

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC TENTANG PENTINGNYA CEGAH STUNTING SEJAK DINI SEBAGAI MEDIA INFORMASI DI POSYANDU KAMPUNG PAMAHAN

Mentari Arum Tisa

Email: t.arumentari@gmail.com

Arief Ruslan, S.Kom. M.Sn.

Email: arief.ruslan@budiluhur.ac.id

Fakultas Ilmu Komunikasi

Universitas Budi Luhur

ABSTRACT

Nutrition is the main determinant factor related to the quality of human resources. Because the knowledge and pattern of foster care is very influential to the attitude given by the mother to her child so that the nutrient intake given early is good, obtained by the toddler and the nutritional problems of Indonesian toddlers can slowly decrease. Stunting is a serious problem in toddler nutrition and the highest toddler nutrition problem in Indonesia. Where mothers who have high knowledge of the nutrition of toddlers are likely to have good nutrition, and mothers who have low knowledge of the nutrition of toddlers are likely to have problems with nutrition. Therefore nutrition education to reduce the problem of stunting needs to be addressed to all parties involved in the parenting of toddlers such as parents, helpers, and so on. In posyandu Kampung Pamahan stunting problem is very common for the mother according to the observation results that the author has done and the data obtained in Posyandu Pamahan Village. The development of the use of internet media as a means of communication is also becoming faster after the internet began to be accessible through mobile telephone and even then the term smartphone appeared. By using the right media, the message you want to convey can be channeled well. In addition, video media can be seen or re-accessed with smarthphone tools. The selection of motion graphics is because the media in the form of video is more interesting because it uses audio and visual techniques. As well as reading interest in mothers is less high. And it is expected later that mothers and the public realize the importance of the introduction of stunting from an early age to reduce child nutrition problems and child development that adversely affects the child.

Keywords: Nutrition, Stunting, Motion Graphic.

PENDAHULUAN

Gizi merupakan faktor determinan utama yang berhubungan dengan kualitas sumber daya manusia¹. Anak-anak berusia kurang dari 5 tahun adalah kelompok yang rentan untuk masalah gizi dan kesehatan. Kondisi gizi anak usia balita di Indonesia berdasarkan Pantauan Status Gizi 2017 yang dilakukan Kementerian Kesehatan mencapai 17,8 %, sama dengan tahun sebelumnya. Jumlah tersebut terdiri dari balita yang mengalami gizi buruk 3,8% dan 14% gizi kurang.

Sebab kebutuhan gizi anak akan meningkat seiring pertambahan usia. Menurut penulis, gizi itu penting di edukasi sejak dini sebab kualitas gizi baik berawal dari dalam kandungan. Status gizi balita berpengaruh pada pola asuh dan pengetahuan si ibu maupun pihak yang terlibat dalam pengasuhan balita. Sebab pengetahuan dan pola asuh sangat berpengaruh terhadap sikap yang diberikan ibu untuk anaknya agar asupan gizi yang diberikan sejak dini baik, diperoleh si balita dan masalah gizi balita Indonesia bisa perlahan menurun.

Stunting adalah masalah kurang gizi kronis yang disebabkan oleh kurangnya asupan gizi dalam waktu yang cukup lama, sehingga mengakibatkan gangguan pertumbuhan pada anak yakni tinggi badan anak lebih rendah atau

¹ <http://journal.fkm.ui.ac.id/kesmas/article/view/152>
(Diakses pada 17 Oktober 2019, Pukul 14:03 WIB).

pendek dari standar usianya². Menurut Menteri Kesehatan RI, Nila Farid Moelok, terdapat tiga hal yang harus diperhatikan dalam pencegahan stunting, yaitu perbaikan terhadap pola makan, pola asuh dan sanitasi. Anak balita stunting cenderung akan sulit mencapai potensi pertumbuhan dan perkembangan yang optimal baik secara fisik maupun psikomotorik. Stunting merupakan masalah yang serius dalam gizi balita dan masalah gizi balita tertinggi di Indonesia.

