

Pembuatan *Background* untuk *Teaser Jingle* Lembaga Bahasa LIA Berbasis *Motion Graphic*

Amata Fami^a Nita Sundari^b Kanaya Shabilla^c Ananda Salma Athallah^d

^{a,b,c,d} Sekolah Vokasi, Institut Pertanian Bogor

INFORMASI ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: 29 Oktober 2023

Revisi Akhir: 27 Desember 2023

Diterbitkan Online: 28 Desember 2023

KATA KUNCI

Background, Jingle, Motion Graphic, Teaser

KORESPONDENSI

Nita Sundari

Program Studi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak, Sekolah Vokasi, Institut Pertanian Bogor

Jl. Kumbang No.14, RT.02/RW.06, Babakan, Kecamatan Bogor Tengah, Kota Bogor, Jawa Barat 16128

Email: nitasundari@apps.ipb.ac.id

ABSTRACT

Background menjadi salah satu elemen visual yang penting untuk diperhatikan dalam pembuatan *motion graphic*. Untuk meningkatkan kualitas *motion graphic*, *background* harus dirancang dengan tepat sesuai dengan ide dan pesan yang ingin disampaikan. Penerapan teori pada pembuatan *background* dapat menjadi salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas *background* sebagai elemen visual. Penelitian ini bertujuan untuk membahas pembuatan *background* dengan penerapan teori *layout* pada *motion graphic teaser jingle* Lembaga Bahasa LIA. Metode penelitian yang digunakan adalah metode terapan dengan pendekatan teori *layout* menurut Suriyanto Rustan dan metode pengumpulan data dengan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan proses pembuatan *background* dengan penerapan teori *layout* serta implementasinya pada *motion graphic* yang memberikan panduan yang jelas dan terstruktur untuk proses kreatif.

DOI: <https://doi.org/10.46961/jommit.v7i2>

1. PENDAHULUAN

Masyarakat saat ini masih ada yang memiliki pandangan bahwa *motion graphic* hanya berperan sebagai elemen dekoratif semata, kurang diakui peran signifikannya dalam dunia bisnis dan industri kreatif [1]. Padahal, *motion graphic* memiliki keunggulan dalam menyederhanakan informasi atau konsep yang kompleks menjadi konsep yang lebih sederhana dan memudahkan dalam penjelasan suatu topik [2]. Salah satu faktor masalah ini adalah rendahnya kualitas visual *motion graphic* sehingga masyarakat kurang tertarik dan tidak menangkap pesan yang ingin disampaikan melalui *motion graphic* tersebut. Rendahnya kualitas visual *motion graphic* dapat disebabkan karena ketidaksesuaian pada saat proses pembuatan dengan teori dan konsep yang digunakan. *Background* merupakan salah satu elemen visual penting dalam melengkapi *motion graphic* perlu diperhatikan. Maka dari itu, penelitian ini diperlukan untuk menunjukkan pentingnya pembuatan *background* dengan penerapan teori untuk meningkatkan kualitas visual dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan pada *motion graphic*.

Lembaga Bahasa LIA merupakan lembaga yang menawarkan kesempatan belajar bahasa kepada pelajar di Indonesia. Lembaga Bahasa LIA memiliki *jingle* yang dapat menjadi salah satu strategi untuk memperkenalkan identitasnya. *Jingle* iklan merupakan media yang efisien untuk mempromosikan sebuah produk karena memiliki nada menarik yang dapat diingat oleh audiens [3]. Penggunaan iklan *teaser* untuk *jingle* menjadi strategi Lembaga Bahasa LIA untuk melakukan promosi. Iklan *teaser* adalah kampanye periklanan yang disajikan kepada audiens tanpa mengungkapkan informasi lengkap suatu produk atau merek [4]. Iklan *teaser* dapat mendorong minat audiens dan menciptakan rasa ingin tahu untuk mengetahui lebih lanjut tentang iklan suatu produk atau layanan. Iklan *teaser* berfungsi untuk meningkatkan kesadaran merek dan menciptakan minat pada produk baru dengan menggunakan judul yang memikat dan visual yang menarik perhatian audiens [5]. Maka dari itu, *motion graphic* sebagai jenis media komunikasi visual yang efektif menjadi media yang digunakan untuk *teaser jingle* Lembaga Bahasa LIA.

