



Efektivitas *Kinetic Typography* dalam Pembuatan *Motion Graphic* “Tingkatkan Skor *TOEFL*[®] *ITP*, *Join LIA*”

Muhammad Aldryansyah Pamungkas¹, Amelia Setya Puspa²,
Ratu Hasna Tsana Khoerunnisa³, Amata Fami⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Sekolah Vokasi, Institut Pertanian Bogor, Bogor, Indonesia

Article Info

Article history:

Received November 27, 2023
Revised November 30, 2023
Accepted Desember 11, 2023

Kata Kunci:

Scrolling Typography,
Metode EPIC Model,
Pendekatan Pengembangan
Multimedia

Keywords:

Scrolling Typography,
EPIC Model Method,
Multimedia Development
Approach

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas motion graphic yang menggunakan teknik kinetic typography tipe scrolling typography dalam mengenalkan kursus TOEFL[®] di Lembaga Bahasa LIA. Studi ini memanfaatkan pendekatan pengembangan multimedia Villamil-Molina yang melibatkan beberapa langkah, seperti tahap pengembangan, praproduksi, produksi, pasca produksi, dan delivery. Sedangkan metode analisis yang digunakan adalah melakukan uji ahli dengan analisis likert, kemudian dilanjutkan uji efektivitas menggunakan metode EPIC model. Temuan penting yang ada di penelitian ini adalah pada tahap uji ahli diperoleh dengan rata-rata kelayakan sebesar 3.1 dengan kategori “cukup layak”. Berdasarkan hasil penelitian, maka disimpulkan bahwa pembuatan motion graphic dengan teknik kinetic typography tipe scrolling typography “efektif” untuk memperkenalkan kursus persiapan TOEFL[®] kepada target audiens.

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of motion graphics that use kinetic typography techniques of scrolling typography type in introducing TOEFL[®] courses at LIA Language Institute. This study utilizes the Villamil-Molina multimedia development approach which involves several steps, such as development, pre-production, production, post-production, and delivery stages. While the analysis method used was to conduct an expert test with Likert analysis, then continued with an effectiveness test using the EPIC model method. The important finding in this study is that at the expert test stage, it was obtained with an average feasibility of 3.1 with the category "quite feasible". Based on the results of the study, it is concluded that the creation of motion graphics with kinetic typography techniques of scrolling typography type is "effective" to introduce TOEFL[®] preparation courses to the target audience.

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



Corresponding Author:

Muhammad Aldryansyah Pamungkas
Fakultas Sekolah Vokasi, Institut Pertanian Bogor,
Bogor, Indonesia
Email: ipbaldryansyah@apps.ipb.ac.id

1. PENDAHULUAN

Motion graphic merupakan irisan-irisan media visual yang menggabungkan desain grafis dan film berbasis waktu. Pembuatan *motion graphic* dilakukan dengan menyatukan elemen-elemen grafis seperti 2D, 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik [1]. Sebagai media penyampaian informasi, *motion graphic* memiliki potensi yang sangat besar yang dapat dimanfaatkan oleh desainer [11]. Permasalahan utamanya adalah banyaknya penyebaran informasi yang dominan dalam bentuk tulisan. Dibandingkan hanya dengan tulisan saja, pemanfaatan *motion graphic* dapat meningkatkan daya tarik dalam penyampaian informasi dengan elemen visual yang lebih kuat [3]. Salah satu teknik yang digunakan dalam pembuatan *motion graphic* adalah teknik *kinetic typography*. *Kinetic Typography* merupakan gabungan antara tipografi dan gerakan, seringkali disebut animasi tipografi. *Kinetic Typography* menggunakan gerakan sebagai ungkapan ekspresi yang efektif [2]. Sebagai media, *kinetic typography* merupakan karya multidisiplin karena dapat mengintegrasikan teknologi, tipografi, gerak, desain grafis, musik, dan narasi teks [2]. Jenis *kinetic typography* dibagi menjadi beberapa kategori salah satunya *kinetic typography* tipe *scrolling typography*. *Scrolling typography* merupakan jenis *kinetic typography* yang bergerak relatif sebagai komposisi utuh [7].

