

Implementasi *Motion Graphic* 2D Sebagai Media Informasi Pencegahan *Stunting* di Kabupaten OKI

Yuni Wulandari¹, Herlambang Saputra², Fithri Selva Jumeilah³

^{1,2,3}Jalan Srijaya Negara, Bukit Lama, Ilir Barat 1, Palembang, Sumatera Selatan 30137

^{1,2,3}Jurusan Teknik Komputer, Politeknik Negeri Sriwijaya, Palembang

e-mail: yuniwd120601@gmail.com¹

Abstrak

*Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sudah maju dapat mempermudah dalam melakukan aktivitas dan menyampaikan informasi. Media informasi yang efektif digunakan dalam perkembangan teknologi informasi seperti saat ini adalah media yang berhubungan dengan teknologi khususnya yang dapat memberikan informasi dalam bentuk digital serta mampu menyampaikan informasi yang jelas dan efektif seperti informasi terkait permasalahan *stunting* di Kabupaten Ogan Komering Ilir. Salah satu cara efektif untuk menyampaikan informasi tersebut adalah melalui media video *motion graphic*. *Motion Graphic* merupakan salah satu cabang desain, dimana dalam *motion graphic* terdapat elemen-elemen desain seperti bentuk, ukuran, tekstur, yang ada di dalamnya, dengan secara sengaja digerakkan atau diberi pergerakan. Hasil penelitian ini menciptakan media informasi menggunakan teknik *motion graphic* mengenai pencegahan *stunting* di Kabupaten Ogan Komering Ilir. Metode pengembangan yang digunakan adalah metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *PPE (Planning, Production, Evaluation)*. Metode ini membantu dalam menyusun proses pengerjaan penelitian secara terstruktur dan rapi, sehingga iklan layanan masyarakat berbentuk *motion graphic 2D* yang dihasilkan dapat menyampaikan informasi dengan jelas dan dengan tampilan visual yang menarik.*

Kata kunci—*Motion Graphic, Metode R&D, Media Informasi*

Abstract

*The advancement of information and communication technology has greatly facilitated activities and information dissemination. An effective medium for information in the current era of technological progress is digital media, particularly those associated with technology, capable of delivering clear and efficient information, such as details related to the issue of *stunting* in Ogan Komering Ilir Regency. One of the effective ways to convey such information is through *motion graphic* videos. *Motion Graphics* is a branch of design where design elements such as shapes, sizes, and textures intentionally move or are animated. Result of this research is developed an informative medium using *motion graphic* techniques to address *stunting* prevention in Ogan Komering Ilir Regency. The *Research and Development (R&D)* method with the *PPE (Planning, Production, Evaluation)* development model was employed. This method facilitated the structured and organized process of research, resulting in a *2D motion graphic* public service advertisement that effectively conveys information in a clear and visually appealing manner.*

Keywords—*Motion Graphic, R&D Method, Media Information*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sudah maju dapat mempermudah dalam melakukan aktivitas dan menyampaikan informasi. Media

informasi yang efektif digunakan dalam perkembangan teknologi informasi seperti saat ini adalah media yang berhubungan dengan teknologi khususnya yang dapat memberikan informasi dalam bentuk digital serta mampu menyampaikan informasi yang jelas dan efektif seperti informasi terkait permasalahan *stunting* di Kabupaten Ogan Komering Ilir. Salah satu cara efektif untuk menyampaikan informasi tersebut adalah melalui media video *motion graphic*.

