

# Perancangan *Motion Graphic* Pada Program Dobrak (Donor Bareng Keluarga) Sebagai Media Informasi PMI Kota Tangerang

Wendy Andriyan<sup>\*1</sup>, Nur Aeni Trisna Lestari<sup>2</sup>, Susanti Faiz<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains and Teknologi, Universitas Raharja  
Email : <sup>\*1</sup>[wendy@raharja.info](mailto:wendy@raharja.info), <sup>2</sup>[nur.aenitrisna@raharja.info](mailto:nur.aenitrisna@raharja.info), <sup>3</sup>[susanti.faiz@raharja.info](mailto:susanti.faiz@raharja.info)

## Abstrak

Virus Corona memasuki Indonesia pada bulan Maret 2020 yang menyebabkan seluruh sektor kehidupan terganggu. Hal ini pula dialami oleh PMI Kota Tangerang, berdampak pada ketakutan masyarakat untuk melakukan pendonoran darah. Media yang digunakan sebelumnya dirasa belum dapat menyampaikan informasi secara menyeluruh, sehingga dibutuhkannya media informasi yang dapat menyampaikan informasi secara lebih lengkap lagi seputar program DOBRAK (Donor Bareng Keluarga). Maka dari itu dibuatnya media vidio berupa motion graphic sebagai penujung informasi pada pada program pendonoran darah pada PMI Kota Tangerang. Dengan adanya media informasi vidio berupa motion graphic yang didukung adanya ilustrasi dan juga gambar yang akan membuat penyampaiannya menjadi lebih menarik saat dilihat oleh audience. Metode yang digunakan penulis dalam penelitian adalah metode pengumpulan data, meliputi observasi, melalui wawancara dan studi pustaka, metode perancangan media menggunakan program adobe illustrator cc 2015 dan juga adobe after effects 2020 serta konsep produksi media (KPM). Penelitian ini menghasilkan motion graphic yang digunakan untuk menginformasikan program pendonoran darah terbaru yang diadakan PMI Kota Tangerang agar dapat diketahui oleh calon pendonor khususnya pada masyarakat Kota Tangerang.

**Kata Kunci**— Motion Graphic, Media Informasi, PMI Kota Tangerang.

## Abstract

The Corona virus entered Indonesia in March 2020 which disrupted all sectors of life. This is also experienced by PMI Kota Tangerang, which has an impact on people's fear of donating blood. The media used previously were deemed unable to convey comprehensive information, so an information media was needed that could convey more complete information about the DOBRAK (Donor with Family) program. Therefore, the creation of video media in the form of motion graphics as support for information on the blood donation program at PMI Kota Tangerang. With the existence of video information media in the form of motion graphics, supported by illustrations and images that will make the presentation more interesting when viewed by the audience. The method used by the author in the study is the method of data collection, including observation, through interviews and literature studies, media design methods using the Adobe Illustrator CC 2015 program and also Adobe After Effects 2020 and the concept of media production (KPM). This research produces motion graphics that are used to inform the latest blood donation program held by PMI Kota Tangerang so that potential donors can find out, especially in the people of Tangerang City.

**Keywords**— Motion Graphic, Information Media, PMI Tangerang City.

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi khususnya pada bidang teknologi multimedia di era sekarang yang telah berkembang dengan pesat sehingga memudahkan kehidupan manusia menjadi semakin mudah dalam mencari berbagai informasi dan data. Data adalah sekumpulan informasi ataupun nilai yang didapat dari pengamatan (observasi) suatu objek<sup>[1]</sup>. Dan dapat memberikan suatu gambaran tentang keadaan atau persoalan, sedangkan informasi adalah suatu data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti bagi penerimanya, dan bermanfaat dalam mengambil sebuah keputusan<sup>[2]</sup>