Oleh karena itu, penulis menggunakan *motion graphic* dengan teknik *kinetic typography* sebagai bentuk multimedia. *Motion graphic* ini bertujuan untuk mengenalkan kursus persiapan TOEFL® ITP yang diselenggarakan oleh Lembaga Bahasa LIA. Lembaga Bahasa LIA merupakan suatu lembaga yang menyelenggarakan berbagai kursus bahasa khususnya bahasa Inggris. Untuk mengenalkan programnya, Lembaga Bahasa LIA membutuhkan media sebagai alat untuk mengenalkan *graphics* sebagai media untuk mengenalkan programnya. Tujuan dari penelitian ini adalah menerapkan *motion graphic* sebagai media untuk mengenalkan kursus TOEFL® ITP Lembaga Bahasa LIA. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *motion graphic* dan *kinetic typography* tipe *scrolling typography* terhadap target audiens menggunakan metode EPIC model.

2. METODE

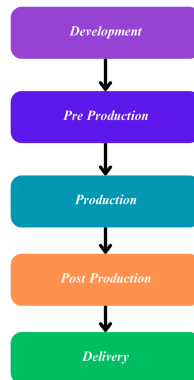
2.1 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Penelitian menggunakan metode kuantitatif. Pada tahap awal pengumpulan data dilakukan dengan pengisian angket oleh ahli *motion graphic* sebagai *alpha testing*. *Alpha testing* atau uji alpha dilakukan untuk memastikan aplikasi multimedia tidak ada kesalahan sehingga layak untuk diuji ke tahap berikutnya [9]. Tahap selanjutnya adalah pengumpulan data kepada target audiens sebagai *beta testing*. *beta testing* atau uji beta dilakukan di lingkungan pengguna dalam hal ini target pengguna *motion graphic* ini adalah audiens dengan umur diatas 16 tahun [10].

Data yang terkumpul, kemudian dilakukan uji efektivitas menggunakan metode EPIC model. Model EPIC yang merupakan singkatan dari Empati, Persuasi, Dampak, dan Komunikasi, adalah sebuah alat yang digunakan oleh AC Nielsen untuk mengevaluasi seberapa efektif iklan yang mengadopsi pendekatan komunikasi mereka. Model ini mencakup empat dimensi utama, yakni *Empathy*, *Persuasion*, *Impact*, *Communication* [6]. Uji efektivitas dilakukan untuk mengukur efektivitas penggunaan *kinetic typography* tipe *scrolling typography*.

2.2 Metode Pengembangan Multimedia

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan multimedia Villamil-Molina yang terdiri dari beberapa tahap yaitu *development*, *pre production*, *production*, *post production*, dan *delivery* [8]. Alur metode pengembangan tertera pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Metode Pengembangan

1. *Development*

Development merupakan tahap pengembangan ide dan konsep [12]. Penyampaian media kepada audiens yang efektif menjadi dasar ide dari pembuatan *motion graphics* ini. Selanjutnya, konsep yang digunakan pada *motion graphic* ini adalah *motion graphic* menggunakan teknik *kinetic typography* jenis *scrolling typography*.

2. *Pre production*

Proses selanjutnya, pengembangan ide dan konsep, maka alur pengembangan dilanjutkan dengan pembuatan *script* dan *storyboard* [13]. Pembuatan *script* dapat dilihat pada tabel I.

