnya.

3. Material Collecting

Material Collecting adalah proses desain objek yang dibutuhkan dalam *motion graphic*. Daftar desain *asset* yang digunakan dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4 Desain Asset

No.	Nama Asset	Gambar	Keterangan
1.	Logo Unimetal		Objek didapatkan dari dokumen pribadi PT. Uni Metaltech Industry.
2.	Virus		Objek adalah <i>free model pada freepik.com</i> yang telah dimodifikasi oleh peneliti.
3.	Peta Dunia		Objek adalah <i>free model pada freepik.com</i> yang telah dimodifikasi oleh peneliti

3.2 Pengembangan Animasi

Tahapan ini adalah proses meng-animasi gambar atau asset yang telah ditentukan. Tahapan



Gambar 4 Pengaturan Tata Letak detik 16 frame 5

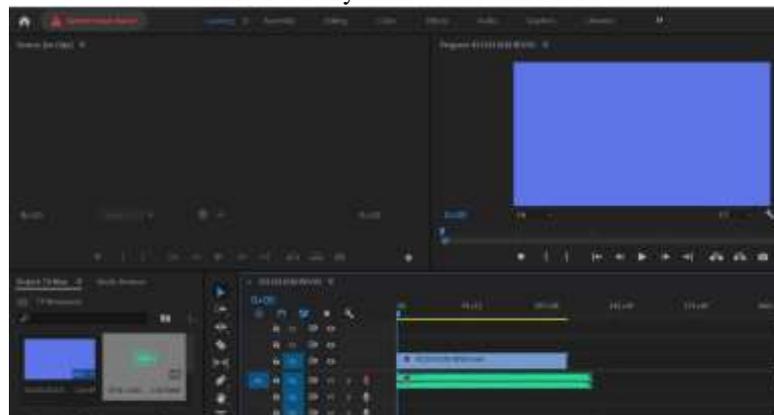


Gambar 5 Pengaturan Tata Letak detik 18 frame 5

3.3 Pemilihan Musik Latar

Penulis memilih *background* music dengan latar santai yang sesuai dengan konsep dari motion graphic ini yaitu sebagai media edukasi. Baskound yang digunakan dalam *motion graphic* ini adalah *Cooking* karya Aleksandr Shamaluev. Penyatuan suara di lakukan dengan menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro 2020. Dan untuk *sound effect* yang dipakai penulis menggunakan *sound effect* dari *animation composer free*. Proses penyatuan gambar dan suara dapat dilihat di gambar 6.

Gambar 6 Penyatuan Video dan Suara



3.4 Post Production

Sebelum produk *motion graphic* ini di tampilkan kepada koresponden, peneliti melakukan pengujian kelayakan dari ahli media berkaitan dengan aspek *motion graphic* yaitu komposisi warna, audio, durasi, dan *timing* perpindahan gambar. Lalu setelah melewati tahapan tersebut barulah dilakukan pengujian beta ke 30 koresponen.

a. Alpha Test dan Analisis

Pengujian ini dilakukan kepada 3 orang ahli media yaitu Pak Fandy selaku dosen Politeknik Negeri Batam dan 1 orang ahli media yang bekerja di bidang desain grafis dan alumni dari Politeknik Negeri Batam jurusan Multimedia dan Jaringan yaitu Noval Kustriawan. Dan 1 orang ahli yaitu asisten manajer HR/ACC/PUR di PT. Uni Metaltech Industry. Dengan hasil setelah disesuaikan dengan Skala Likert dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5 Penilaian Uji Kelayakan Produk

No	Pertanyaan	Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	Jumlah Skor	Rata-rata Skor
1.	Tampilan video media pembelajaran <i>motion graphic</i> ini mudah untuk dipelajari.	3	4	5	12	4.33
2.	Komposisi warna pada media pembelajaran sudah bagus.	4	3	4	11	3.67
3.	Audio musik latar yang dipilih sudah sesuai dan mudah untuk didengar.	4	3	3	10	3.33
4.	Video mengandung nilai yang menambah wawasan tentang protokol covid-19 di PT. Uni Metaltech Industry.	3	4	5	12	4
5.	Durasi video sudah sesuai untuk dijadikan media edukasi.	3	4	5	12	4
6.	Timing perpindahan dari text ke text lainnya dan dari frame ke frame lainnya sudah sesuai dan cocok untuk dijadikan media edukasi.	3	3	4	10	3.33
7.	Secara keseluruhan video sudah cocok untuk dijadikan media edukasi.	3	3	5	11	3.66
Total		23	24	31	47	26.32
Rata-rata		3.28	3.42	4.43	6.71	3.76
Index Keterangan		CL	CL	SL		L

