

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

Siti Haminah Sagala^{1*}, Ivan Nugraha², Ridwan Siskandar^{3*}

¹ Informatics Management Study Program, College of Vocational Studies, IPB University, Bogor, West Java, Indonesia

² PT Bintang Advis Multimedia, Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia

³ Computer Engineering Study Program, College of Vocational Studies, IPB University, Bogor, West Java, Indonesia

* siti_j3c117004@apps.ipb.ac.id; ridwansiskandar@apps.ipb.ac.id.

Article Info:

Received: 08 – 11 - 2020

Accepted: 24 – 12 - 2020

Available Online: 25 – 12 - 2020

Keywords:

halo selebriti, infotainment, motion graphics, production house

Corresponding Author:

PT Bintang Advis Multimedia,
Jakarta, DKI Jakarta,
Indonesia
siti_j3c117004@apps.ipb.ac.id

Abstract: *The more infotainment news programs in Indonesia, the production house companies are competing to produce news programs that are much in demand by the public. One of the infotainment news programs is Halo Selebriti. Halo Selebriti is an infotainment program produced by PT Bintang Advis Multimedia. To produce news programs that are of interest to the public, an attractive and informative promotional media is needed about the Halo Selebriti explanation. The purpose of this project is to produce an attractive and informative promotional media so that it can convey information about Halo Selebriti which is packaged in the form of motion graphics using Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Adobe Audition, Adobe Premiere Pro and Adobe Media Encoder.*

Abstrak: *Semakin banyaknya program berita infotainment di Indonesia maka perusahaan production house berlomba untuk menghasilkan program berita yang banyak diminati oleh kalangan masyarakat. Salah satu program berita infotainment adalah Halo Selebriti. Halo Selebriti merupakan program infotainment yang di produksi oleh PT Bintang Advis Multimedia. Untuk menghasilkan program berita yang diminati masyarakat, maka dibutuhkan suatu media promosi yang menarik dan informatif mengenai penjelasan Halo Selebriti. Tujuan dari project ini adalah untuk menghasilkan sebuah media promosi yang menarik dan informatif agar dapat menyampaikan informasi mengenai Halo Selebriti yang dikemas dalam bentuk motion graphics menggunakan adobe illustrator, adobe after effect, adobe audition, adobe premiere pro dan adobe media encoder.*

PENDAHULUAN

Semakin banyaknya program berita infotainment di Indonesia maka perusahaan *production house* berlomba untuk menghasilkan program berita yang banyak diminati oleh kalangan masyarakat. Untuk menghasilkan program berita yang banyak diminati maka program tersebut harus dikenali terlebih dahulu oleh masyarakat.

Salah satu perusahaan *production house* di Indonesia adalah PT Bintang Advis Multimedia. PT Bintang Advis Multimedia adalah perusahaan produksi dan penyiaran suatu berita infotainment seperti Halo Selebriti. Agar dapat meningkatkan minat masyarakat terhadap program tayangan Halo Selebriti dibutuhkan sarana penunjang untuk memperkenalkan Halo Selebriti.

Sehingga dari permasalahan tersebut PT Bintang Advis Multimedia membutuhkan sebuah media yang menarik dan informatif mengenai penjelasan Halo Selebriti dan SOP (Standart Operasional Prosedur) produksi Halo Selebriti agar lebih dikenal masyarakat. Menurut (Asih & Fitriani, 2018) SOP adalah acuan yang berisikan tahapan-tahapan yang dilakukan dan harus dilalui untuk menyelesaikan suatu proses kerja tertentu. Media yang digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai SOP produksi Halo Selebriti adalah *motion graphics*

Menurut (Sukarno & Setiawan, 2015) *Motion graphics* adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D atau 3D, tipografi, fotografi, dan music. Penyampaian informasi menggunakan *motion graphics* dapat dengan cepat dipahami dan lebih menarik karena media yang disampaikan berupa animasi dan audio. Selain menyampaikan informasi mengenai SOP produksi berita Halo Selebriti, video *motion graphics* bisa dijadikan sebagai media promosi.