Pembuatan *background* akan menjadi fokus bahasan pada penelitian ini dengan mengacu pada visualisasi *background* dari potongan lirik *jingle* Lembaga Bahasa LIA. *Background* harus

dirancang dengan tepat dengan berdasar pada konsep dan pesan yang ingin disampaikan agar dapat meningkatkan kualitas *motion graphic*. Peran *background* dalam *motion graphic* menjadi sangat penting dalam menentukan kualitas visual karena menurut White (1999) keseluruhan *scene* lebih dari sembilan puluh persen diisi oleh *background* [6]. Tujuan artikel ini adalah untuk membahas pembuatan *background* yang sesuai dengan konsep *motion graphic teaser jingle* LB LIA menggunakan penerapan teori *layout* sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas visual. Artikel ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian, "Bagaimana membuat *background* untuk *motion graphic teaser jingle* LB LIA berdasarkan pendekatan yang digunakan?".

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Background

Background adalah pengiring cerita yang berada pada posisi paling belakang dan pemuat batasan komposisi suatu *scene* [7]. Menurut Pamungkas et al. *background* pada dasarnya yaitu segala sesuatu yang tidak bergerak dalam sebuah adegan, berfungsi sebagai latar belakang sebuah cerita, mendukung suasana hati, dan gaya visual yang disajikan dalam sebuah pertunjukan animasi [8]. *Background* dapat berupa apa saja mulai dari warna solid hingga lukisan megah dan eksentrik. *Background* menjadi tempat interaksi karakter dengan lingkungannya. *Background* sangat penting dalam memberikan keterangan tempat dan situasi cerita serta membantu audiens untuk memahami konteks cerita [9]. Semua *background* dibuat berdasarkan *storyboard* atau *script* yang telah ditetapkan dalam tahap praproduksi [10]. *Background* yang berkualitas dapat dihasilkan dengan memperhatikan teori dalam pembuatan *background* [11].

2.2. Motion Graphic

Motion graphic adalah video yang diciptakan dengan cara membuat ilusi gerakan atau mengubah tampilan unsur-unsur visual yang biasanya disampaikan dalam media elektronik [12]. *Motion graphic* menjadi salah satu bentuk perkembangan teknologi komunikasi. *Motion graphic* adalah salah satu bentuk dari multimedia yang menarik perhatian audiens, menciptakan pengalaman visual yang menarik, dan menyampaikan pesan dengan cara yang kreatif. Penggunaan *motion graphic* sebagai media penyampaian informasi dapat dengan mudah menarik perhatian audiens [13]. *Motion graphic* terdiri dari elemen visual yang menjadi faktor penting dalam penyampaian pesan berbasis *motion graphic*. Elemen visual yang digunakan dalam *motion graphic* dapat meningkatkan kualitas pesan yang ingin disampaikan pada audiens atau sebaliknya malah menurunkan kualitasnya [14]. Elemen visual yang berperan penting dalam penyampaian pesan adalah gambar. Gambar tersebut mencakup salah satunya yaitu *background* [11].

Penelitian ini meninjau penelitian Paramarta et al. [11]. Penelitian Paramarta membahas mengenai perancangan *background* untuk film animasi lakontara dengan seni pertunjukan ketoprak sebagai sumber ide perancangan. Seni Ketoprak yang mengalami penurunan pamor dan terancam eksistensinya menjadi urgensi

mereka melakukan penelitian tersebut. Metode pengumpulan data yang mereka gunakan adalah kualitatif dan metode perancangannya adalah *animation pipeline* dari pra-produksi hingga produksi. Penelitian ini juga meninjau penelitian Pamungkas et al. [8] mengenai perancangan *background* untuk animasi 2D "Nara" sebagai media yang membantu menumbuhkan kesadaran diri anak dan orang tua saat adanya masalah pembelajaran jarak jauh akibat COVID-19. Perancangan tersebut menggunakan pengumpulan data kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Kekurangan dari perancangan penelitian ini adalah kurangnya peninjauan referensi dan pengolahan teknik yang baik. Selain itu, penelitian ini meninjau penelitian Sari et al. [15]. Penelitian Sari membahas tinjauan desain pada poster film animasi Nussa. Metode pembuatan poster tersebut menggunakan prinsip *layout* berdasarkan teori Surianto Rustan.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian dengan metode deskriptif kualitatif, menurut Narbuko adalah jenis penelitian yang menyajikan, menganalisis, dan menginterpretasikan data untuk menunjukkan solusi masalah saat ini [16]. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah dengan dokumentasi. Menurut Sugiyono, dokumentasi adalah proses memperoleh data atau informasi dalam bentuk tulisan, buku, arsip, dokumen, atau gambar [17]. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode pengumpulan data dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan mempelajari data yang telah didokumentasikan. Metode ini dapat membantu peneliti dalam mengumpulkan data historis dan mempelajari data yang telah didokumentasikan.