Berdasarkan perhitungan dengan rumus pencarian jarak interval diperoleh nilai rata-rata skala likert 3.76 dengan kriteria "Layak" maka dapat disimpulkan bahwa video *motion graphic* Protokol Pencegahan Covid-19 PT. Uni Metaltech Industry ini cukup layak untuk dilanjutkan ke tahap beta-test.

b. Beta Test dan Analisis

Pengujian dilakukan kepada 30 orang karyawan PT. Uni Metaltech Industry. Analisis yang dilakukan dengan menggunakan metode EPIC Model yang bertujuan untuk menguji keefektifan dari *motion graphic* ini dalam mengedukasi karyawan PT. Uni Metaltech Industry. Aspek EPIC Model yang dipilih dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6 Penilaian Uji Efektivitas

Soal Ke	Aspek	Pernyataan
1	<i>Empathy</i>	Menurut Saya, pesan dan informasi yang diberikan dapat dimengerti dengan baik.
2		Menurut Saya, Informasi yang disampaikan dengan menerapkan teknik kinetic tipografi dapat diterima dengan baik
3	<i>Persuasion</i>	Menurut Saya, Informasi yang diberikan membuat saya ingin menaati kebijakan tersebut.
4		Menurut Saya, dengan menerapkan teknik kinetic tipografi dapat memberikan kesan keyakinan terhadap informasi yang disampaikan.
5	<i>Impact</i>	Menurut Saya, Informasi yang telah diberikan membuat saya ingin menaati kebijakan perusahaan.
6		Menurut Saya, informasi yang diberikan dengan menerapkan teknik kinetic tipografi mengedukasi saya untuk bisa menaati kebijakan perusahaan.
7	<i>Communication</i>	Menurut Saya, informasi pada <i>motion graphic</i> ini tersampaikan dengan jelas.
8		Menurut Saya, informasi yang diberikan dengan menerapkan teknik kinetic tipografi dapat tersampaikan dengan jelas.

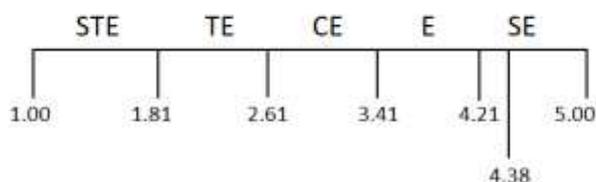
Dengan Skala EPIC Model sebagai berikut :

Tabel 7 Skala EPIC Model

Kategori	Skala
Sangat Tidak Efektif	1.00 – 1.80
Tidak Efektif	1.81 – 2.60
Cukup Efektif	2.61 – 3.40
Efektif	3.41 – 4.20
Sangat Efektif	4.21 – 5.00

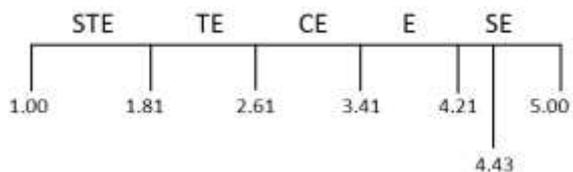
1. *Empathy*

Berdasarkan hasil penilaian dari masing-masing pertanyaan yaitu 4.53 dan 4.23 maka di dapat nilai rata-rata yang di yaitu 4.38 dan masuk dalam kategori “Sangat Efektif”.



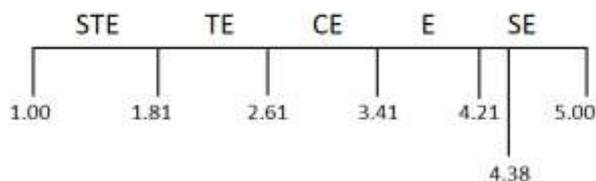
2. *Persuasion*

Berdasarkan hasil penilaian dari masing-masing pertanyaan yaitu 4.53 dan 4.33 maka di dapat nilai rata-rata yang di yaitu 4.43 dan masuk dalam kategori “Sangat Efektif”.



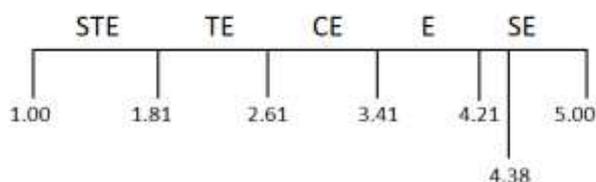
3. *Impact*

Berdasarkan hasil penilaian dari masing-masing pertanyaan yaitu 4.56 dan 4.2 maka di dapat nilai rata-rata yang di yaitu 4.38 dan masuk dalam kategori “Sangat Efektif”.



