

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* PENGENALAN PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL UNIVERSITAS BUDI LUHUR MELALUI ANIMASI 2D

Muhammad Gani Pasha
muhammadganipasha@gmail.com

Arief Ruslan
arief.ruslan@budiluhur.ac.id

Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Budi Luhur

ABSTRACT

The design of this work aims to provide information about new concentrations in the Design Communication Visual study program at University Budi Luhur. The formulation of the idea of the creation of this work is the creator driven to create motion graphics. The media used in this motion graphic is electronic media that is very easy to access and has become something that is very much needed. The method of creating this work is done by studying literature starting from books, the internet, and field studies namely observation, interviews with Design Communication Visual lecturers at University Budi Luhur. The work created by the creator will be in the form of videos, in which anything is obtained in concentrations, examples of communities, excellent subjects, and what can be done after graduation. The conclusion of this work is that this video contains information about the design of visual communication and its concentration, so it is useful to understand before deciding to join in with images, sound and writing. Knowledge can also be obtained through the media

Keywords: Video, Motion Graphic, Electronic Media, Design Communication Visual

PENDAHULUAN

Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan salah satu Program Studi yang berdiri di Universitas Budi Luhur. Desain Komunikasi Visual (DKV) Universitas Budi Luhur berada dibawah naungan Fakultas Ilmu Komunikasi. Tidak banyak khalayak yang mengetahui apa saja yang ada atau dipelajari didalamnya.

Desain grafis belakangan lebih sering disebut “Desain Komunikasi Visual” (DKV) karena memiliki peran mengkomunikasikan pesan atau informasi kepada pembaca dengan berbagai kekuatan visual, seperti tipografi, ilustrasi, warna, garis, *layout*, dan sebagainya dengan bantuan teknologi. Meski demikian, istilah Desain Grafis (*Graphic Design*) masih sering digunakan. DKV sering dikategorikan sebagai *commercial art* karena merupakan paduan antara seni rupa (*visual art*) dan keterampilan komunikasi untuk tujuan bisnis.

Konsentrasi *Game Development Design* adalah menghasilkan lulusan yang

mampu memenuhi kebutuhan sumber kemampuan merancang sebuah karya game dedaya manusia dalam industri pengembangan game dengan ngan menerapkan ide serta gagasan yang kreatif dan konseptual yang tetap berlandaskan pada nilai-nilai sosial budaya yang berbasiskan riset.

Konsentrasi *Animation* adalah konsentrasi yang menciptakan lulusan kreatif dalam pemenuhan pasar industri film animasi dengan mengangkat nilai-nilai sosial budaya, serta menghasilkan lulusan yang mampu mengembangkan kemampuan gambar animasi dasar hingga lanjutan dalam bidang film animasi yang dapat diaplikasikan secara manual maupun digital. Selain itu lulusan mampu mengolah ide, gagasan dan konsep yang dipelajari dari teori-teori pendukung yang pada akhirnya memperkaya hasil karya mereka dalam bidang animasi. Untuk mencapai tujuan dibidang pendidikan, bisnis, dan social yang berbasiskan riset.

Konsentrasi *Graphic Design* adalah konsentrasi yang menghasilkan lulusan untuk memenuhi kebutuhan industri kreatif dalam bidang Desain grafis, yang mampu mengolah ide, gagasan dalam menghasilkan karya desain grafis yang berbasis riset serta dilandasi oleh nilai-nilai sosial budaya untuk mencapai tujuan dalam bidang pendidikan, bisnis, dan sosial masyarakat

TUJUAN PENCIPTAAN KARYA

Tujuan dari karya ini adalah memperkenalkan Desain Komunikasi Visual beserta konsentrasi Program Studi yang ada kepada masyarakat melalui *Video Motion Graphic* kepada khalayak secara menarik dengan konsep menggunakan prinsip ilustrasi, warna, dan typografi dikemas dalam bentuk 2 Dimensi.

Kata “komunikasi” yang berasal dari bahasa latin “*communicare*” yang berarti “berbagi” adalah kegiatan menyampaikan informasi melalui pertukaran, pikiran, pesan, atau informasi, dengan berbagai cara seperti berbicara, visual, sinyal, tulisan, atau perilaku. Ini merupakan pertukaran informasi yang bermakna antara dua atau sekelompok orang.

