



VIDEO MOTION GRAPHIC PROFIL PERPUSTAKAAN UMUM DAERAH MR. BESAR MARTOKOESOEMO KOTA TEGAL SEBAGAI MEDIA PENGENALAN KEPADA MASYARAKAT KOTA TEGAL

Adi Kuntoro^{1*}, Aksanu Takwila²

¹ Politeknik Harapan Bersama, Tegal, Indonesia

² Politeknik Harapan Bersama, Tegal, Indonesia

*e-mail: adikuntoro@poltektegal.ac.id

Abstrak: Perpustakaan Daerah Kota Tegal, sebagai salah satu sumber atau pusat literature di Kota Tegal sudah sepatutnya dalam menyampaikan sebuah informasi dan promosi hanya sebatas dengan media cetak dan desain konten untuk kebutuhan media sosial sehingga perlu adanya media alternative yang efektif untuk meningkatkan promosi. Masalah yang dihadapi terkait hal itu, berupa kemajuan sosial media khususnya untuk generasi muda sehingga menuntut Perpustakaan dalam pengenalannya serta dalam memberikan informasi terkait ilmu pengetahuan. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan video profil yang berbasis *motion graphic* untuk menarik minat baca masyarakat Kota Tegal, khususnya generasi muda. Metode penelitian yang digunakan adalah R and D yang dilakukan dengan mencari potensi dan masalah, studi literatur, pengumpulan informasi, dan observasi untuk kemudian di analisis menjadi rancangan *motion graphic* yang berupa gagasan dan konsep awal, *script* dan storyboard, desain karakter, *animating*, *editing* dan musik. Kemudian di validasi melalui FGD guna dilakukan perbaikan. Hasil akhir dari penelitian ini berupa video profil dalam bentuk *motion graphic* dengan gaya grafis *flat style* engan tujuan agar lebih mudah dipahami dan diharapkan dapat menumbuhkan minat baca masyarakat kota Tegal dan sekitarnya, khususnya generasi muda.

Kata Kunci: *Perpustakaan, Motion Graphic, Video Profil, Promosi, dan R&D*

Abstract: As a Regional Library a source or center of literature in the city of Tegal should be able to deliver information and promotion only limited to print media and content design for social media needs, then there should be effective alternative media to increase promotion. The problems faced in this regard, in the form of advances in social media especially the younger generation, thus demanding the library in its introduction and in providing science-related information. This research aims to produce a profile video based on motion graphics to attract the reading interest of the Tegal community, especially the younger generation. The research methods used are R and D conducted by finding potentials and problems, literature review, collecting information, and observations for subsequent analysis to moving graphic design in the form of initial ideas and concepts, scripts and storyboards, character design, and animating, editing and music. Then it is validated through FGD to make improvements. The end result of this study is a profile video in the form of motion graphics with a flat style graphic style that aims to facilitate understanding and is expected to foster interest in reading about the people of Tegal and surrounding areas, especially the younger generation.

Keywords: *Library, Motion Graphic, Video Profil, Promotion, and R&D*

1. PENDAHULUAN

Menurut artikel dari konsepmotion.com [1] *Motion Graphic* terdiri dari 2 kata dalam bahasa Inggris, *Motion* yang artinya Gerak dan *Graphic* yang artinya Grafis. Secara umum *Motion Graphic* merupakan hasil dari penggabungan berbagai macam desain yang berbasis media visual dengan memasukkan banyak elemen visual yang berbeda, seperti animasi, film, ilustrasi, musik, fotografi, tipografi, dan videografi. Pada perkembangannya, motion graphic kerap digunakan sebagai media alternatif guna kegiatan promosi serta *introducing* atau pengenalan profil produk serta institusi, tidak terkecuali instansi pemerintah, salah satunya Perpustakaan Mr. Besar Martokoesoemo di Kota Tegal.

