

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA INFORMASI LAYANAN RESERVASI *ROOM* KARAOKE DI BORN YESTERDAY PARK AVENUE BATAM

Abdullah Daud*, Kawan Pandiangan**,

* Teknologi Rekayasa Multimedia, Politeknik Negeri Batam

** Teknik Informatika, Politeknik Negeri Batam

Article Info

Article history:

Received Jun 12th, 201x

Revised Aug 20th, 201x

Accepted Aug 26th, 201x

Keyword:

Motion Graphic
Reservasi
Media Informasi
MDLC
EPIC Model

ABSTRACT

Penyampaian informasi mengenai tata cara reservasi *room* karaoke di Born Yesterday Park Avenue Batam sebelumnya dilakukan melalui media poster yang dinilai belum mampu menjelaskan alur reservasi secara optimal kepada calon pengunjung. Tujuan dari penelitian ini yaitu merancang motion graphic sebagai media informasi yang dapat membantu calon pengunjung memahami proses reservasi secara lebih mudah dan sistematis. Penelitian ini menerapkan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* Luther-Sutopo mencakup atas tahapan *Concept, design, material collecting, assembly, testing*, serta *distribution*. Motion graphic dirancang menerapkan gaya visual flat illustration 2D serta didistribusikan melalui media sosial Instagram. Pengujian dilakukan melalui uji ahli dan uji pengguna dimana hasil menunjukkan nilai rata-rata sebesar 3,69 dari ahli media dengan kategori Setuju dan 4,40 dari ahli materi dengan kategori Sangat Setuju. Selanjutnya, hasil pengujian Beta *Testing* menggunakan EPIC Model memperoleh nilai EPIC Rate sebesar 4,40 memasuki kategori Sangat Efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa motion graphic yang dikembangkan layak digunakan dan efektif sebagai sarana informasi tata cara pemesanan ruangan karaoke di Born Yesterday Park Avenue Batam karena dapat menyampaikan informasi secara efektif sehingga mudah dipahami oleh calon pengunjung.

Corresponding Author:

Abdullah Daud,
Jurusan Teknik Informatika,
Politeknik Negeri Batam,
Jl. Ahmad Yani, Tlk. Tering, Kec. Batam Kota, Kota Batam, Kepulauan Riau 29461, Indonesia.
Email: mtrdvstarznet@gmail.com

1. INTRODUCTION

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara penyampaian informasi kepada masyarakat. Beberapa media yang digunakan dalam penyampaian informasi yaitu motion graphic karena mampu dalam menggabungkan elemen teks, ilustrasi, animasi, dan narasi secara terintegrasi sehingga pesan dapat disampaikan secara lebih efektif dan komunikatif (Wulandari et al., 2025). Penggunaan motion graphic sebagai media informasi telah diterapkan di berbagai bidang, termasuk sektor jasa dan hiburan, untuk membantu menyampaikan informasi yang bersifat prosedural kepada masyarakat. Penyampaian informasi yang jelas dan mudah dipahami menjadi penting agar calon pengunjung dapat memahami alur yang harus dilakukan tanpa mengalami kebingungan. Salah satu perusahaan yang memiliki kebutuhan tersebut adalah Born Yesterday Park Avenue Batam.

Born Yesterday Park Avenue Batam merupakan salah satu tempat hiburan karaoke yang menyediakan layanan reservasi *room* secara daring. Saat ini, informasi mengenai prosedur reservasi disampaikan melalui media poster yang dipublikasikan pada akun Instagram resmi perusahaan. Poster

tersebut memuat tahapan reservasi mulai dari mengakses tautan pemesanan, memilih *room*, mengisi data diri, hingga melakukan pembayaran. Reservasi sendiri merupakan proses pemesanan layanan yang dilakukan sebelum layanan digunakan untuk memastikan ketersediaan dan mendukung kelancaran pelayanan (Wibowo et al., 2025). Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Jimmy selaku *Owner* Born Yesterday Park Avenue Batam, ditemukan bahwa media poster yang digunakan belum mampu menyampaikan informasi secara optimal. Calon pengunjung masih mengalami kesulitan dalam memahami alur reservasi sehingga sering mengajukan pertanyaan kepada resepsionis terkait tahapan proses reservasi yang harus dilakukan. Kurangnya pemahaman tersebut menyebabkan calon pengunjung datang langsung ke lokasi tanpa melakukan reservasi terlebih dahulu. Kondisi tersebut menyebabkan meningkatnya beban pelayanan pada bagian kasir dan resepsionis serta membuat calon pengunjung kehabisan *room* karena *room* sudah terisi oleh pengunjung yang melakukan reservasi sebelumnya. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa media informasi yang digunakan belum sepenuhnya mampu menjelaskan prosedur reservasi secara jelas dan mudah dipahami. Oleh karena itu, diperlukan media informasi yang lebih komunikatif agar calon pengunjung dapat memahami proses reservasi secara mandiri. Kebutuhan ini menjadi dasar dalam merancang motion graphic sebagai media informasi yang menyampaikan informasi secara jelas dan mudah dipahami serta selaras dengan karakter Born Yesterday Park Avenue Batam.

Motion graphic dipilih sebagai solusi karena mampu menyajikan informasi secara visual, sistematis, dan menarik melalui kombinasi animasi, ilustrasi, tipografi, serta *audio*. Media ini dinilai lebih efektif dalam menjelaskan alur atau prosedur dibandingkan media statis karena dapat menggambarkan setiap tahapan secara berurutan dan mudah dipahami oleh calon pengunjung (Br Sembiring & Triasa, 2022). Selain itu, motion graphic memiliki fleksibilitas yang tinggi untuk didistribusikan melalui platform digital seperti Instagram sehingga dapat menjangkau calon pengunjung secara lebih luas. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa motion graphic efektif digunakan sebagai media komunikasi dan penyampaian informasi. Penggunaan motion graphic yang dipadukan dengan tipografi kinetik mampu meningkatkan pemahaman calon pengunjung terhadap pesan yang disampaikan karena mengintegrasikan unsur visual dan *audio* secara bersamaan (Krisbiantoro et al., 2021). Selain itu, motion graphic juga terbukti efektif dalam menyampaikan informasi yang bersifat prosedural secara terstruktur dan mudah dipahami oleh masyarakat (Fauzi, 2024). Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang video berbasis motion graphic sebagai sarana informasi tata cara pemesanan ruangan karaoke di Born Yesterday Park Avenue Batam. Media yang dirancang diharapkan dapat membantu calon pengunjung memahami proses reservasi secara mandiri, meningkatkan efektivitas penyampaian informasi, serta mendukung kualitas pelayanan yang diberikan oleh pihak perusahaan.