Pembuatan *background* pada penelitian ini menggunakan teori *layout* menurut Surianto Rustan sebagai pendekatan yang meliputi *emphasis*, *sequence*, *contrast*, *balance*, dan *unity* [18]. Proses pembuatan *motion graphic* menerapkan alur perancangan berdasarkan teori Timo Fetcher dalam buku *Motion Graphic Design Academy* yang terdiri dari praproduksi, produksi, dan pasca produksi.

Proses pembuatan *background* termasuk ke dalam tahap praproduksi hingga produksi. Penerapan prinsip *layout* dilakukan pada tahap produksi *motion graphic*. Proses yang dilakukan adalah menerapkan prinsip *emphasis*, *sequence*, *contrast*, *balance*, dan *unity* pada *background* di setiap *scene motion graphic*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Praproduksi

4.1.1 Konsep Visual

Desain grafis adalah ekspresi visual dari ide-ide berdasarkan penciptaan, pemilihan, dan pengorganisasian elemen visual menggunakan komunikasi visual untuk menyampaikan pesan kepada audiens [19]. Dalam pembuatan desain *background* juga

diperlukan ide dan konsep yang sesuai. *Motion graphic teaser jingle LB LIA* merupakan visualisasi dari potongan lirik *jingle LB LIA* yang menggunakan analogi dan penyampaian yang imajinatif. Maka, pada pembuatan ini berfokus dalam pembuatan aset visual *background* untuk *teaser jingle LB LIA*.

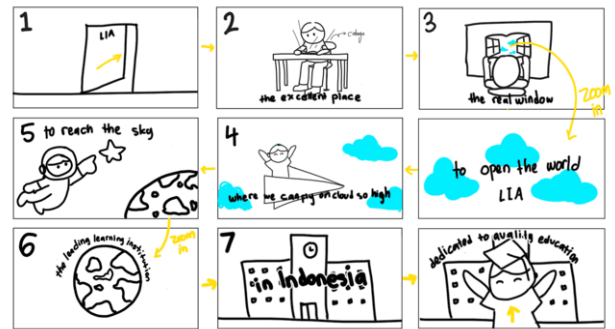
Ide cerita yang dikembangkan dari lirik *jingle LB* bercerita tentang perjalanan seorang karakter laki-laki yang sedang belajar di kelas Lembaga Bahasa LIA. Cerita dimulai dari ruang kelas. Ketika karakter tersebut membuka buku, tiba-tiba buku tersebut menjadi jendela yang terbuka yang membuat karakter seolah-olah masuk ke dalam buku tersebut. Dalam upayanya mencapai bintang, karakter tersebut menggunakan pesawat kertas yang juga merupakan representasi dari LIA, menunjukkan bahwa LIA adalah sarana yang akan membantu audiens mencapai mimpi-mimpi mereka dalam dunia pendidikan. LIA membutuhkan visualisasi berbagai *background*. Berikut adalah keterangan gambaran *background* pada *motion graphic* berdasarkan potongan lirik *jingle* yang disajikan pada Tabel 1.

Potongan Lirik Jingle	Background
LIA	Pintu masuk ruang kelas
<i>the excellent place</i>	Ruang kelas LB LIA
<i>the real window</i>	Ruang kelas dari sudut pandang langit-langit kelas
<i>to open the world, LIA, when we can fly on cloud so high</i>	Langit biru berawan
<i>to reach the sky</i>	Luar angkasa
<i>the leading learning institution in indonesia</i>	Planet bumi di luar angkasa
<i>in Indonesia, dedicated to quality education</i>	Bangunan sekolah

Tabel 1. Keterangan Gambaran *Background*

4.1.2 Sketsa

Sketsa merupakan gambar kasar yang berperan penting pada proses awal sebagai acuan pembuatan suatu gambar [11]. Sketsa *background* digambarkan pada *storyboard* untuk *motion graphic* yang merupakan rangkaian gambar atau ilustrasi yang digunakan untuk menggambarkan adegan atau cerita secara visual.