Kemajuan teknologi komputer khususnya pada bidang multimedia, audio, visual dan broadcasting telah berkembang sangat pesat hingga saat ini serta semakin luasnya kebutuhan akan informasi pada masyarakat. Multimedia adalah gabungan teks, suara, gambar, animasi, seni juga video, yang disampaikan melalui komputer atau bisa juga dimanipulasi secara digital dan mampu disampaikan dan juga dikontrol secara interaktif. Karena video lebih menarik dan lengkap dalam penyampaian pesan informasi karena berupa audio dan visual<sup>[3]</sup>. Video juga dirasa cukup untuk menjadi media untuk menginformasikan informasi tersebut. Media merupakan sebuah alat, sarana, perantara juga penghubung untuk menyebar, membawa ataupun menyampaikan dari suatu pesan dan gagasan kepada penerima<sup>[4]</sup>. Sedangkan video diartikan teknologi yang berguna menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan juga menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital<sup>[5]</sup>.

PMI Kota Tangerang merupakan salah satu cabang daerah dari PMI yang berlokasi di Jl. Mayjen Sutoyo No.15 Sukarasa Kota Tangerang, sebuah organisasi perhimpunan nasional di Indonesia, bergerak dalam bidang sosial kemanusiaan. PMI Kota Tangerang merupakan lembaga yang berminat menggunakan *Motion Graphic* sebagai sarana informasi pada program yang baru saja dibuat saat mulai awal wabah covid terjadi, dan menjadi media sarana, alat, perantara juga penghubung untuk penyebaran, membawa atau menyampaikan suatu pesan dan gagasan kepada penerima<sup>[6]</sup>. Program tersebut dinamai DOBRAK (Donor Bareng Keluarga) yang melakukan pelayanan antar dan jemput donor ke rumah. Permasalahan yang ada pada PMI Kota Tangerang yaitu media yang digunakan sebelumnya hanya media informasi melalui sosial media yang digunakan seperti *facebook* dan *instagram*, yang dirasa kurang menarik untuk diketahui tata caranya, karena program DOBRAK (Donor Bareng Keluarga) ini adalah program baru pada PMI Kota Tangerang yang belum banyak masyarakat Tangerang ketahui informasinya.

Berdasarkan analisa permasalahan yang ada di PMI Kota Tangerang, informasi cukup mempengaruhi daya tarik masyarakat dalam melakukan program DOBRAK (Donor Bareng Keluarga). Program ini mempermudah masyarakat mendonor dalam keadaan *physical distancing* dengan melakukan cara seperti itu, masyarakat tidak lagi perlu merasa takut untuk melakukan pendonoran darah dan dapat memenuhi kebutuhan kantung darah pada PMI Kota Tangerang. PMI Kota Tangerang nantinya akan mengimplementasikan *Motion Graphic* program ini ke *channel youtube* PMI Kota Tangerang juga berbagai sosial media lainnya. *Motion Graphic* diartikan sebagai grafis yang menggunakan mediavideo atau animasi untuk menciptakan ilusi dari gerak atau sebuah transformasi<sup>[7]</sup>. Pada perancangan *Motion Graphic* ini nantinya akan menjadi informasi untuk membantu masyarakat untuk mengetahui berbagai informasi tentang DOBRAK (Donor Bareng Keluarga) PMI Kota Tangerang.

## 2. METODE PENELITIAN

Untuk memperoleh dan melengkapi berbagai data yang diperlukan, terdapat beberapa metode yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini, yaitu, (1) Dengan mengumpulkan data yang dilakukan secara bertahap, mulai dari (a) Observasi yang dilakukan guna memperoleh data yang dibutuhkan dalam perancangan *Motion Graphic* pada program DOBRAK (Donor Bareng Keluarga) PMI Kota Tangerang, sehingga didapatkannya bagian-