Menurut (Jayanti & Nelisa, 2012) media promosi adalah sarana yang digunakan untuk memperkenalkan produk atau jasa dengan tujuan menaikkan nilai jual produk atau jasa yang ditawarkan. Dengan video motion graphics tersebut dapat membuat masyarakat lebih mengenal Halo Selebriti dan menarik minat masyarakat untuk menyaksikan program Halo Selebriti. Hal ini dapat meningkatkan brand awareness PT Bintang Advis Multimedia.

Sebagai langkah memberikan informasi mengenai SOP produksi Berita Halo Selebriti, maka peneliti membuat suatu motion graphics SOP produksi berita sebagai media promosi di PT Bintang Advis Multimedia.

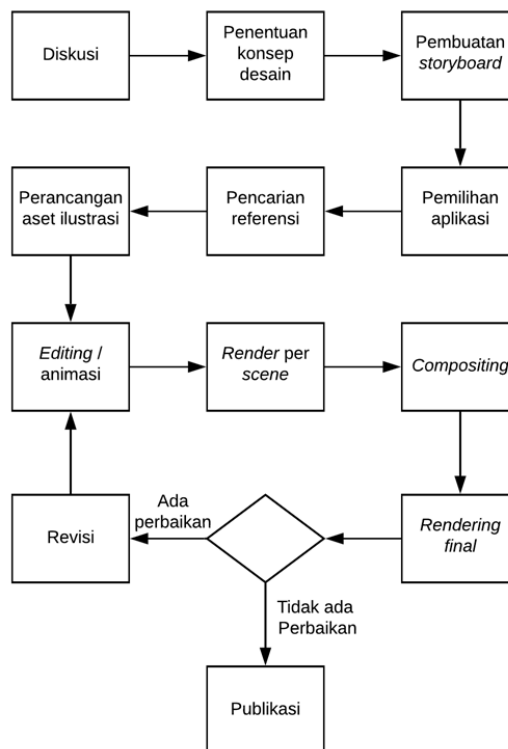
METODE

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di PT Bintang Advis Multimedia. Bertempatkan di jalan Penyelesaian Tomang No 4 Blok 85 Kav DKI RT 05/04 Meruya Selatan, Kecamatan Kembangan, Kota Jakarta Barat, DKI Jakarta, Indonesia. Dilaksanakan pada tanggal 6 Januari sampai dengan 11 Maret 2020.

Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan pada penelitian pembuatan *motion graphics* SOP produksi berita sebagai media promosi di PT Bintang Advis Multimedia adalah metode observasi kualitatif. Observasi kualitatif bersifat naturalistik. Observasi kualitatif diterapkan dalam konteks suatu kejadian natural, mengikuti alur alami kehidupan amatan (Hasanah, 2017). Dari penelitian dengan metode observasi kualitatif yang dilakukan di PT Bintang Advis Multimedia menghasilkan tahapan-tahapan dalam pembuatan *motion graphics*. Tahapan-tahapan pembuatan *motion graphics* ditunjukkan pada Gambar 1.

Gambar 1 Tahap pembuatan *motion graphics*

Metode Analisis Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang bertujuan untuk mengolah secara mendalam hasil dari pengamatan. Seperti yang sudah dijelaskan pada tahap metode pengumpulan data, adapun hasil dari pengamatan yang dilakukan di PT Bintang Advis Multimedia berisikan tahapan-tahapan dalam pembuatan *motion graphics*. Tahapan-tahapan pembuatan *motion graphics* sebagai berikut:

1. Diskusi

Tahap diskusi merupakan tahap awal dalam pembuatan *motion graphics* yang bertujuan untuk memecahkan masalah tentang suatu yang akan dikerjakan. Menurut (Fatchurrohman, 2017) diskusi merupakan suatu kegiatan yang dalamnya terdapat percakapan ilmiah yang responsif berisikan pertukaran pendapat yang dijaln dengan pertanyaan-pertanyaan problematis, pemunculan ide-ide, ataupun pendapat yang dilakukan oleh beberapa orang untuk memecahkan suatu masalah. Pada tahap diskusi menghasilkan keputusan untuk membuat SOP produksi berita sebagai media promosi dengan target *audience* pengguna media sosial.