Gambar 1. *Storyboard Motion Graphic Teaser Jingle* Lembaga Bahasa LIA

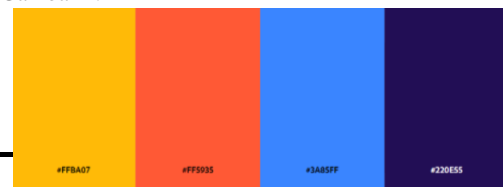
4.2. Produksi

4.2.1 Pewarnaan

Warna adalah aspek penting yang perlu diperhatikan dalam pembuatan *background*. Makna warna dapat berbeda tergantung pada budaya dan suasana. Menurut Paksi, warna dapat mempengaruhi persepsi dan kemudian menjadi proses evaluasi seberapa erat kaitan logika dengan unsur persamaan makna. Warna itu sendiri menekankan pada permukaan subjek, sebuah indikasi kesamaan persepsi yang ada pada suatu bidang (*frame*) [20]. Setiap warna memiliki karakteristiknya sendiri dan berperan sebagai sarana komunikasi non-verbal yang mencerminkan budaya dan situasi [21]. Pemberian warna dapat mempengaruhi suasana dan perasaan tertentu.

Cara yang digunakan untuk membuat palet warna yang memiliki *color balance* adalah dengan mengombinasikan berbagai warna yang mengacu pada *color wheel*. Metode pewarnaan yang sering dipakai adalah skema monokromatik, komplementer, analogus, dan triadik. *Color balance* dalam skema monokromatik, di mana satu *hue* dikembangkan menjadi warna turunan dengan penambahan warna, seperti *shades, tone, dan tints*, memberikan keharmonisan dan keterkaitan yang erat. Skema ini dikenal sebagai warna keseimbangan.

Warna utama yang digunakan untuk *motion graphic teaser jingle* Lembaga Bahasa LIA adalah biru dan oranye. Warna utama lainnya yang digunakan dalam pembuatan *motion* dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. *Color Palette*

Simbolisasi warna menurut Sanyoto untuk warna utama yang dipakai adalah sebagai berikut [22]:

1. Biru menyimbolkan keagungan, keyakinan, keteguhan iman, kesetiaan, kebenaran, kemurahan hati, kecerdasan, perdamaian, ketetapan stabilitas, keharmonisan, kesatuan, kepercayaan, dan keamanan.

2. Oranye menyimbolkan kemerdekaan, kehangatan, penganugerahan, dan keseimbangan, pencerahan.
3. Kuning menyimbolkan keagungan, kemewahan, kejayaan, kemegahan, kemuliaan, dan kekuatan.

4.2.2 Layout

Prinsip *layout* merujuk pada prinsip desain yang secara umum digunakan untuk mengatur elemen grafis pada media cetak maupun digital. *Layout* merupakan penataan elemen dalam sebuah media untuk mendukung pesan yang ada di dalamnya [18]. Penerapan teori *layout* menurut Surianto Rustan dalam pembuatan *background* untuk *teaser jingle* Lembaga Bahasa LIA dilakukan dengan menerapkan prinsip-prinsip *layout* sebagai berikut:

4.2.2.1. Emphasis (Penekanan)

Prinsip ini berkaitan dengan penekanan atau penegasan area tertentu dalam tata letak. Bentuk dari penekanan dapat berupa kontras dan aksent [15]. Selain itu, *focal point* dan penempatan objek juga dapat menjadi bentuk dari prinsip ini.

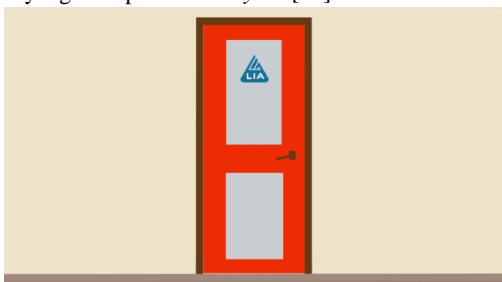


Gambar 3. *Background* luar angkasa

Gambar 3 menunjukkan penerapan *emphasis* pada pembuatan *background* yang memberikan penekanan utama pada elemen bintang yang ditempatkan di tengah-tengah sehingga menjadi objek perhatian. Selain itu, elemen planet bumi juga ditekankan dengan pemberian warna yang kontras.

