

Perancangan Media Informasi dan Edukasi E – Learning Eduku Kab. Bandung Barat Bagi Siswa dan Siswi Sekolah

Fabio Zizou Inzaghi, Diwan Setiawan, Nichi Hana Karlina

Desain Komunikasi Visual, Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia

Email: fabioinzaghi25@gmail.com; diwansetiawan@unibi.ac.id; nichihana@unibi.ac.id.

Accepted:
15 April 2021

Published:
28 April 2026

Abstrak

Eduku adalah sebuah learning management system yang merupakan program dari Dinas Pendidikan Kabupaten Bandung Barat. Eduku didirikan pada awal tahun 2020 dengan sistem PPDB untuk sekolah menengah pertama. Dinas Pendidikan Kabupaten Bandung Barat dan Eduku memiliki tujuan untuk dapat memudahkan murid untuk melakukan pembelajaran sekolah dengan menghubungkan seluruh entitas pendidikan (Guru-Murid-Orang Tua). Belum tersedianya media informasi yang representatif dalam proses sosialisasi ke sekolah – sekolah tentang penggunaan aplikasi Eduku, maka diciptakan perancangan Media Informasi Aplikasi *E-Learning* Eduku ini untuk Sekolah Menengah Pertama Di Kabupaten Bandung Barat. Proses perancangan ini bersumber pada turunan-turunan dari ciri khas Eduku dan dipadukan dengan teknik pembuatan yang sesuai dan mencakup kaidah dari Desain Komunikasi Visual dengan konsep yang informatif dan efektif sesuai dengan keinginan dari pihak Dinas Pendidikan Kabupaten Bandung Barat dan Eduku. Dengan adanya Media Informasi aplikasi Eduku ini akan dapat membantu pihak Dinas Pendidikan Kabupaten Bandung Barat dan Eduku untuk meningkatkan pengguna aplikasi Eduku.

Kata Kunci: Dinas Pendidikan Kabupaten Bandung Barat, Eduku, Media Informasi, Edukasi, Promosi dan Sosialisasi

1 INTRODUCTION

Kemajuan teknologi yang pesat telah membuat masyarakat sangat bergantung pada teknologi, terutama dalam hal mempercepat akses informasi. Kondisi ini sejalan dengan tujuan utama pemanfaatan teknologi informasi, yaitu untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan optimalisasi di berbagai bidang, termasuk sektor Pendidikan.

Kabupaten Bandung Barat mengembangkan aplikasi Eduku untuk menyederhanakan tugas administratif di sekolah dan dinas pendidikan. Aplikasi ini menyediakan fitur seperti mengisi rapor siswa, membuat kuis, dan sistem administrasi guru yang mudah diakses lewat ponsel. Diluncurkan pada 2020, Eduku telah mendapat respons positif dari sekolah-sekolah setempat. Aplikasi ini juga menawarkan sistem PPDB online, yang diharapkan dapat mempermudah penerimaan siswa baru di masa depan.

Sistem manajemen pembelajaran Eduku mengotomasi proses pendidikan dengan aplikasi yang membantu sekolah, guru, dan orang tua melacak kemajuan siswa. Selain aplikasi e-learning, Eduku menyediakan situs web e-learning khusus untuk guru

dan situs web pendaftaran siswa (PPDB) yang telah digunakan oleh beberapa sekolah sejak 2020.

Dinas Pendidikan Kabupaten Bandung Barat bekerja sama dengan sekolah menengah untuk mempromosikan program Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB). Promosi PPDB dilakukan melalui publikasi dan pembuatan spanduk yang memaparkan cara pendaftaran secara daring.

Meskipun Eduku telah menjalin kerja sama dengan beberapa sekolah di Kabupaten Bandung Barat, namun jumlah penggunaannya masih relatif sedikit, yaitu sekitar 1000 pengguna. Angka ini jauh lebih rendah dari jumlah total siswa di jenjang SMP, SMA, dan SMK di kabupaten tersebut yang mencapai 88.346 siswa, berdasarkan data dari Data Pokok Pendidikan [1].

Tantangan utama Eduku dalam memperluas basis penggunaannya adalah terbatasnya saluran promosi dan informasi yang efektif untuk mempromosikan layanannya kepada sekolah-sekolah di Kabupaten Bandung Barat. Cara promosi yang masih tradisional dan kurang menarik menjadi kendala utama.