2. Penentuan konsep desain

Konsep adalah ide. Konsep desain adalah ide dalam pembuatan desain. Desain diunakan sebagai alat komunikasi visual (Sari, 2010). Konsep desain ditentukan oleh *editor* selaku pembimbing lapang. Menurut (Hikmahpasa, 2018) editor merupakan orang yang mengolah video agar terlihat menarik dan pesan yang ingin disampaikan mudah dipahami. Konsep desain disini merupakan menentukan gaya desain dalam pembuatan produk. Konsep desain yang digunakan menerapkan konsep *flat desian*. Menurut Pratas (2014), Konsep *flat design* menekankan pada

tampilan yang sangat minimalis, menghindari pemakaian semua elemen dan efek tambahan dari desain, seperti bayangan, pencahayaan, tekstur, dan setiap elemen yang menciptakan dimensi ekstra untuk desain.

3. Pembuatan *storyboard*

Menurut (maharani & hotami, 2018) *Storyboard* adalah serangkaian sketsa yang menggambarkan suatu urutan (alur cerita) dan elemen–elemen yang akan dimasukkan ke dalam video. Tujuan utama *storyboard* untuk menjelaskan tentang alur narasi dari sebuah cerita (Lestari et al., 2019). Penggunaan *storyboard* dapat membantu membuat dan memahami alur cerita dalam pembuatan produk. Pada tahap pembuatan *storyboard* setiap *scene* pada *storyboard* akan disusun berbeda sesuai dengan *scenario* yang akan ditetapkan.

4. Pemilihan aplikasi

Tahap pemilihan aplikasi merupakan tahap penentuan *software* yang digunakan dalam pembuatan produk. *Software* merupakan sebuah perangkat program yang tidak dapat disentuh namun dibutuhkan perangkat elektronik seperti komputer. Tahap pemilihan aplikasi disesuaikan dengan kebutuhan untuk menghasilkan produk yang akan dikerjakan. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan *motion graphics* ditunjukkan pada Tabel 1.

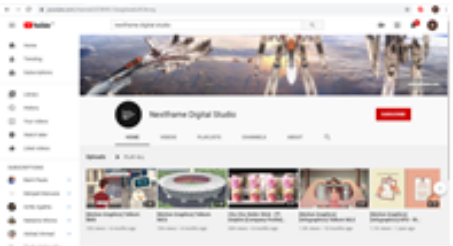
Tabel 1 *Software* yang digunakan untuk membuat *motion graphics*

Software	Fungsi
<i>Adobe Illustrator CC 2018</i>	Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aset ilustrasi dalam bentuk <i>vector</i>
<i>Adobe After Effect CC 2018</i>	Perangkat lunak yang digunakan untuk menggerakkan grafis
<i>Adobe Premiere Pro CC 2018</i>	Perangkat lunak yang digunakan untuk menggabungkan <i>scene</i> yang telah di <i>render</i> pada <i>After effect</i> dan menambahkan <i>background</i> , <i>voice over</i> , dan <i>sound effect</i>
<i>Adobe Audition CC 2018</i>	Perangkat lunak yang digunakan untuk melakukan <i>editing voice over</i> seperti menghilangkan <i>noise</i> dan memperjelas suara
<i>Adobe Media Encoder CC 2018</i>	Perangkat lunak tambahan untuk mendukung proses <i>rendering</i> video

5. Pencarian referensi

Pencarian referensi dilakukan untuk mempermudah proses pembuatan produk. Pencarian referensi disesuaikan dengan konsep yang sudah ditentukan sebelumnya. Menurut (Supianti, 2018) referensi digunakan untuk membandingkan ide, gambaran, dan hasil yang telah dicapai oleh penulis untuk menunjang isi tulisannya. Referensi akan mempermudah dalam tahap pengerjaan karena dapat digunakan sebagai petunjuk dalam pengerjaan produk. Referensi yang dicari berupa ilustrasi, video dan audio. Referensi yang dibutuhkan dicari dari kumpulan-kumpulan *website* dan *platform*. Adapun sumber referensi yang digunakan ditunjukkan pada Tabel 2.

