

Perancangan Media Pengenalan Varietas Ayam Kampung Unggul Balitbangtan Berbasis Motion Graphics

Media Design for the Introduction of Balitbangtan Superior Chicken Varieties Based on Motion Graphics

Annisa Amanda Nelvi^{1*}, Dhila Aprilianti¹, Mohamad Alvin Renaldi¹, Muhammad Abdullah Alwahdi¹, Shiddiq Wicaksono¹, M.Lutfi Yustisyia¹, Benito Ibrahim Delano¹, Muhamad Arya Rifan¹, Ridwan Siskandar²

¹Student of Software Engineering Technology Study Program, College of Vocational Studies, IPB University, Bogor, Indonesia

²Computer Engineering Technology Study Program, College of Vocational Studies, IPB University, Bogor, Indonesia

Article Info:

Received: 17-02-2023

in revised form: 16-06-2023

Accepted: 20-07-2023

Available Online: 22-07-2023

Keywords:

Motion graphics, Ayam KUB, Pengenalan, Animasi

Corresponding Author:

email:

annisamanda@apps.ipb.ac.id

ridwansiskandar@apps.ipb.ac.id

Abstract: *Balitbangtan's superior native chicken is an agricultural program organized by Balai Penelitian dan Pengembangan Peternakan (Balitbangtan), part of the Indonesian Ministry of Agriculture. The program aims to increase the competitiveness of native chicken production through various superior methods offered, such as increased productivity and quality, increased availability of superior seeds, improved farm management, and improved disease control. But many people still do not know about this superior native chicken because it is not widely introduced. With the existence of motion graphics that display the advantages and uniqueness of high-quality native chicken varieties developed by Balitbangtan. It is expected to introduce Balitbangtan products and increase reader information about Balitbangtan native chickens. This motion will use animation techniques and visual effects to strengthen the message, such as how to care for it, its benefits, and make it more attractive.*

Abstrak: Ayam kampung unggul Balitbangtan adalah program pertanian yang diselenggarakan oleh Balai Penelitian dan Pengembangan Peternakan (Balitbangtan), bagian dari Kementerian Pertanian Indonesia. Program ini bertujuan untuk meningkatkan daya saing produksi ayam kampung melalui berbagai metode unggulan yang ditawarkan, seperti peningkatan produktivitas dan mutu, peningkatan ketersediaan bibit unggul, peningkatan manajemen peternakan, dan peningkatan kendali terhadap penyakit. Tetapi banyak masyarakat yang masih belum mengenal tentang ayam kampung unggulan ini dikarenakan tidak di perkenalkan secara luas. Dengan adanya *motion graphics* yang menampilkan keunggulan dan keunikan dari varietas ayam kampung berkualitas tinggi yang dikembangkan oleh Balitbangtan. Diharapkan dapat memperkenalkan produk Balitbangtan dan menambah informasi pembaca mengenai ayam kampung unggul Balitbangtan. *motion* ini akan menggunakan teknik animasi dan efek visual untuk memperkuat pesan, seperti bagaimana cara merawatnya, manfaatnya, dan membuatnya lebih menarik.

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki beragam sumber daya genetik unggas yang masih dapat dikembangkan, salah satunya adalah ayam kampung yang memiliki banyak variasi genetik dan kemampuan

beradaptasi yang kuat Namun, pertumbuhan ayam kampung membutuhkan waktu yang lama, yakni 12 minggu, sementara ayam *broiler* hanya memerlukan waktu 4 minggu untuk mencapai umur dikonsumsi (Hasyim et al., 2020).