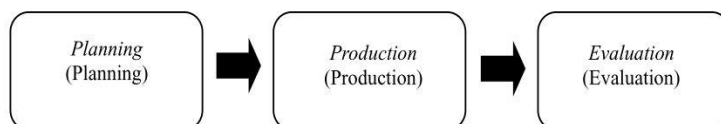
Motion Graphic merupakan salah satu cabang desain, dimana dalam *motion graphic* terdapat elemen-elemen desain seperti bentuk, ukuran, tekstur, yang ada di dalamnya, dengan secara sengaja digerakkan atau diberi pergerakan. Dalam penelitian ini, penulis menciptakan media informasi menggunakan teknik *motion graphic* mengenai pencegahan stunting di Kabupaten Ogan Komering Ilir. Menurut Riset Kesehatan dasar tahun 2013 oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, ada sekitar 8,9 juta anak di Indonesia yang menderita kondisi stunting. Artinya 1 dari 3 balita mengalami gangguan pertumbuhan dan butuh perhatian lebih. Data Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) juga menunjukkan, prevalensi balita stunting di tahun 2018 mencapai 30,8. Selain itu, Indonesia merupakan negara dengan beban anak stunting tertinggi ke-2 di Kawasan Asia Tenggara dan ke-5 di dunia. Dari data Studi Status Gizi Indonesia (SSGI), prevalensi stunting tertinggi di Provinsi Sumatera Selatan yaitu pada Kabupaten Ogan Komering Ilir (OKI) sebesar 32,2 %. Metode pengembangan yang digunakan adalah metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan PPE (*Planning, Production, Evaluation*). Metode ini membantu dalam menyusun proses pengerjaan penelitian secara terstruktur dan rapi, sehingga iklan layanan masyarakat berbentuk *motion graphic* 2D yang dihasilkan dapat menyampaikan informasi dengan jelas dan dengan tampilan visual yang menarik. Oleh karena itu, desainer penyiaran, desainer judul film, dan animator memerlukan kreativitas, strategi, dan keterampilan dalam motion grafis [4]. Motion grafik adalah grafik yang menggunakan video atau animasi untuk menciptakan ilusi gerakan atau transformasi. Desain grafis telah berubah dari penerbitan statis menjadi memanfaatkan teknologi komunikasi seperti film, animasi, media interaktif, dan desain lingkungan. [5]. Motion grafis adalah media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis [6]. Motion grafik dicirikan oleh grafik dan animasi sederhana namun menawan yang dapat dipindahkan ke mana saja. Ideal sebagai media untuk menjelaskan hal-hal kompleks dengan cara yang mudah dipahami [7]. Motion grafik yang akan dibuat menggunakan pendekatan iklan layanan sosial. Dalam iklan layanan masyarakat disajikan pesan-pesan sosial yang dimaksudkan untuk membangkitkan kepedulian masyarakat terhadap sejumlah masalah yang harus mereka hadapi, yakni kondisi yang bisa mengancam keserasian dan kehidupan umum [8].

2. METODE PENELITIAN

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini didasarkan pada model PPE (Perencanaan, Produksi dan Evaluasi). Perencanaan adalah tahap pembuatan rencana produk. Kegiatan ini diawali dengan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penelitian dan tinjauan pustaka. Produksi adalah kegiatan menghasilkan produk berdasarkan cetak biru yang dibuat. Evaluasi adalah kegiatan menguji dan mengevaluasi sejauh mana produk yang dihasilkan memenuhi spesifikasi yang ditentukan. [9].

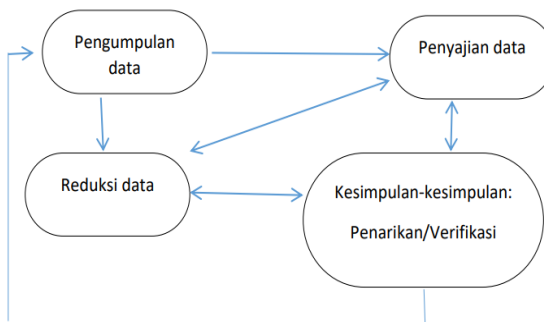
Langkah-langkah pengembangan penelitian model PPE dapat dilihat pada Gambar

1.