Salah satu definisi komunikasi setiap tindakan yang dilakukan satu orang memberi atau menerima dari orang lain informasi tentang kebutuhan orang itu, keinginan, persepsi, pengetahuan. Komunikasi mungkin disengaja atau tidak disengaja, mungkin menggunakan media atau tidak, bentuk berupa verbal dan nonverbal, “Komunikasi manusia adalah proses yang melibatkan individu – individu dalam suatu hubungan, kelompok, organisasi, dan masyarakat yang merespon lain”.

Theodore Clevenger Jr. mencatat bahwa “masalah yang selalau ada dalam mendefinisikan komunikasi untuk tujuan-tujuan penelitian atau ilmiah berasal dari fakta bahwa kata kerja ‘berkomunikasi’ memiliki posisi yang kuat dalam kosakata umum dan karenanya tidak mudah mendefinisikan untuk tujuan ilmiah. Sebenarnya kata kerja ini merupakan salah satu istilah dalam Bahasa Inggris yang terlalu sering digunakan.

KOMUNIKASI VISUAL

Komunikasi visual adalah komunikasi menggunakan bahasa visual, dimana unsur dasar bahasa visual (yang menjadi kekuatan utama dalam penyampaian pesan) adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna atau pesan.

Berikut istilah – istilah yang berhubungan dengan visual :

1. *Visual Language*, ilmu yang mempelajari bahasa visual, visualisasi, yakni kegiatan menerjemah atau mewujudkan informasi dalam bentuk visual.
2. *Visualizer*, yaitu orang yang pekerjaannya menangani masalah visual atau mewujudkan suatu ide kedalam bentuk visual dalam suatu proyek desain.
3. *Visual Effect*, membuat efek – efek tipuan seolah – olah terjadi suatu keadaan atau kejadian yang sulit dilakukan manusia.
4. *Visual Information*, adalah informasi melalui penglihatan
5. *Visual Literacy*, yaitu kumpulan atau daftar karya visual.

Motion Graphic

Motion graphics adalah grafis yang menggunakan video dan atau animasi untuk menciptakan ilusi dari gerak atau transformasi.

Graphics design telah berubah dari static publishing dengan memanfaatkan teknologi komunikasi termasuk film, animasi, media interaktif, dan environmental design. Bidang motion graphics telah menyebar melalui imajinasi para designer dan penonton di abad kedua puluh satu ini. Motion menjadi bagian utama modern visual saat ini dengan integrasi antara televisi, internet, dan lingkungan.

Ada beberapa komponen utama dalam pembuatan *motion graphic*:

1. *Motion Literacy : Choreographing Movement*
Motion literacy merupakan sesuatu hal yang penting untuk *motion graphic*. Ini

melibatkan pemahaman tentang sifat spasial seperti penentuan posisi, skala, orientasi, dan arah

2. *Images, Live-Action, and Type*
Penyatuan gambar dan tipografi dapat berfungsi sebagai bahasa visual dalam lingkungan berbasis waktu.
3. *Pictorial Composition*
Bagaimana komposisi dapat memberikan konsep, emosi, dan membuat komunikasi yang jelas dan efektif.
4. *The Sequential Composition*
Mempertimbangkan komposisi berurutan terjadinya sebuah adegan. Dimana setiap harus memiliki bagian awal, tengah, dan akhir.

Prinsip Animasi

Modal utama seorang *animator* adalah kemampuan meng-*capture* momentum kedalam runtutan gambar sehingga seolah-olah menjadi bergerak atau hidup. Sedikit berbeda dengan komikus, ilustrator, atau katakanlah karikaturis yang menangkap suatu momentum ke dalam sebuah gambar diam (still). *Animator* harus lebih memiliki 'kepekaan gerak' daripada 'hanya' sekedar kemampuan menggambar. Gambar yang bagus akan percuma tanpa didukung kemampuan meng-'hidup'-kan. Sebagaimana definisi dasar animasi yang berarti: membuat seolah-olah menjadi hidup.

1. *Squash and Stretch*
Bola karet yang dilemparkan ke atas, akan penyek (*squash*) sebelum memantul kembali ke atas. Bola karet akan mengalami *squash* ketika menyentuh tanah dan *stretch* ketika melayang ke udara. Animasi yang ditambahkan *Squash and Stretch* akan terlihat lucu, karena gerakan lebih dinamis.
2. Akselerasi (*Ease In and Out*)
Setiap benda diam cenderung tetap diam dan setiap benda bergerak akan tetap bergerak kecuali mengalami percepatan atau akselerasi (hukum kelembaman Newton). Dari suatu pose yang diam kesebuah gerakan akan terjadi percepatan dan dari gerakan

sebuah pose akan terjadi perlambatan untuk memudahkan kita.