Untuk meningkatkan kesadaran tentang aplikasi Eduku di sekolah-sekolah di Kabupaten Bandung Barat, perlu dikembangkan solusi berupa video iklan. Dengan membuat media promosi dan edukasi yang lebih efektif,



Eduku diharapkan dapat menjadi alat bantu pembelajaran daring yang bermanfaat bagi siswa dan guru dalam menjalankan proses belajar dan mengajar secara daring.

2 LITERATURE REVIEW

2.1 Media Informasi

Media Informasi secara umum adalah alat untuk mengumpulkan dan menyusun kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi. Media informasi berfungsi sebagai sarana untuk mengumpulkan dan mengolah data atau peristiwa menjadi berita atau informasi yang bermakna bagi masyarakat [2]. Adanya media informasi, masyarakat memperoleh akses ke beragam berita dan informasi. Selain itu, media ini menjadi wadah bagi masyarakat untuk berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain.

2.2 Media Promosi

Promosi mencakup tindakan untuk mengomunikasikan informasi tentang produk, layanan, merek, atau bisnis kepada konsumen. Tujuannya adalah untuk mendorong penjualan dan menarik calon pelanggan. Promosi memainkan peran penting dalam meningkatkan penjualan dengan menyebarkan pesan yang efektif dan menarik konsumen untuk melakukan pembelian [3].

Metode promosi sekarang ini mencakup sarana cetak dan digital. Sarana cetak dalam promosi meliputi brosur, poster, dan spanduk. Sementara itu, promosi digital memanfaatkan internet.

2.3 Motion Graphic

Motion Graphics merupakan jenis grafik yang menggabungkan rekaman video atau animasi untuk menghasilkan kesan gerakan ilusif. Biasanya, *Motion Graphics* digabungkan dengan audio dan digunakan dalam berbagai proyek multimedia [4].

2.4 Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual adalah seni mengkomunikasikan pesan melalui gambar atau grafis, disajikan dalam berbagai bentuk desain [5]. Tujuan utamanya adalah untuk menyampaikan informasi, memengaruhi, atau mengubah pikiran audiens sesuai keinginan. Saat merancang, fungsionalitas, estetika, dan elemen lain dipertimbangkan berdasarkan penelitian, pemikiran kreatif, diskusi, atau inspirasi dari desain sebelumnya.

2.5 E – Learning

E-Learning, seperti yang didefinisikan Goyal, adalah bentuk pendidikan yang bergantung pada konten digital, bukan materi cetak. Ini melibatkan penggabungan dan pengiriman materi pembelajaran melalui sarana elektronik, memberikan pengalaman belajar yang efisien dan didukung oleh sumber daya dan layanan tambahan [6].

3 RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan desain. Metode yang digunakan adalah wawancara, pengambilan dokumen, dan studi literatur. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan data yang akurat dan komprehensif untuk mendukung keputusan desain yang tepat dan efisien.

3.1 Teknik Pengumpulan Data

Perancangan ini didasarkan pada data yang dikumpulkan dari berbagai sumber, termasuk data langsung dari subjek penelitian (sumber primer) dan data pendukung dari sumber lain (sumber sekunder).

3.1.1 Data Primer

Pada perancangan ini, data awal diperoleh melalui wawancara dengan Dinas Pendidikan Kabupaten Bandung Barat, pengembang aplikasi edukasi Eduku, dan sekolah. Wawancara meliputi informasi tentang latar belakang, teknologi pendidikan yang dipakai, aktivitas yang telah dijalankan, kesulitan yang dialami dalam proses belajar, dan aspek terkait lainnya.

3.1.2 Data Sekunder

Pada proses perancangan penelitian ini, data pendukung yang digunakan berasal dari studi bahan tertulis seperti buku, jurnal, ensiklopedia, dan sumber daring. Selain itu, data juga dikumpulkan dari dokumen resmi seperti arsip, silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan profil sekolah.

4 RESULTS AND DISCUSSION

4.1 Strategi Perancangan

Pembuatan video informasi untuk aplikasi Eduku bagi SMP di Kabupaten Bandung Barat menggunakan teknik *Motion Graphic*. Teknik ini dipilih karena efektif menyampaikan informasi dengan menarik dan efisien, terutama untuk guru sebagai target audiens. Keputusan ini didukung oleh survei kuesioner dan wawancara dengan perwakilan Eduku. *Motion Graphic* menyajikan informasi yang mudah dipahami dan dapat ditonton berulang kali untuk meningkatkan pemahaman. Proyek ini berfokus memperkenalkan aplikasi Eduku kepada guru, termasuk petunjuk penggunaan dasar dengan

desain datar sederhana dan skema warna turunan dari Eduku, sehingga mudah diterima dan dikenali oleh guru.