Gedung Perpustakaan Daerah Kota Tegal "Mr. Besar Martokoesoemo" beralamat di Jalan K.H. Ahmad Dahlan Nomor 12, Kelurahan Mangkukusuman, Kecamatan Tegal Timur, Kota Tegal 52123, memiliki 2 lantai. Lantai 1 difungsikan untuk Ruang Pustaka Anak dan Ruang Pustaka Referensi. Berisikan buku-buku anak seperti buku cerita dan buku bergambar. Serta dilengkapi dengan tempat bermain yang membuat anak nyaman berada di perpustakaan. Sedangkan di lantai 2 digunakan untuk Ruang Pustaka Dewasa, Ruang Audio Visual dan Ruang Pengolahan Barang Pustaka. Berisikan buku-buku referensi berbagai jenis ilmu serta arsip. Di lantai 2 juga dilengkapi dengan ruang pameran atau galeri yang diperuntukan untuk memajang karya seni seperti foto dan lukisan. Selain layanan membaca di tempat, perpustakaan kota Tegal ini juga memiliki layanan Perpustakaan keliling. Dimana mobil-mobil yang didesain sedemikian rupa yang dilengkapi dengan buku-buku akan berkeliling di wilayah kota Tegal seperti tempat-tempat ramai, sekolah, tempat wisata, dan lainnya guna memfasilitasi masyarakat untuk membaca [2].

Segala upaya telah dilakukan Pemerintah Kota Tegal, khususnya Dinas Kearsipan dan perpustakaan untuk mengenalkan dan mengajak masyarakat agar minat bacanya tinggi. Namun masyarakat *era now* seakan sudah berkurang minatnya untuk membaca buku, apalagi untuk mengunjungi perpustakaan. Selama ini Perpustakaan kota Tegal dalam menyampaikan informasi dan promosi untuk mengajak masyarakat ke perpustakaan masih menggunakan media konvensional berbasis cetak seperti brosur dan poster. Agar masyarakat khususnya generasi muda di wilayah Tegal dan sekitarnya mengetahui keberadaan perpustakaan kota Tegal serta memberikan pengenalan berupa informasi layanan dan fasilitas yang diberikan perpustakaan kota Tegal.

Menanggapi permasalahan tersebut, salah satu upaya promosi berupa video iklan yang tepat dan tepat untuk membantu meningkatkan animo masyarakat terhadap membaca khususnya minat untuk datang ke perpustakaan kota Tegal serta memberikan informasi terkait pelayanan dan fasilitas dibuat berdasarkan pengamatan peneliti terhadap media periklanan yang sedang *trend* di era sekarang yaitu dengan menggunakan *motion graphic* yang dibuat secara efisien dan komunikatif sebagai media penyampaian informatif dalam bentuk video profil berbasis *motion graphic*.

Ketepatan informasi yang disampaikan akan menentukan elemen atau unsur mana saja yang akan ditonjolkan dan bagaimana informasi tersebut akan divisualisasikan dalam sebuah desain. Selain kekinian, *motion graphic* juga memiliki keunggulan yaitu media periklanan yang hemat biaya dan waktu dalam pengerjaan, dengan animasi yang membuat masyarakat awam mudah

memahami gambar, informasi, dan ide yang disajikan sederhana dan menarik dalam bentuk animasi.

Dari latar belakang tersebut maka penelitian ini memfokuskan perancangan pada media promosi berupa video profil berbasis *motion graphic* untuk mengenalkan serta mempromosikan Perpustakaan Kota Tegal kepada masyarakat khususnya generasi muda. Melalui penelitian ini diharapkan pembuatan *motion graphic* untuk pengenalan perpustakaan kota Tegal dapat membuat masyarakat tegal untuk datang ke perpustakaan serta meningkatkan minat baca khususnya pada generasi muda di wilayah kota tegal dan sekitarnya.

2. METODE

Pada penelitian ini, metode yang akan digunakan adalah metode *Research and development* atau *R and D*. Metode ini merupakan cara yang sistematis digunakan untuk membuat rancangan serta mengembangkan sebuah sistem pembelajaran dan produk. Dalam penelitian ini, metode *R and D* digunakan untuk menemukan cara atau sistem dalam mengembangkan ilmu secara sistematis berdasarkan data yang diperoleh dari karya-karya yang sudah ada terkait produk video profil yang berbasis *motion graphic* sebagai alternatif media informasi tentang perpustakaan Kota Tegal yang didasari dari peluang, *trend*, serta temuan masalah yang ada untuk membantu meningkatkan promosi.