Gambar 1 Langkah- langkah Pengembangan Model PPE

Adapun analisis data penelitian kualitatif [10] dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Proses Analisis Data Penelitian

Beberapa langkah yang dijalankan dalam proses pengumpulan data meliputi:

1. Ide

Pada fase ini, langkah awal adalah mengembangkan konsep sesuai dengan judul yang telah ditetapkan, yakni "Implementasi *Motion graphic* 2D sebagai media Informasi Terhadap Pencegahan *Stunting* di Kabupaten Ogan Komering Ilir." Isi dari konsep tersebut akan mencakup penjelasan tentang proporsi angka kejadian *stunting* di wilayah Kabupaten OKI, inisiatif kerja untuk mengatasi *stunting*, serta definisi dan dampak yang timbul akibat kondisi *stunting*.

2. Deskripsi Konsep

Deskripsi dari konsep iklan layanan masyarakat berbasis *motion graphic* 2D yang akan peneliti buat dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Deskripsi Konsep

Judul	Ayo Cegah <i>Stunting</i> Sebelum Genteng!
Jenis Iklan	Iklan Layanan Masyarakat (<i>Motion Graphic</i> 2D)
Target Audiens	Remaja dan Dewasa (15 Tahun ke atas)
Ide Cerita	Informasi mengenai persentase angka <i>stunting</i> di Kabupaten Ogan Komering ilir serta program kerja Dinas Kesehatan Kab. OKI terkait pencegahan <i>stunting</i> dan pengertian, akibat dan cara mencegah <i>stunting</i> .

3. Lokasi

Objek dari penelitian ini adalah masyarakat kabupaten Ogan Komering Ilir.

4. Sumber Data

Setiap riset tentu mengharuskan adanya informasi untuk mengatasi suatu isu yang tengah diselidiki. Dalam kajian ini, terdapat dua sumber informasi yang dapat diidentifikasi, yaitu:

a. Data Primer

Data primer adalah data yang dihasilkan dari sumber data pertama di lokasi penelitian, data ini diperoleh dari wawancara langsung di Dinas Kesehatan Kabupaten Ogan Komering Ilir.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang berasal dari luar objek penelitian, biasanya data dikumpulkan berupa foto-foto ataupun dokumen yang mendukung hipotesa yang sedang dilakukan. Dalam penelitian ini, data sekunder yang digunakan yaitu dari akun youtube dan Instagram Dinas Kesehatan Kabupaten Ogan Komering untuk memasukkan data tersebut ke dalam *motion graphic* 2D atas izin dari Kepala Dinas Kesehatan Kabupaten Ogan Komering Ilir.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pengujian Kualitas Data

Pengujian kualitas data yang digunakan untuk mengumpulkan data harus memenuhi dua persyaratan yaitu, validitas dan reliabilitas.

1. Uji Validitas

Uji validitas instrument ini dilakukan oleh Guru Multimedia Di SMK Negeri 2 Purwokerto dan Guru Multimedia Di SMK Negeri 3 Kayuagung. Selain itu, mengenai validitas isi dinilai dari pemahaman masyarakat/ penilaian masyarakat Kabupaten Ogan Komering Ilir.

2. Uji Realibilitas

Uji reliabilitas ialah mengukur instrumen terhadap ketepatan (konsisten), angket dikatakan *reliable* atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dariwaktu ke waktu. Keandalan yang menyangkut tingkat konsisten jawaban jika diujikan berulang pada sampel yang berbeda [14].

3.2 Hasil

Berdasarkan perancangan yang telah peneliti lakukan dari rangkaian tahapan pra produksi yang menghasilkan storyboard. *Storyboard* ini merupakan sebuah panduan bagi para programmer dan *graphic designer* dalam membangun suatu proyek multimedia, karena dalam *storyboard* ini digambarkan mengenai elemen-elemen apa saja yang digunakan dalam setiap rancangan layar yang akan dibangun [10]. *Storyboard* merupakan bentuk *capture* tiap adegan sesuai dengan tampilan visual yang telah dirancang [11]. Pasca produksi akan menghasilkan sebuah video iklan layanan masyarakat dalam bentuk *motion graphic* 2D terkait pencegahan stunting di Kabupaten Ogan Komering Ilir sebagai berikut:

