

Perancangan *Motion Graphic* Edukasi untuk Mendukung Korban Kekerasan Terhadap Perempuan dalam Program Ruang Ramah Gender oleh Yayasan Samahita

Entol Alvito Juniar Winata, Sophia Purbasari, Meti Agni Rizkiani
Desain Komunikasi Visual, Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia
Email: alvitoentol@gmail.com; sophia041@unibi.ac.id; metiagni@unibi.ac.id

Accepted:
21 April 2026

Published:
2 June 2026

Abstrak

Kasus kekerasan terhadap perempuan di Indonesia, khususnya di Jawa Barat dan Kota Bandung, terus meningkat setiap tahun sehingga diperlukan media edukasi yang lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman perempuan muda, terutama mahasiswa usia 18–23 tahun. Yayasan Samahita melalui program Ruang Ramah Gender telah melakukan edukasi terkait isu gender dan pencegahan kekerasan seksual, namun media yang digunakan seperti slide presentasi dan e-book dinilai kurang menarik dan komunikatif bagi target audiens. Penelitian ini bertujuan merancang media edukasi berupa *motion graphic* yang lebih komunikatif, menarik, dan mudah dipahami dengan menggunakan metode kualitatif melalui observasi, wawancara, studi literatur, dan kuesioner untuk mengidentifikasi kebutuhan audiens. Proses perancangan meliputi tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi dengan mengadaptasi materi dari e-book Yayasan Samahita serta menerapkan gaya visual flat design, ikon sederhana, dan voice over perempuan. Hasil perancangan berupa video *motion graphic* sebagai media utama yang didukung oleh e-flyer, X-banner, merchandise, dan thumbnail, yang diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman mahasiswa perempuan mengenai pendampingan dasar kasus kekerasan terhadap perempuan serta mendukung upaya edukasi berkelanjutan Yayasan Samahita.

Kata Kunci: Desain Komunikasi Visual, Edukasi, Kekerasan Terhadap Perempuan, *Motion Graphic*, Yayasan Samahita.

Abstract

Cases of violence against women in Indonesia, particularly in West Java and the city of Bandung, continue to increase each year, highlighting the need for more effective educational media to improve the understanding of young women, especially university students aged 18–23. The Samahita Foundation, through its Gender-Friendly Space Program, has conducted educational initiatives on gender issues and the prevention of sexual violence; however, the media used, such as presentation slides and e-books, are considered less engaging and less communicative for the target audience. This study aims to design an educational motion graphic that is more communicative, engaging, and easy to understand by applying a qualitative method through observation, interviews, literature studies, and questionnaires to identify audience needs. The design process includes pre-production, production, and post-production stages by adapting materials from the Samahita Foundation's e-book and implementing a flat design visual style, simple icons, and female voice-over narration. The result is a motion graphic video as the main medium, supported by e-flyers, X-banners, merchandise, and thumbnails, which is expected to enhance awareness and understanding among female university students regarding basic assistance for cases of violence against women, as well as support the Samahita Foundation's ongoing educational efforts.

Keywords: Visual Communication Design, Education, Violence Against Women, *Motion Graphic*, Samahita Foundation.



1 PENDAHULUAN

Kekerasan terhadap perempuan merupakan salah satu isu sosial yang masih menjadi perhatian serius di Indonesia. Berdasarkan data Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (2024), tercatat 26.328 kasus kekerasan terhadap perempuan secara nasional, dengan Jawa Barat sebagai provinsi dengan jumlah kasus tertinggi. Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya edukasi yang lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman masyarakat, khususnya mahasiswa perempuan, mengenai bentuk-bentuk kekerasan serta langkah pendampingan dasar bagi korban.