3. *Follow Through & Overlapping Action*
Setiap benda yang bergerak akan cenderung tetap bergerak, bahkan setelah mendapat gaya yang menghentikannya.
4. *Solid Drawing*
Latar belakang seorang animator wajib mempunyai keahlian menggambar yang kuat. Menggambar berperan penting dalam pembuatan animasi.

Key

Willian menjawab pertanyaan apa *key* itu dengan cerita-cerita dari gambar-gambar yang ada, dan gambar itu menunjukkan apa-apa saja yang terjadi dalam tampilannya.. ia mencontohkan dua gambar yang berbeda, yaitu penggambaran muka seseorang dengan jalan dibagian awal (*key 1*), yaitu terlihat kaki kanan melangkah kedepan dengan kaki kiri dibagian belakang. Gambar *key* kedua (*key 2*) adalah gambar orang melangkah, tetapi kaki kirinya sudah menekuk ke belakang, dan ketiga (*key 3*) gambaran seseorang yang pada tahap akhir orang melangkah dengan kaki kiri yang paling depan, sedangkan kaki kanan sekarang sudah ada diposisi bagian belakang.

Timing dan Spacing

Waktu (*Time*) adalah tahap yang utama sebagai dasaran fundamental pergerakan-pergerakan yang dilakukan oleh subjek-subjek tersebut. Dalam sebuah film atau foto, penggunaan *time* ini juga menjadi hal pokok yang perlu diketahui. Unit dasar dari waktu ini ditentukan oleh rekaman dan proyeksi laju *frame* film individu atau gambar video.

Richard Willian mengatakan bahwa animasi adalah semua itu tentang "*timing*" dan "*spacing*". Dia mencontohkan bagaimana *timing* dan *spacing* ini bekerja dengan memberikan gambaran bola memantul.

Narasi

Karangan narasi berasal dari Bahasa Inggris *narration* (cerita) dan *narrative* (yang

menceritakan). Karangan narasi adalah karangan yang menyajikan serangkaian peristiwa menurut urutan kejadian atau kronologisnya. Penyajian karangan narasi ini bermaksud untuk memberi arti kepada serentetan kejadian yang ada sehingga pembaca dapat memetik hikmah dari cerita itu.

Karangan narasi ditulis dengan dua tujuan fundamental. Tujuan fundamental karangan narasi yang pertama adalah untuk memberikan informasi atau wawasan yang mampu memperluas pengetahuan pembaca. Sementara itu, tujuan karangan narasi kedua adalah untuk memberikan pengalaman estetis kepada pembaca.

1. Karangan Narasi Informatif

Karangan narasi informatif adalah karangan narasi yang bertujuan untuk penyampaian informasi secara tepat mengenai sebuah peristiwa. Karangan narasi informatif ini juga bertujuan untuk memperluas pengetahuan para pembaca mengenai kisah yang disajikan.

TARGET AUDIENCE

Pada tahap ini, pencipta menentukan *target audience* untuk menentukan target serta sasaran. *Target Audience* yang ditentukan dalam pembuatan karya ini adalah segmentasi umur 15 tahun atau Sekolah Menengah Atas Sedrajat, dengan latar belakang seluruh kalangan pelajar. Dengan pertimbangan Geografis, Demografis dan Psikografis sebagai berikut :

1. Geografis

- Berdomisili Jakarta Selatan, Tangerang dan sekitarnya, Indonesia

2. Demografis

- Pria dan Wanita
- Usia 15 Tahun
- Sekolah Menengah Atas Sedrajat

3. Psikografis

- Mempunyai niat untuk melanjutkan sekolah kejenjang yang lebih tinggi
- Dapat berkompetisi dengan mahasiswa atau mahasiswi lainnya

- Kepribadian : dapat berkomunikasi dengan baik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

Konsep Penciptaan Karya

Karya yang akan pencipta buat adalah *Motion Graphic* tentang program studi Desain Komunikasi Visual dari Universitas Budi Luhur. Sebuah program studi dibawah naungan dari Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Budi Luhur yang telah mendapatkan Ijin Pelaksanaan Program Studi Desain Komunikasi Visual Program Sarjana Universitas Budi Luhur. Dalam hsl ini Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Budi Luhur konsentrasi baru, yaitu Konsentrasi *Graphic Design*, Konsentrasi *Animation*, dan Konsentrasi *Game Development Design*.