2. RESEARCH METHOD

Metode yang diterapkan pada proses perancangan video berbasis motion graphic ini mengacu kepada metode Luther-Sutopo dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Metode Luther-Sutopo memiliki enam tahapan utama, yaitu *Concept* (konsep), *Design* (perancangan), *Material Collecting* (pengumpulan bahan), *Assembly* (pembuatan), *Testing* (pengujian), dan *Distribution* (distribusi). Setiap tahapan saling berhubungan dan dapat dilakukan secara berulang (iteratif) hingga hasil yang diperoleh sesuai dengan tujuan perancangan. Pendekatan Luther-Sutopo dianggap sangat tepat untuk pengembangan media berbasis motion graphic karena melibatkan proses yang mencakup aspek kreatif, teknis, dan evaluatif secara terstruktur. Sebelum dilakukan proses perancangan media, penelitian ini terlebih dahulu mengidentifikasi layanan pemesanan ruang karaoke yang diterapkan di Born Yesterday Park Avenue Batam. Identifikasi tersebut dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan pihak Born Yesterday untuk memastikan bahwa informasi yang disampaikan dalam motion graphic sesuai dengan prosedur reservasi yang sebenarnya. Berdasarkan hasil identifikasi, proses reservasi terdiri atas beberapa tahapan, yaitu calon pengunjung menghubungi akun resmi Born Yesterday melalui WhatsApp atau Instagram, admin memberikan tautan atau *link* reservasi, pelanggan memilih tipe *room* beserta kapasitasnya, menentukan tanggal dan jam kunjungan, mengisi data diri pada formulir reservasi, melakukan pembayaran uang muka, kemudian memperoleh konfirmasi reservasi melalui email. Alur prosedural tersebut menjadi dasar dalam penyusunan naskah, storyboard, serta urutan penyajian informasi pada setiap scene video motion graphic sehingga media yang dikembangkan mampu menyampaikan informasi reservasi secara runtut, mudah dipahami, dan sesuai dengan SOP yang berlaku.



Gambar 1. Tahapan MDLC (Luther Sutopo)

2.1 Tahapan Pengembangan

1. *Concept* (Perencanaan)

Tahap konsep menurut (Sutopo, 2003) merupakan langkah awal dalam menentukan arah dan tujuan pengembangan multimedia. Pada penelitian ini, konsep utama yang diangkat adalah penyampaian informasi layanan mengenai proses tata cara pemesanan ruang karaoke di Born Yesterday Park Avenue Batam dalam bentuk visual yang interaktif dan mudah dipahami oleh masyarakat. Guna merealisasikan konsep tersebut, penyusunan *Concept Brief* dirumuskan berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara langsung kepada Bapak Jimmy sebagai pemilik Born Yesterday.

Tabel 1. *Concept Brief*

Elemen	Deskripsi
Judul Proyek	Motion Graphic Tata Cara pemesanan ruang Karaoke di Born Yesterday Park Avenue Batam
Tujuan	Merancang video berbasis motion graphic sebagai media informasi tata cara pemesanan ruang karaoke di Born Yesterday Park Avenue Batam.
Target Calon pengunjung	Calon pengunjung Born Yesterday Park Avenue Batam dan masyarakat umum Kota Batam.
Permasalahan	Informasi tata cara reservasi yang tersedia belum menjelaskan alur reservasi secara optimal kepada calon pengunjung.
Solusi	Penyampaian informasi reservasi melalui media motion graphic.
Materi Utama	Alur reservasi <i>room</i> karaoke mulai dari menghubungi admin hingga memperoleh bukti reservasi.
Media Distribusi	Instagram resmi Born Yesterday Park Avenue Batam.
Durasi Video	± 2 menit.
Gaya Visual	Flat Illustration 2D.
Karakter	Karakter ilustrasi 2D yang merepresentasikan petugas Born Yesterday.
Konsep Warna	Warna ungu dan pink.
Konsep Tipografi	Font Montserrat.
Teknik Animasi	Fade in, slide, pop up, dan ease in-out.
Konsep <i>Audio</i>	<i>Voice over</i> dan <i>background music</i> .
Output	Video motion graphic format MP4.

2. Design (Perancangan)

2.1 Gaya Visual

Flat illustration merupakan gaya visual dua dimensi yang memiliki tampilan sederhana dan mudah dipahami sehingga sesuai digunakan sebagai media informasi digital (Syamaila et al., 2025). Selain itu, elemen visual pada flat illustration lebih mudah dianimasikan dalam proses motion graphic sehingga dapat mendukung penyampaian informasi secara komunikatif dan menarik (Syamaila et al., 2025). Pada perancangan ini, gaya visual flat illustration diterapkan pada seluruh elemen motion graphic, meliputi karakter, ikon, objek pendukung, serta tampilan antarmuka reservasi. Elemen visual dibuat dalam bentuk dua dimensi tanpa penggunaan efek tiga dimensi agar informasi yang ditampilkan lebih fokus pada tahapan reservasi *room* karaoke. Tampilan visual dirancang menggunakan bentuk-bentuk sederhana dengan detail yang tidak berlebihan sehingga setiap tahapan reservasi dapat ditampilkan secara jelas. Selain itu, seluruh elemen visual disesuaikan dengan identitas visual Born Yesterday Park Avenue Batam agar memiliki kesesuaian dengan media promosi yang telah digunakan oleh perusahaan.

2.2 Warna dan Tipografi



Gambar 2. Warna dan Tipografi

Warna merupakan elemen komunikasi visual yang digunakan untuk membantu menarik perhatian calon pengunjung terhadap informasi yang disampaikan melalui media digital (Yuly et al., 2025). Pada perancangan motion graphic ini, digunakan lima warna utama yang terdiri dari putih, pink, ungu, krem, dan hitam. Pemilihan warna disesuaikan dengan identitas visual Born Yesterday Park Avenue Batam serta dirancang untuk menghasilkan komposisi visual yang seimbang sehingga informasi mudah dipahami. Warna putih diterapkan sebagai warna latar pada scene pembuka dan beberapa elemen pendukung untuk menjaga tampilan tetap bersih dan mudah dibaca. Warna pink dan ungu digunakan sebagai warna utama pada pakaian karakter serta beberapa elemen grafis untuk menyesuaikan identitas visual Born Yesterday Park Avenue Batam. Warna krem digunakan pada bagian kulit karakter, sedangkan warna hitam digunakan pada bagian rambut karakter dan beberapa elemen visual pendukung.

Tipografi berperan dalam menyampaikan informasi secara visual dengan tetap memperhatikan aspek keterbacaan agar pesan dapat diterima dengan baik oleh calon pengunjung (Mirza, 2022). Pada motion graphic ini digunakan font Montserrat yang diterapkan pada seluruh elemen teks, seperti judul, subjudul, informasi tahapan reservasi, serta keterangan pendukung lainnya. Penggunaan font yang konsisten pada setiap scene bertujuan untuk menjaga keseragaman tampilan visual serta memudahkan calon pengunjung dalam membaca informasi yang ditampilkan selama video berlangsung.