4.2.2.2. Sequence (Urutan perhatian)

Sequence adalah urutan atau pola dari satu area ke area lainnya untuk mengarahkan perhatian audiens. *Sequence* tersebut terbentuk dari penerapan aksent tertentu pada elemen visual yang terdapat dalam *layout* [23].



Gambar 4. *Background* pintu masuk ruang kelas

Gambar 4 menunjukkan penerapan prinsip *sequence* dengan elemen dinding tanpa motif yang membuat perhatian audiens terarah ke pintu.

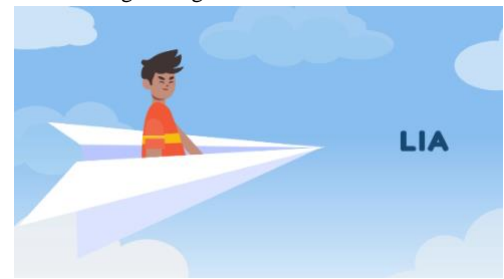
4.2.2.3. Contrast (Berlawanan)

Kontras adalah tentang menonjolkan perbedaan antara elemen desain, seperti warna, ukuran, bentuk, atau teks. Kontras membantu elemen kunci dalam desain untuk menarik perhatian dan menciptakan fokus. Ada berbagai macam cara untuk menerapkan kontras, salah satunya menggunakan warna. Penggabungan warna panas dan dingin akan menciptakan kontras yang dapat menarik perhatian [24].



Gambar 5. *Background* langit biru berawan

Kontras yang diterapkan pada Gambar 5 adalah kontras warna antara awan dengan langit.



Gambar 6. Karakter di atas pesawat kertas dengan *background* langit

Kontras warna yang diterapkan pada Gambar 6 adalah warna panas dan dingin. Bagian *background* menggunakan *cool tone* dan karakter di *middleground* menggunakan warna dengan *warm tone*. Penerapan kontras juga terdapat pada Gambar 3 yaitu pemberian warna yang kontras antara elemen bintang dan planet bumi dengan elemen sekitarnya.

4.2.2.4. Balance (Keseimbangan)

Prinsip keseimbangan menekankan bagaimana elemen pada desain seperti bentuk, ukuran, warna, dan tekstur dapat terlihat agar elemen tersebut disusun secara tepat, sepadan, dan memberikan kesan yang tepat. Ada dua jenis keseimbangan *layout*, yaitu simetris dan asimetris [25].



Gambar 6. *Background* bangunan sekolah

Gambar 6 menunjukkan penerapan *balance* pada pembuatan *layout background* dengan *symmetrical balance* (keseimbangan simetris). Unsur-unsur visual pada

background yaitu bangunan sekolah dan awan diletakkan secara merata.

4.2.2.5. *Unity* (Kesatuan)

Kesatuan dalam tata letak adalah tentang menggabungkan elemen desain yang berbeda menjadi keseluruhan yang koheren [25]. Ini mencakup cara elemen-elemen terhubung satu sama lain, baik secara visual maupun konseptual. Kesatuan dapat dicapai dengan kesamaan bentuk, dan warna pada elemen desain.









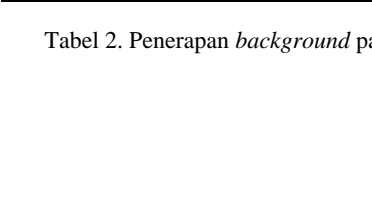
Gambar 7. *Background* bumi di luar angkasa

Prinsip *unity* diterapkan pada Gambar 7 yang memiliki elemen-elemen saling berkaitan. Adanya elemen bulan, bintang, dan planet, serta bentuk dari elemen bintang yang sama menunjukkan kesatuan. Keterkaitan dan kesatuan elemen-elemen tersebut memberi keterangan suasana di luar angkasa.

Pembuatan *background* yang sesuai dengan ide serta pesan yang ingin disampaikan menjadi sangat penting dalam melengkapi elemen visual dan memperkuat penyampaian suatu pesan dalam *motion graphic*. Pembuatan *background* yang baik dapat menciptakan kualitas visual yang baik dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan dalam *motion graphic*. Sebaliknya, pembuatan *background* yang kurang tepat dan tidak sesuai konsep dapat mengurangi kualitas visual dan mengurangi daya tarik dari *motion graphic*. Dengan menerapkan teori layout menurut Suriyanto Rustan, pembuatan *background* untuk teaser jingle Lembaga Bahasa LIA menunjukkan kualitas visual yang baik, dengan keseimbangan yang optimal, dan kontras yang jelas. Penerapan teori *layout* membantu menyediakan arahan yang lebih terarah dalam proses kreatif, memandu pengambilan keputusan yang lebih efektif, dan menyelaraskan elemen-elemen visual dengan tujuan pesan yang ingin disampaikan.