Tabel 1. Script Kinetic Typography

Scene	Teks
1	Simbol panah ke atas bergantian warna
2	TINGKATKAN
3	SKOR
4	<i>Scale up</i> lingkaran hingga menutupi semua <i>frame</i>
5	TOEFL® ITP kamu
6	JOIN
7	<i>Scale</i> logo LIA
8	LIA Preparation Course for the TOEFL®

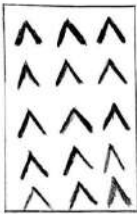


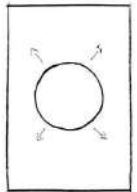
Proses berikutnya, melakukan pembuatan *script* proses dilanjutkan dengan mengidentifikasi bahan atau aset yang dibutuhkan untuk proses produksi. Daftar aset yang dibutuhkan tertera pada tabel 2.





Tabel 2. Daftar *Asset*

Scene	Sumber
Logo LIA	Logo vektor yang diberikan oleh klien
Panah Atas	Vektor gratis dari internet yang dimodifikasi sesuai keperluan
Font Poppins	Font gratis dari internet yang dimodifikasi sesuai keperluan
Bentuk/ <i>Shape</i> (Lingkaran dan persegi)	Dibuat secara langsung melalui <i>software</i>

Tahap terakhir dari proses *Pre Production* adalah pembuatan *storyboard*. Penggunaan *storyboard* bertujuan sebagai acuan visual pada proses *Production*. Penggalan *storyboard* tertera pada tabel 3.

Tabel 3. Penggalan *Storyboard*

Gambar Scene	Deskripsi
<p>Scene 1</p> 	Panah ke atas dengan latar orange dan panah berwarna putih dan akan bergantian dengan latar putih panah oranye
<p>Scene 2</p> 	Transisi ke atas dilanjutkan dengan teks “TINGKATKAN”
<p>Scene 3</p> 	Transisi dari bawah sebelah kiri kemudian dilanjutkan dengan teks “SKOR”
<p>Scene 4</p> 	Transisi <i>scale up</i> untuk menuju <i>scene</i> selanjutnya
<p>Scene 5</p>	Proses berikutnya transisi <i>scale up</i> muncul teks “TOEFL® ITP kamu”

Gambar Scene	Deskripsi
	
<p>Scene 6</p> 	<p>Transisi membuka dari kedua sisi pojok kanan dan kiri. kemudian dilanjutkan munculnya teks “JOIN”</p>
<p>Scene 7</p> 	<p>Muncul Logo LIA dengan transisi <i>up</i></p>
<p>Scene 8</p> 	<p>Logo LIA naik sedikit dari posisi <i>scene</i> sebelumnya dan ditambahkan teks “Preparation Course for the TOEFL®” dengan transisi <i>up</i></p>

2.3 Tinjauan Pustaka

Berikut beberapa pustaka terkait *Motion Graphic* dengan menggunakan teknik *Kinetic Typography* yang menjadi bahan tinjau penelitian ini :

1. Annisa S (2021) “Pembuatan Dan Analisis *Motion Graphic* Teknik Kinetic Typography Sebagai Media Edukasi Protokol Pencegahan COVID-19 Di PT. Uni Metaltech Industry” metode pengembangan yang digunakan adalah Metode Villamil-Molina dengan metode analisis EPIC Model. Penelitian tersebut menghasilkan teknik *kinetic typography* tipe *dynamic layout* telah diuji dengan hasil sangat efektif [3].
2. Ilham, Nasrullah (2021), “*Motion Graphic* Iklan Layanan Masyarakat Edukasi Tata Tertib Rambu Lalu Lintas” menggunakan metode pengembangan Vaughan dan metode analisis EPIC Model dengan hasil efektif setelah dilakukan pengujian [4].
3. Alatas (2020), “Perancangan *Motion Graphics* Iklan Layanan Aplikasi Garuda Kasir sebagai Media Promosi di Sosial Media” penelitian ini juga menggunakan metode pengembangan Villamil-Molina dengan analisis kelayakan yaitu layak [5].

