

168/S/PM-KCBR/PK03.08/2/Agustus/2024

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA INFORMASI
SELF-ESTEEM REMAJA AKHIR**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar sarjana
pendidikan Program Studi Pendidikan Multimedia



Disusun Oleh
Sevinevita Kausalya Atjil
2009532

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA
KAMPUS UPI DI CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2024**

LEMBAR HAK CIPTA
PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA INFORMASI
***SELF-ESTEEM* REMAJA AKHIR**

Oleh
Sevinevita Kausalya Atjil
2009532

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia

© Sevinevita Kausalya Atjil
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru
Agustus, 2024

Hak Cipta dilindungi Undang-undang. Tidak diperkenankan skripsi ini untuk
diperbanyak seluruhnya maupun sebagian, baik melalui pencetakan ulang,
fotokopi, atau dengan cara lainnya tanpa izin dari peneliti.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

SEVINEVITA KAUSALYA ATJIL

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA INFORMASI
SELF – ESTEEM REMAJA AKHIR**

Dibaiki dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I

Intan Permata Sari, S.St., M.Ds.

NIP. 9201171219900606201

Pembimbing II

Nurhidayatulloh, S.Pd., M.T.

NIP. 920230219890404101

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Multimedia

Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T.

NIP. 920171219870811201

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Perancangan *Motion Graphic* sebagai Media Informasi *Self-Esteem* Remaja Akhir**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2024

Yang Membuat Pernyataan,

Sevinevita Kausalya Atjil

NIM. 2009532

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan segala hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul Perancangan *Motion Graphic* sebagai Media Informasi *Self-Esteem* Remaja Akhir dengan tepat waktu.

Dalam menyelesaikan skripsi ini banyak kendala yang dihadapi penulis dari yang baik maupun yang tidak baik. Penulisan skripsi ini dapat selesai berkat bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak, diantaranya adalah:

1. Kedua orang tua, mama dan ayah yang selalu memberikan kasih sayang, doa, motivasi, dan dukungan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan perkuliahan dan skripsi ini;
2. Kedua saudara penulis, Abang Seteven yang telah memberikan masukan dan bantuannya selama penulis menjalani perkuliahan dan juga kepada Adik Kenzhie yang selalu menghibur dan menemani penulis;
3. Ibu Permata Sari, S. St., M. Ds., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan banyak arahan, bantuan, dan saran selama penulis membuat produk dan menyusun penulisan skripsi hingga selesai;
4. Bapak Nurhidayatulloh, S. Pd., M. T., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan banyak arahan, bantuan, dan saran selama penulis membuat produk dan menyusun penulisan skripsi hingga selesai;
5. Kepada Ibu Maya Purnama Sari, S. Pd., M. Ds., selaku wali dosen dan dosen beserta Ibu Ayung Candra Padmasari, S. Pd., M. T., Ibu Dian Rinjani, S. Pd., M. Ds., Bapak Feri Hidayatullah Firmansyah., S. Pd., M. MT., Bapak Fahmi Candra Permana., S. Si., M.T., Bapak Agus Juhana, S. Pd., M.T., selaku dosen Program Studi Pendidikan Multimedia yang dengan sepenuh hati telah memberikan ilmunya selama perkuliahan;
6. Kepada seluruh dosen dan karyawan di lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah di Cibiru yang sudah membantu penulis selama menjadi mahasiswa;

7. Kepada Ibu Triana Lestari, S. Psi., M. Pd., selaku ahli materi dari produk yang penulis kembangkan dengan memberikan masukan dan saran yang membangun;
8. Kepada Kang Syahid Uki El Jandawi, selaku ahli media dari produk yang penulis kembangkan dengan memberikan masukan dan saran yang membangun;
9. Kepada Nabila Pramesti, sahabat penulis dari SMA yang selalu berbagi cerita dan selalu memberi dukungan bahwa penulis bisa melewati semuanya;
10. Kepada Siti Hilmah Mutiara, Aprilia Santika, Asri Prima Rahmawati, Anisa Sri Rani, dan Salma Fathiya Asrofa yang selalu ada dan menemani penulis selama perkuliahan;
11. Kepada seluruh teman – teman kelas B Pendidikan Multimedia yang sudah hadir dan bersama – sama berjuang selama perkuliahan;
12. Kepada keluarga besar GSC yang sudah memberikan dukungan dan doa kepada penulis untuk kelancaran skripsi ini;