bagian yang bisa dipertanggungjawabkan kebenarannya. Agar informasi yang diberikan nantinya kepada masyarakat dapat diketahui dengan baik. Selanjutnya melalui (b) Wawancara yang dilakukan dengan menggunakan cara memberikan beberapa pertanyaan kepada pihak *stakeholder*, yaitu dengan Bapak Ade Kurniawan, SE. Sebagai Kabiro Humas PMI Kota Tangerang, untuk menanyakan materi-materi yang dibutuhkan dalam penelitian ini dan apa saja yang meliputi isi dari pembuatan *Motion Graphic* pada program DOBRAK (Donor Bareng Keluarga) PMI Kota Tangerang dan (c) Studi pustaka, dibutuhkan sebagai landasan yang digunakan, sebagai materi yang penulis peroleh dari berbagai sumber, diantaranya dari jurnal, buku, dan referensi lainnya yang diperlukan terkait topik penelitian ini. (2) Metode perancangan media, yaitu merancang media *Motion Graphic* dengan menggunakan program komputer grafis, Adapun program komputer yang digunakan adalah: *Adobe Illustrator CC 2015* dan juga *Adobe After Effects 2020*. (3) Konsep Produksi Media (KPM), yaitu untuk mengetahui tahapan-tahapan yang dilakukan dalam melakukan produksi media *Motion Graphic* agar proses pembuatannya memiliki konsep yang lebih jelas dan terstruktur dengan baik sehingga dapat menghasilkan produksi media yang sesuai nantinya dengan keinginan *stakeholder*.

#### LITERATURE REVIEW

Berikut adalah literature review yang terkait dengan dalam topik penelitian :

Penelitian yang dilakukan Miranti, dkk (2017)<sup>[8]</sup>, “*Perancangan Animate Motion Graphic Sebagai Sebuah Media Alternatif Pembelajaran Dalam Anak Tunagrahita*”. Penelitian ini membahas mengenai perancangan media alternatif pembelajaran menggunakan *motion graphic* yang dikhususkan dibuat untuk anak-anak berkebutuhan khusus tunagrahita dalam membantu pengajaran materi dengan menggunakan metode yang berbeda. Dengan durasi 3 menit, *Motion graphic* ini berisi materi tata cara makan dan menggunakan peralatan makan dengan penyampaian yang menarik, sehingga diharapkan mampu dengan mudah memahami materi yang diberikan.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Sinta, dkk (2018)<sup>[9]</sup>, “*Perancangan Motion Graphic Pentingnya Ayah ASI dalam Proses ASI Eksklusif*”. Penelitian ini membahas mengenai perancangan *motion graphic* yang di dalamnya terdapat penyampaian informasi untuk menurunkan angka kematian akibat gizi buruk melalui pemberian ASI eksklusif selama enam bulan kepada anak yang baru dilahirkan, penelitian ini memiliki tujuan agar para orang tua, khususnya para ayah dapat mengetahui bagaimana cara mendukung ibu dalam hal pemberian ASI eksklusif.

Ajiprabowo, dkk (2020)<sup>[10]</sup>, “*Design of Promotion Media For Reog Ponorogo With Graphic Motion of Wayang Kulit*”. Penelitian ini membahas mengenai perancangan media promosi berbentuk *motion graphic* untuk memperkenalkan kepada masyarakat luas khususnya generasi muda mengenai tari tradisional reog ponorogo yang dikombinasikan dengan wayang kulit dan juga di dukung oleh media tambahan seperti poster, print ads, *merchandise* dan *Instagram*.

Sudaryono, dkk (2018)<sup>[11]</sup>, “*Infografis Validasi Kuliah Kerja Praktek Dengan Media Audio Visual*”. Penelitian ini membahas mengenai pembuatan infografis validasi untuk kuliah kerja praktek menggunakan media audio visual yang dibuat menggunakan beberapa *software* seperti *CorelDraw*, *Adobe AfterEffect* dan *Adobe Premiere Pro*. Sehingga menciptakan suatu media berbentuk video dengan tujuan untuk mempermudah mahasiswa mengetahui lebih jelas langkah-langkah validasi dalam kuliah kerja praktek sehingga mahasiswa tidak mengalami kebingungan pada saat mempersiapkan berkas-berkas validasi untuk kuliah kerja praktek

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Pre-Production

*Pre-Production* adalah sebuah proses persiapan dalam melakukan sebuah kegiatan produksi. *Pre-Production* adalah proses pembuatan konsep pengerjaan yang dilakukan saat produksi, pada tahapan ini berisi ide juga gagasan, sinopsis, *storyboard*, narasi, *script writing*, *rundown*, *time schedule*, budget dan juga peralatan yang digunakan.