Berdasarkan tinjauan pustaka di atas yang membahas mengenai efektivitas *kinetic typography*, maka penulis memutuskan untuk melakukan penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan metode pengembangan multimedia Villamil-Molina. Metode pengembangan Villamil-Molina memiliki 5 tahapan antara lain *Development*, *Pre production*, *Production*, *Post Production*, dan *Delivery*. Berikutnya dilakukan uji ahli menggunakan analisis likert sebagai *alpha testing* dan uji efektivitas menggunakan metode EPIC model sebagai *beta testing*.

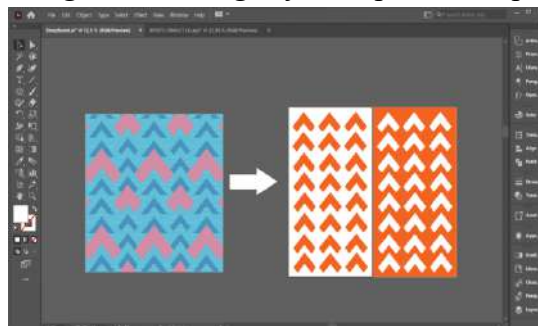
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pembahasan

Penerapan *motion graphic* berikutnya dilanjutkan dengan proses *production*, *post production*, dan *delivery*. Pada proses *post production* dilakukan *alpha testing* uji kelayakan *motion graphics* oleh ahli dan *beta testing* uji efektivitas *motion graphic* dengan teknik *kinetic typography* tipe *scrolling typography* kepada target audiens.

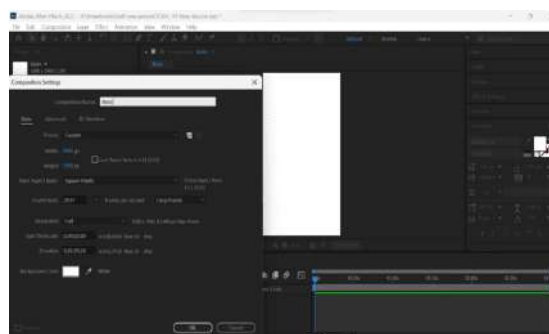
A. Production

Tahap *production* merupakan eksekusi dari ide-ide dan perencanaan yang sudah dikembangkan [14]. Proses produksi diawali dengan penyesuaian grafis. Penyesuaian grafis dilakukan untuk memodifikasi aset gratis di *internet* menjadi sesuai yang diinginkan. Penyesuaian grafis terdiri atas *tracing object* dan *coloring object* menggunakan aplikasi Adobe Illustrator 2021. Proses *tracing* dan *coloring object* dapat dilihat pada gambar berikut.



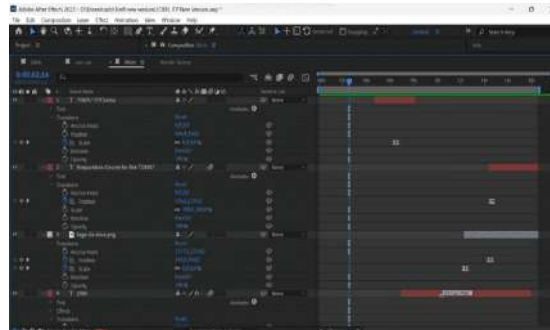
Gambar 2. *Tracing dan Coloring Object*

Tahap berikutnya adalah proses animasi pada aplikasi Adobe After Effects 2022. Langkah pertama adalah membuat komposisi baru untuk membuat kerangka kerja. Komposisi diatur ukurannya sesuai dengan ukuran telah disepakati yaitu 1080x1920. Pembuatan komposisi bisa dilihat pada gambar 3.