Langkah awal dalam penelitian ini adalah meneliti tanpa menguji, maksudnya adalah membuat sebuah rancangan produk yang kemudian produk tersebut diujikan secara internal atau oleh tim peneliti melalui kegiatan *Focus Discussion Grup* atau FGD dengan melibatkan ahli dan praktisi di bidang *motion graphic*. Langkah selanjutnya kemudian mencari potensi dan masalah yang sudah dijelaskan dalam pendahuluan di atas, studi literatur dengan melakukan pengumpulan informasi terkait perpustakaan kota Tegal, fasilitasnya, keunggulannya, dan lainnya. Kemudian peneliti mulai membuat rancangan *motion graphic* sebagai media informasi untuk profil Perpustakaan daerah Kota Tegal.

Kerangka tahapan pembuatan *motion graphic* profil Perpustakaan Kota Tegal adalah sebagai berikut:

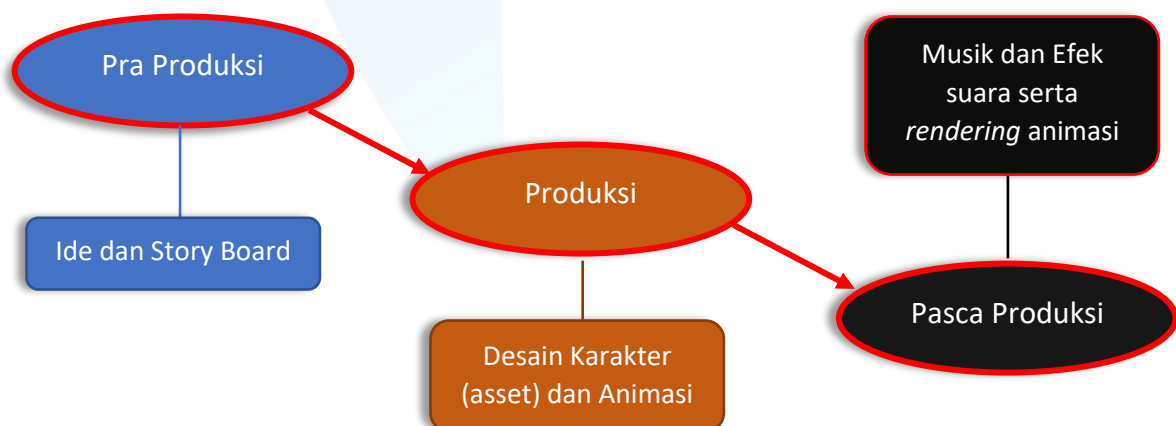


Fig 2.1. Tahapan Pembuatan *Motion Graphic*

a. Pra Produksi

Pra produksi merupakan tahapan awal dalam pembuatan film atau animasi. Tahapan ini terdapat langkah-langkah awal dan mendasar sebelum melakukan proses produksi. Pada penelitian ini, mengambil tahapan dalam pra produksi diantaranya ide, *script (storyline)* atau alur cerita terkait informasi perpustakaan yang akan ditampilkan, kemudian *visual style* dengan menggunakan *flat graphic*, dan *storyboard*.

b. Produksi

Produksi adalah periode dimana selama pembuatan *motion graphic* secara komersial. Pada tahapan produksi *motion graphic* terdapat proses *animating* yaitu mulai menggabungkan beberapa objek atau gambar menjadi satu. Jadi *asset* yang telah dibuat disatukan kedalam satu *layer*. Setelah itu barulah animator akan menganimasikannya dalam satu atau dua frame sesuai dengan gaya yang digunakan. Setelah penganimasian selesai, langkah selanjutnya yaitu *editing* seperti memasukkan back song, efek suara, dan sebagainya untuk mendukung tersampainya pesan.

c. Paska Produksi

Paska produksi merupakan bagian dimana semua pekerjaan dan aktifitas *motion graphic* diproduksi secara penuh. Dalam tahapan ini terdapat beberapa langkah seperti pengeditan *motion graphic*, peng-input-an efek suara, pemberian efek khusus, koreksi desain, hingga penambahan animasi. Setelah itu, barulah masuk ke tahap distribusi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Video profil dengan teknik *motion graphic* ini diawali dengan *opening/intro* atau pembukaan video diawali dengan Logo Kota Tegal dan Tulisan Perpustakaan Umum Daerah Mr. Besar Martokoesoemo Kota Tegal disertai alamat dan nomor telepon. Berisikan informasi alamat dan nomor telepon. Untuk jenis tulisan yang digunakan pada pembukaan video ini adalah jenis *san-serif* yang mudah untuk dibaca serta sering digunakan di hampir seluruh perangkat digital seperti ponsel pintar dan jenis tulisan ini akan digunakan pada seluruh *scene* (Fig. 3.1).