2.3 Desain Karakter



Gambar 3. Desain Karakter

Karakter dalam motion graphic berfungsi sebagai representasi visual yang dapat membantu calon pengunjung memahami informasi yang disampaikan melalui ilustrasi aktivitas pada setiap scene (Syamaila et al., 2025). Karakter yang dirancang merepresentasikan petugas Born Yesterday Park Avenue Batam yang berperan sebagai elemen visual pendukung dalam menjelaskan tata cara reservasi *room* karaoke. Karakter digambarkan sebagai laki-laki muda dengan tampilan sederhana dan menggunakan pakaian yang menyesuaikan identitas visual Born Yesterday Park Avenue Batam. Pemilihan karakter laki-laki didasarkan pada kondisi di lapangan, di mana sebagian besar staf yang bekerja di Born Yesterday Park Avenue Batam didominasi oleh laki-laki sehingga karakter yang ditampilkan dapat merepresentasikan petugas layanan secara lebih relevan. Karakter menggunakan pakaian berwarna ungu dan pink yang mengacu pada warna identitas visual Born Yesterday Park Avenue Batam. Selain itu, warna kulit karakter menggunakan warna krem dan warna rambut menggunakan warna hitam. Karakter dirancang dengan bentuk yang sederhana, tanpa detail visual yang berlebihan, agar tetap mudah dikenali dan dapat digunakan pada berbagai pose sesuai kebutuhan animasi. Dalam motion graphic, karakter digunakan untuk memvisualisasikan setiap tahapan reservasi *room* karaoke, mulai dari menghubungi admin, memilih jadwal reservasi, mengisi data diri, melakukan pembayaran, hingga memperoleh bukti reservasi. Desain karakter dibuat secara fleksibel sehingga dapat diterapkan pada berbagai adegan dan mendukung penyampaian informasi secara visual sepanjang video berlangsung.

2.4 Naskah

Naskah merupakan salah satu komponen penting dalam tahap pra-produksi motion graphic yang digunakan sebagai panduan utama dalam proses perekaman *voice over* serta penyusunan storyboard (Mahardhika & Fathoni, 2013). Pada perancangan ini, naskah disusun berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pihak Born Yesterday Park Avenue Batam sehingga informasi yang disampaikan sesuai dengan prosedur reservasi *room* karaoke yang berlaku. Isi naskah menjelaskan tahapan reservasi secara berurutan, mulai dari menghubungi admin, mengakses tautan reservasi, memilih tanggal dan *room*, menentukan waktu reservasi, mengisi data diri, melakukan pembayaran, hingga memperoleh bukti reservasi melalui email. Penyusunan naskah dilakukan menggunakan bahasa yang sederhana dan informatif agar mudah dipahami oleh calon pengunjung. Naskah yang telah disusun kemudian digunakan sebagai acuan dalam pembuatan *voice over* serta penentuan visual pada setiap scene motion graphic. Dengan adanya naskah, proses produksi dapat

dilakukan secara lebih terarah karena setiap adegan, narasi, dan informasi yang ditampilkan telah direncanakan sebelumnya.

1. BUMPER MOTION GRAPHIC JUDUL MENAMPILKAN JUDUL MOTION GRAPHIC "TATA CARA RESERVASI ROOM KARAOKE DI BORN YESTERDAY PARK AVENUE BATAM"	5. INT. PEMILIHAN TIPE ROOM MENAMPILKAN BERBAGAI PILIHAN ROOM KARAOKE BESERTA KAPASITAS DAN FASILITASNYA NARATOR: "Selanjutnya, pelanggan memilih tipe room yang diinginkan berdasarkan jumlah orang dan fasilitas yang dibutuhkan. Setiap room memiliki kapasitas dan harga yang berbeda."
2. INT. TAMPILAN AWAL INFORMASI RESERVASI MENAMPILKAN SUASANA ROOM KARAOKE DAN FASILITAS YANG TERSEDIA DI BORN YESTERDAY PARK AVENUE BATAM NARATOR: "Halo semuanya! Pada video ini kita akan membahas bagaimana tata cara reservasi room karaoke di Born Yesterday Park Avenue Batam. Yuk, kita ikuti langkah-langkahnya."	CUT TO: 6. INT. PEMILIHAN TANGGAL DAN JAM RESERVASI MENAMPILKAN HALAMAN PEMILIHAN JADWAL RESERVASI NARATOR: "Setelah menentukan tipe room, pelanggan memilih tanggal dan jam reservasi. Pemilihan jadwal ini penting! untuk memastikan room tersedia pada waktu yang diinginkan."
3. INT. TAHAP MENGHUBUNGI ADMIN MENAMPILKAN ICON WHATSAPP DAN INSTAGRAM RESMI UNTUK MENGHUBUNGI ADMIN NARATOR: "Proses reservasi dimulai dengan menghubungi admin melalui WhatsApp dan media sosial resmi Born Yesterday Park Avenue Batam."	CUT TO: 7. INT. PENGISIAN DATA DIRI MENAMPILKAN FORMULIR PENGISIAN DATA DIRI CALON PELANGGAN NARATOR: "Lalu, kita masuk ke tahap pengisian data diri, dimana ini merupakan bukti tanda reservasi yang kita lakukan."
4. INT. ADMIN MEMBERIKAN LINK RESERVASI MENAMPILKAN PERCAKAPAN ADMIN DENGAN CALON PELANGGAN NARATOR: "Setelah berkomunikasi antara admin dan pelanggan, admin akan memberikan berupa link reservasi kepada pelanggan. Pelanggan akan diarahkan oleh admin untuk melakukan reservasi pada link yang telah diberikan."	CUT TO: 8. INT. PROSES PEMBAYARAN MENAMPILKAN METODE PEMBAYARAN YANG TERSEDIA NARATOR: "Selanjutnya, pelanggan diminta melakukan pembayaran uang muka sebagai tanda jadi reservasi. Pembayaran dapat dilakukan melalui metode yang telah disediakan oleh pihak Born Yesterday."
9. INT. KONFIRMASI RESERVASI MENAMPILKAN ICON EMAIL ATAU PESAN KONFIRMASI RESERVASI NARATOR: "Setelah pembayaran dikonfirmasi, pelanggan akan menerima bukti reservasi berupa pesan konfirmasi melalui email. Bukti ini digunakan saat datang ke lokasi pada hari reservasi."	CUT TO: 10. INT. PENUTUP MENAMPILKAN KARAKTER UNTUK KALIMAT PENUTUP NARATOR: "Room yang telah dipesan, siap digunakan untuk menikmati pengalaman karaoke bersama teman atau keluarga."
	FADE OUT:

Gambar 4. Naskah

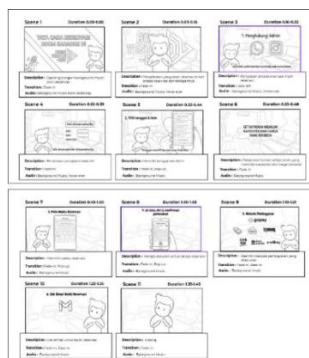
2.5 Storyboard (*Audio dan Animasi*)

Storyboard digunakan sebagai panduan dalam proses produksi motion graphic yang memuat urutan scene, durasi, visual, *audio*, serta transisi animasi pada setiap scene (Mahardhika & Fathoni, 2013). Pada perancangan ini, storyboard disusun berdasarkan alur reservasi *room* karaoke yang diterapkan oleh Born Yesterday Park Avenue Batam. Storyboard terdiri dari beberapa scene yang disusun secara berurutan, dimulai dari scene pembuka yang menampilkan judul dan pengenalan tata cara reservasi, dilanjutkan dengan scene yang menjelaskan tahapan reservasi seperti menghubungi admin, mengakses tautan reservasi, memilih tanggal dan jenis *room*, menentukan waktu reservasi, mengisi data diri, melakukan pembayaran, hingga menerima bukti reservasi melalui email. Setiap scene dilengkapi dengan deskripsi visual, durasi tampilan, jenis transisi, serta *audio* yang digunakan sehingga proses produksi dilakukan secara terarah sesuai dengan alur informasi yang telah dirancang.

Konsep *audio* pada motion graphic menggunakan *background music*, *voice over*, dan *sound effect* untuk mendukung penyampaian informasi (Ramadhini et al., 2023). Pada perancangan ini, *background music opening* menggunakan *audio* milik Born Yesterday Park Avenue Batam yang diputarkan pada awal video sebagai identitas brand, sedangkan *background music* sepanjang video menggunakan *music (royalty-free)* untuk menjaga konsistensi suasana. *Voice over* digunakan untuk menjelaskan setiap tahapan reservasi agar informasi dapat dipahami lebih jelas oleh calon pengunjung. Selain itu, beberapa *sound effect* ditambahkan untuk memperkuat interaksi visual yang ditampilkan pada layar, seperti suara ketikan (*typing sound*) saat menampilkan percakapan atau

pengisian data, suara klik (*click sound*) ketika menampilkan tombol atau pilihan reservasi, suara *pop-up* saat elemen informasi muncul, serta suara *whoosh* yang digunakan pada perpindahan objek atau transisi antar visual dalam scene yang sama.

Konsep animasi pada motion graphic menggunakan transisi seperti *fade in*, *slide*, *pop up*, dan *ease in-out* untuk menciptakan perpindahan visual yang halus dan menarik (Suyadi et al., 2023). Penggunaan *movement* dan *timing* bertujuan agar penyampaian informasi terlihat lebih dinamis (Isla et al., 2025). Di perancangan ini, efek *fade in* digunakan untuk menampilkan objek secara bertahap, *slide* untuk menggerakkan objek dari arah tertentu, sedangkan *pop up* untuk menampilkan informasi seperti pilihan *room*, harga, dan notifikasi reservasi. Selain itu, *ease in-out* diterapkan pada pergerakan objek dan transisi untuk menghasilkan animasi yang lebih halus. Penggunaan animasi tersebut juga membantu mengarahkan perhatian calon pengunjung terhadap informasi penting di setiap scene sehingga alur reservasi dapat dipahami dengan lebih mudah oleh calon pengunjung.

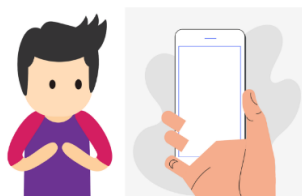


Gambar 5. Storyboard

3. Material Collecting

Tahap *Material Collecting* dilakukan untuk memperoleh berbagai aset yang telah ditentukan di perancangan. Aset tersebut antara lain:

a.) Aset visual dalam bentuk ilustrasi 2D yang terdiri dari karakter petugas Born Yesterday Park Avenue Batam, logo Born Yesterday Park Avenue Batam, serta berbagai elemen visual pendukung yang digunakan pada motion graphic seperti ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Aset Visual

b.) *Background music* yang digunakan sebagai musik latar video motion graphic. Musik yang digunakan merupakan *audio* milik Born Yesterday Park Avenue Batam yang digunakan untuk mendukung suasana video serta menjaga kesesuaian dengan identitas media yang dirancang.

c.) *Sound effect* yang digunakan untuk mendukung interaksi visual dan pergerakan animasi, meliputi suara ketikan (*typing sound*), suara klik (*click sound*), suara *pop-up*, dan suara *whoosh*. Seluruh efek suara diperoleh dari pustaka *audio* aplikasi CapCut.

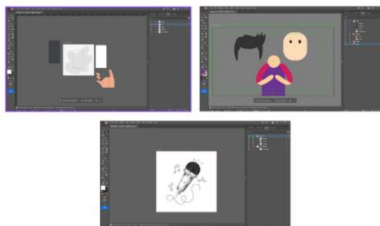
d.) Objek vektor pendukung yang digunakan untuk memvisualisasikan informasi reservasi *room* karaoke, seperti ikon mikrofon, telepon genggam, logo Instagram, logo WhatsApp, logo Gmail, serta logo metode pembayaran seperti QRIS, uang tunai, kartu debit, OVO, GoPay, *LinkAja*.

3. RESULTS AND ANALYSIS

3.1 Assembly

Tahap ini meliputi proses pembuatan aset dan juga video. Proses produksi video terdiri atas Implementasi vector, editing, dan rendering.

a.) Implementasi aset vektor 2D dilakukan menggunakan Adobe Illustrator. Dalam proses pembuatannya dapat dilihat pada gambar 7.

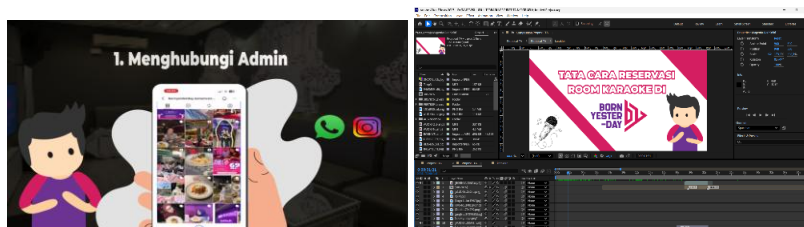


Gambar 7. Implementasi Vektor 2D

b.) Editing

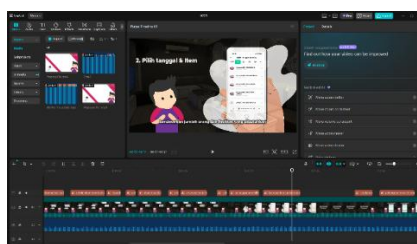
Tahap ini mencakup proses editing video motion graphic, musik, dan efek suara.