Dengan menerapkan seleksi ayam kampung berkualitas tinggi, masalah yang terjadi dalam ayam kampung dapat diatasi. Seleksi yang dimaksud dikenal sebagai "Ayam Kampung Unggul Balitbangtan" (KUB). KUB adalah ayam yang diperoleh melalui seleksi dari Ayam Kampung asli Indonesia pada enam generasi galur betina (Indrijani & Tanwiriah, 2017). Bertujuan untuk meningkatkan daya saing produksi ayam kampung melalui berbagai metode unggulan yang ditawarkan, seperti peningkatan produktivitas dan mutu, peningkatan ketersediaan bibit unggul, peningkatan manajemen peternakan, dan peningkatan kendali terhadap penyakit. Ayam KUB memiliki banyak kelebihan, seperti penghematan dalam pemberian pakan karena membutuhkan pakan lebih sedikit, lebih tahan terhadap penyakit, memiliki tingkat mortalitas yang lebih rendah, dan memproduksi telur dengan frekuensi lebih tinggi dibandingkan Ayam Kampung lain. Oleh karena itu, Ayam KUB dapat menjadi solusi untuk memenuhi kebutuhan protein hewani bagi masyarakat.

Permasalahan yang sering ditemui kurangnya pemahaman masyarakat tentang varietas ayam kampung unggul balitbangtan. Salah cara untuk memperkenalkan varietas ayam kampung unggul balitbangtan ini adalah dengan melalui audio visual atau biasa disebut juga dengan *motion graphics*. *Motion graphics* merupakan kombinasi dari video, film, ilustrasi, fotografi, musik dan animasi. Ini termasuk tipografi dan grafik yang terlihat di judul TV pembuka, judul film dan elemen grafis yang terlihat di televisi. *Motion graphics* adalah kumpulan dari beberapa elemen desain potong/animasi berbasis media visual yang dipadukan dengan bahasa sinematik. dengan desain grafis, kombinasi elemen yang berbeda seperti 2D atau 3D (Alatas, 2020) (Mahardika & Soewito, 2021) (Mahardika & Soewito, 2021).

Animasi adalah serangkaian gambar yang disusun secara berurutan untuk menciptakan ilusi gerakan pada objek atau gambar yang dianimasikan. Jenis gambar yang dapat dianimasikan bisa bermacam-macam, termasuk makhluk hidup, benda mati, atau tulisan. Dalam proses animasi, objek yang awalnya diam akan diatur dalam posisi-posisi yang berbeda sehingga tercipta ilusi gerakan dan kehidupan pada objek tersebut. Asal kata animasi sendiri berasal dari kata *animate* dalam bahasa Inggris yang berarti memberi kehidupan dan gerakan pada benda mati (Pratama & Putra, 2019) (Apriansyah, 2020).

Multimedia merupakan gabungan dua atau lebih elemen yang terdiri dari animasi, grafik, foto, gambar, suara dan teks. Padahal belajar adalah proses menciptakan lingkungan untuk belajar. Jadi, berdasarkan kedua konsep tersebut, multimedia pembelajaran diartikan sebagai penerapan multimedia dalam proses pengenalan ((Singa et al., 2021)). Persepsi yang muncul dari pergerakan temporal *frame* disebut animasi. *Frame* itu sendiri terdiri dari bagian kecil dari animasi yang berisi gambar objek atau gambar yang dihasilkan dapat dimodifikasi atau diedit untuk setiap gambar (Singa et al., 2021).

Motion graphics ayam kampung unggul Balitbangtan merupakan sebuah video animasi yang akan dibuat dengan tujuan untuk memperkenalkan ayam kampung unggul Balitbangtan. Video tersebut akan menampilkan informasi tentang ayam kampung unggul Balitbangtan, seperti bagaimana cara merawatnya, manfaatnya, dan alasan mengapa harus memilih ayam kampung unggul Balitbangtan. Video juga akan menggunakan animasi, grafis, dan musik untuk membuatnya menarik dan menghibur (Haminah Sagala et al., 2020).