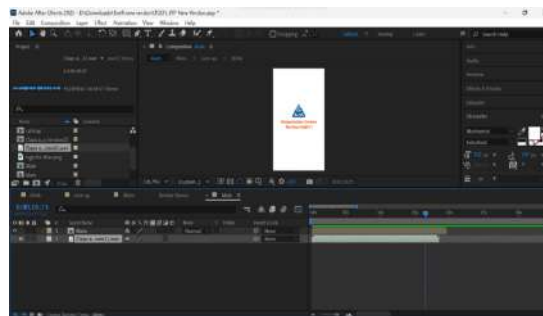
Gambar 3. Komposisi Baru

Proses selanjutnya yaitu melakukan animasi menggunakan *keyframe* mengatur gerakan teks menggunakan *position* dan *scale*. Penerapan animasi juga menggunakan teknik *Kinetic Typography* tipe *Scrolling Typography* yang mana menerapkan gerakan teks tanpa mengubah struktur atau bentuk teks. Proses animasi dengan *keyframe* dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Penerapan *Keyframe*




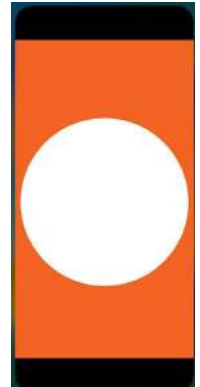
Langkah berikutnya adalah mencari musik latar yang sesuai dengan ide, konsep, dan animasi yang telah dibuat. Jika musik latar telah ditemukan, maka perlu dilakukan penyesuaian ulang antara animasi dan musik latar. Proses penyesuaian musik latar dengan animasi dapat dilihat pada gambar 5.







Gambar 5. Penyesuaian Musik Latar

Animasi dan latar musik yang telah disesuaikan, maka tahap akhir dari proses produksi adalah proses *rendering*. Proses dari *rendering* tersebut akan menghasilkan *output* berupa *video motion graphic*. Hasil produk *motion graphic* dapat dilihat pada tabel 4.

TABEL IV. Hasil Produk *Motion Graphic*

Gambar Scene	Deskripsi Scene
<p style="text-align: center;">Scene 1</p> 	<p>Pada <i>scene</i> ini menampilkan elemen desain yang sederhana yaitu gambar panah ke atas yang menggambarkan makna naik atau meningkat. Penggambaran latar berwarna oranye dan elemen berwarna putih.</p>
<p style="text-align: center;">Scene 2</p> 	<p>Pada <i>scene</i> ini menampilkan <i>kinetic typography</i> yang bertuliskan kata “tingkatkan”. <i>Scene</i> ini memiliki latar berwarna putih dan tulisan berwarna oranye.</p>
<p style="text-align: center;">Scene 3</p> 	<p>Pada <i>scene</i> selanjutnya menampilkan <i>kinetic typography</i> yang bertuliskan kata “skor”. <i>Scene</i> ini memiliki latar berwarna oranye dan tulisan berwarna putih.</p>
<p style="text-align: center;">Scene 4</p> 	<p>Pada <i>scene</i> ini menampilkan transisi <i>motion graphic</i> berupa lingkaran yang muncul dari tengah kemudian semakin membesar sebagai transisi ke <i>scene</i> selanjutnya. <i>Scene</i> ini memiliki latar berwarna oranye dan lingkaran berwarna putih.</p>

Gambar Scene	Deskripsi Scene
<p data-bbox="459 255 560 286">Scene 5</p> 	<p data-bbox="836 255 1385 434">Proses berikutnya, transisi dari scene sebelumnya, muncul <i>kinetic typography</i> berupa tulisan “TOEFL® ITP kamu” dengan latar berwarna putih dan tulisan berwarna oranye.</p>
<p data-bbox="459 725 560 757">Scene 6</p> 	<p data-bbox="836 725 1385 869">Kemudian scene berpindah menampilkan <i>kinetic typography</i> berupa tulisan “join” dengan latar berwarna biru dan tulisan berwarna putih.</p>
<p data-bbox="459 1184 560 1216">Scene 7</p> 	<p data-bbox="836 1184 1385 1368">Selanjutnya adalah transisi dari latar berwarna biru menjadi latar berwarna putih yang di dalamnya muncul logo Lembaga Bahasa LIA yang posisinya di tengah <i>frame</i>.</p>
<p data-bbox="459 1615 560 1646">Scene 8</p>	<p data-bbox="836 1615 1385 1751">Dan pada scene terakhir terdapat teks bertuliskan “LIA Preparation Course for the TOEFL®” yang ada di bawah logo pada <i>scene</i> sebelumnya.</p>