1. *Scene* 1, menampilkan judul dari video yaitu “Ayo Cegah Stunting Sebelum Genting!, Karakter ibu hamil, suami dan dokter serta patung gading gajah, rumah sakit”. Adapun tampilan pada *scene* 1 dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Tampilan *Scene* 1

2. *Scene 2*, Menampilkan aset yang berciri khas OKI (patung gading gajah dan GOR perahu kajang) serta peta Indonesia dan Letak Provinsi Sumatera Selatan. Adapun tampilan *scene 2* dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4 Tampilan Scene 2

3. *Scene 3*, menampilkan patung gading gajah, rumah sakit dan *voice over* dan dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5 Tampilan Scene 3

4. *Scene 4*, menampilkan patung gading gajah, rumah sakit dan teks yang berupa angka persentase stunting di Kabupaten Ogan Komering Ilir disertai medali penghargaan pertama penurunan stunting se- Sumatera Selatan dan dapat dilihat pada Gambar 6.



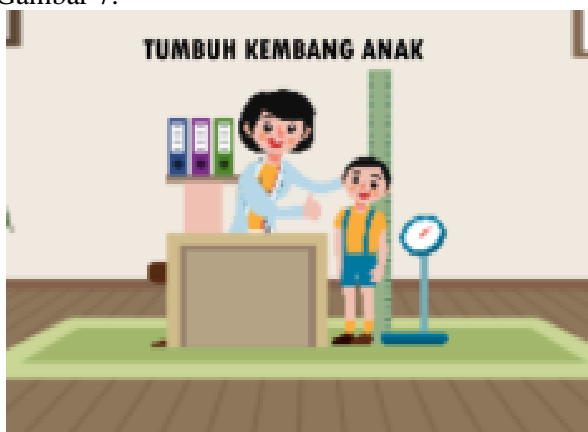
Gambar 6 Tampilan Scene 4

5. *Scene 6*, menampilkan peta Indonesia dan anak balita serta total anak *stunting* Indonesia dan dapat dilihat pada Gambar 7.



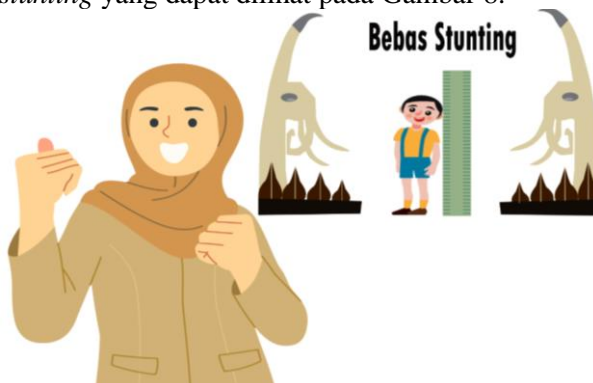
Gambar 7 Tampilan Scene 6

6. *Scene 7*, menampilkan teks pengertian stunting dan akibat *stunting* yang dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7 Tampilan Scene 7

7. *Scene 10*, menampilkan karakter dokter, ibu hamil dan suami serta pegawai wanita hijab yang mengajak masyarakat untuk ikut serta membantu pemerintah terkait pencegahan *stunting* yang dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8 Tampilan Scene 10

3.3 Hasil Pengujian

Hasil pengujian dalam video ini terdiri dari pengujian kualitas data yang terdiri dari uji validitas dan realibilitas.

3.3.1 Deskripsi Pengujian

Setelah pembuatan selesai dilaksanakan dan menghasilkan sebuah media informasi baru berbasis *motion graphic* 2D mengenai pencegahan *stunting* di Kabupaten OKI. Tahapan selanjutnya yang harus ditempuh yaitu dengan melakukan pengujian terhadap video itu sendiri. Pengujian dilakukan dengan cara penyebaran instrumen penilaian untuk para ahli. Penyebaran instrumen penilaian ini terbagi menjadi dua yaitu penyebaran instrumen penilaian untuk ahli media serta masyarakat.