METODE

Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data menggunakan metode studi literatur dan observasi. Studi literatur adalah mengumpulkan dan menganalisis berbagai informasi mengenai varietas ayam kampung unggul Balitbangtan (Lestari & Siskandar, 2021). Pengumpulan data didapatkan dari jurnal maupun *e-book* yang telah diterbitkan. Informasi yang didapatkan selanjutnya diuraikan sesuai fokus yang

dicari(Supama Wijaya et al., 2022)(Wahyudiningsih et al., 2022)(Jenie et al., 2021). Observasi (Arifin et al., 2022)(Hidayat et al., 2022)(Farras Fauzan et al., 2021)dilakukan untuk melihat langsung tingkah laku dan media yang banyak diminati masyarakat(Arifin et al., 2022)(Hidayat et al., 2021)(Dardanella et al., 2022b).

Metode Analisis Data

Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif biasanya untuk menganalisis data secara keseluruhan dari hasil pengamatan(Al-Ars et al., 2021). Menurut (Rahmani et al., 2021) dalam pembuatan *motion graphics* memiliki 3 tahapan yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Ada beberapa penelitian melakukan perancangan dengan menggunakan metode *waterfall*(Hatrinidinar Rasya et al., 2020)(Siskandar, Fadhil, et al., 2020)(Abiyaksa et al., 2020)(Lintar Balle et al., 2021)(Damas Yoridho et al., 2020)(Alatas, 2020)(Fardani et al., 2020)(Santosa et al., 2021)(Shubhi Maulana et al., 2021). Metode ini terdiri atas analisis, desain sistem, implementasi dan *testing*(Rizky Ayu Nandita et al., 2022)(Siskandar, Indrawan, et al., 2020)(Siskandar et al., 2017)(Novianty et al., 2019)dan menggunakan metode DSR (*Design Science Research*)(Siskandar, Indrawan, et al., 2020)(Andre et al., 2020). Untuk membuat *motion graphics* perlu dibuat suatu rancangan seperti :

- Jenis produk

Video motion graphics merupakan produk yang akan dirancang pada karya ini(Aryani & Everlin, 2019). Pembuat *motion graphics* ini bertujuan untuk memberikan informasi(Dardanella et al., 2022a) dan memperkenalkan varietas kampung unggul Balitbangtan. Motion ini akan berisi penegertian, cara merawat, jenis pakan dan perbedaan dari ayam kampung lainnya.

- Presentasi Produk

Resolusi :1920 x 1080

Format : MP4

Presentase : Gambar 80%
Teks 20%

Durasi : 2 menit 58 detik

Tema : Varietas Ayam Kampung Unggul Balitbangtan

- Analisis SWOT

Kekuatan (*Strength*)

Video animasi terdapat gambar dan *voice over* yang akan menjelaskan informasi diharapkan masyarakat yang menonton dapat memahami lebih jelas. Durasi lebih singkat dan video dapat diputar kembali terus menerus(Andito, 2019).

Kelemahan (*Weakness*)

Durasi yang singkat membuat informasi mengenai ayam kampung unggul Balitbangtan tidak dijelaskan secara detail.

Kesempatan (*Oppurtunity*)

Banyak masyarakat Indonesia lebih tertarik dengan menonton video animasi atau *motion graphics* dibandingkan membaca informasi mengenai ayam KUB.

Ancaman (*Threat*)

Adanya kesalahan dalam memelihara varietas ayam kampung balitbangtan ini.

- **Strategi SWOT**

Strength-Opportunity

Video animasi berisi informasi yang jelas mengenai cara memelihara ayam kampung unggul balitbangtan. Didalam video akan terdapat karakter yang akan menjelaskan informasi secara jelas dan mudah dipahami.

Strength-Threat

Membuat video animasi yang yang mudah dipahami padat dan jelas yang dikemas dengan semenarik mungkin, duharapkan dapat menambah informasi masyarakat yang melihatnya.