Dari tiga konsentrasi tersebut diharapkan dapat meningkatkan kualitas keragaman lulusan dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, serta dapat menarik minat masyarakat yang ingin mengikuti konsentrasi yang sudah disediakan, dan dapat memberikan bekal untuk memasuki dunia industri yang sudah jauh berkembang.

Evaluasi pencipta terbatasnya waktu dalam media yang akan digunakan untuk memberikan informasi yang ada maka tidak dapat mengeksklore berbagai macam keunggulan, fasilitas dan ketersediaan dalam Program Studi Desain Komunikasi Universitas Budi Luhur.

Dalam hal ini karya yang pencipta buat memiliki beberapa evaluasi secara menyeluruh, namun pencipta membaginya dalam beberapa bagian yang dirasa sangat berpengaruh dengan karya yang pencipta buat, berikut pembagiannya :

1. Pertimbangan Kreatif

Pada proses perancangan *motion graphics* ini, pencipta harus mengetahui terlebih dahulu latar belakang dari masalah yang akan diselesaikan kemudian barulah konsep kreatif dapat dibuat mengatasi permasalahan tersebut, tahapannya adalah dengan menentukan bagian-bagian apa saja yang sesuai dan dapat mewakili isi pesan yang dimaksud

2. Waktu
 Dalam penciptaan karya ini pencipta diberikan waktu cukup lama untuk melakukan tahapan mulai dari pembentukan konsep, pengumpulan data, penentuan tema. Tidak hanya itu pencipta tetap memiliki kendala dalam hasil yang telah dibuat terhadap audience mulai dari isi pembahasan *motion graphics* tersebut hingga ilustrasi yang berkaitan dengan desain karya. Sehingga pencipta merasakan waktu yang sangat begitu sempit dengan adanya evaluasi terhadap karya.
3. Peralatan
 Pembuatan karya ini dilakukan dengan membuat ilustrasi melalui *software Adobe Illustrator* dan *Adobe After Effect*. Pencipta mengalami kendala karena tidak memiliki *laptop* yang cukup untuk memproses *rendering motion graphics* dengan cepat.
4. Biaya
 Pada pembuatan karya ini, pencipta mengeluarkan biaya yang tidak sedikit untuk seukuran mahasiswa. Pencipta membuat karya tersebut yang kemudian diperbanyak melalui *cd* dan juga beberapa karya pendukung seperti poster.

Pembahasan

Dalam penciptaan karya ini pencipta membuat objek karya yaitu Perancangan *Motion Graphic* Pengenalan Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Budi Luhur melalui animasi 2D. Program Studi Desain Komunikasi Visual merupakan Program Studi yang berada dibawah naungan Fakultas Ilmu Komuniksia Universitas Budi Luhur. Memiliki konsentrasi baru untuk di Program Studi Desain Komunikasi Visual, yaitu Graphic Design Program, Animation Program, dan Game Design Development Program.

Pencipta tertarik untuk menciptakan *Motion Graphic* animasi 2D tentang Program Studi Desain Komunikasi Visual dan konsentrasi yang terdapat didalamnya, dikarenakan konsentrasi tersebut baru saja diterapkan untuk tahun pengajaran baru semester Gasal. Sehingga masyarakat perlu

mengetahui yang sudah dikeluarkan oleh Program Studi Desain Komunikasi Visual agar masyarakat mengetahui bahwa Universitas Budi Luhur memiliki sebuah wadah untuk mengembangkan minat yang sudah ada dimasyarakat untuk dikembangkan lebih kedepannya nanti dan dapat mengikuti dunia industri yang ada diIndonesia setelah lulus dari Program Studi Desain Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Budi Luhur.

Pencipta berharap dengan mengenalkan konsentrasi yang ada diProgram Studi Desain Komunikasi Visual dapat menambah minat masyarakat untuk memasuki dunia kreatif melalui *Motion Graphic* dan setelah lulus nanti dapat menadapatkan pendapatan yang dapat menunjang, serta dapat menyampaikan ilmu yang didapat kepada masyarakat banyak.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data perancangan pembuatan *Motion Graphic* ini dilakukan dengan cara :