Muncul ilustrasi perpustakaan dan tulisan yang menjelaskan lokasi, berapa lantai gedung, berapa koleksi bahan pustaka. Untuk pemilihan warna latar belakang pada *scene* 1 berwarna biru, karena warna biru menandakan Tegal Kota Bahari yang dekat dengan laut, jadi warna biru adalah warna alami untuk laut dan menurut psikologis sendiri, warna biru akan memberikan efek menenangkan dan rileks[3] (Fig. 3.2).



Fig 3.1 Scene 1



Fig 3.2 Scene 2

Selanjutnya, *asset digital* berupa computer, meja serta kursi dan tulisan yang menjelaskan sistem pelayanan dan waktu pelayanan. Komputer, meja serta kursi yang ada di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kota Tegal pada saat ini memiliki warna yang hampir mirip seperti *asset digital* pada awal *scene 2* ini, maka dari itu penulis menyesuaikan warnanya sesuai objeknya secara riil. Jenis tulisan masih sama seperti pada awal pembukaan video akan tetapi warnanya di ubah menjadi warna biru agar terlihat lebih berwarna, karena warna pada *asset digital* dominan warna hitam (Fig 3.3).

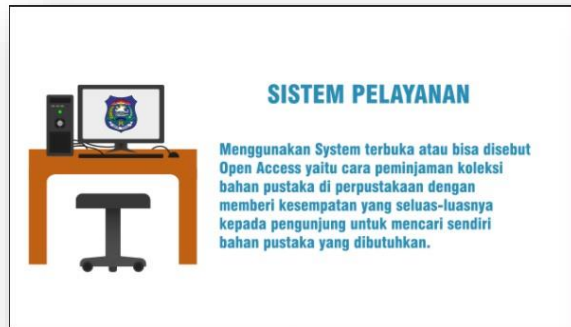


Fig 3.3 Scene 3



Fig 3.4 Scene 4

Scene selanjutnya merupakan ilustrasi ruangan sirkulasi anak serta *asset digital* rak buku berbentuk huruf-huruf dan tulisan yang menjelaskan sirkulasi anak. Seluruh *asset digital* pada *scene* ini mengikuti warna asli pada objeknya secara riil, hanya saja tidak begitu detail dan untuk warna tulisan diubah menjadi putih yang bergaris luar/ *stroke* berwarna hitam, sehingga tulisan akan lebih terlihat ketika warna latar belakang lebih dari satu warna (Fig 3.4).

Lalu muncul ilustrasi ruangan sirkulasi referensi serta *asset digital* rak buku, meja kursi, komputer serta mika pembatas dan tulisan yang menjelaskan sirkulasi referensi. Warna pada buku menggunakan warna yang beragam, agar terlihat seperti layaknya rak buku perpustakaan yang pada umumnya semua buku memiliki warna yang berbeda dan untuk *asset digital* pada *scene* ini yang berupa kaca rak buku dan mika pembatas yang berada diatas meja menggunakan transparansi warna, sehingga terlihat lebih realistis. Warna tulisan masih sama seperti *scene* sebelumnya yaitu warna putih yang bergaris luar/ *stroke* berwarna hitam, karena tulisan akan lebih terlihat jika warna latar belakang lebih dari satu warna (Fig 3.5).



Fig 3.5 Scene 5



Fig 3.6 Scene 6

Kemudian, ilustrasi ruangan sirkulasi dewasa serta *asset digital* rak buku, meja kursi, serta mika pembatas dan tulisan yang menjelaskan sirkulasi dewasa. Warna kapal menyesuaikan warna objek aslinya yang berada di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kota Tegal dan latar belakang pada objek kapal menunjukkan keadaan laut pada sore hari dengan langit yang berwarna jingga serta lautnya yang berwarna biru, mengikuti warna alami untuk laut. (Fig, 3.6).