Yayasan Samahita sebagai organisasi yang bergerak di bidang isu gender dan kekerasan berbasis seksual menjalankan program edukatif Ruang Ramah Gender untuk meningkatkan literasi gender pada remaja dan mahasiswa. Namun, media edukasi yang digunakan dalam program tersebut masih terbatas pada slide presentasi dan e-book, yang dinilai kurang menarik serta kurang komunikatif bagi target audiens. Hasil kuesioner yang dilakukan penulis menunjukkan bahwa mahasiswa perempuan cenderung lebih menyukai media visual yang dinamis dan mudah dipahami, seperti motion graphic.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital dan pola konsumsi informasi generasi muda yang bersifat visual, motion graphic memiliki potensi sebagai media edukasi yang lebih efektif. Media ini mampu mengintegrasikan ilustrasi, teks, narasi, dan animasi dalam format yang ringkas, menarik, serta mudah didistribusikan melalui platform digital seperti Instagram dan YouTube. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada perancangan media edukasi berupa motion graphic yang mengadaptasi materi dari e-book Yayasan Samahita, dengan tujuan menyampaikan informasi mengenai pendampingan dasar kasus kekerasan terhadap perempuan secara lebih komunikatif dan sesuai dengan karakteristik audiens.

2 KAJIAN PUSTAKA

2.1 *Motion Graphic*

Motion graphic merupakan salah satu cabang dalam desain komunikasi visual yang mengintegrasikan elemen grafis dengan animasi untuk menghasilkan tampilan visual yang dinamis dan komunikatif. Media ini mencakup berbagai bentuk animasi, mulai dari pergerakan teks sederhana hingga visual kompleks yang dirancang untuk menyampaikan narasi atau menjelaskan konsep secara efektif. Selain sebagai sarana komunikasi visual, motion graphic juga berfungsi sebagai media ekspresi artistik yang mampu menghidupkan elemen statis melalui perpaduan gerak, suara, dan visual [1].

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, motion graphic terus berkembang dan menjadi bagian penting dalam berbagai media, seperti film, televisi, dan platform digital. *Motion graphic* merupakan gabungan dari berbagai elemen visual, seperti film, video, fotografi, ilustrasi, animasi, serta musik, yang juga mencakup tipografi dan elemen grafis yang digunakan sebagai title, bumper, maupun grafis visual lainnya [1]. *Motion graphic* dapat meningkatkan kepuasan dalam menentukan ide dengan cara menggabungkan gambar dan suara yang dapat mempengaruhi emosi penonton [2].

Komunikasi massa (komass) mencakup dua kata yaitu komunikasi dan massa. Banyak ahli mengungkapkan pentingnya komunikasi, salah satunya adalah pendapat Wilbur Schramm yang menekankan bahwa komunikasi berasal dari kata latin "communis" yang berarti "common" (kesetaraan). Oleh karena itu, jika ingin berkomunikasi, perlu mengenali persamaan antara diri sendiri dan orang lain. Pengertian komunikasi massa terbagi menjadi dua bagian, yaitu luas dan sempit. Dalam arti luas, komunikasi massa adalah suatu kegiatan yang terjadi antara satu orang atau lebih untuk menyampaikan pesan melalui media cetak, elektronik, atau digital dengan harapan adanya timbal balik. Sedangkan komunikasi massa dalam arti sempit adalah komunikasi yang ditujukan kepada orang.

2.2 Prinsip *Motion Graphic*

Menurut Gallagher & Paldy pada buku *Exploring Motion Graphic* adapun prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan pada motion graphic sebagai berikut [3]:

1. *Composition*

Composition merupakan prinsip dasar yang mengatur susunan elemen visual dalam satu bingkai atau adegan animasi secara terarah, seimbang, dan estetis untuk mendukung penyampaian pesan secara efektif. Pengaturan ini mencakup aspek-aspek seperti tata letak, skala, jarak antar elemen, sudut pandang, dan titik fokus, yang bertujuan untuk memandu perhatian audiens serta menjaga alur informasi tetap jelas.