1. Observasi
 Pencipta melakukan observasi langsung dengan menganalisa perkembangan zaman sekarang tentang dunia periklanan digital serta ilustrasi - ilustrasi. Untuk menunjang karya secara visual nantinya dibutuhkan menganalisa melalui media sosial Instagram, Youtube, Facebook dan Twitter.
2. Wawancara
 Riset menggunakan metode wawancara dan melakukan kuisioner terhadap *target audienci* untuk menentukan ilustrasi seperti apa yang mudah dipahami oleh masyarakat. Serta untuk mengumpulkan data yang ada dan untuk mendapatkan data pendukung terkait pembuatan *Motion Graphic*. Pencipta mendapatkan data – data yang diinginkan dalam pembuatan karya serta alasan pembuatan *Motion Graphic*.
3. Studi Pustaka
 Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data melalui observasi studi keperpustakaan dan buku – buku ilmiah. Metode keperpustakaan merupakan teknik observasi secara tidak literatur. Pencipta

melakukan stidu pustaka keberbagai perpustakaan umum yang dibuka oleh Kampus lain, serta perpustakaan umum Universitas Budi Luhur bagian Skripsi atau Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual. Adapun literatur yang pencipta dapat referensi karya yang relevan dengan karya pencipta, buku – buku teori komunikasi, buku – buku teori desain komunikasi, teori warna, teori desain multimedia.

4. Internet

Pencipta menggunakan media internet untuk mencari referensi data dan teori – teori pendukung *Motion Graphic* perusahaan lainnya. Selain itu, pencipta mencari referensi mengenai pembuatan *Motion Graphic* serta tujuan masing – masing pencipta membuat karya tersebut.

- 5. Citra atau Kesan : Memberikan memberikan pengalaman kepada mahasiswa/i tentang dunia industri kreatif
- 6. Target Audience : Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) Sedrajat
- 7. Logo :



Client Brief

- 1. Nama Instansi : Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Budi Luhur
- 2. Judul Proyek : Perancangan *Motion Graphic* pengenalan Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Budi Luhur melalui Animasi 2D
- 3. Yang Ingin Dicapai : Menambah minat calon mahasiswa/i untuk mengikuti Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Budi Luhur
- 4. Tema atau Pesan : Kuliah Seru Penuh Pengalaman dan Berprestasi Menganalkan 3 (tiga) Konsentrasi di Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Budi Luhur

- 8. Gambar, Foto, atau Ilustrasi :



- 9. Animasi : *Motion Grapchi*
- 10. Durasi : 240 Detik (60 Detik x 4 Video)
- 11. Video :
 - 1. Program Studi Desain Komunikasi Visual (60 Detik)
 - 2. Konsentrasi Animasi (60 Detik)
 - 3. Konsentrasi Desain Graphic (60 Detik)
 - 4. Konsentrasi Game Development Design (60 Detik)
- 12. Audio atau Musik :
 - 1. High [NCS Release] - JPB
 - 2. Keddie - Loxbeats
 - 3. I Wonder - PYC Music

13. Media : 4. Energetic Upbeat Pop Summer
 1. Instagram (@dkv.budiluhur)
 2. Youtube

Metode Penelitian

1. Wawancara Client
 Pada tahap ini pencipta mewawancarai client untuk mendapatkan data yang valid tentang Program Studi Desain Komunikasi Visual
2. Pencarian dan Pengelolaan Data
 Pencipta mengobservasi dengan cara membuat kuisioner secara online menanyai masyarakat untuk mencari tahu apa saja yang tepat untuk digunakan didalam pembuatan *Motion Graphic*
3. Pembuatan *Script* Narasi
 Pencipta membuat alur narasi sebagai acuan penggambaran alur animasi dari awal sampai akhir

4. Pembuatan *Stroyline*
 Pada pembuatan *Storyline* disini sebagai acuan pencipta untuk membuat mengambil voice over
5. Perancangan *Storyboard*
 Pencipta membuat sketsa kasar pada *Storyboard* sebagai acuan membuat ilustrasi desain dan elemen – elemen pendukung pada setiap scene
6. Pembuatan ilustrasi desain
 Tahap ini disebut pembuatan ilustrasi desain (asset) dimana pencipta membuat materi – materi pendukung yang akan dianimasikan berdasarkan *storyboard*
7. *Take Voice Over*
 Pada tahap ini pencipta membuat *Voice Over* atau suara pendukung untuk

- sebuah animasi, suara yang berbeda peranannya dengan backsound
8. Animasi Pada tahap ini pencipta menggerakkan ilustrasi desain (asset) yang sudah dibuat sesuai dengan *storyboard* dan *Voice Over* kemudian dianimasi dan disambung sesuai scene

Analisis SWOT

Analisis SWOT ini menjelaskan mengenai apa saja kekuatan, kelemahan, kesempatan, dan juga ancaman dari karya yang pencipta buat, yaitu :