Scene selanjutnya, *asset digital* mobil, motor, serta tulisan yang menjelaskan tentang perpustakaan keliling dibagian bawah dan bentuk oval/lonjong yang masing-masing lingkaran memiliki tulisan sekolah, lingkungan masyarakat dan tempat wisata. Bentuk oval tersebut dipilih karena objek yang memiliki bentuk lingkaran lebih sederhana dan penonton lebih nyaman untuk melihatnya. Warna pada mobil dan motor menyesuaikan warna asli pada objek aslinya, sedangkan untuk latar belakang tulisan yang menjelaskan tentang perpustakaan berwarna abu-abu yang menunjukkan warna pada jalan raya dan semua bentuk lonjong berwarna biru kemudian, pemilihan warna biru muda di *scene* ini bertujuan agar terlihat lebih berwarna (Fig, 3.7).



Fig 3.7 Scene 7



Fig 3.8 Scene 8



Fig 3.9 Scene 9

Kemudian akan muncul *asset digital* ponsel yang ada logo aplikasi Sigatel, serta logo *playstore* dan tulisan yang menjelaskan tentang *system digital library*. Warna pada objek yang berbentuk ponsel memiliki warna hitam dengan layar berwarna abu-abu bergradasi, warna tersebut dipilih sesuai warna pada ponsel penulis yang pada saat itu digunakan dan untuk warna logo aplikasi Sigatel dan *playstore* mengikuti warna pada logo aslinya (Fig. 3.8).

Scene selanjutnya, akan ada tulisan fasilitas perpustakaan, bentuk persegi dengan sudut melengkung yang didalamnya ada beberapa *asset digital* berupa buku, pedingin ruangan, sinyal wifi, layar proyektor, layar dan meja panjang, tas, ilustrasi tempat parkir dan ilustrasi mushola. Warna pada buku memiliki 2 (dua) yaitu biru serta coklat, warna coklat sendiri menurut psikologis menciptakan suasana hangat, maka dari itu beberapa objek pada *scene* ini memiliki warna coklat. Kemudian, warna pada objek yang berbentuk sinyal wifi berwarna biru karena mengikuti warna logo sinyal wifi aslinya yang berwarna biru, kemudian warna pada layar besar serta layar proyektor berwarna putih bergradasi biru untuk memberikan kesan kedalaman pada objek karena adanya warna gelap dengan terang yang saling berhubungan. Objek yang berbentuk layaknya tempat ibadah orang islam (mushola) memiliki warna dominan hijau, warna hijau menurut psikologis memiliki efek ketenangan atau kedamaian[3](Fig. 3.9).

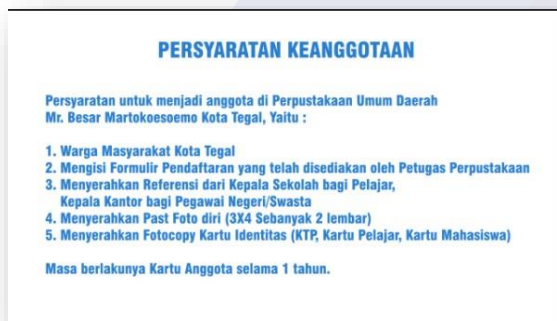


Fig 3.10 Scene 10



Fig 3.11 Scene 11

Kemudian akan muncul infografis berupa tulisan yang menjelaskan syarat-syarat untuk menjadi anggota di Perpustakaan Umum Daerah Mr. Besar Martokoesoemo Kota Tegal. Didalam *scene* ini hanya menggunakan tulisan tanpa objek lain agar masyarakat fokus pada informasi mengenai persyaratan ini, sehingga masyarakat bisa memiliki ikatan antara pembaca dan perpustakaan. Maka dari itu penulis tidak menambahkan objek apapun dan memberikan warna putih pada latar belakang tulisan, karena bertujuan agar penonton bisa fokus pada tulisannya (Fig. 3.10).

Scene terakhir berupa ilustrasi orang, *asset digital* berupa logo media sosial dan tulisan yang mengajak penonton untuk mengikuti media sosial yang dimiliki oleh Perpustakaan Umum Daerah Mr. Besar Martokoesoemo Kota Tegal. Warna pada ilustrasi orang mengikuti salah satu warna seragam kerja dari Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kota Tegal yaitu hitam dan putih. Kemudian untuk warna pada setiap logo media sosial mengikuti warna logo pada logo aslinya, tetapi pada logo *website* sendiri penulis memilih warna biru karena agar sama seperti warna tulisan dan latar belakang (Fig. 3.11).