Bandung, Agustus 2024

Sevinevita Kausalya Atjil

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA INFORMASI
SELF-ESTEEM REMAJA AKHIR**

Sevinevita Kausalya Atjil

2009532

ABSTRAK

Penampilan termasuk ke dalam salah satu bentuk kepercayaan diri, di mana penampilan fisik akan membawa pengaruh yang besar pada harga diri (*self-esteem*). Remaja yang mengalami *self-esteem* diakibatkan dari beberapa faktor, salah satunya jika seorang remaja mendapatkan jerawat pada wajahnya. Remaja yang memiliki jerawat akan memicu pikiran negatif, menghindari sosial, dan menimbulkan kecemasan. Penelitian ini memilih salah satu media komunikasi satu arah seperti *motion graphic* untuk memperkenalkan *self-esteem* kepada remaja agar dapat menghindari kecemasan, karena masih banyak remaja yang tidak menghargai dirinya sendiri ketika timbulnya jerawat. Tujuan penelitian ini adalah melakukan pengembangan *motion graphic* tentang *self-esteem* remaja dengan menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) meliputi *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Pada penelitian ini melakukan tahap pengujian kepada ahli materi, ahli media dan responden oleh 40 remaja yang berusia 18-24 tahun di Kabupaten Bandung. Hasil dari pengujian ahli materi memperoleh nilai dengan persentase 93,3% masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”, dan hasil pengujian oleh ahli media memperoleh nilai dengan persentase 75% masuk ke dalam kategori “Layak”. Hasil yang didapat dari pengujian kepada remaja memperoleh nilai dengan persentase 92,7% masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”. Dari hasil pengujian ahli dan responden diketahui bahwa pengembangan *motion graphic* mengenai *self-esteem* remaja dapat diterima dengan baik, dan dapat membantu remaja dalam meningkatkan *self-esteem*.

Kata Kunci : *Motion Graphic, Self-Esteem, Remaja.*

**DESIGNING MOTION GRAPHICS AS INFORMATION MEDIA
ON ADOLESCENT SELF-ESTEEM**

Sevinevita Kausalya Atjil

2009532

ABSTRACT

Appearance is included in one form of self-confidence, where physical appearance will have a great influence on self-esteem. Teenagers who experience self-esteem are caused by several factors, one of which is if a teenager gets acne on his face. Teenagers who have acne will trigger negative thoughts, avoid socializing, and cause anxiety. This study chose one of the one-way communication media such as motion graphics to introduce self-esteem to adolescents in order to avoid anxiety, because there are still many adolescents who do not respect themselves when acne occurs. The purpose of this research is to develop motion graphics about adolescent self-esteem using the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method including concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. In this study, the testing stage was carried out to material experts, media experts and respondents by 40 adolescents aged 18-24 years in Bandung Regency. The results of the test of material experts obtained a score with a percentage of 93,3% in the "Very Feasible" category, and the results of the test by media experts obtained a score with a percentage of 75% in the "Feasible" category. The results obtained from the test to adolescents obtained a score with a percentage 92,7% in the "Very Feasible" category. From the results of expert and respondent testing, it is known that the development of motion graphics regarding adolescent self-esteem is well accepted, and can help adolescents in improving self-esteem.

Keyword : *Motion Graphic, Self-Esteem, Adolescent.*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR SINGKATAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Struktur Organisasi Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Animasi	6
2.1.1 Pengertian Animasi	6
2.1.2 Prinsip-Prinsip Animasi	6
2.2 <i>Motion Graphic</i>	9
2.2.1 Pengertian <i>Motion Graphic</i>	9
2.2.2 Elemen – Elemen <i>Motion Graphic</i>	10
2.2.3 Kelebihan <i>Motion Graphic</i>	12
2.3 Desain Grafis	13
2.3.1 Pengertian Desain Grafis.....	13
2.3.2 Prinsip-Prinsip Desain Grafis.....	13
2.4 <i>Self-Esteem</i>	14
2.4.1 Pengertian <i>Self-Esteem</i>	14