2. *Frame*

Struktur visual dalam motion graphic dibentuk melalui serangkaian frame individual, di mana setiap frame merepresentasikan momen waktu tertentu dalam bidang dua dimensi. Komposisi setiap frame dibatasi oleh empat sisi, yaitu kiri, kanan, atas, dan bawah. Bentuk serta orientasi frame sangat dipengaruhi oleh perangkat media yang digunakan. Pada umumnya, frame pada platform seperti televisi, video, dan laman daring memiliki orientasi horizontal yang mengikuti format layar lebar. Sementara itu, pada perangkat

seperti telepon seluler dan Personal Digital Assistant (PDA), orientasi frame cenderung vertikal menyesuaikan bentuk perangkat tersebut.

3. *Flow*

Audiens terhadap pergerakan visual sangat dipengaruhi oleh kecepatan, durasi, dan kejelasan penyampaian informasi. Jika elemen-elemen bergerak terlalu cepat, terlalu lambat, atau informasi disampaikan secara bertele-tele, maka audiens mungkin akan mengalami kesulitan dalam memahami isi pesan secara langsung.

4. *Transition*

Transition merujuk pada mekanisme perpindahan visual yang menghubungkan satu elemen atau adegan dengan elemen atau adegan lainnya secara mulus dan terstruktur. Fungsi utama transisi adalah menjaga kesinambungan narasi visual, memperkuat alur cerita, serta mempermudah audiens dalam memahami hubungan antar bagian informasi. Beragam bentuk transisi, seperti fade, cut, wipe, atau morphing, memiliki karakteristik visual dan dampak emosional tersendiri.

5. *Texture*

Texture berfungsi untuk menciptakan ilusi kedalaman atau dimensi melalui penggunaan pola dan warna tertentu. Penggunaan tekstur bertujuan menambah aksesoris visual serta memperkuat daya tarik estetika dari suatu karya desain. Selain memberikan variasi visual, setiap jenis tekstur juga mampu membangkitkan respons emosional yang berbeda dari audiens, sehingga pemilihan dan penerapannya perlu disesuaikan dengan pesan atau nuansa yang ingin disampaikan dalam desain tersebut.

6. *Sound*

Unsur suara memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan secara efektif serta membangun kedalaman emosi penonton. Suara, baik dalam bentuk musik latar, efek suara, maupun narasi, harus disusun secara tepat agar dapat memperkuat pesan visual yang ditampilkan. Bahkan, perubahan kecil dalam kualitas atau intensitas suara dapat memengaruhi persepsi emosional audiens secara signifikan. Oleh karena itu, pemilihan dan pengaturan elemen audio harus dilakukan dengan cermat untuk mendukung keseluruhan pengalaman audiovisual yang ingin disampaikan.

7. *Emotion*

Emotion merujuk pada kemampuan integratif antara elemen visual dan audio dalam membangkitkan respons afektif tertentu dari

audiens, seperti rasa bahagia, tegang, sedih, atau bersemangat. Unsur-unsur seperti warna, ritme gerak, tempo, transisi, dan efek suara berperan strategis dalam membangun suasana emosional yang selaras dengan pesan atau narasi yang disampaikan. Pengelolaan aspek emosional ini sangat krusial agar komunikasi visual tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga mampu menjalin koneksi psikologis yang lebih mendalam dengan penonton serta meningkatkan keterlibatan mereka secara keseluruhan.

8. *Inspiration*

Perancang memiliki pendekatan yang berbeda dalam memperoleh inspirasi, yang dapat berasal dari berbagai sumber di lingkungan sekitar. Karya seni, musik, cerita, serta hasil cipta dari desainer lain merupakan beberapa contoh yang sering dijadikan referensi. Banyak desainer juga memanfaatkan buku-buku desain sebagai acuan visual. Selain itu, memperluas referensi melalui gambar, tulisan, dan objek-objek visual lainnya sangat membantu dalam merangsang ide-ide baru dan memperkaya proses kreatif dalam pengembangan konsep desain. Hal ini dilakukan dengan menonton serta meningkatkan keterlibatan mereka secara keseluruhan.