3.3.2 Pengujian Kualitas Data

Pada tahap pengujian ini dibagi 2 penilaian yakni Penilaian Ahli Media dan Penilaian Masyarakat. Dilakukannya pengujian bertujuan untuk mengetahui apakah video berbasis *motion graphic* 2D yang telah dibuat apakah sudah layak digunakan dalam pemahaman masyarakat terhadap *stunting*.

1. Uji Validitas

Penelitian ini menggunakan index *cohen kappa* untuk menentukan nilai dari uji validitas dan menggunakan instrumen validasi untuk melakukan penilaian berdasarkan acuan/aspek indikator yang terdapat pada instrumen penilaian.

2. Uji Releabilitas

Uji releabilitas pada penelitian ini menggunakan uji statistik *cohen's kappa*. Adapun rumus *cohen kappa* yang digunakan bisa dilihat pada persamaan 1.

$$K = \frac{P_o - P_e}{1 - P_e} \quad (1)$$

Keterangan :

- K = Moment Kappa
 P_o = *Observed Agreement* yaitu proporsi yang terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai yang diberika validor dibagi jumlah nilai maksimal
 P_e = *Expect Agreement* yaitu proporsi yang tidak terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai maksimal dikurangi dengan jumlah nilai total yang diberi validator dibagi jumlah nilai maksimal

Berikut hasil dari uji releabilitas ahli media dan masyarakat:

- a. Hasil Uji Statistik *Cohen Kappa* Ahli Media
 Adapun kategori berdasarkan Moment Kappa dapat dilihat pada Table 2.

Tabel 2 Kategori Keputusan berdasarkan Moment Kappa

Interval	Kategori
0,81 - 1,00	Sangat Tinggi
0,61 - 0,80	Tinggi
0,41 - 0,60	Sedang
0,21 - 0,40	Rendah
0,00 - 0,20	Sangat Rendah
$\leq 0,00$	Tidak Efektif

Adapun hasil pengujian expert ahli media dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Penilaian Ahli Media

Rater(Ahli Media)	Pertanyaan				
	1	2	3	4	5
1	4	4	4	3	3
2	3	4	4	4	4
Total Nilai Validator	37				
Total Nilai Maksimal	50				

Maka jumlah nilai dari para ahli media yang menjawab “4 = “Baik” total ada 7. Yang menjawab “3 = “Cukup” total ada 3. Sehingga didapatkan jumlah nilai dari para validator yaitu “37”. Jumlah nilai maksimal dari instrumen validator yaitu “50”. Berdasarkan persamaan 4.1 maka diperoleh hasilnya sebagai berikut :

$$P_o = \frac{37}{50} = 0,74$$

$$P_e = \frac{50-37}{50} = \frac{13}{50} = 0,26$$

$$K = \frac{0,74-0,26}{1-0,26} = \frac{0,48}{0,74} = 0,64$$

Hasil yang didapat 0,64 maka keputusan yang di ambil oleh Ahli media video berbasis *motion graphic* 2D ini Valid(Tinggi).