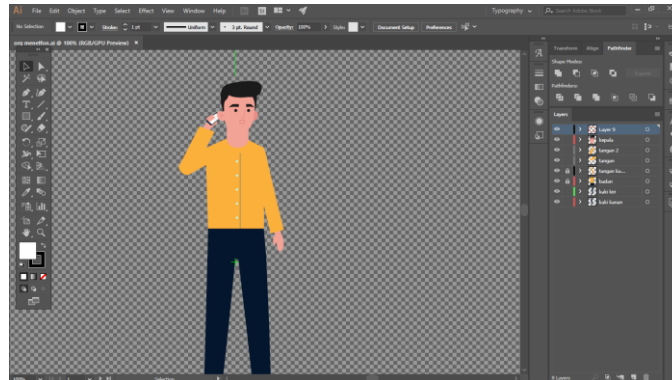
Tabel 2 Sumber referensi yang digunakan

Gambar	Website dan Penjelasan Referensi
	www.freepik.com <i>Freepik</i> adalah <i>website</i> penyedia berbagai jenis gambar <i>vector</i>. Referensi yang diambil adalah desain ilustrasi. <i>File</i> yang diunduh dapat langsung disunting karena menyediakan format (.ai) sesuai dengan yang dibutuhkan. Hal ini mempermudah proses desain ilustrasi..
	www.shutterstock.com <i>Shutterstock</i> serupa dengan <i>freepik</i> yaitu penyedia gambar <i>vector</i>. Namun <i>website</i> ini merupakan <i>website</i> berbayar. Referensi yang di ambil merupakan desain ilustrasi. Dalam pengerjaannya <i>file</i> yang diunduh dengan format .png akan di tracking pada <i>Adobe Illustrator CC 2018</i> sehingga menjadi format .ai.
	www.youtube.com/nextframe digital studio <i>nextframe digital studio</i> adalah <i>platform</i> media yang menayangkan konten promosi berbasis <i>motion graphics</i>. Referensi yang diambil selain gerakan ilustrasi juga penentuan jalan cerita video.
	www.youtube.com Situs penyedia <i>backsound</i> no <i>copyright</i>, <i>sound effect</i>. dan berbagai tutorial dari <i>content creator</i> .

6. Perancangan ilustrasi

Perancangan ilustrasi adalah suatu bagian dalam dunia desain, dengan ilustrasi desain akan lebih menarik dan menambah nilai estetis sebuah produk atau benda (Hendrawan, 2017). Ilustrasi dirancang dalam bentuk *vector* yang nantinya akan di animasikan pada tahap selanjutnya. Ilustrasi merupakan salah satu media yang berfungsi sebagai alat penyampai pesan dan penjelasan atau penggambaran suatu teks Ilustrasi yang dirancang berasal dari referensi *vector* yang sudah di unduh sebelumnya kemudian mengganti bentuk dan warna *vector* sesuai dengan *storyboard* yang sudah ditentukan sebelumnya. Menurut (Wijaya, 2016) *vector* merupakan gambar yang terbentuk dari sekumpulan garis dan kurva.. Perancangan aset ilustrasi menerapkan konsep *flat desain* seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya pada tahap penentuan konsep desain. Pada tahap perancangan ilustrasi ilustrasi *vector* yang sudah diunduh sebelumnya akan dilakukan pemisahan *layer* pada tiap

bagian *vector* untuk memudahkan pada tahap penganimasian. Tahap pemisahan *layer* ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2 Perancangan ilustrasi tahap pemisahan *layer*