Data dari Pantauan Status Gizi masalah gizi anak tertinggi yaitu stunting. Sedangkan berdasarkan data status gizi pada posyandu kampung pamahan, stunting terus ada tiap tahunnya pada tahun 2016 sampai 2019 terakhir dibandingkan dengan gemuk, kurus, atau kurang gizi yang dapat ditanggulangi dengan mudah dibandingkan stunting. Stunting merupakan salah satu masalah gizi yang perlu di tanggulangi dengan melaksanakan program KIE Gizi. Dimana ibu yang memiliki pengetahuan tinggi tentang gizi balita kemungkinan balitanya memiliki gizi yang baik, dan ibu yang memiliki pengetahuan rendah tentang gizi balita kemungkinan balitanya memiliki masalah pada gizi.

Posyandu merupakan salah satu bentuk UKBM yang dikelola dan diselenggarakan dari, oleh, dan untuk masyarakat yang dibantu oleh petugas kesehatan³. Di posyandu Kampung Pamahan masalah stunting sangat awam bagi si ibu menurut hasil observasi yang sudah penulis lakukan dan data yang di dapatkan pada Posyandu Kampong Pamahan, stunting adalah masalah gizi anak tertinggi dibandingkan dengan gemuk, kurus, atau kurang gizi. Sebab peranan posyandu adalah sebagai fasilitas untuk meningkatkan status kesehatan masyarakat yang ditujukan untuk ibu dan anak.

Program yang dilaksanakan oleh posyandu kampung pamahan berupa penimbangan dan pengukuran tubuh untuk balita atau anak, pemberian vitamin A, pemeriksaan

berkala ibu hamil dan lain sebagainya yang dapat membantu proses kualitas pada kesehatan masyarakat. Tetapi dalam program atau kegiatan tersebut jarang nya sosialisasi maupun pengetahuan umum yang di berikan untuk masyarakat. Dengan menggunakan media yang tepat, pesan yang ingin disampaikan dapat tersalurkan dengan baik. Sehingga Motion graphic dapat dijadikan alat untuk menyampaikan pesan sosial kepada ibu-ibu di posyandu atau masyarakat dan dengan adanya sosialisasi melalui media motion graphic ini diharapkan nantinya agar ibu-ibu maupun masyarakat menyadari pentingnya pengenalan stunting sejak usia dini untuk mengurangi masalah gizi anak serta tumbuh kembang anak yang berdampak buruk bagi si anak.

Rumusan Masalah

Kurangnya media sosialisasi dan pembelajaran yang bertujuan untuk mengedukasi pengetahuan Ibu mengenai gizi, menarik pencipta untuk menciptakan sebuah infografis tentang *stunting* dan cara pencegahannya, dimana hal tersebut dapat dipahami dengan mudah oleh para ibu yang berada di Posyandu dan sebagai media informasi untuk masyarakat.

Tujuan Pencipta

Membuat sebuah media video sebagai media informasi tentang pentingnya cegah stunting sejak dini agar mempermudah penyampaian dan memahami dalam pengetahuan informasi baru untuk kalangan orangtua, maupun masyarakat.

Manfaat Umum

Dengan dibuatnya karya ini diharapkan masyarakat khususnya para ibu dan pengasuh anak memahami video infografis ini secara keseluruhan khususnya dalam segi informasi gizi pada anak terutama pencegahan stunting.

Manfaat Praktis

Karya ini di harapkan dapat membuka wawasan masyarakat terutama para ibu mengenai pencegahan stunting sejak dini dan

² e-Jurnal Pustaka Kesehatan, vol. 3 (no. 1) Januari 2015

³ Betri Anita, Henni Febriawati, dan Yandrizal, Puskesmas Dan Jaminan Kesehatan Nasional, DEEPUBLISH, Yogyakarta, 2009, hlm 98

asupan gizi anak yang dapat di pahami dengan mudah dan memecahkan masalah gizi ini pada konten atau isi yang terdapat pada video infografis ini.

LANDASAN TEORI

Komunikasi Visual

Komunikasi visual adalah komunikasi yang menggunakan bahasa visual, dimana unsur dasar bahasa visual adalah segala sesuatu yang dapat terlihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna atau pesan⁴.