4.2.3 Penerapan *Background*

Pada Tabel 2 disajikan penerapan *background* dalam *teaser jingle* Lembaga Bahasa LIA disertai keterangan menit dalam adegannya.

Scene	Timestamp
	00:00:01
	00:00:03
	00:00:04
	00:00:07
	00:00:10
	00:00:13
	00:00:17

Tabel 2. Penerapan *background* pada *motion graphic*

5. KESIMPULAN

Pembuatan *background* untuk *teaser jingle* Lembaga Bahasa LIA melalui tahapan perancangan konsep visual yang dirancang berdasarkan potongan lirik *jingle* Lembaga Bahasa LIA. Pembuatan sketsa *background* dilakukan sebagai gambaran awal visualisasi *background* dan acuan untuk pembuatan *layouting*. Pewarnaan yang diberikan saat visualisasi *background* menggunakan warna yang memberikan kesan menyenangkan untuk mendukung makna potongan lirik *jingle* Lembaga Bahasa LIA. Penelitian ini difokuskan pada penerapan teori *layout* menurut Surianto Rustan untuk pembuatan *background* dengan prinsip *emphasis, sequence, contrast, balance, dan unity*. Prinsip-prinsip tersebut digunakan sebagai upaya meningkatkan kualitas visual dan memperkuat pesan yang disampaikan pada *motion graphic jingle teaser* Lembaga Bahasa LIA. Penerapan teori saja tidak cukup, dibutuhkan juga kesesuaian konsep dengan tujuan pembuatan *background* untuk *motion graphic teaser jingle* Lembaga Bahasa LIA agar kualitas visual dan penyampaian pesan dapat dihasilkan dengan baik. Pembuatan *background* untuk *teaser jingle* Lembaga Bahasa LIA ini, diharapkan dapat meningkatkan kualitas visual sehingga audiens dapat memahami pesan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA.