Weakness-Opportunity

Didalam video menampilkan informasi ayam kampung unggul Balitbangtan dan cara memeliharanya secara singkat dan padat sehingga masyarakat mencerna informasi yang ditampilkan di video.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Motion graphics yang digunakan untuk memprkenalkan dan menambah informasi masyarakat dengan alur cerita atau *storyline* yang santai dan terdapat mengisi suara yang diharapkan dapat membuat video animasi terlihat lebih menarik serta diterima oleh target audiens (Rizal et al., 2021). Naskah cerita berisi :”Halo, aku cikube dividio kali ini aku akan menjelaskan tentang Ayam Kampung Unggul Balitbangtan atau biasa disebut ayam KUB. Ayam KUB adalah ayam kampung galur baru yang diciptakan oleh badan litbang pertanian yang bertujuan untuk meningkatkan produksi telur ayam kampung agar mampu memenuhi kebutuh masyarakat.

Ayam KUB memiliki keunggulan yang lebih banyak loh daripada ayam kampung pada umumnya, pertama masa memgeram ayam yang rendah berkurang hingga 10%, kedua bobot badan pada umur 20 minggu sudah mencapai 1200-1600 gram, ketiga produktivitas telur semakin meningkat setiap tahunnya yaitu 160 sampai 180 butir, lalu ayam KUB memiliki sifat adaptif sehingga tahan terhadap penyakit. Pemeliharaan umur satu sampai empat minggu atau biasa dikenal dengan periode brooding. Priode *brooding* adalah empat minggu awal hidup bibit ayam yang merupakan periode sangat penting karena merupakan poin awal untuk menghasilkan produksi yang bagus. Pada periode ini kamu harus mempersiapkan kandang yang layak dan nyaman untuk bibit ayam, air minum yang berisi larutan gula 50%, serta menyalakan pemanas enam jam sebelum datangnya bibit ayam sampai tercapai suhu 32 sampai 33 derajat celcius.

Periode pertumbuhan. Pada fase ini harus memperhatikan kepadatan kandang, program vaksinasi pada umur empat hari, umur 21 hari, dan umur 3 bulan dengan optimasi pemberian pakan 2 kali sehari. Periode penetasan telur, pemeliharaan periode ini pada umur kurang dari 20 minggu biasanya ditujukan untuk menghasilkan telur tetas. Periode penetasan diawali dengan pemilihan calon induk dan penjantan.

Perkandangan, ada beberapa syarat yang harus dipenuhi sebelum kita membangun kandang, yang pertama kandang *battery*, kontruksi kandang harus kuat, mudah dirawat dan tahan lama. Yang kedua kandang berpagar kontruksinya harus mendukung kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan ternak. yang ketiga kandang postal, bentuk kandang harus di sesuaikan dengan bentuk usaha pakan. Pakan ayam KUB diberikan dalam bentuk tepung kasar atau *crumble*, bahan pakan pada ayam dapat diberikan dengan lebih dari dua campuran. Jenis pakan yang diberikan yaitu dedak padi, dedak jagung, bukil kedelai, sorgum dan sagu”

Hasil akhir yang didapatkan setelah melalui proses pembuatan menggunakan aplikasi *Adobe After Effect*, *Adobe Audition*, *Adobe Illustrator* dll. Berikut hasil potongan gambar yang terdapat pada *motion graphics* varietas ayam kampung unggul Balitbangtan.



Gambar 1 Tampilan judul Motion Graphics

Pada gambar 1 menampilkan judul dari *motion graphics* yang telah dibuat yaitu Budidaya Ayam Kampung Unggul Balitbangtan yang terdapat di awal video.



Gambar 2 Maskot

Pada gambar 2 memperkenalkan maskot yang akan membantu menjelaskan informasi yang terdapat didalam video animasi. Maskot yang berbentuk telur mata sapi agar terlihat menarik diberi muka, sepasang kaki dan tangan diberi nama Chikube.



Gambar 3 Ayam KUB

Pada gambar ini menjelaskan dan menampilkan ayam kampung unggul Balitbangtan secara jelas dapat singkat.