Desain Komunikasi Visual

Menurut Tinarbuko, desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis yang terdiri atas gambar (ilustrasi), huruf dan tipografi, warna, komposisi, dan *layout*. Semua itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio dan/atau audio visual kepada target sasaran.⁵

Prinsip-prinsip Dasar Desain

Dalam membuat sebuah karya desain, perlu memperhatikan beberapa prinsip kerja desain yang harus selalu diterapkan. Hal ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Keseimbangan (*balance*), adalah pembagian berat yang sama, baik secara visual maupun optic.
- b. Tekanan (*emphasis*), penggunaan penekanan yang berfungsi untuk membangun visual sebagai pusat perhatian yang bertujuan untuk menonjolkan salah satu unsur sebagai pusat perhatian.
- c. Irama (*rhythm*), pengulangan gerak atau penyusunan bentuk secara berulang-ulang.

d. Kesatuan (*unity*), prinsip yang dipakai agar semua komponen yang digunakan memiliki kesatuan.⁶

Unsur-Unsur Visual

Unsur-unsur komunikasi visual terdiri dari:

- a. Garis (*Line*), merupakan salah satu unsur desain yang menghubungkan antara satu titik poin yang lain. Garis adalah unsur dasar untuk membangun sebuah bentuk.
- b. Bentuk (*Shape*), adalah segala sesuatu yang memiliki diameter, tinggi, dan lebar. Bentuk-bentuk dasar yang pada umumnya dikenal adalah kotak, lingkaran, segitiga, lonjong, dan lain-lain.
- c. Tekstur (*Texture*), adalah tampilan permukaan atau corak dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Penggunaan tekstur pada desain, akan menambah pengalaman dan menjadi nilai lebih daripada sekedar estetik.
- d. Gelap Terang / Kontras, merupakan warna yang berlawanan antara satu dengan lainnya, terdapat perbedaan baik warna atau titik focus. Gelap terang atau kontras ini dapat digunakan dalam desain sebagai salah satu cara untuk menonjolkan pesan atau informasi yang dapat juga menambah kesan dramatis.
- e. Warna merupakan unsur penting dalam obyek desain. Warna dapat menampilkan identitas atau citra yang ingin disampaikan.
- f. Ukuran (*Size*). Ukuran dapat diartikan sebagai perbedaan besar kecilnya suatu obyek. Dengan menggunakan unsur ini, anda dapat menciptakan unsur kontras dan penekanan (*emphasis*), pada obyek desain yang hendak dibuat⁷.

⁴ Adi Kusrianto, Pengantar Desain Komunikasi Visual (Yogyakarta: Andi, 2007), hlm.10

⁵ Ibnu Teguh Wibowo, *Belajar Desain Grafis*, (Yogyakarta: Buku Pintar, 2013), Hlm. 64

⁶ Lia Anggraini dan Kirana Nathalia, *Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan untuk Pemula* (Bandung: Nuansa Cendikia, 2014) hlm. 41

⁷ Ibid hlm 44

Motion Graphic

Motion Graphic adalah media yang menggunakan rekaman video dan atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah output multimedia.⁸

Ada beberapa komponen utama dalam pembuatan *motion graphic*:

A. *Motion Literacy : Choreographing Movement*

Motion Literacy merupakan sesuatu hal yang penting untuk *motion graphic*. Melibatkan pemahaman tentang sifat spasial seperti penentuan posisi, skala, orientasi, dan arah.

B. *Image, Live-Action, and Type*

Penyatuan gambar dan tipografi dapat berfungsi sebagai bahasa visual dalam lingkungan berbasis waktu.

C. *Pictorial Composition*

Bagaimana komposisi dapat memberikan konsep, emosi, dan membuat komunikasi yang jelas dan efektif.

D. *The Sequential Composition*

Mempertimbangkan komposisi berurutan terjadinya sebuah adegan. Dimana harus memiliki bagian awal, tengah dan akhir.⁹

Ilustrasi

Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Ilustrasi tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong, misalnya dalam majalah, koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai *image bitmap*, hingga karya foto¹⁰

Animasi

Dalam Kamus Bahasa Indonesia-Inggris, kata animasi bersal dari kata dasar; “*to animate*”, yang berarti menghidupkan. Secara umum, animasi merupakan salah satu kegiatan menjalankan atau menggerakkan benda mati, dengan memberi dorongan, kekuatan, gambaran-gambaran, semangat agar seakan-akan hidup.¹¹

Prinsip-Prinsip Animasi

Menurut Elly Herliyani dalam bukunya yang berjudul “Animasi Dua Dimensi”, terdapat pula prinsip-prinsip dalam animasi yaitu:

1. *Squash And Stretch*
2. *Anticipation*
3. *Follow-Through and Overlapping Action*
4. *Arcs*
5. *Ease-In and Ease-Out*
6. *Timing and Spacing*
7. *Secondary Action*
8. *Exaggeration*
9. *Staging*
10. *Straight Ahead Action and Pose-To-Pose*
11. *Solid Drawing / Solid Fabbing*
12. *Appeal*

METODE PENCIPTAAN KARYA

Deskripsi Karya

Karya ini merupakan sebuah video digital berupa *motion graphic* dengan resolusi video 1280 x 720 pixel dan format MPEG-4/.MP4/.MOV.

Target Audiens

Orang tua terutama ibu adalah peran yang paling utama dalam memperhatikan gizi anak atau tumbuh kembang pada anaknya agar proses perkembangan anak tidak terhambat. Sebab *stunting* tidak dapat disembuhkan tetapi bisa dicegah. Maka dari itu pengetahuan ibu tentang *stunting* bisa didapatkan melalui media video menarik yaitu berupa *motion graphic* dan bisa didapatkan melalui lingkungan sekitar yang membantu proses tumbuh kembang anak berupa pelayanan kesehatan yaitu posyandu.

⁸ Michael Betancourt, dalam artikelnya “The Origins of Motion Graphics”, di Cinegraphic

⁹ Jon Krasner, *Motion Graphic Design Applied and Aesthetics*, (Inggris: Elsevier Inc, 2008) hlm. 135.

¹⁰ Rakhmat Suptiyono, *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2010), Hlm. 54

¹¹ Arief Ruslan, *Animasi: Perkembangan dan Konsepnya* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016), Hlm.15

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Studi Literatur

Dalam proses penciptaan karya ini harus didukung oleh studi literatur sebagai landasan teori untuk diterapkan pada karya yang akan dibuat, agar memperkuat penciptaan karya. Pencipta membutuhkan data-data yang valid melalui buku-buku, artikel, dan internet.

Wawancara

Wawancara yang akan dilakukan oleh pencipta untuk memperoleh keterangan, menguji kebenaran, dan menjawab permasalahan yang akan diangkat dalam karya ini. Pencipta mewawancarai sesuai segementasi yang telah ditentukan.

Observasi

Pencipta mengalaminya sendiri pada lingkungan rumah, dimana masih banyak yang memiliki anak balita dan tidak mengerti atau mengetahui apa itu *stunting* serta pengaruhnya terhadap tumbuh kembang anak.

PERANCANGAN KONSEP KREATIF DAN KONSEP TEKNIS

Konsep Kreatif

Konsep karya yang diciptakan oleh pencipta adalah bagaimana menyampaikan informasi yang masih awam dikalangan ibu terutama untuk tumbuh kembang anaknya, yang didalamnya dibuat secara menarik dan mudah dipahami. Media yang digunakan adalah Video *Motion Graphic* dimana mudah untuk disimpan dan diulang kembali dan ibu ibu saat ini sudah memiliki gadget.

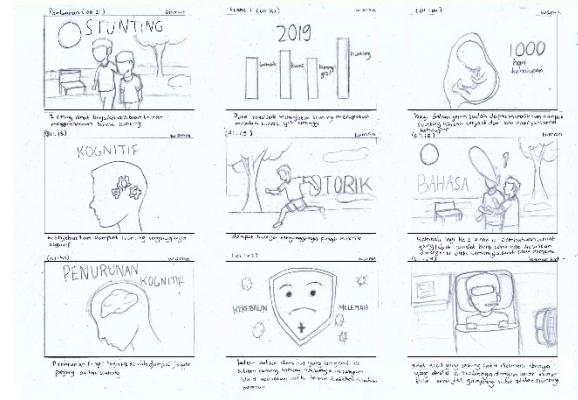
Konsep Teknis

Awal pembuatan karya ini dimulai dengan membuat sketsa yang dilakukan secara manual dengan menggunakan pensil dan kertas, kemudian sketsa yang sudah dibuat akan langsung di scan agar bisa ditampilkan dilayar komputer. Dan selanjutnya langsung ketahap bagian digital, dimana sketsa tadi akan ditebalkan atau di tracing menggunakan aplikasi Adobe Illustrator CC 2015, kemudian dilanjut dengan tahap penggabungan karakter dan background menggunakan aplikadi Adobe After Effect CC 2015. Kemudian ditahap terakhir

menggunakan Adobe Premiere Pro CS6 untuk menggabungkan semua video dan musik lalu video akan di rendering menggunakan format H264 agar menjadi MP4.