1. Pada tahapan ini dilakukan pembuatan video berdasarkan storyboard yang telah dirancang sebelumnya. Seluruh aset visual yang telah dibuat pada tahap sebelumnya diberikan pergerakan animasi, penerapan tipografi, serta berbagai efek visual pendukung menggunakan Adobe After Effects. Pembuatan motion graphic dilakukan secara scene demi scene menggunakan composition yang terpisah sehingga memudahkan proses pengaturan animasi dan revisi apabila diperlukan. Setelah seluruh scene selesai dibuat, setiap composition dirender menjadi video per scene untuk digunakan pada proses editing selanjutnya sehingga penyusunan video menjadi lebih rapi dan terstruktur. Pada proses editing diterapkan berbagai teknik motion graphic yang disesuaikan dengan alur reservasi *room* karaoke. Animasi *fade in* dan *ease in-out* digunakan pada scene pembuka untuk menampilkan logo serta judul video secara halus. Selanjutnya, teknik *keyframing* dengan transisi slide diterapkan pada tahapan menghubungkan media sosial dan mengakses tautan (*link*) reservasi untuk mengarahkan perhatian penonton terhadap langkah awal reservasi. Pada tahapan pemilihan *room* digunakan prinsip *staging* melalui animasi *scale* dan *pop-up* untuk memberikan penekanan pada informasi penting, sedangkan teknik motion path diterapkan pada proses pengisian formulir reservasi guna mensimulasikan alur penggunaan pada telepon. Seluruh teknik tersebut digunakan untuk mendukung penyampaian informasi secara bertahap sehingga alur reservasi lebih mudah dipahami oleh calon pengunjung. Proses tersebut ditunjukkan pada Gambar 8.



Gambar 8. Proses Editing di Adobe After Effects

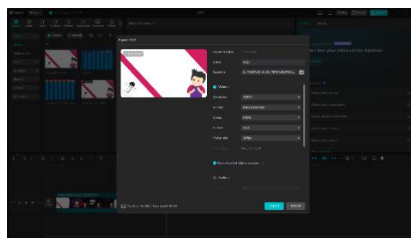
2. Proses ini dilakukan setelah seluruh scene motion graphic selesai dibuat. Pada tahap ini seluruh hasil render dari Adobe After Effects diimpor ke dalam aplikasi CapCut untuk dilakukan penyusunan video secara keseluruhan. Selanjutnya dilakukan pengaturan urutan scene, penyesuaian durasi, serta penambahan transisi antar scene agar perpindahan visual terlihat lebih halus. Lalu, dilakukan tambahan *background music*, *voice over*, serta *sound effect* untuk mendukung penyampaian informasi. *Sound effect* yang digunakan meliputi suara ketikan (*typing sound*), suara klik (*click sound*), suara *pop-up*, dan suara *whoosh* yang disesuaikan dengan kemunculan objek maupun perpindahan visual pada video. Pemberian efek suara dilakukan pada setiap bagian yang memerlukan penekanan visual sehingga motion graphic yang dihasilkan menjadi lebih hidup, menarik, dan mudah dipahami oleh calon pengunjung. Proses tersebut ditunjukkan pada gambar 9.



Gambar 9. Proses Editing di CapCut

c.) Rendering

Pada rendering, semua hasil editing video, *music* dan *sound effect* disatukan, kemudian seluruh komponen disusun untuk dirender menghasilkan video akhir dalam format MP4. memanfaatkan aplikasi capcut. Proses tersebut dapat ditunjukkan pada gambar 10.



Gambar 10. Proses Rendering di Capcut

3.2 Testing

Tahap *testing* dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan motion graphic tata cara pemesanan ruang karaoke di Born Yesterday sebelum dipublikasikan kepada masyarakat. Metode pengujian yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari *Alpha Testing* dan *Beta Testing*. Pada Uji *Alpha Testing* dikerjakan oleh para ahli guna mengevaluasi tingkat kelayakan media dan penyesuaian materi yang terdapat pada motion graphic, sedangkan pengujian *Beta* dilakukan untuk mengetahui tanggapan terhadap motion graphic yang telah dikembangkan. Pengujian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan serta memastikan bahwa media yang dirancang telah memenuhi aspek visual, *audio*, animasi, dan isi informasi sehingga layak digunakan sebagai media informasi.

Penilaian pada tahap pengujian menggunakan skala Likert 1–5 dengan kriteria penilaian yaitu 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Cukup Setuju, 4 = Setuju, dan 5 = Sangat Setuju. Untuk menentukan kategori hasil pengujian, digunakan perhitungan interval kelas dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X}_{total} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}_{total}$ = Nilai rata-rata Keseluruhan

$\sum X$ = Jumlah skor yang diperoleh dari seluruh validator

n = Jumlah indikator penilaian

Interpretasi hasil penilaian ditentukan menggunakan interval kelas yang dihitung dengan rumus:

$$\text{Jarak Interval (i)} = \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{\text{Jumlah Kelas Interval}}$$

Selanjutnya, Hasil dari nilai rata-rata tersebut kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria pada Tabel 2.

Tabel 2. Tabel Jarak Interval

Rata-rata kelayakan	Kriteria
4,3 – 5,0	Sangat Setuju / Sangat Efektif
3,5 – 4,2	Setuju / Efektif
2,7 – 3,4	Cukup / Cukup Efektif
1,9 – 2,6	Tidak Setuju / Tidak Efektif
1,0 – 1,8	Sangat Tidak Setuju / Sangat Tidak Efektif

3.2.1 Alpha Testing

Alpha Testing merupakan tahap pengujian awal yang dilakukan untuk menilai kualitas dan kelayakan media sebelum dipublikasikan kepada pengguna. Pengujian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kesalahan, kekurangan, serta aspek yang perlu diperbaiki dari sisi visual, *audio*, maupun konten yang terdapat pada media. Dalam pengembangan motion graphic sebagai media informasi, *Alpha Testing* digunakan untuk mengevaluasi kesesuaian media terhadap tujuan komunikasi, kualitas tampilan visual, serta ketepatan informasi yang disampaikan kepada calon pengunjung (Saputro & Fatulloh, 2020). Pada penelitian ini, *Alpha Testing* dilakukan melalui validasi oleh ahli media dan ahli materi. Validator ahli media terdiri dari satu dosen Politeknik Negeri Batam yang memiliki kompetensi di bidang motion graphic serta dua orang dari Batam Memory Agency yang memiliki pengalaman dalam produksi media kreatif. Sementara itu, validator ahli materi terdiri dari tiga orang dari tim internal Born Yesterday Park Avenue Batam yang memahami prosedur dan SOP reservasi *room* karaoke yang berlaku.