Gambar 4 Keunggulan ayam KUB

Pada gambar 4 menampilkan ayam kub ayam yang tidak mudah sakit ini merupakan salah satu keunggulan ayam kampung unggul balitbangtan dari pada ayam kampung lainnya. Didalam video animasi di beritahu beberapa keunggulan ayam KUB dibandingkan ayam kampung lainnya.



Gambar 5 periode brooding

Pada gambar 5 menjelaskan mengenai empat minggu pertama anak ayam yang harus diperhatikan.



Gambar 6 Persiapan kandang

Pada gambar 6 menampilkan 3 hal yang harus diperhatikan untuk mendapat kualitas ayam yang bagus seperti mempersiapkan kandang, air yang mengandung larutan gula dan menyalakan pemanas kandang.



Gambar 7 Pakan

Pada gambar 7 menampilkan beberapa pakan yang diberikan kepada ayam seperti dedak ayam, dedak jagung, bublik kedelai, sorghum, dan sagu.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan perancangan varietas ayam kampung unggul Balitbangtan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa menciptakan sebuah informasi yang baik melalui media *Motion graphic* bukanlah hal yang mudah. Diperlukannya pembuatan desain dan mengumpulkan data sehingga diperlukan didekasi yang tinggi. Tujuan pembuatan video animasi ini yaitu memberikan informasi dan pengetahuan tentang varietas ayam kampung unggul Balitbangtan. *Motion* ini akan berisi penegerian, cara merawat, jenis pakan dan perbedaan dari ayam kampung lainnya. Yang menggunakan animasi, grafis, dan musik untuk membuatnya menarik dan menghibur

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Sekolah Vokasi IPB

DAFTAR PUSTAKA

- Abiyaksa, D., Adi, S. H., & Siskandar, R. (2020). Pembuatan Prototype Smart Budidaya Ikan Mas Koki Berbasis Arduino Making Smart Prototype Goldfish Culture Based On Arduino. *Indonesian Journal of Science*, 1(1), 45–50. <http://journal.pusatsains.com/index.php/jsi>
- Al-Ars, K. R., Fakhiratunisa, N., Wirastuti, M. A., Dewi, M. F., Balle, J. L., Fauzan, M. F., Maulana, M. S., Falah, N. A., Suhada, V. R., Rodhia, S., Rizha, T., & Siskandar, R. (2021). Pembuatan video tutorial pengetahuan produk aplikasi SilviPlus dengan teknik motion graphic di PT KST. *Jurnal Sains Indonesia*, 2(1), 48–58.
- Alatas, S. S. (2020). PERANCANGAN MOTION GRAPHIC IKLAN LAYANAN APLIKASI GARUDA KASIR SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI SOSIAL MEDIA. *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, 4(2). <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN>
- Andito, T. (2019). Perancangan Motion Graphics Asal Usul Sepur Kluthuk Jaladara. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 3(1). <https://doi.org/10.32815/jeskovsia.v3i1.323>
- Andre, D. J., Triwisesa, E., & Siskandar, R. (2020). Rancang Bangun Alat Monitoring Keadaan Air Danau Berbasis Arduino Terintegrasi Web di Limnologi LIPI. *Indonesian Journal of Science*.

- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Arifin, A., Ramdhan, S., & Febriyanto, F. (2022). Motion Graphics Pengetahuan Produk Program Studi Teknik Informatika. *Jurnal Tren Bisnis Global*, 2(2), 22–28. <https://doi.org/10.38101/jtbg.v2i2.564>
- Aryani, N., & Everlin, S. (2019). Perancangan Motion Graphic Tentang Pentingnya Semua Imunisasi Bagi Anak. *Jurnal Titik Imaji*, 2(2), 29–37. <http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/>
- Damas Yoridho, D., Adi, S. H., & Siskandar, R. (2020). Rancang Bangun Sistem Navigasi Kekeringan dan Meluapnya Air pada Lahan Berbasis web di BALITKLIMAT. *Indonesian Journal of Science*, 1(3), 144–151. <http://journal.pusatsains.com/index.php/jsi>
- Dardanella, D., Hidayat, A. P., Santosa, S. H., & Siskandar, R. (2022a). Edukasi Metode Peramalan Harga Jual Sayuran Melalui Pelatihan Penggunaan POM QM For Windows Version 5.0 Pada Pasar Rakyat Kemang Perusahaan Umum Daerah Pasar Tohaga Kabupaten Bogor. *Jurnal Mandala Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 295–301. <https://doi.org/10.35311/jmpm.v3i2.117>
- Dardanella, D., Hidayat, A. P., Santosa, S. H., & Siskandar, R. (2022b). PERAMALAN HARGA JUAL CABAI MERAH DI PASAR RAKYAT KEMANG PERUSAHAAN UMUM DAERAH PASAR TOHAGA KABUPATEN BOGOR. *Indonesian Journal of Science Learning*, 3(1), 16–23.
- Fardani, C. S. S., Wahyudiningsih, N. T., Pangesti, R. A. N., Halim, G., Nugraha, I. J., Firdaus, M. A. A., Roihan, M., Mujib, M. L. H., Qurratu'aini, Wulandari, Kusumah, B. R., & Siskandar, R. (2020). Penerapan Teknologi Sensor Kamera Sebagai Notifikasi Smoke Detector Untuk Kenyamanan Pengguna Ruang ber-AC. *Indonesian Journal of Science Learning*, 3(2), 76–85.
- Farras Fauzan, M., Shubhi Maulana, M., Lintar Balle, J., Febriyanti, T., Ronald Suhada, V., Alif Falah, N., Ardelia Wirastuti, M., Fakhiratunisa, N., Renaissance Al-ars, K., Rifa Kusumah, B., & Siskandar, R. (2021). Alat Komunikasi Darurat dengan ESP8266 dan LoRa untuk Pendaki Gunung Emergency Communication Device with ESP8266 and LoRa for Mountain Climber. *Indonesian Journal of Science*, 2(2), 52–60. <http://journal.pusatsains.com/index.php/jsi>
- Haminah Sagala, S., Nugraha, I., & Siskandar, R. (2020). Pembuatan Motion Graphics SOP Produksi Berita sebagai Media Promosi di PT Bintang Advis Multimedia Making motion graphics SOP news production as a promotional media at PT Bintang Advis Multimedia. *Indonesian Journal of Science*, 1(3), 152–161. <http://journal.pusatsains.com/index.php/jsi>
- Hasyim, A. R., Alwiyah, Rahma, F. F., Ramija, K. EL, Khairiah, & Yusriani, Y. (2020). Performa Ayam KUB (Kampung Unggul Balitbangtan) dan Sentul Terseleksi (Sensi) dengan Penggunaan Bahan Pakan Lokal Pada Umur 0-11 Minggu di Balitbangtan BPTP Sumatera Utara. *Seminar Nasional Ilmu Peternakan Terapan*, 103–109. <https://doi.org/10.25047/proc.anim.sci.2020.15>
- Hatrinidinar Rasya, R., Hardianto, J., & Siskandar, R. (2020). Rancang Bangun Sistem Monitoring Kualitas Air Bersih Pada Konsumen PERUMDA Tirta Pakuan Bogor Berbasis web Monitoring System Design Water Quality for Customers PERUMDA Bogor City Based On the Web. *Indonesian Journal of Science*, 1(3), 113–121. <http://journal.pusatsains.com/index.php/jsi>