1. *Strength* (Kekuatan)
Kekuatan dari *motion graphics* ini adalah memiliki ilustrasi yang sangat menarik. Mulai dari bentuk, dan warna. Tak hanya itu, karya ini juga menggunakan efek yang bagus sehingga enak untuk dilihat. Dan juga ilmu yang terdapat didalam *video motion graphics* dapat dipahami dengan mudah dengan bantuan ilustrasi gambar dan suara.
2. *Weakness* (Kelemahan)
Kelemahan dari *motion graphics* ini adalah karena masih ada beberapa penjelasan informasi mengenai Program Studi Desain Komunikasi Visual beserta Konsentrasi-

- konsentrasinya yang kurang mendetail. Sehingga masih ada informasi yang kurang dipahami.
3. *Opportunity* (Kesempatan)
Kesempatan yang didapat adalah adanya sebuah tambahan informasi melalui *brief* yang diberikan, bahwa banyak informasi baru yang terdapat pada Konsentrasi - konsentrasi Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Budi Luhur yang dapat membantu mahasiswa kedepannya.
 4. *Threatness* (Ancaman)
Ancaman yang ditemui pencipta dalam penciptaan karya ini adalah para *audience* atau pelajar Sekolah Menengah Atas (SMA) yang lebih gemar menonton selain *motion graphics* informatif ini.

Simpulan

Dalam proses penciptaan karya ini tidak dapat dilakukan sembarangan. Karena sebagai pencipta harus mempertanggung jawabkan apa yang telah kita buat. Banyak aspek-aspek yang diperhatikan dan dipersiapkan dengan matang seperti riset, pengumpulan data, penentuan konsep ide kreatif dan mencocokkan dengan apa yang menjadi *trending* saat ini. Pada kali ini pencipta membuat ide berupa *motion graphics* sebagai media edukasi pendamping informasi untuk orangtua.

Setelah mendapatkan hasil dari survey dan observasi, maka pencipta semakin percaya diri akan pilihannya untuk membuat *motion graphic* sebagai media pendukung untuk memperkenalkan 3 (tiga) konsentrasi baru di Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Budi Luhur kepada siswa/i Sekolah Menengah Atas (SMA) Sedrajat.

Untuk siswa/i Sekolah Menengah Atas (SMA) Sedrajat *motion graphic* merupakan media yang dapat diserap dengan mudah, karena siswa/i sekarang tertarik terhadap hal – hal yang baru. Maka tepat dalam memberikan informasi khususnya untuk hal – hal baru kepada *segmentasi* Sekolah Menengah Atas (SMA) Sedrajat *motion graphic*.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Afdjani, Hadiono. 2014. *Ilmu Komunikasi Proses & Strategi*. Tangerang: Indigo Media.
- Anggraini, Lia S.2018. *Desain Komunikasi Visual : Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Blazer, Liz.2016. *Animated Storytelling Simple Steps for Creating Animation & Motion Graphics*. Amerika: Peachpit Press.
- Herlinyani, Elly Herliyani, S.Sn., M.Pd,2014. *Buku Animasi Dua Dimensi*. Yogyakarta: Graha Ilmu Yogyakarta.
- Krasner, Jon.2008. *Motion Graphic Design Applied History and Aesthetics*. Inggris: Elsevier Inc.
- Kusrianto, Kusrianto.2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Littlejohn,Stephen W. dan Karen A. Foss. 2009 *Theories of Human Communication, 9th ed*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Nurudin. 2017. *Ilmu Komunikasi : Ilmiah dan Populer*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ruslan, Arief.2005. *Animasi Perkembangan Dan Konsepnya*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Supriyono, Rakhmat.2010. *Desain Kominkasi Visual "Teori dan Aplikasi"*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

Internet :

- Jiadis Suciati Sholifah, Hestiasari Rante, Dwi Susanto, "IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHICSPADA PEMBUATAN PROFIL MULTIMEDIA BROADCASTING", diakses dari <https://docplayer.info/32121100-Implementasi-teknik-motion-graphics-pada-pembuatan-profil-multimedia-broadcasting.html>, pada tanggal 26 Juni 2019 pukul 14.57
- Samuel Leksono, *Karangan Narasi dan Cara Menyusunnya* <http://ciputrauceo.net/blog/2016/4/18/karangan-narasi-dan-cara-menyusunnya> diakses pada tanggal 17 Desember 2019 pukul 14.20.