3.2.1.1 Alpha Testing Ahli Media

Pengujian ahli media dilakukan untuk mengevaluasi aspek visual, tipografi, animasi, *audio*, dan kualitas video motion graphic yang telah dirancang. Instrumen penilaian ahli media terdiri dari 14 indikator

yang mencakup komposisi visual, pemilihan warna, keterbacaan teks, kualitas animasi, sinkronisasi *audio*, serta kualitas video secara keseluruhan. Instrumen penilaian ahli media ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Instrumen Penilaian Ahli Media

No	Aspek Penilaian
1	Komposisi tampilan visual seimbang dan proporsional
2	Pemilihan desain background dan objek pendukung sudah sesuai
3	Warna sesuai dengan tema informasi reservasi
4	Jenis font yang digunakan mudah dibaca
5	Ukuran font terlihat jelas dan proporsional
6	Teks mampu menjelaskan informasi reservasi dengan baik
7	Pergerakan motion graphic terlihat menarik dan tidak kaku
8	Timing pergerakan animasi sesuai dengan alur informasi
9	Transisi animasi berjalan halus dan konsisten
10	Narasi jelas dan mudah dipahami
11	Musik latar mendukung suasana video
12	Sinkronisasi <i>audio</i> dengan animasi berjalan baik
13	Kualitas resolusi video sudah baik
14	Motion graphic membantu penyampaian informasi dengan mudah dipahami

Hasil evaluasi yang dilakukan oleh validator ahli media terhadap kualitas motion graphic yang dikembangkan selanjutnya diolah dan direkapitulasi ke dalam bentuk tabel sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Alpha Ahli Media

No	Deskripsi Pertanyaan	A1	A2	A3	Jumlah Skor	Rata-Rata
1	Komposisi tampilan visual seimbang dan proporsional	2	5	4	11	3,67
2	Pemilihan desain background dan objek pendukung sudah sesuai	2	4	4	10	3,33
3	Warna sesuai dengan tema informasi reservasi	2	4	4	10	3,33
4	Jenis font yang digunakan mudah dibaca	4	4	4	12	4,00
5	Ukuran font terlihat jelas dan proporsional	4	4	4	12	4,00
6	Teks mampu menjelaskan informasi reservasi dengan baik	3	4	4	11	3,67
7	Pergerakan motion graphic terlihat menarik dan tidak kaku	2	4	4	10	3,33
8	Timing pergerakan animasi sesuai dengan alur informasi	3	4	4	11	3,67
9	Transisi animasi berjalan halus dan konsisten	2	4	4	10	3,33
10	Narasi jelas dan mudah dipahami	4	5	4	13	4,33
11	Musik latar mendukung suasana video	3	5	4	12	4,00
12	Sinkronisasi <i>audio</i> dengan animasi berjalan baik	3	4	4	11	3,67
13	Kualitas resolusi video sudah baik	3	4	4	11	3,67
14	Motion graphic membantu penyampaian informasi dengan mudah dipahami	2	5	4	11	3,67
Jumlah		39	60	56	155	51,67
Rata-Rata		2,79	4,29	4,00	11,07	3,69
Keterangan		C	S	S		S

Berdasarkan pengujian oleh tiga validator ahli media, diperoleh total skor 155 dengan nilai rata-rata 3,69 yang dikategorikan Setuju. Hasil tersebut menyatakan motion graphic yang dikembangkan layak digunakan sebagai media informasi karena telah memenuhi aspek visual dan audio dengan baik. Indikator tertinggi terdapat pada kejelasan narasi dengan rata-rata 4,33, sedangkan pada indikator lainnya memperoleh rata-rata antara 3,33–4,00 yang masih berada pada kategori baik.

3.2.1.2 Alpha Testing Ahli Materi

Tahap pemeriksaan ahli materi guna mengevaluasi kesesuaian informasi pada motion graphic dengan prosedur pemesanan ruang karaoke yang berlaku di Born Yesterday. Instrumen penilaian ahli materi terdiri dari lima indikator yang berfokus pada ketepatan informasi, kejelasan tahapan reservasi, kesesuaian istilah, serta kelayakan konten sebagai media informasi publik. Instrumen penilaian ahli materi ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Instrumen Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian
1	Proses reservasi dijelaskan sesuai SOP Born Yesterday Park Avenue Batam
2	Penjelasan tahapan reservasi disampaikan dengan jelas
3	Alur tahapan reservasi tersusun secara sistematis
4	Penggunaan istilah teknis sudah tepat dan sesuai

5	Konten sudah layak dijadikan media informasi publik
---	---

Hasil evaluasi validator ahli materi terhadap kesesuaian materi yang terdapat pada motion graphic kemudian diolah dan disajikan dalam bentuk rekapitulasi penilaian sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Alpha Ahli Materi

No	Deskripsi Penilaian	A1	A2	A3	Jumlah Skor	Rata-Rata
1	Proses reservasi dijelaskan sesuai SOP Born Yesterday Park Avenue Batam	5	4	4	13	4,33
2	Penjelasan tahapan reservasi disampaikan dengan jelas	5	5	4	14	4,67
3	Alur tahapan reservasi tersusun secara sistematis	5	4	4	13	4,33
4	Penggunaan istilah teknis sudah tepat dan sesuai	4	4	4	12	4,00
5	Konten sudah layak dijadikan media informasi publik	5	5	4	14	4,67
Jumlah		24	22	20	66	22,00
Rata-Rata		4,80	4,40	4,00	13,20	4,40
Keterangan		SS	SS	S		SS

Berdasarkan pengujian oleh tiga validator ahli materi, diperoleh total skor 66 dengan rata-rata nilai 4,40 yang dikategorikan Sangat Setuju. Hasil tersebut menyatakan motion graphic telah sesuai dengan prosedur pemesanan ruang karaoke di Born Yesterday. Indikator tertinggi terdapat pada kejelasan tahapan reservasi dan kelayakan konten sebagai media informasi publik dengan rata-rata 4,67, sedangkan indikator lainnya memperoleh rata-rata 4,00–4,33 yang menunjukkan kesesuaian materi dengan SOP yang berlaku.