**Gambar 1.** *Pre-Production*

#### 1. Ide atau gagasan

Ide atau sebuah gagasan tercipta saat menganalisis suatu tempat yang ingin diteliti dengan kekurangan dari tempat tersebut guna mencapai sebuah tujuan yang diinginkan, dan setelah menganalisis tempat yang ingin diteliti, terdapat sesuatu yang kurang dalam memberi informasi kepada masyarakat di Kota Tangerang tentang program bernama DOBRAK (Donor Bareng Keluarga) yang dilakukan oleh PMI Kota Tangerang, melalui tahapan observasi, wawancara dan menganalisa permasalahan yang ada, dapat menentukan ide atau konsep dari penelitian ini, yaitu dengan membuat suatu media informasi berupa video, sebagai penyampai informasi yang ingin diberikan PMI Kota Tangerang, untuk masyarakat Kota Tangerang, maka karena itu terciptanya perancangan media *Motion Graphic* dalam menyampaikan informasi program pendonoran darah yang diberikan PMI Kota Tangerang.

#### 2. Sinopsis

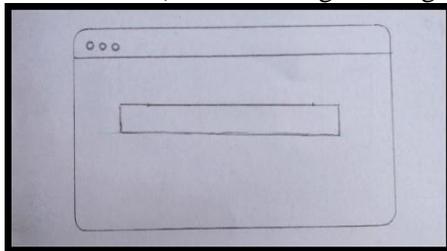
Sinopsis merupakan sebuah ringkasan dari cerita atau juga film, yang merupakan bentuk dari pemendekan *feature documenter* dan selalu memperhatikan bagian yang terdapat pada *feature documenter*. Sinopsis dalam sebuah perancangan video *Motion Graphic* yang digunakan untuk menampilkan alur cerita dalam video sehingga video dapat dijalankan sesuai konsep yang sudah ditentukan.

#### 3. Narasi

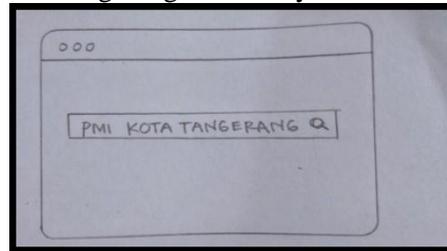
Narasi adalah bentuk wacana dalam mengisahkan sebuah peristiwa atau kejadian, sehingga membuat pembaca seolah-olah melihat atau mengalami peristiwa tersebut. Dalam sebuah perancangan video narasi berupa *voice over* yang mendukung sekaligus menjadi point penting, agar penyampaian informasi dapat disampaikan dapat didengar dengan baik kepada *audience*.

#### 4. Storyboard

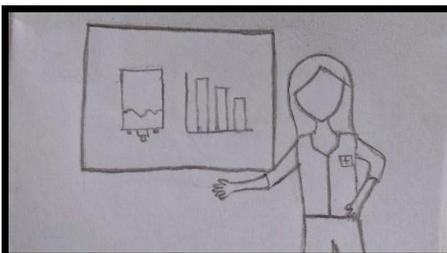
*Storyboard* merupakan sketsa gambar yang dibuat sebagai petunjuk dalam pengambilan gambar, yang dimana sketsa gambar berhubungan dalam pengembangan secara visual, beberapa *storyboard* dari perancangan *Motion Graphic* pada program DOBRAK (Donor Bareng Keluarga) PMI Kota Tangerang diantaranya :



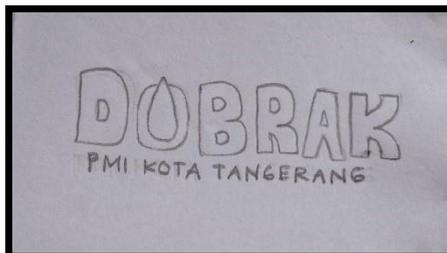
**Gambar 2.** Menampilkan Animasi Layar Search.