4.2 Strategi Komunikasi

Perancangan ini menggunakan strategi komunikasi AISAS (Attention, Interest, Search, Action, and Share). Sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyama dan Andree, strategi AISAS yang memanfaatkan pengaruh teknologi internet pada perilaku konsumen terbukti efektif dalam mendekati target audiens (Sugiyama & Andree, 2011). Berikut adalah penerapan strategi AISAS dalam konteks ini:

1. **Attention:** Membuat video iklan Motion Graphic yang menarik dengan menyertakan poin-poin penting tentang aplikasi Eduku. Video ini akan diawali dengan trailer yang dirancang khusus untuk menarik perhatian dan menumbuhkan rasa ingin tahu di kalangan guru.
2. **Interest:** Motion Graphic yang dibuat untuk menampilkan penggunaan aplikasi Eduku bagi para guru hadir dalam bentuk yang ringkas, padat, dan mudah dipahami. Kontennya informatif dan dirancang untuk meyakinkan audiens agar tertarik dan terdorong untuk menggunakan aplikasi Eduku.
3. **Search:** Video iklan ini dirancang untuk memotivasi para pendidik agar mengeksplorasi fitur dan manfaat aplikasi Eduku lebih dalam.
4. **Action:** Setelah menyaksikan video penjelasan animasi, para pengajar melanjutkan dengan menerapkan aplikasi Eduku ke dalam praktik pembelajaran mereka.
5. **Share:** Setelah menyaksikan video Motion Graphic dan memanfaatkan aplikasi Eduku, para pendidik disarankan untuk menyebarkan rekomendasi aplikasi ini kepada siswa-siswi mereka dengan membagikan akun YouTube Eduku Indonesia dan Instagram Eduku Indonesia.

4.3 Strategi Pesan

Video iklan menyuguhkan pendekatan yang mudah dimengerti dengan memberikan penjelasan rinci dan sederhana tentang cara memanfaatkan aplikasi Eduku. Konten iklan mencakup langkah-langkah membuat kelas, bergabung dengan kelas, membuat video pembelajaran, menyampaikan materi, memberikan tugas atau kuis, dan menguraikan berbagai fitur aplikasi Eduku.

4.4 Strategi Kreatif

Pembuatan Motion Graphic bertujuan untuk menarik minat audiens. Selain dibagikan melalui video iklan, penyebaran informasi juga dilakukan dengan memasang x-banner di SMP di Kabupaten Bandung Barat. Banner tersebut berisi informasi tentang video Motion Graphic pengenalan Eduku di YouTube dan aplikasi Eduku. Video iklan ini dibuat semenarik mungkin dengan memadukan suara narasi, musik latar, ilustrasi datar, tipografi, dan transisi yang apik.












4.5 Strategi Visual

Visual yang digunakan dalam video iklan gerak grafis terinspirasi oleh lingkungan sekolah di Kabupaten Bandung Barat. Unsur-unsur visual yang dipilih mencerminkan elemen-elemen khas yang ada di sekolah menengah pertama, seperti pilihan ilustrasi, gaya huruf, dan efek suara yang digunakan.

4.5.1 Ilustrasi Vektor Flat Design

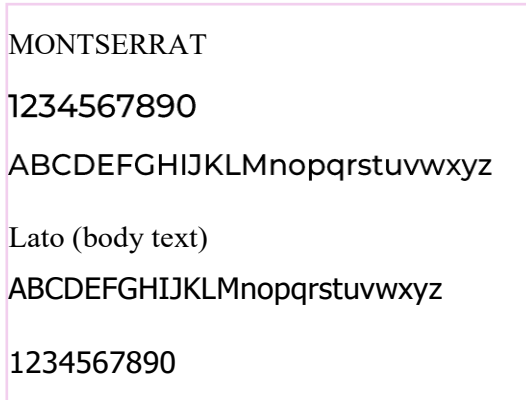
Video iklan Motion Graphic tersebut menampilkan ilustrasi bergaya desain datar yang dirancang khusus untuk menarik minat siswa sekolah menengah pertama.