3.2.2 Beta Testing (EPIC)

Pada tahapan beta *testing*, pengujian melibatkan minimal 30 responden merupakan pelanggan yang ingin melakukan reservasi di Born Yesterday Park Avenue. Menurut (Supardianto & Syukrial, 2023), jumlah sampel antara 30 hingga kurang dari 500 responden dinilai sudah memadai untuk memenuhi kebutuhan penelitian. Pengumpulan data dilakukan secara daring melalui platform Google Forms, sehingga memudahkan responden untuk mengakses video motion graphic sekaligus memberikan penilaian secara langsung. Untuk pengujian beta, melibatkan 30 responden yang mengisi kuesioner. Responden akan mengisi kuesioner berdasarkan 5 pilihan jawaban instrument penelitian menggunakan skala likert yang disusun berdasarkan dimensi EPIC. Hasil yang didapatkan berdasarkan pengujian disajikan pada tabel 7 sebagai berikut: Instrumen yang digunakan berupa kuesioner dengan skala Likert 1–5, yaitu 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Cukup Setuju, 4 = Setuju, dan 5 = Sangat Setuju. Pengukuran efektivitas media dilakukan menggunakan EPIC Model yang terdiri atas empat dimensi, yaitu *Empathy*, *Persuasion*, *Impact*, dan *Communication*. Dimensi *Empathy* digunakan untuk mengukur tingkat ketertarikan dan kenyamanan responden terhadap tampilan visual motion graphic, meliputi ilustrasi flat design, perpaduan warna, animasi, tipografi, subtitle, serta penyajian informasi pada setiap scene. Selanjutnya, dimensi *Persuasion* digunakan untuk mengukur kemampuan motion graphic dalam meningkatkan pemahaman responden terhadap tahapan reservasi serta mendorong minat untuk melakukan reservasi melalui informasi yang disampaikan oleh narasi (*voice over*) dan visualisasi alur reservasi. Dimensi *Impact* digunakan untuk mengetahui kesan yang diberikan motion graphic, seperti kreativitas penyajian informasi, kemudahan mengingat tahapan reservasi, serta ketertarikan responden terhadap layanan *room* karaoke yang ditawarkan. Sementara itu, dimensi *Communication* digunakan untuk mengukur kejelasan penyampaian informasi melalui kesesuaian naskah, *voice over*, subtitle, dan urutan visual pada setiap tahapan reservasi sehingga informasi dapat dipahami dengan mudah oleh responden. Adapun hasil pengujian beta berdasarkan keempat dimensi pada EPIC model ditampilkan dalam Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Beta Testing

No	Dimensi	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
1	<i>Empathy</i>	Saya menyukai tampilan visual dan penyajian informasi dalam video motion graphic reservasi	1	1	5	4	19
		Saya merasa video motion graphic reservasi ini menarik dan nyaman untuk ditonton	0	0	4	8	18
2	<i>Persuasion</i>	Video ini membantu saya memahami alur dan cara melakukan reservasi	0	0	1	8	21
		Video ini membuat saya tertarik untuk melakukan reservasi di Born Yesterday Park Avenue	1	1	6	10	12
3	<i>Impact</i>	Video motion graphic ini memberikan kesan menarik dan kreatif sebagai media informasi	1	0	2	9	18
		Video ini meningkatkan ketertarikan saya terhadap layanan yang ditawarkan	0	2	1	10	17
4	<i>Communication</i>	Saya memahami dengan jelas langkah-langkah reservasi yang disampaikan dalam video	0	0	1	9	20
		Pesan dalam video motion graphic tersampaikan dengan baik dan tidak membingungkan	1	1	1	12	15

		Setelah menonton video motion graphic, saya tidak perlu bertanya lagi kepada resepsionis terkait tata cara reservasi	0	1	4	8	17
--	--	--	---	---	---	---	----

Setelah data pengujian diperoleh, selanjutnya dihitung nilai rata-rata skor dari setiap dimensi EPIC menggunakan rumus.

$$X = \frac{\sum(f_i \times w_i)}{\sum f_i}$$

Keterangan:

X = Bobot rata-rata

f_i = Jumlah responden berdasarkan kategori jawaban

w_i = Bobot Jawaban

Kemudian proses pengolahan data pada seluruh dimensi didapatkan rincian hasil berikut:

1. *Empathy* (XE): Memiliki 2 pertanyaan yang disimbolkan dengan X1, X2 yang dihitung menggunakan rumus berikut:

$$X1 = \frac{(19 \times 5) + (4 \times 4) + (5 \times 3) + (1 \times 2) + (1 \times 1)}{30} = \frac{129}{30} = 4,30$$

$$X2 = \frac{(18 \times 5) + (8 \times 4) + (4 \times 3)}{30} = \frac{134}{30} = 4,47$$

Maka nilai rata-rata yang diperoleh pada dimensi adalah sebagai berikut:

$$E = \frac{4,30 + 4,47}{2} = 4,38$$

2. *Persuasion* (XP): Memiliki 2 pertanyaan yang disimbolkan dengan P1, P2 berdasarkan rumus berikut:

$$P1 = \frac{(21 \times 5) + (8 \times 4) + (1 \times 3)}{30} = \frac{140}{30} = 4,67$$

$$P2 = \frac{(12 \times 5) + (10 \times 4) + (6 \times 3) + (1 \times 2) + (1 \times 1)}{30} = \frac{121}{30} = 4,03$$

Maka nilai rata-rata yang diperoleh pada dimensi adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{4,67 + 4,03}{2} = 4,35$$

3. *Impact* (XI): Memiliki 2 pertanyaan yang disimbolkan dengan I1, I2 yang dihitung menggunakan rumus:

$$I1 = \frac{(18 \times 5) + (9 \times 4) + (2 \times 3) + (1 \times 1)}{30} = \frac{133}{30} = 4,43$$

$$I2 = \frac{(17 \times 5) + (10 \times 4) + (1 \times 3) + (2 \times 2)}{30} = \frac{132}{30} = 4,40$$

Maka nilai rata-rata yang diperoleh pada dimensi ini sebagai berikut:

$$I = \frac{4,43 + 4,40}{2} = 4,42$$

4. *Communication* (XC): Memiliki 3 pertanyaan yang disimbolkan dengan C1, C2, dan C3 menggunakan rumus:

$$C1 = \frac{(20 \times 5) + (9 \times 4) + (1 \times 3)}{30} = \frac{139}{30} = 4,63$$

$$C2 = \frac{(15 \times 5) + (12 \times 4) + (1 \times 3) + (1 \times 2) + (1 \times 1)}{30} = \frac{129}{30} = 4,30$$

$$C3 = \frac{(17 \times 5) + (8 \times 4) + (4 \times 3) + (1 \times 2)}{30} = \frac{131}{30} = 4,37$$