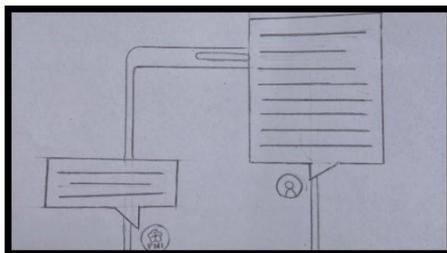
**Gambar 3.** Menampilkan Tulisan PMI.



**Gambar 4.** Menampilkan Penurunan Grafik.



**Gambar 5.** Menampilkan Tulisan DOBRAK.



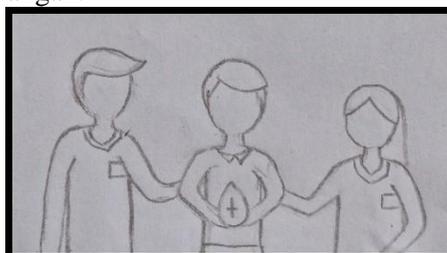
**Gambar 6.** Menampilkan Animasi Chat.



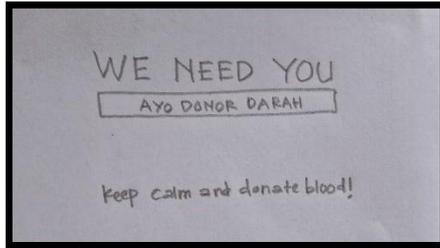
**Gambar 7.** Menampilkan Sterilisasi Ruang.



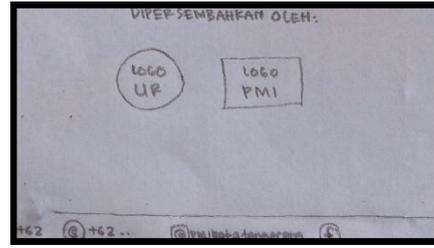
**Gambar 8.** Menampilkan Animasi Proses Donor.



**Gambar 9.** Menampilkan Animasi Selesai Mendonor.



**Gambar 10.** Menampilkan Ajakan Donor Darah.



**Gambar 11.** Menampilkan *Out Bumper*.

#### 5. Alat dan Software yang Dipakai

Dalam proses pembuatan *Motion Graphic* ini, membutuhkan beberapa peralatan yang mendukung dalam produksi. Diantaranya, Laptop, RAM 8 GB dengan Hardisk 512GB dan *software* pendukung diantaranya *Adobe After Effects 2020* dan juga *Adobe Illustrator CC 2015*.



**Gambar 12.** *Adobe Illustrator CC 2015*



**Gambar 13.** *Adobe After Effects 2020*



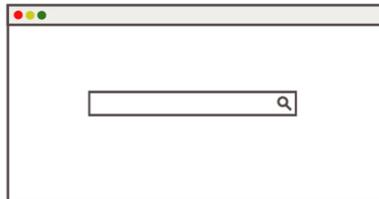
**Gambar 14.** Laptop

### 3.2. *Production*

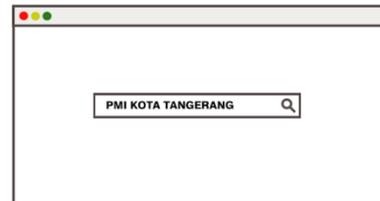
*Production* adalah tahap dimana penulis akan mewujudkan konsep yang berasal dari *storyboard* pada tahap *preproduction*. Tahap ini yang berisikan tentang perencanaan sebuah multimedia, tujuan dari multimedia, strategi pada multimedia, program multimedia, perencanaan audio, program audio, tujuan audio, strategi audio, perencanaan visual, strategi visual, tujuan visual, program visual, perencanaan *broadcasting*, tujuan *broadcasting*, strategi *broadcasting*, program *broadcasting*.