2.3 Teknik Perancangan *Motion Graphic*

Teknik perancangan motion graphic pada umumnya terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Tahapan ini merupakan bagian dari alur kerja dalam produksi multimedia yang bertujuan untuk menghasilkan karya yang terstruktur dan komunikatif [4].

1. Pra-produksi

Tahap pra-produksi merupakan fase awal yang berfokus pada perencanaan konsep secara menyeluruh. Pada tahap ini dilakukan penentuan ide, penulisan naskah, pembuatan storyboard, pemilihan gaya visual, serta pengumpulan referensi yang mendukung proses produksi. Tahap ini berperan penting dalam membangun dasar komunikasi visual yang efektif sebelum proses animasi dilakukan.

2. Produksi

Tahap produksi merupakan proses realisasi dari konsep yang telah dirancang. Pada tahap ini dilakukan pembuatan elemen visual, animasi, serta integrasi audio menggunakan perangkat lunak motion graphic. Seluruh elemen seperti ilustrasi, tipografi, dan suara dikombinasikan untuk membentuk narasi visual yang utuh.

3. Pasca-produksi

Tahap produksi merupakan proses realisasi dari konsep yang telah dirancang. Pada tahap ini dilakukan pembuatan elemen visual, animasi, serta integrasi audio menggunakan perangkat lunak motion graphic. Seluruh elemen seperti ilustrasi, tipografi, dan suara dikombinasikan untuk membentuk narasi visual yang utuh.

3 METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk merancang media edukasi berupa motion graphic mengenai pendampingan dasar kasus kekerasan terhadap perempuan. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu memahami fenomena secara mendalam serta mengidentifikasi kebutuhan target audiens dalam konteks program Ruang Ramah Gender oleh Yayasan Samahita [5].

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, studi literatur, dan kuesioner. Wawancara dilakukan dengan perwakilan Yayasan Samahita untuk memperoleh informasi terkait program, kebutuhan media, serta karakteristik audiens. Observasi dilakukan terhadap media edukasi yang telah digunakan sebelumnya guna mengidentifikasi kelebihan dan kekurangannya. Studi literatur digunakan untuk memperkuat landasan teoritis mengenai motion graphic, desain komunikasi visual, edukasi, dan isu kekerasan terhadap perempuan. Sementara itu, kuesioner dibagikan kepada mahasiswa perempuan usia 18–23 tahun untuk mengetahui preferensi visual dan kebutuhan informasi audiens.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam merumuskan konsep perancangan media. Proses perancangan mengacu pada tahapan produksi motion graphic, yaitu pra-produksi (pengembangan ide, konsep, storyline, dan storyboard), produksi (pembuatan aset visual, ilustrasi, voice over, dan animasi), serta pasca-produksi (compositing, rendering, dan evaluasi). Melalui tahapan tersebut, dihasilkan media edukasi yang dirancang secara sistematis, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik target audiens.

4 HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pra-produksi

Berdasarkan hasil analisis, proses perancangan dimulai dengan merumuskan pesan utama yang hendak disampaikan, yaitu meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai pendampingan dasar kasus kekerasan terhadap perempuan melalui media yang

informatif dan mudah diakses. Konsep visual dirancang menggunakan gaya ilustrasi flat design yang sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan preferensi audiens perempuan usia 18–23 tahun. Pemilihan palet warna lembut bertujuan menciptakan suasana yang ramah dan tidak mengintimidasi, mengingat topik yang diangkat cukup sensitif. Naskah naratif disusun dengan bahasa yang lugas dan jelas agar materi dapat tersampaikan secara efektif dalam durasi video yang singkat. Alur narasi dibangun secara bertahap, mulai dari pengenalan isu kekerasan terhadap perempuan, bentuk-bentuk kekerasan, langkah awal bagi korban, hingga penekanan pada pentingnya peran pendamping.