- Hidayat, A. P., Santosa, S. H., & Siskandar, R. (2021). Penentuan Rute Kendaraan Menggunakan Saving Matrix Terhadap Jasa Pengiriman Barang. *Jurnal Sains Indonesia*, 2(3), 113–117. <http://www.jurnal.pusatsains.com/index.php/jsi/article/view/61%0Ahttp://www.jurnal.pusatsains.com/index.php/jsi/article/download/61/41>
- Hidayat, A. P., Santosa, S. H., & Siskandar, R. (2022). Analisis Kebutuhan Distribusi Barang Dengan Menggunakan Pendekatan Simulasi Monte Carlo Analysis. *Indonesian Journal of Science*, 3(3), 178–182.
- Indrijani, H., & Tanwiriah, D. W. (2017). Model Kurva Pertumbuhan Ayam Kampung Unggul Balitnak (KUB) Umur 0-12 Minggu (Growth Curve Model of Kampung Unggul Balitnak (KUB) Chicken). *Jurnal Ilmu Ternak*, 17(1).
- Jenie, R. P., Suryana, Y., Pambudi, S., Widayanti, T., Irzaman, Nurdin, N. M., Dahrul, M., Iskandar, J., Kurniawan, A., Siskandar, R., Aridarma, A., Rahayu, M. S. K., Riadhie, T. S., & Alatas, H. (2021). General protocol for ethical conforming development for non-invasive blood biomarker measurement optical device. *AIP Conference Proceedings*. <https://doi.org/10.1063/5.0037469>
- Lestari, H., & Siskandar, R. (2021). Cultivating Green Behavior of Eco Literation-Based Elementary School Students during the COVID-19 Pandemic. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 7(1). <https://doi.org/10.29303/jppipa.v7i1.477>
- Lintar Balle, J., Shubhi Maulana, M., Febriyanti, T., Farras Fauzan, M., Ronald Suhada, V., Alif Falah, N., Fitria Dewi, M., Putri Rahmani, D., Ardelia Wirastuti, M., Fakhiratunisa, N., Renaissance Alars, K., Rifa Kusumah, B., & Siskandar, R. (2021). Implementasi alat pengusir hama sawah dengan cara tradisional dan modern bertenaga surya menggunakan sensor PIR berbasis Android Implementation of rice field pest repellents in a way traditional and modern solar powered using an Android-based PIR sensor. *Indonesian Journal of Science*, 2(3), 129–140. <http://journal.pusatsains.com/index.php/jsi>
- Mahardika, V. P., & Soewito, B. M. (2021). Perancangan Video Motion Graphic Infografis Sebagai Media Promosi Destinasi Wisata Pantai Pacitan Melalui Youtube. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 10(1), 91–98. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v10i1.60075>
- Novianty, I., Ferdika, A., Sholihah, W., Siskandar, R., & Sari, I. P. (2019). Design of Portable Weather Station Using MQTT Protocol. *Proceedings - 2019 2nd International Conference of Computer and Informatics Engineering: Artificial Intelligence Roles in Industrial Revolution 4.0, IC2IE 2019*, 199–202. <https://doi.org/10.1109/IC2IE47452.2019.8940893>
- Pratama, A., & Putra, R. W. (2019). Perancangan Motion Graphics “Dampak Bermain Gadget” Sebagai Media Edukasi Orang Tua Usia 30–40 Tahun. *Pantarei*, 3(03). <http://jom.fikom.budiluhur.ac.id/index.php/Pantarei/article/view/410>
- Rahmani, D. P., Wirastuti, M. A., Fakhiratunisa, N., Farras Fauzan, M., Suhada, V. R., Fitria, M., Fitriani, D., Falah, N. A., Lintar Balle, J., Rizha, T., & Siskandar, R. (2021). Pembuatan motion graphic iklan aplikasi FlickApp dan Silvi+ di PT Kreigan Sentral Teknologi The making of Flick and Silvi+ apps motion graphics advertisement at PT Kreigan Sentral Teknologi. *Indonesian Journal of Science*, 2(1), 59–69. <http://journal.pusatsains.com/index.php/jsi>
- Rizal, M., Butsiarah, B., & Pahany, M. A. (2021). Perancangan Animasi Motion Graphic Sebagai Media Promosi Stmik Akba. *Journal of Information System Management (JOISM)*, 3(1), 36–43. <https://doi.org/10.24076/joism.2021v3i2.514>