1. Perancangan Multimedia merupakan kombinasi dari teks, video, desain, ilustrasi gambar, animasi dan suara, yang disampaikan melalui media komputer atau dapat juga dimanipulasikan secara digital dan dikontrol atau disampaikan secara interaktif.
2. Perencanaan Audio menjadi elemen penting dalam suatu perancangan media khususnya *Motion Graphic*, perencanaan audit sangat dibutuhkan agar penyampaian informasi menjadi jelas dan lebih menarik. Tanpa adanya audio suatu media menjadi kurang informatif dan membosankan. Dalam perancangan produksi ini terdapat 3 point berupa tujuan audio, program audio dan juga strategi audio.

3. Perancangan visual sebagai proses merancang tampilan dan kesan yang akan ditampilkan dalam *Motion Graphic* ini, menciptakan sesuatu yang menarik dan memperjelas informasi yang disampaikan. Perancangan visual dibuat untuk menghasilkan visualisasi berupa video berbentuk *Motion Graphic* yang nantinya digunakan sebagai sebuah media informasi PMI Kota Tangerang, dengan mengikuti perencanaan yang sudah disusun sedemikian rupa, menggabungkan unsur teks, gambar, audio dan *vector* menghasilkan video yang berisikan informasi tentang program donor darah terbaru PMI Kota Tangerang serta menghasilkan *output* media yang informatif dan juga menarik.



**Gambar 15.** Menampilkan Animasi Layar Search.



**Gambar 16.** Menampilkan Tulisan PMI.



**Gambar 17.** Menampilkan Penurunan Grafik.



**Gambar 18.** Menampilkan Tulisan DOBRAK.



**Gambar 19.** Menampilkan Animasi Chat.



**Gambar 20.** Menampilkan Sterilisasi Ruang.



**Gambar 21.** Menampilkan Animasi Proses Donor.



**Gambar 22.** Menampilkan Animasi Selesai Mendonor.



Gambar 23. Menampilkan Ajakan Donor Darah.



Gambar 24. Menampilkan *Out Bumper*.

4. Perencanaan *Broadcasting* merupakan sebuah distribusi audio, visual juga video yang akan mengirimkan sinyal program kepada penonton perancangan *broadcasting* tahapan terakhir dalam proses *production*, untuk menjangkau *audience* dibutuhkan pemasaran dan promosi untuk menjangkau sasaran dengan lebih luas. Dengan adanya perancangan *broadcasting* memiliki tujuan suatu sasaran informasi sebagai acuan untuk mencapai target pemasaran yang diinginkan PMI Kota Tangerang. Dalam tahapan perencanaan *broadcasting* terdapat 3 aspek diantaranya tujuan *broadcasting*, strategi *broadcasting* juga program *broadcasting*.

### 3.3. *Post-Production*

*Post-Production* merupakan tahap terakhir setelah dilakukannya *pre-production* dan *production*. Tahap ini adanya tahapan *finishing*, *mixing*, lalu pendistribusian menjadi berbagai format. Bagian *post-production*, *digitizing*, *editing*, *mixing*, *finishing*, tahap keluar, dan selanjutnya segmen pasar.

#### 1. *Digitizing*

*Digitizing* merupakan tahapan pemindaian data dan vektor yang sudah dibuat.

#### 2. *Editing*

Dalam melakukan proses *editing* merupakan tahapan yang memerlukan waktu, pemikiran dan ketelitian yang ekstra karena dalam tahap ini akan menggabungkan beberapa elemen multimedia seperti gambar, *audio* dan *vector*. Memilih dan menyusun *motion* atau pergerakan gambar sesuai dengan audio yang ada. sesuai kebutuhan ide yang dimiliki dan naskah maupun *storyboard* yang sudah dibuat sebelumnya. Proses dalam tahapan editing menggunakan *Adobe After Effects 2020* untuk membuat pergerakan dalam *vector*.

#### 3. *Mixing*

Proses *Mixing* adalah sebuah proses penggabungan dari beberapa suara dalam proses *mixing* meliputi *voice over* juga *sound effect*. kedua unsur tersebut harus sesuai dengan gambar dan tempo video yang ditampilkan. Dalam tahapan *mixing* ini menggunakan *software Adobe After Effects 2020*.