- b. Hasil Uji Statistik *Cohen Kappa* Masyarakat
Adapun hasil pengujian kepada masyarakat dapat dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Tabel Penilaian Masyarakat

Responden	Pertanyaan						Total
	1	2	3	4	5	6	
1	4	4	4	3	4	4	27
2	4	4	3	3	5	4	23
3	3	3	4	3	4	4	21
4	4	3	4	3	4	4	22
5	4	3	4	3	4	4	22
6	3	3	4	4	4	4	22
7	3	4	3	3	5	3	21
8	3	4	4	4	5	3	23
9	3	4	3	3	4	3	20
10	4	4	4	4	3	3	22
11	4	4	3	4	4	4	23
12	4	5	3	4	5	3	24
13	5	3	4	4	3	3	23
14	4	4	4	3	4	4	23
15	3	4	4	3	4	4	22
16	3	4	4	3	4	4	22
17	3	4	4	3	4	4	22
18	4	4	5	3	4	4	24
19	4	4	5	4	4	4	25
20	4	4	5	4	4	4	25
21	4	4	3	4	4	4	23
22	4	3	3	4	5	3	22
23	4	3	4	4	5	3	23
24	4	4	4	4	4	4	24
25	4	5	4	3	4	4	24
26	4	4	4	4	4	4	24
27	3	4	4	3	4	4	22
28	3	4	5	4	5	3	24
29	4	4	5	3	4	4	20
30	4	4	3	4	5	3	23
Total Jumlah yang diberikan validator							685
Total Jumlah nilai maksimal							900

Sehingga didapatkan jumlah nilai dari para validator yaitu “685”. Jumlah nilai maksimal dari instrumen validator yaitu “900”. Setelah semua data didapatkan maka

selanjutnya melakukan analisis terakhir dengan perhitungan rumus cohen's cappa. Berdasarkan persamaan 4.1, maka diperoleh hasil :

$$P_o = \frac{685}{900} = 0,76$$

$$P_e = \frac{900-685}{900} = \frac{215}{900} = 0,23$$

$$K = \frac{0,76-0,23}{1-0,23} = \frac{0,53}{0,77} = 0,68$$

Hasil yang didapat **0,68** maka keputusan yang di ambil oleh masyarakat terkait video berbasis *motion graphic* 2D ini Valid (Kategori Tinggi).

3.4 Pembahasan

Adapun penjelasan mengenai hasil pada pembuatan video iklan layanan masyarakat yang berjudul “Implementasi *Motion Graphic* 2D Sebagai Media Informasi Terhadap Pencegahan *Stunting* di Kabupaten Ogan Komering Ilir” ini terdiri dari 11 *scene* yaitu dimulai dari *scene* 1 yang memunculkan judul dan karakter kabupaten OKI serta karakter ibu hamil, suami dan dokter. Kemudian dilanjutkan dengan *scene* 2 yang berisi tentang pengenalan letak kabupaten OKI. Setelah itu, *scene* 3 yang berisi persentase angka *stunting* di Kabupaten OKI, *scene* 4 yang berisi persentase penurunan *stunting* dan prestasi penurunan *stunting* se-Sumsel. Setelah itu, dilanjut dengan *scene* 5 yang menampilkan visual bumi berputar, *scene* 6 menampilkan jumlah anak balita yang terkena *stunting* di Indonesia, *scene* 7 menjelaskan pengertian dan akibat dari *stunting*, *scene* 8 menjelaskan tentang program ABCDE bebas *stunting*, *scene* 9 menjelaskan tentang program kerja Dinas Kesehatan Kabupaten OKI, *scene* 10 menjelaskan himbauan pemerintah untuk mengajak masyarakat bersama peduli cegah *stunting*, *scene* 11 berisi dari *closing* yang menampilkan pembuat video, dosen pembimbing dan logo-logo instansi yang ikut serta dalam pembuatan video.

Video iklan layanan masyarakat berbasis *motion graphic* 2D ini menghasilkan video dengan format MP4 yang berdurasi 4 menit 15 detik dengan ukuran file sebesar 185 MB. Setelah dilakukan validasi dengan para ahli kemudian didapatkanlah data. penulis melakukan analisis data yang didapat dengan *index Cohen's Kappa* yang dimana untuk itu hasil dari pengujian dengan ahli media mendapatkan nilai dengan kategori “**Tinggi**” diangka “**0,64**” dan untuk penilaian dari masyarakat mendapat nilai dengan kategori “**Tinggi**” diangka “**0,68**”. Oleh karena itu, bisa disimpulkan bahwa dalam penelitian ini produk yang dibuat sudah “**Layak**” untuk digunakan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari pembahasan penelitian pembuatan Iklan Layanan Masyarakat berbasis *Motion Graphic* 2D yang telah dikerjakan, maka diambil beberapa kesimpulan yaitu:

1. Pembuatan *motion graphic* 2D pencegahan *stunting* di Kabupaten Ogan Komering Ilir ini memiliki durasi 4 menit 15 detik dan dalam format mp4 serta beukuran sebesar 185 Mb.
2. Hasil pengujian dari ahli media terkait iklan layanan masyarakat berbasis *motion graphic* 2D ini berdasarkan Aspek tampilan dan aspek kelengkapan media mendapatkan indeks “0,64” dan berada di kategori “Tinggi/Valid”
3. Hasil pengujian dari masyarakat berdasarkan aspek ketertarikan dan aspek keterlaksanaan mendapatkan indeks “0,68” dan berada di kategori “Tinggi/ Valid”.

4. Berdasarkan penilaian dari penguji ahli media dan masyarakat maka didapatkan hasil pada video iklan layanan masyarakat berbasis *motion graphic* 2D yang telah dikerjakan ini “sudah layak” untuk digunakan.

5. SARAN

Saran yang dapat diberikan terkait pembuatan media informasi berbasis *motion graphic* 2D terkait pencegahan stunting di Kabupaten Ogan Komering Ilir, yaitu:

1. *Motion graphic* 2D ini bisa dikembangkan lagi dari *motion graphic* 2D menjadi animasi 2D dan 3D untuk ke depannya.
2. depannya *motion graphic* 2D ini tidak hanya disebarakan melalui akun sosial media Dinas Kesehatan Kabupaten Ogan Komering Ilir saja namun bisa disebarakan ke masyarakat melalui instansi lain yang ada di Kabupaten Ogan Komering Ilir agar informasi yang disampaikan bisa ditonton oleh masyarakat secara cepat dan merata.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan segala kemudahan, bimbingan, pengarahan, dorongan, bantuan baik moril maupun materil selama penyusunan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nurdin, Usman. 2002. *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. Bandung: CV Sinar Baru.
- [2] Setiawan, Guntur. 2004. *Implementasi dalam Birokrasi Pembangunan*. Jakarta: Balai Pustaka.
- [3] Harsono. 2002. *Implementasi Kebijakan dan Politik*. Bandung: PT. Mutiara Sumber Widya.
- [4] Curran. 2000. *Motion Graphics Graphic Design for Broadcast and Film Rockport Publisher*. Jakarta: Buana Pustaka Indonesia.
- [5] Wardani, Sanjaya. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- [6] Sukarno. 2014. *Perancangan Motion Graphic Ilustratif Mengenai Majapahit untuk Pemuda-Pemudi*. Yogyakarta: Communication Design.
- [7] Valentino, Kingsley. 2021. *Perancangan Motion Graphic Science Show 2020 Tentang Pengenalan Spesies Baru*. Jurnal Visual. 17(1) : 1-9.
- [8] Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta, CV.
- [9] Husaini, Usman dan Purnomo Setiady Akbar. 2008. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- [10] Miles, Matthew B dan A. Michael Huberman. 2014. *Analisis data Kualitatif*. Jakarta: UI Press
- [11] Dwihantoro, Prihatin 2010. *Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Sebagai Kampanye Pelestarian Hutan Mangrove di Daerah Tugu Semarang*. Skripsi Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Seni dan Desain Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.
- [12] Diartono, D. A. 2008. *Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia*. Jurnal Teknologi Informasi Dinamik. 13(2): 155-167.
- [13] Mahardika, Satrya dan Choiril Anam Fathoni. 2013. *Storyboard Dalam Pembuatan Motion Graphic*. Humaniora. 4(2): 1183-1189.