Tabel 1. Studi Karakter

Referensi Visual	Ilustrasi	Keterangan
		Seorang guru dari sekolah menengah pertama di Kabupaten Bandung Barat
		Aksesoris nama di seragam guru
		Logo Korpri di seragam guru
		Logo dari pemerintahan Kabupaten Bandung Barat
		Seorang siswa dari sekolah menengah pertama di Kabupaten Bandung Barat
		Aksesoris nama pada seragam siswa
		Bendera merah putih yang ada di seragam siswa
		Logo osis yang ada di seragam SMP
		Logo salah satu sekolah yang menggunakan aplikasi Eduku

4.5.2 Tipografi

Jenis huruf dipilih dengan memperhatikan keterbacaan yang baik. Penggunaan font sans-serif lebih disukai untuk menyajikan tampilan yang lebih ramah dan mudah dilihat.



Gambar 1. Tipografi

4.5.3 Warna

Dalam video iklan Motion Graphic Eduku, warna-warna yang dipilih disesuaikan dengan warna-warna yang tersedia dalam aplikasi Eduku, termasuk palet warna dan variasinya.



Gambar 2. Pallette Warna Motion Ghrpic

4.6 Media Utama

Pembuatan video iklan untuk Eduku melibatkan serangkaian langkah yang harus dikerjakan, dimulai dari perencanaan (pra-produksi), pembuatan gambar (produksi), hingga pengeditan dan penyempurnaan video (pasca-produksi).

4.6.1 Pra-Produksi

Dalam pembuatan video iklan Motion Graphic, praproduksi bertindak sebagai titik awal. Pada tahap ini, konsep dan alur cerita dirancang, termasuk *story line*, *stillomatic*, *story board*, dan naskah *Voice Over*.

1) Konsep dan Ide Cerita

Iklan video Motion Graphic untuk aplikasi Eduku menyoroti langkah-langkah awal bagi guru dalam menggunakan aplikasi. Video ini juga menjelaskan berbagai fitur yang tersedia. Tujuannya adalah untuk menginformasikan audiens tentang aplikasi Eduku secara menarik dan kreatif, serta mendorong mereka untuk menggunakannya.

2) Sinopsis

Sinopsis video iklan *Motion Grapic*: “Sebuah video iklan yang menceritakan proses yang dilakukan seorang guru untuk menggunakan aplikasi Eduku dalam pembelajaran secara daring. Dalam iklan ini berisi cara membuat kelas serta cara pemilihan dan memberikan materi pelajaran bagi siswa dan siswi menengah pertama. Selain itu juga terdapat informasi fitur apa saja yang ada di aplikasi Eduku itu sendiri”.


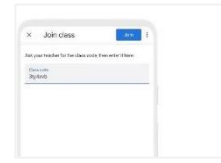

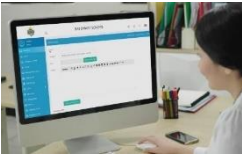
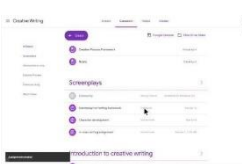


3) *Storyline* dan *Stillomatic*

Storyline merupakan sebuah naskah cerita yang berbentuk teks. Merancang naskah merupakan spesifikasi lengkap dari narasi dan teks dalam aplikasi multimedia [7].

Stillomatic adalah teknik produksi yang menggunakan gambar pada komposisi storyboard/ photo board. *Stillomatic* memiliki tampilan ‘setengah matang’ dengan menggerakkan pecahan layer gambar pada storyboard. Komposisi gerak yang ditampilkan sangat sederhana. *Stillomatic* juga bertujuan untuk memperkirakan waktu dalam suatu video [8].