Tahap selanjutnya adalah penyusunan storyline dan storyboard. Storyline disusun untuk memastikan alur penyampaian informasi berjalan sistematis sehingga audiens dapat mengikuti materi secara bertahap. Storyboard kemudian dikembangkan sebagai representasi visual dari setiap adegan, meliputi komposisi objek, elemen pendukung teks dan ikon, gerakan karakter, serta transisi antar-scene. Dokumen storyboard ini menjadi pedoman utama dalam proses produksi, karena memastikan konsistensi visual dan membantu animator memahami ritme, struktur frame, serta elemen grafis yang harus diwujudkan dalam animasi.

Tabel 1. Storyboard

SCENE	SEQUENC	VISUAL	NARASI
1	1		
2	1		VO: Tahukah kamu? Banyak perempuan semakin mengalami kekerasan—dan banyak yang tidak sadar itu adalah kekerasan.
	2		VO: "Sebelum kita melangkah lebih jauh, yuk pahami dulu... apa itu kekerasan terhadap perempuan?"
			Kekerasan terhadap perempuan adalah segala tindakan menyakinkan
3	1		VO: "Bentuk-bentuk kekerasan itu banyak. Dan bisa terjadi di sekitar kita tanpa kita sadari." Seperti: Kekerasan Sosial Kekerasan Ekonomi Kekerasan Verbal Kekerasan Struktural & kekerasan kultural Kekerasan fisik

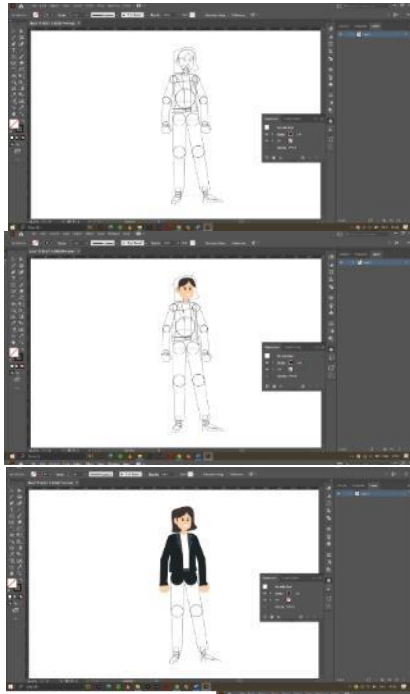
4.2 Produksi

Tahap produksi merupakan fase penting dalam pengembangan media, di mana seluruh aset visual yang telah disiapkan pada tahap pra-produksi diolah menjadi rangkaian animasi yang utuh. Pada tahap ini, elemen ilustrasi seperti karakter, ikon, dan elemen pendukung

lainnya didigitalisasi serta dioptimalkan menggunakan perangkat lunak desain grafis agar siap dianimasikan.

Proses produksi diawali dengan perancangan karakter utama, yaitu Dini, Laras, Rani, dan Riko, yang berfungsi sebagai representasi target audiens, khususnya mahasiswa perempuan usia 18–23 tahun. Karakter dirancang untuk menggambarkan situasi yang berkaitan dengan isu kekerasan terhadap perempuan. Perancangan dilakukan menggunakan Adobe Illustrator CC 2021 untuk menghasilkan bentuk visual yang presisi, konsisten, dan sesuai dengan gaya flat design.

Setiap karakter dibuat dalam format vektor dan dipisahkan ke dalam beberapa layer, seperti kepala, tangan, kaki, dan ekspresi wajah, guna mempermudah proses rigging dan animasi. Selain itu, aset pendukung seperti ikon, elemen grafis, dan layout juga disusun secara sistematis agar terintegrasi dengan alur naratif. Tahap ini menjadi krusial untuk memastikan bahwa seluruh elemen visual mampu menyampaikan pesan secara jelas, informatif, dan selaras dengan tujuan edukatif yang telah dirumuskan.