7. Editing / Animasi

Tahap pembuatan produk disebut juga sebagai tahap penganimasian. Penganimasian berasal dari kata animasi, menurut (Ariyati & Misriati, 2016) animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi yang sulit disampaikan secara konvensional. Tahap penganimasian menggunakan *software adobe after effect*. Penggunaan *software adobe after effect* karena *software* tersebut mendukung format adobe (.ai) sesuai dengan format yang digunakan pada saat tahap perancangan aset ilustrasi. Tahap penganimasian dilakukan per *scene* agar memudahkan pada tahap selanjutnya. Tahap animasi diawali dengan *import* aset ilustrasi kedalam *adobe after effect*. Setelah ilustrasi di *import* pada tahap ini *keyframe-keyframe* mulai digunakan untuk memberikan pergerakan pada ilustrasi. *Keyframe* yang digunakan seperti *position*, *rotation*, *scale* dan *puppet tool*. Tahap *editing* ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3 Tahap editing / animasi

8. Render per scene

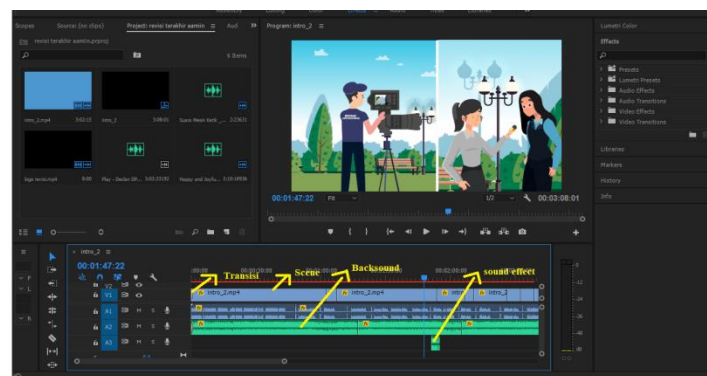
Rendering merupakan proses mengubah file-file project menjadi sebuah *output* yang dapat diputar (video) (Maharani dan Hotami, 2018). *Rendering video* berfungsi untuk menggabungkan semua komponen pembentuk video (Gusman & Marlini, 2018). Karena pada tahap pembuatan produk dikerjakan per *scene* maka pada tahap ini *rendering* dilakukan per *scene* pula. Tahap *render*

per scene menggunakan *software* tambahan *adobe media encorder CC 2018* disesuaikan dengan *adobe after effect* yang digunakan. Menggunakan *adobe media encorder* dapat memudahkan dan mempercepat proses *render* tanpa mengganggu penggunaan *software adobe after effect CC 2018* yang digunakan pada tahap pembuatan produk atau tahap animasi. Tahap *render* per scene menghasilkan kumpulan video-video yaitu potongan-potongan scene sesuai dengan project yang dikerjakan pada tahap editing/animasi.

9. Compositing

compositing merupakan tahap menggabungkan semua scene yang telah di *render* sehingga menghasilkan sebuah video yang utuh dan berurut sesuai *storyboard*. Menurut (Eka Suputra et al., 2015) *compositing* merupakan proses menggabungkan elemen-elemen yang telah dibuat pada tahap editing. Tahap *compositing* menggunakan *adobe premiere pro*. Pada tahap *compositing* semua kumpulan video yang sebelumnya telah di *render* di *import* ke dalam *adobe premiere pro*. Kemudian setelah semua video telah di *import*, kumpulan video tersebut disusun berurutan dari scene pertama hingga scene terakhir sesuai dengan *storyboard* yang dibuat. Pada tahap *compositing* juga termasuk penambahan *audio* seperti *sound effect*, *background* dan *voice over* serta efek tambahan seperti transisi.

Menurut (Sulistiyono et al, 2019) *sound effect* merupakan suara-suara tiruan yang ditambahkan pada saat proses editing. Menurut (Pamungkas dan Murwandani, 2019) *background* merupakan suara latar untuk menegaskan peristiwa. *Voice over* merupakan suara yang dihasilkan dari proses *dubbing*. (Hanafri et al., 2018) *dubbing* merupakan pengisian suara/ narasi perekaman suara manusia secara sinkron dengan gambar animasi. Menurut (Marga & Ilham, 2015) transisi merupakan suatu efek yang terjadi ketika dua buah video bertemu secara tumpang tindih. Tahap *compositing* ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4 Tahap *compositing*

10. Rendering final

Rendering final merupakan akhir dari pembuatan *motion graphics*. Setelah semua scene digabungkan pada tahap *compositing* maka tahap selanjutnya adalah *rendering* final yaitu melakukan proses *render file project compositing* hingga dihasilkan sebuah produk video yang utuh dan berurut yang dapat diputar. *Software* yang digunakan untuk *rendering final* adalah *adobe premiere pro CC 2017* sesuai dengan *software* yang digunakan pada tahap *compositing*. Tahap *rendering final* menghasilkan sebuah video *motion graphics* yang sudah utuh sesuai dengan konsep dan *storyboard* yang ditentukan.