Table 2. *Storyline* dan *Stillomatic*

Scene	Storyline	Duratio n	Stillomatic
1	Pembukaan dari Eduku	1”	
2	Penjelasan aplikasi Eduku	5”	
3	Mengajak untuk mulai menggunakan aplikasi Eduku	2”	
4	Penjelasan langkah pertama penggunaan aplikasi Eduku	3”	
5	Pemberitahuan bahwa kode unik kelas telah ditampilkan	2”	

6	Para siswa telah menerima kode unik kelas yang dibagikan oleh guru	2"	
7	Tampilan siswa memasukan kode unik kelas untuk memulai pembelajaran daring	4"	
8	Proses guru melakukan pembuatan video untuk materi pembelajaran	5"	
9	Seorang guru sedang melakukan pemberian materi dari Eduku	3"	
10	Para siswa telah menerima materi dan melakukan pengisian kuis yang diberikan	2"	
11	Menjelaskan beberapa fitur – fitur yang ada di aplikasi Eduku	6"	
12	Penutup yang mengajak untuk menggunakan Eduku	2"	

4) *Storyboard*

Storyboard ialah naskah yang dituangkan ke dalam bentuk gambar nyata. *Storyboard* merupakan rangkaian sketsa atau gambar kartun yang dibuat persegi panjang menggambarkan suatu urutan (alur cerita) elemen-elemen yang diusulkan untuk aplikasi multimedia [9].



Gambar 1. *SEQ Gambar 1* ARABIC 3. Storyboard 1*



Gambar 2. *SEQ Gambar 1* ARABIC 5. Storyboard 2*



Gambar 3. *SEQ Gambar 1* ARABIC 4 Storyboard 3*

5) *Script VO*

Script VO adalah bagian audio untuk menjelaskan dari *Motion Graphic* ini. *Script VO* digunakan untuk memperjelas isi dari video iklan *Motion Graphic*, selain itu juga fungsi dari *script VO* bertujuan agar lebih cepat dipahami oleh para penonton.

Teks Script :

PEMBUKAAN

Selamat Datang di Eduku!

Eduku adalah layanan online berupa Learning Management System dengan tampilan yang menarik untuk membantu para siswa dan guru di Indoensia. Untuk memulainya sangat mudah!

ISI

Langkah pertama bagi buru adalah membuat kelas. Beri nama kelas, lalu pilih Mata Pelajaran yang akan diajr. Jika sudah selesai, kode kelas

akan muncul. Bagikan kode unik tersebut kepada para siswa. Hanya perlu waktu singkat bagi siswa untuk mendaftar Eduku siswa. Dan nantinya siswa dapat bergabung di kelas anda dengan menggunakan kode kelas. Selagi menunggu para siswa untuk masuk ke kelas, guru dapat membuat video materi dan tugas yang akan diberikan kepada para siswa.

Pilih video materi yang akan dibagikan kepada para siswa. Tarik dan pindahkan materi belajar dan tugas tertentu yang ingin diberikan ke siswa. Beri nama tugas dan tentukan durasi pengumpulannya, lalu klik “kirim” Siswa anda akan menerima materi dan tugas saat itu juga. Dan begitu mereka mulai mengerjakan soal, anda juga mulai menerima hasil kerja mereka.

PENUTUP

Selain itu juga, Eduku dipenuhi fitur – fitur untuk membantu pengajar dan pelajar meningkatkan nilai yaitu absen, materim quis, dan raport. Jadi apalagi yang kalian tunggu, ayoo bergabung dengan EDUKU!





4.6.2 Produksi

Proses produksi merupakan proses pelaksanaan atau pembuatan dari perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap ini meliputi pembuatan sketsa, melakukan editing grafis, melakukan editing video dan finishing.

1) Digitalisasi Gambar

Pada tahap ini dilakukan pembuatan karakter, asset dan background yang disesuaikan dengan storyline dan storyboard yang telah dibuat sebelumnya. Pembuatan konten menggunakan Adobe Illustrator CC 2021, berikut daftar konten yang telah dibuat:

Table 2. Digitalisasi Gambar

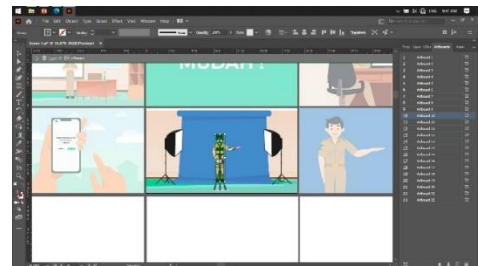
No	Sketsa	Hasil Tracing dan Coloring
1		
2		



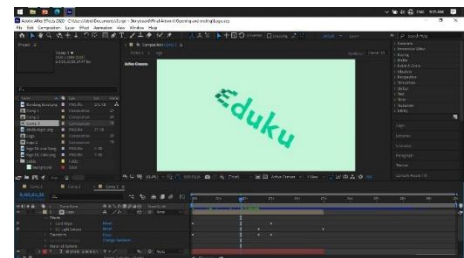
2) Compositing dan Animation

Pada tahap ini dilakukan penggabungan asset ilustrasi yang telah dibuat dan dirubah dalam bentuk animasi. Proses ini dilakukan menggunakan Adobe After Effect CC 2020.