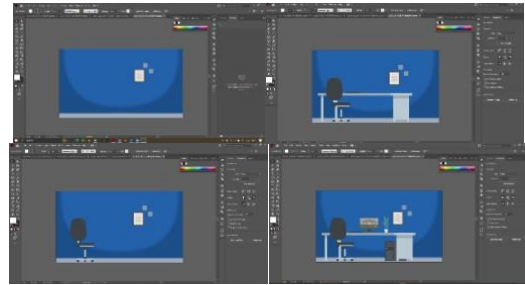


Gambar 1. Proses pembuatan karakter

Proses pembuatan aset dimulai setelah tahap perancangan karakter diselesaikan. Pada tahap ini, penulis mengembangkan berbagai elemen visual pendukung yang digunakan dalam motion graphic, meliputi aset latar (background) serta properti yang muncul di dalam adegan. Aset latar dirancang untuk merepresentasikan lingkungan kampus dan ruang kegiatan pendampingan, sedangkan properti meliputi

elemen visual pendukung lainnya yang berfungsi memperkuat konteks cerita dan alur materi edukasi.

Setelah seluruh aset visual selesai dibuat, tahap berikutnya adalah mengintegrasikan karakter ke dalam setiap background sesuai dengan urutan adegan dan skenario yang telah ditetapkan pada storyboard. Integrasi ini bertujuan memastikan konsistensi visual, keterbacaan pesan, serta keberjalanan narasi yang lebih halus dan terstruktur dalam keseluruhan motion graphic.



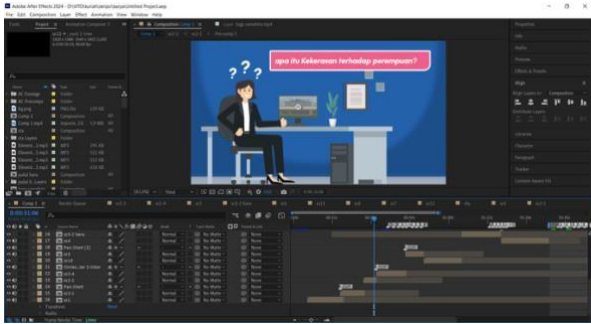
Gambar 2. Proses pembuatan aset



Gambar 3. Hasil *layouting* aset

Kemudian tahap berikutnya adalah tahap animasi yang merupakan proses pemberian gerakan pada seluruh elemen visual agar penyampaian materi menjadi lebih hidup dan mudah dipahami oleh audiens. Sebelum dianimasikan, setiap aset dipisahkan terlebih dahulu menggunakan Adobe Illustrator untuk memastikan bahwa tiap bagian dapat digerakkan secara independen.

Aset-aset tersebut kemudian di-import ke Adobe After Effects sebagai software utama dalam proses animasi. Pada tahap ini, dilakukan pengaturan gerak karakter seperti ekspresi wajah, gerakan kepala, tangan, dan mata serta penambahan transisi antar-scene. Seluruh proses animasi dirancang agar mendukung alur narasi mengenai pendampingan dasar kasus kekerasan terhadap perempuan sehingga informasi dapat tersampaikan secara jelas, efektif, dan tetap menarik bagi mahasiswa perempuan sebagai target audiens.



Gambar 4. Proses animasi

4.3 Produksi

Tahap pascaproduksi merupakan bagian akhir dari perancangan motion graphic dan dilakukan setelah seluruh proses animasi selesai. Pada tahap ini, elemen visual dan audio disempurnakan hingga menghasilkan video yang utuh, komunikatif, dan siap untuk dipublikasikan. Proses pascaproduksi meliputi tiga langkah utama yaitu compositing, rendering, dan testing.

1. Composition

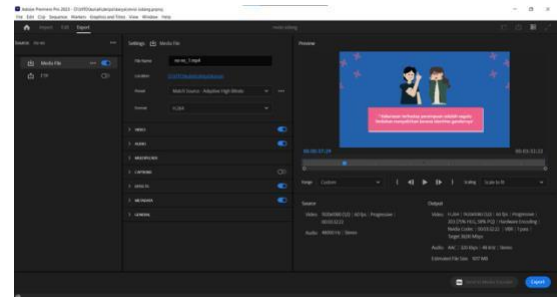
Compositing dilakukan dengan menggabungkan seluruh scene animasi menjadi satu rangkaian video yang padu. Pada tahap ini, elemen visual disinkronkan dengan audio, termasuk voice over dan background music yang berfungsi memperkuat suasana serta menjaga fokus penonton. Proses compositing dalam penelitian ini dilakukan menggunakan Adobe Premiere Pro CC 2023, dengan penyesuaian final pada ritme, transisi, dan keseimbangan audio visual.