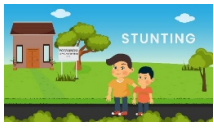
PEMBAHASAN KARYA



Storyboard

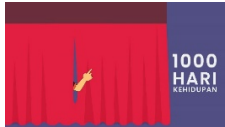



Gambar 1

Pembuatan Storyboard

No	Karya	Pembahasan
1		<p>Time: 00:09 detik</p> <p>Motion: Pada scene ini menggunakan effect present position pada karakter. Dengan position : 1150.2, 551,9</p> <p>Action:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Muncu Ibackground 2. Muncul 2 karakter yang sedang berjalan dan teks STUNTING dengan menggunakan font poppins bold <p>Composition: terdapat video swf yaitu karakter</p>

		<p>yang digerakkan berjalan, <i>vector background</i> (latar lingkungan posyandu), teks “stunting” dan suara (<i>voice over</i>) yang menjelaskan tentang pengertian stunting. Prinsip dari komposisi pada <i>scene</i> ini yaitu <i>unity</i> karena komponen yang digunakan memiliki kesatuan.</p> <p>Voice Over: Stunting adalah masalah kurang gizi kronis akibat kurangnya asupan gizi yang cukup lama sehingga mengakibatkan gangguan pertumbuhan pada anak.</p>			<p>tahun 2016 sampai 2019</p> <p>Composition: terdapat data statistik dan teks sebagai pendukung, dan suara (<i>voice over</i>) yang menjelaskan data statistik tersebut. Prinsip dari komposisi pada <i>scene</i> ini yaitu <i>rhythm</i> karena pengulangan gerak atau penyusunan bentuk secara berulang-ulang</p> <p>Voice Over: Sedangkan data stunting dari posyandu kampung pamahan terus ada pada tahun 2016-2019 terakhir.</p>
2		<p>Time: 00:12 detik Motion: Pada <i>scene</i> ini menggunakan <i>effect present position</i> dan <i>masking</i>. Dengan <i>position</i> : 1006.8,341.5 Action:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Muncul teks “Data Stunting Kampung Pamahan” 2. Muncul data statistic satu persatu yang dimulai dari 	3		<p>Time: 00:03 detik Motion: Pada <i>scene</i> ini menggunakan <i>effect present rotation</i> dan <i>position</i>. Dengan <i>rotation</i> : 90° dan <i>position</i> : 1166.9,484.1 , Action:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Muncul ilustrasi makanan, buah, sayur yang berotasi 2. Muncul karakter orangtua

		<p>dengan teks “pola asuh”</p> <p>3. Muncul teks NUTRISI pada bagian tengah makanan yang berotasi</p> <p>Composition: terdapat vector makanan, karakter, teks dan suara (<i>voice over</i>). Prinsip dari komposisi <i>scene</i> ini yaitu <i>emphasis</i> dan <i>rhythm</i> karena terlihat pada karakter yang tampak besar dan irama tampak konsisten pada makanan.</p> <p>Voice Over: Mulai dari nutrisi dan pola asuh.</p>			<p>kehidupan” sebagai penjelasan</p> <p>Composition: terdapat vector tirai dan tangan, teks dan suara (<i>voice over</i>). Prinsip dari komposisi <i>scene</i> ini yaitu <i>emphasis</i> karena terlihat dari warna tirai yang mencolok serta menerapkan <i>unity</i> untuk ukuran pada tipografi.</p> <p>Voice Over: Mpsi penting banget loh, untuk perhatiin nutrisi anak di masa masa golden age 1000 hari kehidupan.</p>
4		<p>Time: 00:05 detik</p> <p>Motion: Pada scene ini menggunakan <i>effect present position</i>. Dengan <i>position</i> : 1268.0,248.7</p> <p>Action:</p> <ol style="list-style-type: none"> Muncul <i>background</i> tirai bergerak yang menyembunyikan karakter dan hanya terlihat tangan yang bergerak sebagai media informasi verbal Muncul teks “1000 hari 	5		<p>Time: 00:03 detik</p> <p>Motion: Pada scene ini menggunakan <i>effect present opacity</i> dan <i>position</i>. Dengan <i>opacity</i> : 98% dan <i>position</i> : 1142.8,431,5</p> <p>Action:</p> <ol style="list-style-type: none"> Muncul karakter dengan gerakan tangan mencegah Muncul sebuah vector perlindungan imun tubuh bagus dengan penjelasan teks “cukup gizi”