- [1] Yudhana, B.D., and Gunawan, O.A. (2023). Peran Motion Graphic Pada Animasi Kok Bisa Sebagai Media Komunikasi Visual. *Nivedana: Jurnal Komunikasi dan Bahasa*, 4(1), 204-211.
- [2] Kusumadinata, A.A., Ratnamulyani, I.A., and Nurmansyah, M.R. (2019). Hubungan Motion Graphic Sebagai Konten Promosi Sekolah Di Media Sosial. *Communications* 1(2), 77-90. <https://doi.org/10.21009/Communications.1.2.4>
- [3] Wibowo, K.A., and Prabawani, B. (2021). Pengaruh Brand Image, Kualitas Produk dan Jingle Iklan Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Pada Konsumen Sari Roti di Semarang). *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 10(1), 713–725. <https://doi.org/10.14710/jiab.2021.29758>
- [4] Trehan, Kulveen, and Maan, G.S. (2013). Uses and Functions of Teaser Campaigns in Advertising and Promotion: A Content Analysis of Newspaper and Television Advertisements in India. *Journal of Mass Communication and Journalism*. <https://doi.org/10.4172/2165-7912.1000145>
- [5] Revathy, C., Thamem, N., and Balaji, P. (2023). Role of Teaser Advertisements in Customer Purchase Decisions: An Empirical Investigation. *The Online Journal of Distance Education and e-Learning* 11, 2538-2547.
- [6] Azizah, R. A., & Budiman, A. (2018). Perancangan Background Untuk Film Animasi Pendek 2D "Radio Malabar". *E-Proceeding of Art & Design*, 5(3), 1319–1325.
- [7] Sorongan, Claudia. (2019). Perancangan Desain Background Dalam Film Pendek Animasi 2D "The 5th Log". Bachelor's Thesis. Universitas Telkom.
- [8] Pamungkas, A.N.G., Rahmansyah, A., and Lionardi, A. (2022). Perancangan Background untuk Animasi 2D "Nara". *e-Proceeding of Art & Design*, Vol.8, No.5.
- [9] Lammi, Julia. (2021). Using 3D Graphics for 2D Animation Background Art. Bachelor's Thesis. Tampere University of Applied Sciences.
- [10] Sahda, Thalita S., Budiman, A., and Mario. (2021). Perancangan Background untuk Animasi 2D "Menjaga Rinjani". *e-Proceeding of Art & Design*, Vol.8, No.3.
- [11] Paramarta, C. B., and Kurniawan, R. A. (2023). Seni pertunjukan Ketoprak Sebagai Sumber Ide Perancangan background film Animasi Lakontara Pada Kompetisi gemastik XV Tahun 2022. *CITRAWIRA: Journal of Advertising and Visual Communication*, 4(1), 43–62. <https://doi.org/10.33153/citrawira.v4i1.5096>
- [12] Azahari, N. A., Ali, W. N., Yaakob, T. K., Manaf, A. R., and Yusoff, N. I. (2020). Used of Motion Graphics to Create Awareness on Handling Stress. *Journal of Physics: Conference Series*, 1529(2), 022002. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1529/2/022002>
- [13] Siregar, Fairuz. (2017). Pembuatan Media Komunikasi Menggunakan Motion Graphic untuk Sosialisasi Job Family pada Bank Indonesia. *Jurnal Desain*, 4(03), 174-183. <https://journal.lppmunindra.ac.id/>
- [14] Shir, M.F.D., and Asadollahi, Mostafa. (2014). The Role of Motion Graphics in Visual Communication. *Indian Journal of Scientific Research*, 7(1), 820-824. <https://citeseerx.ist.psu.edu/>
- [15] Sari, Dilla N., and Jupriani. (2022). Tinjauan Desain Pada Poster Film Animasi Nussa. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 12(4), 415-426. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/view/120031/pdf>
- [16] Narbuko, Cholid and Achmadi, Abu. (2015). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [17] Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- [18] Rustan, Surianto, Huruf Font Tipografi Edisi 2020. (2020). Jakarta : CV. NulisBuku Jendela Dunia.
- [19] Alfadila, Rifqy Mua'a., Thabrany, Susilawati., and Kusumantoro, HB Rudi. (2021). Penerapan Konsep Visual Pada Perancangan Desain Media Promosi Campaign Urban Farming PT. Villa Tani Indonesia. Politeknik Negeri Jakarta. <https://repository.pnj.ac.id/3031/3/FULLPAPER%20-%20DG8B%20-%20RIFQY%20MU%27AFA%20ALFADILA.pdf>
- [20] Paksi, Dedih N.F. (2021). Warna dalam Dunia Visual. *Imaji: Film, Fotografi, Televisi, dan Media Baru*, 12(2), 90-97. <https://doi.org/10.52290/i.v12i2.49>
- [21] Kim, J.H., Lim, S.A., and Choi, H.H. (2014). Promotional Video Editing Techniques Utilizing Color. *Advanced Science and Technology Letters. Life Science Journal*, 11(7s), 476-480.
- [22] Dafrina, A., Fidyati, Abadi, F., and Lisa, N. P. (2022). Kajian Makna Ornamen Dan Makna Warna Ornamen Umah Pitu Ruang (Studi Kasus Umah Pitu Ruang Di Desa Kemili,

- Aceh Tengah). *Arsitekno*, 9(1), 1.
<https://doi.org/10.29103/arj.v9i1.6262>
- [23] Astuti, Eka Rini Widya. (2021). Analisis Penerapan Prinsip Layout Pada Visual Konten Instagram Penerimaan Mahasiswa Baru Institut Teknologi dan Sains Nahdlatul Ulama Pasuruan Tahun 2021. *Jurnal Dimensi*, 2(02).
<https://journal.itsnupasuruan.ac.id/index.php/dimensi/article/view/46>
- [24] Maruta Gautama, N., Santosa, H., & Swandi, I. W. (2019). Pemanfaatan Warna Pada Poster Buku Cerita Bergambar Sejarah Pura Pulaki. *Jurnal Desain*, 7(1), 71.
<http://dx.doi.org/10.30998/jd.v7i01.3833>
- [25] Ratnawati, Martina. (2020). Analisis Layout Desain Poster Solo International Performing Arts (Sipa) Tahun 2009-2018. Institut Seni Indonesia. <http://repository.isi-ska.ac.id/4658/1/SKRIPSI%20MARTNA%20RATNAWA%20TI.pdf>