#### 4. *Finishing*

Dalam tahapan *finishing* ini merupakan tahapan selanjutnya dalam pembuatan sebuah *motion graphic*. *Motion graphic* yang telah dibuat di *Adobe After Effects 2020* menjadi beberapa *composition* sesuai bagiannya digabungkan menjadi satu *composition* yang

dinamai *review*. Lalu melakukan pengecekan video dan audio apakah sudah sesuai mengikuti konsep yang dibuat.

#### 5. Tahap Keluaran

Tahapan *Exporting* merupakan tahapan akhir dalam merancang *motion graphic* PMI Kota Tangerang ini. Dalam proses ini mengexport video hasil *project* di *Adobe After Effects* 2020 yang telah di cek terlebih dahulu sesuai konsep yang telah ditentukan. Apabila sudah sesuai video langsung di ekspor dengan *software Adobe Media Encoder* 2020. *Exporting motion graphic* PMI Kota Tangerang ini dengan kualitas HD 1920Px1080P dengan *frame rate* 29,97 ekstensi Mp4 (H.264).

#### 6. Segmen Pasar

Pada tahapan segmen pasar ini merupakan target pasar masyarakat yang ditujukan PMI Kota Tangerang agar mencapai pangsa pasar yang berada khususnya wilayah Kota Tangerang dengan mencapai jumlah penduduk sebanyak 1.171.349 ribu jiwa untuk penduduk laki-laki dan juga perempuan dengan kisaran rentan umur 17-60 tahun menurut data Dukcapil Kota Tangerang pada 2017, menjadikan sebuah pangsa pasar yang menjanjikan untuk menginformasikan sebuah pelayanan donor darah yang diadakan PMI Kota Tangerang. Berdasarkan hasil wawancara dengan stakeholder bahwa PMI Kota Tangerang mengalami kekurangan banyak pendonor selama adanya wabah covid pada tahun 2020 yang mengakibatkan kekurangan kantong darah sedangkan permintaan darah tidak sesuai dengan ketersediaan.

### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisa permasalahan yang dilakukan penulis kepada PMI Kota Tangerang, dalam pembuatan media berbentuk *motion graphic* dalam program DOBRAK (Donor Bareng Keluarga) untuk penunjang informasi program terbaru tersebut, untuk meningkatkan minat dan jumlah calon pendonor. Konsep yang dibutuhkan dalam upaya memberikan informasi ini dengan menghasilkan konsep *motion graphic* yang menarik, yaitu dengan menampilkan audio visual juga *effect* visual, serta informasi yang lengkap dan jelas, sehingga dapat lebih memberikan informasi yang lebih jelas kepada masyarakat. Informasi yang ingin disampaikan PMI Kota Tangerang meliputi ruang lingkup diantaranya informasi program terbaru DOBRAK (Donor Bareng Keluarga), informasi seputar program PMI Kota Tangerang sebagai penyelenggara, informasi cara mendaftar, protokol kesehatan yang digunakan, manfaat, fasilitas, dan berbagai informasi lainnya seputar program terbaru PMI Kota Tangerang. Pencapaian yang ingin didapatkan PMI Kota Tangerang yaitu, memudahkan masyarakat dalam mendapatkan informasi mengenai program terbaru DOBRAK (Donor Bareng Keluarga) dan dapat meningkatnya minat pada masyarakat untuk menjadi calon pendonor.