		<p>3. Muncul virus yang akan menyerang dihalangi oleh perlindungan imun tubuh</p> <p>Composition: terdapat vector atau ilustrasi perlindungan imun tubuh, karakter berupa video swf, dan suara (<i>voice over</i>). Prinsip dari komposisi <i>scene</i> ini yaitu <i>emphasis</i> dan <i>balance</i> karena cukup gizi memfokuskan ditengah dan tampak besar. Sedangkan keseimbangan objek terdapat pada virus, gizi, dan karakter.</p> <p>Voice Over: Ayo mulai dari sekarang cegah <i>stunting</i></p>
--	--	--

Laporan Penciptaan Karya Pra Produksi

Dalam perancangan karya ini, pencipta menemukan beberapa kendala dalam mencari riset/observasi yang dimana tema tersebut sangat awam di lingkungan masyarakat tetapi memiliki masalah gizi tertinggi tiap tahunnya. Dengan tema dan masalah yang berkesinambungan dengan penyampaian informasi yang kurang menarik bagi *target audience*.

Produksi

Di tahap produksi pencipta mengalami kendala terutama di tahap menggerakkan animasi pada ilustrasi karakter. Oleh karena itu pencipta diperlukan untuk belajar lebih mengenai

animasi. Adapun kendala yang terjadi pada saat pemilihan *background*.

Pasca Produksi

Setelah tahap produksi selesai, pencipta mengalami kendala saat animasi masuk ke tahap rendering dikarenakan perangkat keras yang digunakan oleh pencipta kurang mencukupi. Sehingga proses rendering memakan waktu yang cukup lama.

SIMPULAN

Penciptaan karya tugas akhir ini berupa *motion graphic* "Cegah *stunting* sejak dini", dan proses yang dialami pencipta bukanlah hal yang mudah dalam pengerjaannya pencipta menemukan banyak hambatan baik dari segi sketsa, menentukan jenis ilustrasi, dan pada tahap animasi. Diharapkan dengan adanya video *motion graphic* "Cegah *stunting* sejak dini" ini dapat menjadi media informasi bagi para orang tua maupun masyarakat terutama di kampung Pamahan.

Karya ini memiliki dampak secara langsung maupun tidak langsung kepada target khalayak yaitu:

1. Dampak Langsung

Dampak langsung pada karya ini ialah *target audience* menjadi tahu mengenai *stunting* (tentang gizi anak) yang dapat langsung diterapkan.

2. Dampak Tidak Langsung

Dampak tidak langsung karya ini adalah menjadi media yang dapat mudah di pahami agar pola asuh orangtua tidak keliru dengan media berupa video yang dapat dilihat kembali.

DAFTAR PUSTAKA

Betri Anita, Henni Febriawati, dan Yandrizal. 2009. *Puskesmas Dan Jaminan Kesehatan Nasional*. DEEPUBLISH. Yogyakarta: DEEPUBLISH.

Teguh Wibowo, Ibnu. 2013. *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Buku Pintar

Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar desain komunikasi visual*. Yogyakarta: Andi.

Anggraini Lia dan Kirana Nathalia. 2014. *Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendikia.

Krasner Jon. 2008. *Motion Graphic Design Applied and Aesthetics*. Inggris: Elsevier Inc.

Suptiyono Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Ruslan Arief. 2016. *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Referensi Sumber Lain:

<http://journal.fkm.ui.ac.id/kesmas/article/view/152> (Diakses pada 17 Oktober 2019, Pukul 14:03 WIB).

Michael Betancourt, dalam artikelnya "The Origins of Motion Graphics", di Cinegraphic

e-Jurnal Pustaka Kesehatan, vol. 3 (no. 1) Januari 2015

Michael Betancourt, dalam artikelnya "The Origins of Motion Graphics", di Cinegraphic