Penganimasian Menggunakan Adobe After Effects

Pada tahap produksi semua ilustrasi gambar yang telah dibuat sebelumnya, dimasukan ke aplikasi bernama Adobe After Effects, aplikasi ini akan digunakan sebagai penganimasian semua *asset digital*, Adobe After Effects ini juga merupakan aplikasi yang sering digunakan untuk mengedit video termasuk pembuatan video *motion graphic* dan terlebih lagi sudah ada efek khusus untuk audio dan video[4].

Setelah memasuki Adobe After Effects akan muncul tampilan pada gambar 3.14, klik *New Composition* untuk membuat proyek baru setelah itu akan muncul tabel pengaturan proyek/*composition settings* lalu atur sesuai dengan proyek yang akan dibuat, seperti mengubah nama proyek, mengatur ukuran layar proyek, mengatur *frames per second* (fps), mengatur resolusi, durasi video dan latar belakang video.

Pengaturan yang dilakukan, yaitu :

1. Nama proyek : Motion Graphic PERPUSDA
2. Ukuran layar : 1920 x 1080 px
3. Fps : 29,97 fps
4. Resolusi : full/penuh
5. Durasi : kurang dari 3 menit
6. Latar belakang : warna putih.

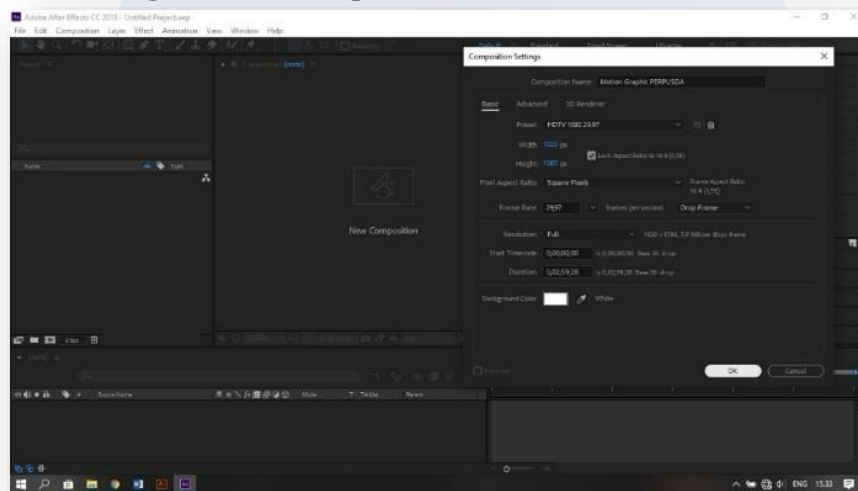


Fig 3.12 Tahapan Animasi dengan Adobe After Effect

Setelah membuat komposisi untuk proyek baru, maka harus memasukkan semua *asset digital* ke dalam komposisi, dengan cara klik kanan pada halaman *project*, pilih *import*, pilih file, lalu pilih semua *asset digital* jika sudah, tekan *import*. Cara ini juga bisa digunakan untuk memasukkan gambar, video, suara dan efek suara.

Tahapan selanjutnya, memasukkan semua teks didalam naskah awal dengan cara klik layer pada menu bar atau klik tombol yang berbentuk huruf "t" besar pada tool bar. Setelah itu langsung ketikkan teks pada layar komposisi, karakter teks bisa diatur di menu sebelah kanan layar komposisi yang bernama *character*, pada pengaturan teks terdapat jenis huruf, ukuran huruf, warna huruf dan lain sebagainya, bisa diatur sesuai kebutuhan.

Selanjutnya adalah *Shape layer*, yaitu objek berupa bentuk, seperti bentuk kotak, lingkaran garis dan lain sebagainya. Cara memasukkan bentuk dengan cara klik *Layer* pada menu bar diatas, pilih *New*, pilih *Shape Layer*. Kemudian pada menu tool bar, klik gambar sebelah kanan tulisan *add*, lalu pilih sesuai kebutuhan, sejajar dengan menu tool bar, ada pengaturan untuk mengubah *fill*/isian bentuk dan *stroke*/garis bentuk yang sudah ditambahkan sebelumnya.