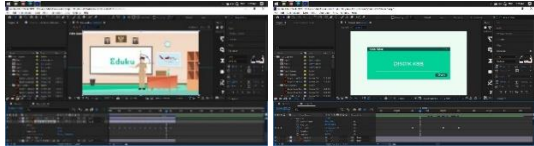
Proses awal yakni pembuatan bumper opening logo Eduku. Selanjutnya membuat komposisi untuk import asset yang digunakan dan akan dianimasikan. Proses tersebut dilakukan dengan cara drag file AI satu persatu agar dapat menjadi sebuah Motion Graphic.



Gambar 4. Proses Pembuatan Ilustrasi



Gambar 5. Proses Animasi 1



Gambar 6. Proses Animasi 2

Untuk mempermudah dalam proses animasi, maka dibuat *pre-composition* baru khusus untuk setiap *scene* yang berbeda. Langkah dalam pergerakan karakter dengan memberikan tiga titik sumbu dari pada tiap siku dengan menggunakan *puppet pin tool*, yang selanjutnya dapat digerakan pada bagian karakter.



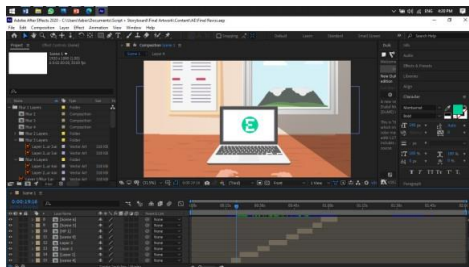
Gambar 7. Proses Animasi 3

4.6.3 Pasca Produksi

Setelah tahap pra produksi dan produksi, selanjutnya pasca produksi. Pada tahap ini dilakukan proses penggabungan antara *bumper opening* dan *closing*, animasi, *subtitle*, *voice over*, *sound efek*, dan *music*.

1) Rendinging Tahap I

Setelah semua *scene* yang dibutuhkan di produksi, maka disatukan dalam satu *composition* utama yang akan dilakukan proses *rendering* tahap 1. Proses *rendering* ini dilakukan di Adobe After Effect CC 2020.

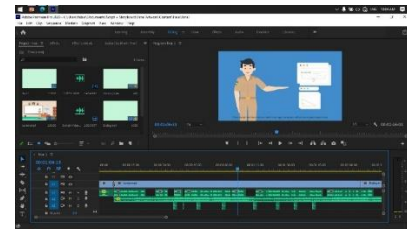


Gambar 8. Rendinging Tahap 1

2) Editing Video

Pada tahap ini dilakukan penggabungan antara *bumper logo opening* dan *closing*, animasi, *subtitle*, *voice over*, *sound efek*, dan *music*. Proses

editing dilakukan menggunakan Adobe Premier Pro CC 2020.



Gambar 9. Proses Editing

3) Rendinging Tahap II

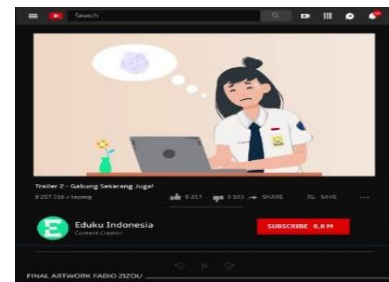
Langkah terakhir ini merupakan proses *rendering* menggunakan Adobe Premier Pro CC 2020, dimana file diekspor menjadi file video dengan format H.264 resolusi 1920x1080.

4.7 Media Pendukung

Konsep media pendukung yang akan digunakan adalah menggunakan tahapan AISAS.

1) Trailer

Trailer dibuat sebagai pengenalan awal tentang aplikasi Eduku, menampilkan ilustrasi siswa berupa gambar gerak atau Motion Graphic siswa agar membangun ketertarikan.