11. Revisi

Revisi merupakan tahap peninjauan kembali produk yang telah dikerjakan. Sebelum produk di publikasikan, produk akan di revisi terlebih dahulu. Revisi akan dilakukan jika terdapat kesalahan seperti *typo* maupun ilustrasi yang tidak sesuai hingga menjadi sebuah produk yang layak untuk di publikasikan.

12. Publikasi

Tahap publikasi merupakan tahap terakhir dari pembuatan produk *motion graphics*. Produk yang di publikasikan merupakan produk jadi yang sudah melewati tahap revisi hingga menjadi produk yang layak untuk dipublikasikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian terhadap produk menggunakan metode yaitu kuisisioner *Google Form*, Pegujian produk dilakukan oleh pengguna media sosial yang mempunyai pengetahuan tentang *motion graphics* serta karyawan PT Bintang Advis Multimedia. Tujuannya untuk mengetahui sejauh mana *target audience* paham mengenai produk yang dibuat. Produk yang diuji yaitu *visual*, *penganimasian*, dan *audio*. Hasil pengujian *motion graphics* di tunjukan pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil pengujian produk

No	Aspek	Nilai dan Kriteria				
		1	2	3	4	5
A. Visual						
1	Pemilihan grafis sudah sesuai				5	5
2	Pemilihan warna sudah sesuai				6	4
B. Animasi						
1	Pergerakan Animasi sudah sesuai dengan narasi				5	5
2	Teks pada video terlihat jelas				2	8
3	Informasi kepada <i>audience</i> sudah tercapai				2	8
C Audio						
1	<i>Backsound</i> sudah sesuai dengan video				4	6
2	<i>Voice over</i> terdengar jelas				3	7
Jumlah					27	43
Persentase					38,5%	61,4 %

Catatan:

- Nilai 5 = Sangat baik
- Nilai 4 = Baik

- Nilai 3 = Cukup
- Nilai 2 = Kurang
- Nilai 1 = Sangat Kurang

Pada Tabel 3, dapat dilihat hasil dari pengujian video *motion graphics* yang diperoleh dari 10 responden. Sebanyak 38,5% menyatakan “baik” atas pernyataan yang diajukan, sedangkan sebanyak 61,4% menyatakan “sangat baik” atas pernyataan yang diajukan.

SIMPULAN

Motion graphics telah berhasil dibuat sesuai dengan tujuannya yaitu sebagai media promosi PT Bintang Advis Multimedia. *Motion graphics* dibuat sesuai dengan konsep dan *storyboard* yang ditentukan di awal pembuatan. *Motion Graphics* ini dihasilkan dari penggabungan *grafis*, *audio*, *tipografi*, dan efek tambahan dengan menggunakan aplikasi yang sudah ditentukan.