Gambar Scene	Deskripsi Scene
	

B. Post Production

Post Production dilakukan 2 tahap yaitu *alpha testing* dan *beta testing*. *alpha testing* dilakukan dengan uji ahli *motion graphics* yaitu Muhammad Khaidar sebagai pekerja lepas *motion graphics* dengan pengalaman 3 tahun dan Baskara Ramawijaya sebagai *motion graphic director* di Hooray Motion dengan pengalaman lebih dari 15 tahun. Pengujian bertujuan untuk menganalisis kelayakan *motion graphics* dengan aspek durasi video, perpaduan warna, transisi antar *frame*, dan kesesuaian musik latar. Adapun hasil pengumpulan data menggunakan skala likert terdapat pada tabel V.

Tabel 5. Hasil Uji Ahli

Pernyataan	Ahli		Jumlah Skor	Rata-rata Skor
	1	2		
Tampilan video media untuk mengenalkan <i>motion graphic</i> dengan menerapkan teknik <i>kinetic typography</i> mudah untuk dipahami	5	4	9	4.5
Video <i>motion graphic</i> dengan menggunakan teknik <i>kinetic typography</i> ini efektif dalam mengenalkan kursus TOEFL LIA	2	3	5	2.5
Komposisi warna yang digunakan pada video <i>motion graphic</i> dengan menerapkan teknik <i>kinetic typography</i> sudah sesuai dan bagus	4	3	7	3.5
Audio musik latar yang digunakan telah sesuai dengan video	4	3	7	3.5
Video mengandung nilai yang menambah ketertarikan audiens untuk bergabung dengan kursus persiapan TOEFL® LIA	3	2	5	2.5

Pernyataan	Ahli		Jumlah Skor	Rata-rata Skor
	1	2		
Durasi telah sesuai untuk dijadikan media pengenalan kursus TOEFL LIA	5	4	8	4
Waktu perpindahan dari teks ke teks lainnya dan dari <i>frame</i> ke <i>frame</i> lainnya sudah sesuai dan cocok untuk mengenalkan TOEFL LIA	2	2	4	2
Secara keseluruhan video sudah cocok untuk mengenalkan kursus TOEFL LIA	2	3	5	2.5
Total	27	24	50	25
Rata-rata	3.4	3	6.3	3.1
Index Keterangan	CL	CL		CL

Data uji ahli yang sudah terkumpul, maka dilakukan analisis kelayakan dengan menghitung nilai rata-rata skala likert. Berdasarkan data yang sudah dikumpulkan, diperoleh nilai rata-rata skala likert “3.1”. Dengan skor tersebut, maka video *motion graphic* “Tingkatkan Skor TOEFL® ITP, Join LIA” cukup layak dan dapat dilanjutkan ke tahap *beta testing*. Tahap *beta testing* dilakukan dengan melakukan uji efektivitas *motion graphic* dalam mengenalkan program Lembaga Bahasa LIA yaitu *Preparation Course for the TOEFL®* menggunakan EPIC Model. Uji efektivitas ditujukan sesuai dengan target audiens dari program yaitu dengan umur > 16 tahun. Sebanyak 30 mahasiswa Sekolah Vokasi IPB diambil sebagai sampel dalam penelitian ini. Angket dibuat berdasarkan aspek EPIC Model yaitu *Empathy*, *Persuasion*, *Impact*, dan *Communication*. Tabel penilaian uji efektivitas dapat dilihat pada tabel VI.