### 5. SARAN

Dengan adanya pembuatan *motion graphic* yang dibuat untuk PMI Kota Tangerang, penulis menyarankan agar kedepannya pihak PMI Kota Tangerang khususnya bagian humas lebih inovatif lagi dalam memberikan sajian informasi terkait program-program harian ataupun berbagai informasi mengenai kegiatan pendonoran yang dilakukan pihak PMI Kota Tangerang agar lebih menarik.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan kata terima kasih kepada PMI Kota Tangerang yang sudah memberikan kesempatan kepada penulis untuk dapat melakukan penelitian dan membuat project *Motion Graphic* dalam program DOBRAK PMI Kota Tangerang yang sudah memberi dukungan terhadap penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Asbianto, Helfi Nasution, Muhammad Azhar Irwansyah, 2020, *Rancangan Bangun Aplikasi Pengolahan Data Perusahaan Mining Consultan CV. Mitra Mineral*, Pontianak, Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi, P-ISSN : 2460-3562, Vol.8, No.2 :150.
- [2] Riswanto, Asti Ideliana dan Siti Kholipah M, 2017, *Media Iklan Menggunakan Aplikasi Adobe After Effect Guna Penunjang Informasi dan Promosi di CV. Yuka Production Kota Tangerang*, Tangerang : STMIK Raharja, CICES Journal, ISSN : 2356-5209, Vol.3 No.1 : 14-15.
- [3] Siregar, Helmi Fauzi, Yustria Handika Siregar dan Melani, 2018, *Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia*, Sumatera Utara : Program Studi Teknik Informatika Universitas Asahan, Jurnal Teknologi Informasi, P-ISSN 2580-7927, E-ISSN 2615-2738 Vol.2, No.2 : 113 - 114.
- [4] Putra, Azwar Aditya dan Vella Varisa. 2019, *Video Kabupaten Tangerang Pada Dinas DISPORABUDPAR Pariwisata*, Tangerang : STMIK Raharja, CICES Journal, ISSN : 2356-5209. Vol.5, No.1 : 65.
- [5] Lasaufa, Elsa, Muhamad Fariz Firmansyah dan Setiawan Dandi, 2017, *Video Alat Bantu Cek Proses Produksi di PT. Roda Prima Lancar*, Tangerang: Perguruan Tinggi Raharja, ICIT Journal, ISSN: 2356-5195, Vol.3, No.1: 92.
- [6] Putra, Azwar Aditya dan Vella Varisa, 2019, *Video Kabupaten Tangerang Pada Dinas DISPORABUDPAR Pariwisata*, Tangerang : STMIK Raharja, CICES Journal, ISSN : 2356-5209, Vol.5, No.1 : 65.
- [7] Miranti, Ghaisani Dwi, I Dewa Alit Dwija Putra dan Siti Hajar Komariah, 2017, *Perancangan Animated Motion Graphic Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Anak Tunagrahita*, Bandung: Universitas Telkom. Program Studi Desain Komunikasi Visual, E-proceeding of Art & Design, ISSN : 2355-9349, Vol.4, No.3: 636.
- [8] Miranti, Ghaisani Dwi, I Dewa Alit Dwija Putra dan Siti Hajar Komariah, 2017, *Perancangan Animated Motion Graphic Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Anak Tunagrahita*, Bandung: Universitas Telkom, Program Studi Desain Komunikasi Visual, E-proceeding of Art & Design. ISSN : 2355-9349. Vol.4, No.3: 636.
- [9] Sinta, Yona, Luppita Prambayu dan Arry Mustikawan, 2018, *Perancangan Motion Graphic Pentingnya Ayah ASI dalam Proses Asi Eksklusif*, Telkom University, E-Proceeding of Art & Design, ISSN : 2355-9349, Vol.5, No.3: 2047.
- [10] Ajiprabowo, Gheraldi Waskito and Handiyotopo, 2020, *Design of Promotion Media For Reog Ponorogo With Graphic Motion of Wayang Kulit*, Indonesia : Indonesia

Institute of The Art Surakarta. Artistic International Journal of Creation and Innovation,  
P-ISSN : 2721-9445, E-ISSN : 2721-9321, Vol.1, No.1.

- [11] Sudaryono, Dewi Immaniar Desrianti dan Karunia Suci Lestari, 2018, *Infografis Validasi Kuliah Kerja Praktek Dengan Media Audio Visual*, Banten: Fakultas Ilmu Komputer Universitas Banten Jaya, Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi, P-ISSN: 1907-1205., Vol.1, No.2: 9.