UCAPAN TERIMA KASIH

PT Bintang Advis Multimedia

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyati S, Misriati T. 2016. Perancangan animasi interaktif pembelajaran asmaul husna. *Jurnal Teknik Komputer Amik Bsi*. 2(1):116–121. [diunduh 20 Mei 2020]. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/viewFile/369/278>
- Asih HM, & Fitriani S. 2018. Penyusunan standard operating procedure (SOP) produksi inovasi ecobrick. *Jurnal Ilmiah Teknik Industri*. 17(2):144-150. [diunduh 13 Mei 2020]. <https://doi.org/10.23917/jiti.v17i2.6832>
- Eka Suputra P, Piarsa I, Arya Sasmita G. 2015. Rancang bangun film animasi 3d kisah I Rajapala. *Jurnal Ilmiah SPEKTRUM*. 2(4):14–19. [diunduh 15 Juni 2020]. https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_penelitian_1_dir/9dffe93bc445d7bde4890db58f92c455.pdf
- Fatchurrohman AE. 2017. Pengaruh problem based learning melalui demonstrasi dan diskusi terhadap kemampuan verbal. *Journal of Primary Education*, 6(2):140–146. [diunduh 20 Juli 2020]. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/17567>
- Gusman NM, Marlini. 2018. Pembuatan motion graphic untuk memperkenalkan perpustakaan kepada siswa sekolah dasar dalam bentuk video. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kerarsipan*. 7(2):88–94. [diunduh 15 Juni 2020]. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Hanafri MI, Gustomi LF, Susanti H. 2018. Pengembangan iklan layanan masyarakat berbasis animasi 2d pada BPJS ketenagakerjaan. *Sisfotek Global*. 8(1). [diunduh 20 Juli 2020]. <https://stmikglobal.ac.id/journal/index.php/sisfotek/article/view/177>
- Hasanah H. 2017. Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*. 8(1):21-46. [diunduh 15 Juni 2020]. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Hendrawan D. 2017. Perancangan ilustrasi produk pada media deck fingerboard planktoon garage store [skripsi]. Surabaya. Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

- Hikmahpasa F. 2018. Peran video editor di artv school of public speaking [skripsi]. Surabaya. Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
- Jayanti, S., & Nelisa, M. (2016). Perancangan web sebagai media promosi koleksi naskah kuno minangkabau di museum adityawarman sumatera barat. *Imu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*1(1):40–45. [diunduh 15 Juni 2020]. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/iipk/article/view/1512>
- Lestari KD, Agustini K, & Sugihartini N. 2019. Pengembangan modul ajar storyboard berbasis projeck based learning untuk siswa kelas xi multimedia di SMK TI Bali Global Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*. 8(2):309-318. [diunduh 20 Mei 2020]. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18379>
- Maharani D, Hotami M. 2018. Rendering video advertising dengan adobe after effects dan photoshop. 8(2). 105–111. [diunduh 20 Juli 2020]. <https://doi.org/10.31227/osf.io/3nehj>
- Pamungkas PR, Giari Murwandani N. 2019. Perancangan media motion comic tentang perjalanan persebaya surabaya di liga 2 musim 2017. *Jurnal Seni Rupa*. 7(3). [diunduh 15 Juli 2020]. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/29256>.
- Pratas A. 2014. *Creating Flat Design Websites*. Birmingham (UK): Packt Publishing Ltd.
- Sari VMP. 2010. Desain komunikasi visual sebagai strategi perancangan promosi pariwisata pantai watukarung kabupaten pacitan [skripsi]. Surakarta. Universitas Sebelas Maret.
- Sukarno IS, Setiawan P. 2015. Perancangan motion graphic ilustratif mengenai majapahit untuk pemuda-pemudi. *Jurnal Tingkat Sarjana Senirupa Dan Desain*. 3(1):1–9. [diunduh 15 Juni 2020]. <https://www.neliti.com/publications/180396/perancangan-motion-graphic-ilustratif-mengenai-majapahit-untuk-pemuda-pemudi>.
- Sulistiyono A, Prasetyowati A, Umar Kusuma Bakti. 2019. Penggunaan efek suara sebagai pembangun realitas dalam film dokumenter “planet earth” seri i episode “from pole to pole” di BBC. *UTP Perpustakaan ISI Yogyakarta*. 1–19. <http://digilib.isi.ac.id/4245/>. [diunduh 20 Juli 2020].
- Supianti II. 2018. Mendeley sebagai alat bantu dalam penyusunan referensi artikel. *Prosiding Seminar Nasional & Workshop*. 168–177.
- Wijaya N. 2016. Pelatihan membuat desain logo vector menggunakan adobe illustrator dan adobe flash di SMK Bina Cipta Palembang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*. 1(1):25–29. [diunduh 25 Juni 2020]. <https://doi.org/10.30653/002.201611.5>