Gambar 5. Proses compositing

2. Rendering

Rendering merupakan proses mengolah hasil compositing menjadi satu file video final. Tahap ini memastikan seluruh aset visual dan audio terintegrasi secara utuh dan dapat diputar secara optimal. Motion graphic dirender dalam resolusi 1920×1080 (Full HD) dan disimpan dalam format .mp4 untuk mempertahankan kualitas visual, sekaligus memudahkan distribusi dan aksesibilitas di berbagai perangkat.



Gambar 6. Proses render

3. Testing

Testing dilakukan untuk meninjau kualitas akhir video pascarendering. Evaluasi mencakup pengecekan sinkronisasi audio, kelancaran transisi, serta ketajaman visual. Selain itu, video diuji pada beberapa perangkat—seperti laptop, proyektor, dan smartphone—untuk memastikan konsistensi kualitas tayang. Jika ditemukan kekurangan, dilakukan perbaikan melalui revisi compositing atau rendering ulang hingga video dinyatakan siap untuk dipublikasikan.

5 KESIMPULAN

Tingginya angka kekerasan terhadap perempuan di Jawa Barat, khususnya Kota Bandung, serta keterbatasan media edukasi yang digunakan dalam program Ruang Ramah Gender oleh Yayasan Samahita menunjukkan perlunya pengembangan media yang lebih efektif. Media yang selama ini digunakan, seperti slide presentasi dan e-book, dinilai kurang mampu menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman audiens, terutama mahasiswa perempuan usia 18–23 tahun.

Sebagai solusi, penelitian ini menghasilkan media edukasi berupa video motion graphic yang diadaptasi dari materi e-book Yayasan Samahita. Media ini dipilih karena mampu menyajikan informasi secara visual, ringkas, dan mudah dipahami, serta sesuai dengan karakteristik generasi muda yang akrab dengan media digital.

Hasil perancangan mencakup video motion graphic sebagai media utama yang memuat materi mengenai definisi, bentuk, dampak kekerasan, serta langkah awal pendampingan korban. Selain itu,

dirancang pula media pendukung berupa e-flyer, X-banner, merchandise, dan thumbnail untuk mendukung penyebaran informasi. Secara keseluruhan, media yang dihasilkan diharapkan lebih menarik, mudah diakses, dan efektif dalam meningkatkan kesadaran serta pemahaman mahasiswa perempuan terhadap isu kekerasan berbasis gender.

REFERENCES

- [1] S. S. Alatas, "Perancangan Motion Graphic Iklan Layanan Aplikasi Garuda Kasir Sebagai Media Promosi Di Sosial Media," *JOURNAL OF APPLIED MULTIMEDIA AND NETWORKING*, vol. 4, no. 2, pp. 76–85, Dec. 2020, doi: 10.30871/jamn.v4i2.2525.
- [2] R. Z. Fujianto and C. Antoni, "PRODUKSI DAN EFEKTIVITAS MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI ZETIZEN BATAM POS," *JOURNAL OF DIGITAL EDUCATION, COMMUNICATION, AND ARTS (DECA)*, vol. 3, no. 02, pp. 104–123, Sep. 2020, doi: 10.30871/deca.v3i2.2202.
- [3] A. Prakasa, *Definisi dan Prinsip Motion Graphic*. 2021.
- [4] T. Vaughan, *Multimedia: Making it work*, 8th ed. McGraw-Hill, 2011.
- [5] J. W. . Creswell and J. David. Creswell, *Research design : qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. SAGE Publications, Inc., 2018.