Maka nilai rata-rata yang diperoleh pada dimensi ini sebagai berikut:

$$C = \frac{4,63 + 4,30 + 4,37}{3} = 4,43$$

3.2.2.1 EPIC Rate

Epic Rate adalah nilai rata-rata setiap dimensi. Untuk mendapatkan nilai keseluruhan setiap dimensi digunakan rumus berikut:

$$EPIC Rate = \frac{E + P + I + C}{4}$$

$$EPIC Rate = \frac{4,38 + 4,35 + 4,42 + 4,43}{4} = \frac{17,58}{4} = 4,3958 \approx 4,40$$

Berdasarkan perhitungan diatas, diperoleh nilai sebesar 4,40 dikategorikan Sangat Efektif. Perolehan ini menunjukkan bahwa motion graphic tata cara pemesanan ruang karaoke di Born Yesterday efektif sebagai media informasi bagi calon pengunjung. Nilai pada setiap dimensi EPIC Model, yaitu XE (4,38), XP(4,35), XI(4,42), dan XC(4,43), seluruhnya berada dalam kategori Sangat Efektif. Dimensi *Communication* memperoleh nilai tertinggi, menunjukkan bahwa informasi dapat dikomunikasikan secara efektif kepada responden.

3.3 Distribution

Distribution merupakan tahapan akhir dari perancangan produk video motion graphic tata cara pemesanan ruang karaoke Born Yesterday Park Avenue Batam yang telah dibuat. Produk telah diberikan kepada pihak Born Yesterday Park Avenue Batam untuk dipublikasikan ke akun media sosial Instagram Born Yesterday Park Avenue Batam.

4. CONCLUSION

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti, maka dapat disimpulkan sebagai berikut ini:

- a.) Metode pengembangan pada penelitian ini adalah MDLC-Luther-Sutopo yang digunakan pada perancangan video motion graphic tata cara pemesanan ruang karaoke di Born Yesterday Park Avenue Batam. Melalui tahap pengembangan produk motion graphic berhasil dikembangkan dan dapat digunakan sebagai media informasi untuk mempermudah calon pengunjung mengetahui prosedur reservasi room karaoke secara lebih mudah, menarik, dan sistematis.
- b.) Hasil perhitungan pada pengujian alpha menunjukkan bahwa motion graphic yang dikembangkan memperoleh rata-rata sebesar 3,69 dari ahli media dengan interpretasi “Setuju” dan nilai rerata sebesar 4,40 dari ahli materi dengan interpretasi “Sangat Setuju”, sehingga produk dinyatakan layak untuk ke tahap selanjutnya yaitu pengujian beta sebagai uji efektivitas media. Selanjutnya, hasil pengujian beta menggunakan metode EPIC Model memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,40 dengan kategori “Sangat Efektif”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa motion graphic yang dikembangkan sangat efektif sebagai media penyaji informasi tata cara pemesanan ruang karaoke di Born Yesterday Park Avenue Batam karena mampu menyampaikan informasi dengan jelas, menarik perhatian calon pengunjung, meningkatkan pemahaman pengguna, serta memberikan kesan positif terhadap layanan yang ditawarkan.

REFERENCES

- Br Sembiring, E., & Triasa, N. (2022). Media Presentasi Dalam Bentuk Motion Graphic (Studi Kasus: Proses Produksi Detak Kepri Malam Batam TV). In *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)* (Vol. 6, Number 2). <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN>
- Fauzi, A. (2024). *Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Kampanye Sosial Untuk Menggugah kesadaran Literasi Digital Generasi Muda*.
- Isla, M., Gobel, C. Y., & Zahrannisa, A. (2025). Efektivitas Motion Graphic sebagai Media Kampanye Sosial untuk Meningkatkan Kesadaran Literasi Digital Generasi Muda. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 18(1), 187–198.
- Krisbiantoro, D., Wahyu Handani, S., & Falah, I. J. (2021). Video Animasi Motion Graphic Dan Tipografi Kinetik Sebagai Media Sosialisasi Pencegahan Virus Corona. *Jurnal Bahasa Rupa*, 4, 125–133. <https://bit.ly/jurnalbahasarupa>
- Mahardhika, S., & Fathoni, A. F. C. A. (2013). Storyboard dalam pembuatan motion graphic. *Humaniora: Journal of Indonesian Culture and Society*, 4(2), 1183–1189.
- Mirza, I. M. M. (2022). Efektifitas Implementasi Tipografi dalam Desain Grafis Berdasarkan Perspektif Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) di Indonesia. *Jurnal Visual Ideas*, 2(2), 70–75.
- Ramadhini, Y. R., Kusnadi, K. H., Cahyani, S. D., & Fami, A. (2023). Penerapan Voice Over Pada Motion Graphic “Permohonan Pengusaha Kena Pajak” Di KPP Pratama Bogor. *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum*, 1(6), 310–319.
- Saputro, A. A., & Fatulloh, A. (2020). Motion Graphic pada Video Mekanisme Permohonan Informasi Publik Di badan Pengusaha Batam. *Unira Malang* |, 4(1), 2020.
- Supardianto, & Syukrial. (2023). Analisis Efektifitas Iklan Video Pada Studio recording Dottore Menggunakan Pengukuran EPIC Model. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 7(2), 43–54.
- Suyadi, N. A., Zaki, A., Sitepu, A., Andrea, K., & Ikhwan, A. (2023). Penerapan 12 prinsip animasi dan motion graphics dalam multimedia. *Jurnal Sains Dan Teknologi (JSIT)*, 3(01), 6–11.
- Syamaila, D. A., Komariah, K., & Prahatmaja, N. (2025). Teknik Simplifikasi Grafis dalam Aset Flat Material Collecting Video Animasi “Scroll Tanpa Kontrol.” *EDU SOCIETY: JURNAL PENDIDIKAN, ILMU SOSIAL DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 5(2), 496–506.
- Wibowo, L. T., Danianti, D., Gutama, D. H., & Yazid, A. S. (2025). Sistrm Informasi Reservasi Dan Penjadwalan Berbasis Website Pada Klinik Gigi. *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains (Jinteks)*, 7(4), 1763–1772.
- Wulandari, I., Fananda, I. Y., Hasim, J. A. N., Pramulen, A. S., Damastuti, F. A., & Zukhaha, A. A. (2025). Implementasi Animasi 2D menggunakan Motion Graphic sebagai Media Informasi Palang Merah Indonesia. *Bulletin of Computer Science Research*, 5(5), 1039–1048. <https://doi.org/10.47065/bulletincsr.v5i5.739>
- Yuly, A. R., Maulana, H., Mafaza, A., & Bahreisy, Q. (2025). TRANSFORMASI PEMBELAJARAN TEORI WARNA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF: Studi Pengembangan dan Uji Efektivitas Media Berbasis Animasi dan Game. *SNADES*, 4(1), 87–96.
-