Gambar 10. Trailer Eduku Indonesia

2) Desain Presentasi

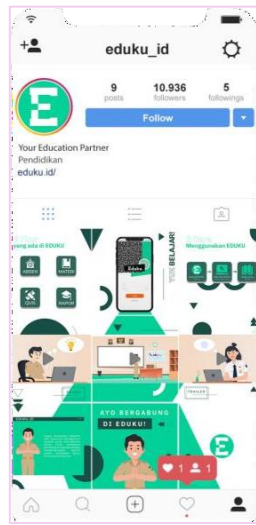
Desain Presentasi ini dibuat untuk menunjang proses sosialisasi yang dilakukan oleh Eduku dan Dinas Pendidikan Kabupaten Bandung Barat.



Gambar 11. Desain Presentasi Eduku

3) Desain Feed Instagram

Desain feed instagram dirancang untuk memudahkan penyebaran informasi tentang aplikasi Eduku kepada audiens.



Gambar 12. Desain Feed Instagram Eduku

4) Poster

Poster Poster dirancang dan dipasang di sekolah – sekolah yang ada di Kabupaten Bandung Barat dengan tujuan untuk menampaikan informasi dan mengundang penggunaan aplikasi Eduku.



Gambar 13. Poster Eduku

5) X – Banner dan Brosur



Gambar 14. X -Banner Eduku



Gambar 15. Brosur Eduku

X- Banner dan Brosur bertujuan menginformasikan dan mengajak penggunaan aplikasi Eduku, dipasang dan dibagikan di SMP yang ada di Kabupaten Bandung Barat.

6) Merchandise

Merchandise dirancang dan dibuat untuk menarik perhatian audiens. Beberapa merchandise berupa baju kaos, totebag, notebook, pin dan topi, dibuat menggunakan visual dari logo Eduku dan dibagikan sebagai bagian dari kegiatan sosialisasi di sekolah menengah pertama.



Gambar 16. Merchandise

5 CONCLUSION

Video iklan Motion Graphic dirancang untuk mengedukasi dan menginformasikan tentang aplikasi Eduku bagi guru dan sekolah menengah pertama di Kabupaten Bandung Barat dan sekitarnya. Proses perancangan berfokus pada pembuatan acuan informatif dan edukatif untuk memandu penggunaan aplikasi Eduku.

Pengembangan desain Motion Graphic melibatkan penelitian dan perencanaan yang matang, termasuk analisis jenis Motion Graphic yang paling efektif. Hal penting yang diperhatikan adalah menarik perhatian audiens dan memastikan informasi mudah dipahami. Desain harus menyajikan informasi secara jelas dan ringkas agar pesan dapat tersampaikan dengan cepat.

Desain visual yang sederhana namun memikat digunakan untuk menarik perhatian audiens. Selain mempermudah akses informasi, desain juga bertujuan

untuk mempercepat pemahaman tentang informasi aplikasi Eduku.

REFERENCES

- [1] Dapodikdasmen, "Data Peserta Didik Kab. Bandung Barat." Accessed: Mar. 14, 2024. [Online]. Available: <https://dapo.kemdikbud.go.id/pd/2/022300>
- [2] F. Jefkins, *Periklanan*. Jakarta: Eralangga, 1997.
- [3] A. Tejakusuma, "Mega Super Saleman," *New Diglosia*, 2010.
- [4] M. Betancourt, "Experimental Animation and Motion Graphics," in *Experimental Animation*, 2019. doi: 10.4324/9781315203430-4.
- [5] L. A. S. & K. Nathalia, *Desain Komunikasi Visual*. 2015.
- [6] S. GOYAL, "E-Learning: Future of Education," *J. Educ. Learn.*, 2012, doi: 10.11591/edulearn.v6i4.168.
- [7] R. Afriani, "Perancangan Video Promosi dengan Animasi 3D Menggunakan Teknik Sub Object Modeling (Studi Kasus: SMP Negeri 3 Salatiga)," no. 692010016, 2015.
- [8] J. Ignasius, R. Febriani, and P. S. Putri, "Analisis Perbandingan Teori Dengan Proses Produksi Direktorat Rmpi Brin Mengenai Proses Produksi Motion Graphics," *J. DKV Adiwarna*, no. 2002, 2022, [Online]. Available: <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/12266%0Ahttps://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/download/12266/10752>
- [9] Masyitha, Indrawati, and Muhammad Arhami, "Animasi 3 Dimensi Proses Penyerbukan Bunga Kembang Sepatu," *eProceeding TIK*, vol. 1, no. 1, pp. 1–6, 2021.