- Rizky Ayu Nandita, P., Caesaria Salma, S., Nur Tri, W., Glenaldin, H., Indi Jaka, N., Muhammad Adhi Anugrah, F., Muhammad, R., Muhammad Luthfi Hizbul, M., Qurratu'aini, Wulandari, Billi Rifa, K., & Siskandar, R. (2022). Rancang Bangun Sistem Notifikasi Tepat Guna Sebagai Solusi Langkah Cepat Penanganan Kebakaran. *Indonesian Journal of Science*, 3(2).
- Santosa, S. H., Hidayat, A. P., & Siskandar, R. (2021). Safea application design on determining the optimal order quantity of chicken eggs based on fuzzy logic. *IAES International Journal of Artificial Intelligence*, 10(4), 858–871. <https://doi.org/10.11591/ijai.v10.i4.pp858-871>
- Shubhi Maulana, M., Farras Fauzan, M., Lintar Balle, J., Febriyanti, T., Ronald Suhada, V., Alif Falah, N., Ardelia Wirastuti, M., Fakhiratunisa, N., Renaissance Al-ars, K., Putri Rahmani, D., Rifa Kusumah, B., & Siskandar, R. (2021). Robot Pemetik Buah Melon Dengan Sortasi Berat Melon. *Indonesian Journal of Science*, 2(2), 95–105. <http://journal.pusatsains.com/index.php/jsi>
- Singa, S. R., Sugiarto, B. A., & Rindengan Yaulie Deo Y. (2021). Interactive Animation Learning of Tissue Types in Vertebrate Animals. *Jurnal Teknik Informatika*, 16(4).
- Siskandar, R., Fadhil, M. A., Kusumah, B. R., Irmansyah, I., & Irzaman, I. (2020). Internet of Things: Automatic Plant Watering System Using Android. *Jurnal Teknik Pertanian Lampung (Journal of Agricultural Engineering)*, 9(4), 297–310. <https://doi.org/10.23960/jtep-l.v9i4.297-310>
- Siskandar, R., Indrawan, N. A., Kusumah, B. R., Santosa, S. H., Irmansyah, I., & Irzaman, I. (2020). Penerapan Rekayasa Mesin Sortir Sebagai Penentu Kematangan Buah Jeruk Dan Tomat Merah Berbasis Image Processing. *Jurnal Teknik Pertanian Lampung (Journal of Agricultural Engineering)*, 9(3), 222–236. <https://doi.org/10.23960/jtep-l.v9i3.222-236>
- Siskandar, R., Pramudianto, R. D., Hasan, N. A., & Novianty, I. (2017). Penerapan komunikasi berbasis cahaya tampak pada prototipe kendaraan remote control guna meningkatkan keamanan dan otomatisasi komunikasi antar kendaraan. *Seminar Nasional*, 261–268.
- Supama Wijaya, A., Suriaatmaja Suwanda, B., Astuti, V. F., & Siskandar, R. (2022). Studi Literatur: Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa. *Indonesian Journal of Science*, 3(3), 183–194. <http://journal.pusatsains.com/index.php/jsi>
- Wahyudiningsih, N. T., Fardani, C. S. S., Pangesti, R. A. N., Halim, G., Indi Jaka, N., Muhammad Adhi Anugrah, F., Roihan, M., Mujib, M. L. H. ; Qurratu'aini; Wulandari; Kusumah, B. R., & Siskandar, R. (2022). Rekayasa Sistem Deteksi Dini Corona Virus Disease Sebagai Solusi Pencegahan Penyebaran Virus. *Indonesian Journal of Science Learning*, 3(2), 111–114.