Tahapan terakhir setelah *asset digital*, teks, dan *shape layer* yang dibutuhkan sudah masuk ke dalam komposisi sesuai jalan cerita dan sesuai *storyboard*, maka akan ke tahap produksi selanjutnya yaitu pergerakan, pemberian efek dan penganimasian objek, teks dan bentuk. Beberapa penganimasian yang peneliti buat, diantaranya pergerakan objek dari luar layar komposisi lalu bergerak sampai terlihat ke layar komposisi, pergerakan berputar pada objek, menganimasi skala objek dari skala 0 (nol)/tidak terlihat sampai muncul pada skala yang ditentukan, pemberian efek *masking* pada teks, penganimasian teks dan mengubah transparansi objek serta teks. *Masking* sendiri adalah menyembunyikan atau menutupi objek dengan bentuk objek yang akan dijadikan sebagai *masking*, bentuk dari *masking* tersebut adalah persegi, didalam persegi itu ada teks atau objek, jika *masking* persegi itu digeser ke luar dari teks atau objek, maka teks dan objek tersebut tersembunyi atau tertutupi.

Untuk *finishing*, atau tahap akhir paska produksi ini, peneliti melakukan pemberian musik serta efek suara yang didapatkan dari Youtube Studio yang merupakan kumpulan musik dan efek suara yang bisa di unduh secara gratis melalui websitenya.

Judul musik dan efek suara yang digunakan oleh penulis, di antaranya:

1. Musik
 - a. Birds - Corbyn Kites.mp3
 - b. Blurry Vision – Corbyn Kites.mp3
2. Efek suara
 - a. Rake swing whoosh hall.mp3

Setelah semua musik dan efek suara sudah diletakan sesuai jalan cerita, maka selanjutnya akan melakukan *rendering* atau menggabungkan seluruh *asset digital*, teks, gambar, suara dan efek suara yang ada pada komposisi menjadi sebuah video.

4. SIMPULAN

Trend atau era membuat video profil dengan *motion graphic* untuk pengenalan Perpustakaan Kota Tegal kepada masyarakat dinilai dapat memberikan informasi pengenalan dan menarik untuk dating dan membaca di perpustakaan. Selain itu juga dapat membuat nuansa baru bagi dunia promosi dan iklan termasuk juga di bidang pendidikan, dengan target media sosial karena kecenderungan masyarakat kita khususnya generasi muda dalam menggeluti media sosial. Untuk membuat *motion graphic* perlu adanya persiapan dan gagasan matang yang dikembangkan lebih baik lagi pada poin-poin apa saja yang ingin disampaikan melalui visualisasi yang komunikatif dan menarik dengan memperhatikan efektifitas sebuah iklan dengan tujuan untuk promosi keilmuan. Penelitian ini nantinya bisa dikembangkan lagi melalui tahapan lebih lanjut lagi dengan menguji efektifitas dan efisiensi karyanya di lapangan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agung, *Konsepmotion.com* (Online). Diakses pada tanggal 27 November 2021 dari <https://www.konsepmotion.com/2020/08/25/apa-itu-motion-graphic/>
- [2] Pitono, Arif. *Arsip Profil Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kota Tegal*, 2021
- [3] Zelanski, P., dan Fisher, M. P. *Color, Fourth Edition*, Prentice Hall Inc. New Jersey, 2003
- [4] Enterprise, Jubilee. *Trik Cepat Menguasai Adobe After Effects*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia, 2017
- [5] Juanda, *Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Batanghari* (Online) diakses pada tanggal 28 November 2021 dari <https://www.batangharikab.go.id/bat/skpd-58-dinas-perpustakaan-dan-kearsipan.html>
- [6] Gallagber, Rebacca., Andrea Moore Paldy. *Exploring Motion Graphics*. Clifton Park, NY: Thompson Delmar Learning, a Division of Thomson Learning Inc, 2007
- [7] Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development / R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta, 2015
- [8] Slembrouck, Paul Van. (2012). *How to Produce Motion Graphic*, (Online). Diakses pada tanggal 19 Maret 2021 dari <http://blog.visual.ly/how-to-produce-motion-graphic>