Tabel 6. Uji Efektivitas

No Soal	Aspek	Pernyataan
1	<i>Empathy</i>	Informasi yang disampaikan dengan motion graphic dapat diterima dengan baik
2		Informasi yang disampaikan dengan menerapkan teknik kinetic typography dapat diterima dengan baik
3	<i>Persuasion</i>	Penerapan motion graphic dapat memberikan kesan mengajak untuk bergabung dengan kursus persiapan TOEFL® LIA
4		Penerapan teknik kinetic typography dapat memberikan kesan mengajak untuk bergabung dengan kursus persiapan TOEFL® LIA
5	<i>Impact</i>	Informasi yang diberikan dengan motion graphic membuat saya tertarik untuk bergabung dengan kursus persiapan TOEFL® LIA
6		Informasi yang diberikan dengan menerapkan teknik kinetic typography membuat saya tertarik untuk bergabung dengan kursus persiapan TOEFL® LIA
7	<i>Communication</i>	Informasi yang diberikan dengan motion graphic dapat dipahami dan diingat dengan baik
8		Informasi yang diberikan dengan menerapkan teknik kinetic typography dapat dipahami dan diingat dengan baik

Tabel 7. Skala EPIC Model

Kategori	Skala
Sangat Tidak Efektif	1.00 – 1.80
Tidak Efektif	1.81 – 2.60
Cukup Efektif	2.61 – 3.40
Efektif	3.41 – 4.20
Sangat Efektif	4.21 – 5.00

Angket yang sudah tersebar kepada responden, didapatkan hasil penilaian aspek *Empathy* dengan masing-masing pertanyaan sebesar 4.16 dan 4.25. Maka nilai rata-rata keseluruhan aspek *Empathy* sebesar 4.20 dengan kategori “Efektif”. Hasil penilaian aspek *Persuasion* dengan masing-masing pertanyaan sebesar 4.25 dan 4.13. Maka nilai rata-rata keseluruhan aspek *Persuasion* sebesar 4.19 dengan kategori “Efektif”. Hasil penilaian aspek *Impact* dengan

masing-masing pertanyaan sebesar 3.75 dan 3.88 Maka nilai rata-rata keseluruhan aspek *Impact* sebesar 3.81 dengan kategori “Efektif”. Hasil penilaian aspek *Communication* dengan masing-masing pertanyaan sebesar 4.53 dan 4.38 Maka nilai rata-rata keseluruhan aspek *Impact* sebesar 4.45 dengan kategori “Sangat Efektif”. Rata-rata dari total penilaian 4 aspek EPIC Model yaitu *Empathy, Persuasion, Impact, dan Communication*. Hasil total rata-rata tersebut menghasilkan EPIC Rate sebesar 4.16. Dari hasil EPIC Rate menunjukkan kategori “Efektif”.

C. Delivery

Tahap *delivery* merupakan proses pengiriman kepada audiens. *Delivery* dapat dilakukan dengan [15]. Dalam pengiriman *motion graphic* dipublikasi melalui internet yaitu *story* aplikasi *whatsapp*. Produk juga sudah disetujui oleh klien dalam hal ini adalah Lembaga Bahasa LIA.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dijabarkan diperoleh *Motion Graphic* “Tingkatkan Skor TOEFL® ITP, Join LIA” cukup layak untuk dijadikan media pengenalan program kursus persiapan TOEFL®. Kemudian berdasarkan hasil analisis *beta testing* menunjukkan *motion graphic* dengan menggunakan teknik *kinetic typography* tipe *scrolling typography* dapat dijadikan media yang efektif untuk mengenalkan program kursus persiapan TOEFL® kepada target audiens.