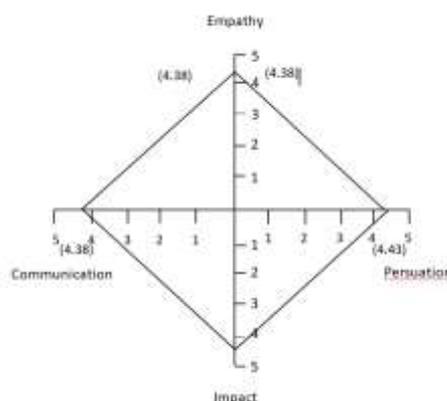
4. *Communication*

Berdasarkan hasil penilaian dari masing-masing pertanyaan yaitu 4.56 dan 4.2 maka di dapat nilai rata-rata yang di yaitu 4.38 dan masuk dalam kategori “Sangat Efektif”.



5. EPIC Rate

Setelah mendapatkan rata-rata dari masing-masing aspek EPIC Model yaitu *Empathy*, *Persuasion*, *Impact*, dan *Communication*. Maka EPIC Rate yang didapat kan adalah 4.39.



Dari hasil EPIC Rate tersebut maka kategori yang didapatkan adalah “Sangat Efektif”.

6. *Delivery*

Publikasi dilakukan dengan mengirimkan *link* youtube produk ke whatsapp karyawan melalui grup PT. UMI (INFO FROM HR). Bentuk produk sudah di setujui oleh asisten manager HR dan akan menunggu publikasi setelah pengajuan ke manajemen perusahaan di setujui.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu :

1. *Motion graphic* Protokol Pencegahan COVID-19 dapat memberikan informasi kepada karyawan mengenai protokol pencegahan Covid-19 yang berlaku di PT. Uni Metaltech Industry.
2. Hasil dari pengujian beta kepada 30 orang karyawan PT. Uni Metaltech Industry menunjukkan penggunaan *motion graphic* sebagai media edukasi karyawan PT. Uni Metaltech Industry “Sangat Efektif” dengan EPIC Rate : 4.39 (dengan rincian *Empathy* : 4.38, *Persuasion* : 4.43, *Impact* : 4.38, *Communication* : 4.38)
3. Dapat dilihat pada hasil pengujian beta-test bahwa penggunaan teknik *kinetic typography* tipe *dynamic layout* yang diimplementasikan pada video *motion graphic* Protokol Pencegahan COVID-19 pada soal ke 2,4,6,dan 8 pun berada di rate 4.24 “Sangat Efektif” akan tetapi berada di range lebih rendah dibandingkan analisis mengenai uji efektivitas *motion graphic* pada soal 1,3,5,7 dengan rate 4.54.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pane, Christy. (2021) Pengertian dan Gejala Virus Corona. Tersedia pada : <https://www.alodokter.com/virus-corona>
- [2] Putra. (2021) Pengertian Multimedia: Sejarah, Manfaat, Komponen & Contohnya. Tersedia pada : <https://www.alodokter.com/virus-corona>
- [3] Sukarno, Iman Satriaputra, and Pindi Setiawan. 2015. “Perancangan Motion Graphic Ilustratif Mengenai Majapahit Untuk Pemuda-Pemudi.” Jurnal Tingkat Sarjana Senirupa dan Desain 1.
- [4] Arra, Rudy, 2012. *Kinetic Typography*. Tersedia di : <https://www.rudyarra.com/2012/08/kinetic-typography.html>
- [5] Wadhwa, Cehak (2019). Top-22 jenis animasi motion graphic. Tersedia pada : <https://www.webdew.com/blog/motion-graphic-animation>
- [6] Iwan Binanto. 2015. “Tinjauan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia Yang Sesuai Untuk Mahasiswa Tugas Akhir.” Systematic Biology 63(4): 534–42.
- [7] Sastika, Widya. 2018. “Epic Model: Pengukuran Efektivitas Iklan Kuliner Melalui Sosial Media Instagram @Kulinerbandung Sebagai Media Promosi.” JTIM - Jurnal Teknologi Informasi & Manajemen 1(01): 21.
- [8] Hendro Aryanto, I Nyoman Lodra. 2020. “Pencegahan Covid-19 Melalui Infografis Di Fakultas Bahasa Dan Seni Unesa.” Dimensi 17(1).
- [9] Krisbiantoro, Dwi, Sitaresmi Wahyu Handani, Ilfa Jawahiril Falah, and Jurnal Bahasa Rupa. 2021. “Video Animasi Motion Graphic Dan Tipografi Kinetik Sebagai.” 04(02): 125–33.
- [10] Ilham, Muhammad, Muchammad Fajri, and Amirul Nashrullah. 2021. “Motion Graphic Iklan Layanan Masyarakat Edukasi Tata Tertib Rambu Lalu Lintas.” 5(1).