REFERENSI

- [1] I. S. Sukarno, and P. Setiawan. "Perancangan Motion Graphic Ilustratif Mengenai Majapahit Untuk Pemuda-pemudi." *Visual Communication Design*, vol. 3, no. 1, 2014.
- [2] A. Luthfiasari, “Potensi Kinetic Typography Sebagai Media Informasi,” *Wimba : Jurnal Komunikasi Visual*, vol. 10, no. 2, 2019, doi: 10.5614/jkvw.2019.10.2.2.
- [3] D. Krisbiantoro, S. W. Handani, and I. J. Falah, “Video animasi motion graphic Dan Tipografi kinetik sebagai media Sosialisasi Pencegahan virus Corona,” *Jurnal Bahasa Rupa*, vol. 4, no. 2, pp. 125–133, 2021. doi:10.31598/bahasarupa.v4i2.659.
- [4] M. Ilham and M. F. Nasrullah, “Motion graphic Iklan Layanan Masyarakat edukasi tata Tertib Rambu Lalu Lintas,” *Journal Of Applied Multimedia And Networking*, vol. 5, no. 1, pp. 136–146, 2021. doi:10.30871/jamn.v5i1.2892.
- [5] 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, 2020. doi:10.30871/jamn.v4i2.2525.
- [6] W. Chandra, D. Anggraini, and F. A. Hutabarat, “Epic model: Pengukuran efektifitas Komukasi Pemasaran Usaha Mikro Kecil Dan Menengah di Kota medan pada masa new normal,” *Ekonomi, Keuangan, Investasi dan Syariah (EKUITAS)*, vol. 4, no. 2, pp. 716–724, 2022. doi:10.47065/ekuitas.v4i2.2506.
- [7] W. Tri Widadijo, “Tipografi Kinetik Pada Judul film Pemenang FFI Kategori ANIMASI Tahun 2013-2018,” *AKSA: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, vol. 3, no. 2, pp. 507–519, 2020. doi:10.37505/aksa.v3i2.38.
- [8] A. Suandi, F. N. Khasanah, and E. Retnoningsih, “Pengujian Sistem Informasi E-commerce Usaha Gudang Cokelat Menggunakan Uji Alpha dan Beta,” *Information System For Educators And Professionals*, vol. 2, no. 1, pp. 61–70, 2017.

- [9] W. Chandra, D. Anggraini, and F. A. M. Hutabarat, "EPIC MODEL: Pengukuran Efektifitas Komukasi Pemasaran Usaha Mikro Kecil dan Menengah di Kota Medan pada masa New Normal," *Ekonomi, Keuangan, Investasi dan Syariah (EKUITAS)*, vol. 4, no. 2, pp. 716–724, Dec. 2022, doi: 10.47065/ekuitas.v4i2.2506.
- [10] I. Binanto, "Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia". Prosiding Seminar RiTekTra 2013. Yogyakarta. 2013. 1: 1-7.
- [11] V. Kharishma, R. Firnandi, M. Iqbal, and E. D. Krishnasari. "Perancangan Motion Graphic untuk Iklan Layanan Masyarakat Berjudul Go Green dengan Rumah Ekologis". Semnasteknomedia Online. Yogyakarta. 2018. 6.1: 2-1.
- [12] M. F. Sholahuddin and A. Firdaus, "Pembuatan Dan Penerapan animasi Pembelajaran Dengan Menggunakan metode Villamil - Molina," *Jurnal Laporan Akhir Teknik Komputer*, vol. 2, 2022.
- [13] N. I. Astori And S. Prasetyaningsih, "Motion Graphic Rate Card Tvc Batam Tv," *Journal Of Applied Multimedia And Networking*, vol. 5, no. 2, pp. 110– 117, 2021. doi:10.30871/jamn.v5i2.3423.
- [14] M. A. F. AZ and M. F. A. Nasrullah, "Implementasi Teknik Rotoscoping Pada Pembuatan Film Pendek Bergenre Thriller Menggunakan Metode Villamil Molina," *Politek. Negri Batam*, vol. 6, no. 3, p. 9, 2017.
- [15] B. P. Utomo, "Video profil SMK Animasi Bina nusantara batam berbasis motion graphic," *Journal Of Applied Multimedia And Networking*, vol. 4, no. 1, pp. 7–14, 2020. doi:10.30871/jamn.v4i1.1630.