2.4.2	Faktor yang Mempengaruhi <i>Self-Esteem</i>	15
2.5	Jerawat	16
2.5.1	Pengertian Jerawat	16
2.5.2	Faktor Timbulnya Jerawat.....	17
2.6	Remaja.....	19
2.6.1	Pengertian Remaja	19
2.6.2	Perubahan-Perubahan Remaja	19
2.7	Penelitian Terdahulu.....	20
BAB III	METODE PENELITIAN	22
3.1	Desain Penelitian	22
3.1.1	<i>Concept</i> (Konsep).....	24
3.1.2	<i>Design</i> (Perancangan)	25
3.1.3	<i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	25
3.1.4	<i>Assembly</i> (Pembuatan)	25
3.1.5	<i>Testing</i> (Pengujian)	25
3.1.6	<i>Distribution</i> (Distribusi).....	25
3.2	Populasi dan Sampel	26
3.3	Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	26
3.4	Analisis Data	31
3.4.1	Analisis Kuantitatif	31
BAB IV	TEMUAN DAN PEMBAHASAN	33
4.1	<i>Concept</i> (Konsep).....	33
4.1.1	Judul	33
4.1.2	Jenis Media	33
4.1.3	Tujuan	33
4.1.4	Sasaran	34
4.1.5	Karakter <i>Motion Graphic</i>	34
4.1.6	Konsep Tipografi	35
4.1.7	Konsep Warna.....	36
4.1.8	Gaya Desain	36
4.2	<i>Design</i> (Perancangan).....	36
4.2.1	<i>Storyline</i>	36
4.2.2	<i>Pembuatan Storyboard</i>	40

4.2.3	Pembuatan Sketsa Aset	44
4.3	<i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	48
4.3.1	Aset Grafis	48
4.3.2	Aset Audio	51
4.4	<i>Assembly</i> (Pembuatan)	52
4.4.1	Perancangan <i>Motion Graphic</i> di <i>After Effects</i>	52
4.4.2	Prinsip-Prinsip Desain pada <i>Motion Graphic</i>	61
4.4.3	Prinsip-Prinsip Animasi pada <i>Motion Graphic</i>	62
4.4.4	Pembuatan <i>Motion Graphic</i> di <i>Premiere Pro</i>	63
4.5	<i>Testing</i> (Pengujian).....	66
4.5.1	Hasil Validasi Ahli Materi	66
4.5.2	Validasi Ahli Media	69
4.5.3	Hasil Angket Responden Remaja.....	73
4.6	<i>Distribution</i> (Distribusi)	79
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		80
5.1	Simpulan.....	80
5.2	Implikasi.....	80
5.3	Rekomendasi	80
DAFTAR PUSTAKA		82
LAMPIRAN.....		89

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	26
Tabel 3. 2 Instrumen Validasi Ahli Materi	27
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	28
Tabel 3. 4 Instrumen Validasi Ahli Media.....	28
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Penilaian Remaja.....	29
Tabel 3. 6 Lembar Angket Penilaian Remaja	30
Tabel 3. 7 Kriteria Skala Likert.....	31
Tabel 3. 8 Skala Persentase	32
Tabel 4. 1 <i>Storyline</i>	37
Tabel 4. 2 <i>Storyboard</i>	41
Tabel 4. 3 Sketsa Karakter	44
Tabel 4. 4 Sketsa Aset.....	44
Tabel 4. 5 Aset Grafis	48
Tabel 4. 6 Aset Audio	51
Tabel 4. 7 Proses Pembuatan <i>Motion Graphic</i>	56
Tabel 4. 9 Perhitungan Skor Kelayakan Ahli Materi.....	68
Tabel 4. 10 Revisi Validasi Ahli Materi	68
Tabel 4. 11 Perhitungan Skor Kelayakan Ahli Media	71
Tabel 4. 12 Revisi Validasi Ahli Media.....	72
Tabel 4. 13 Perhitungan Skor Kelayakan Responden.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Prinsip - Prinsip Animasi	7
Gambar 2. 2 Jenis - Jenis Jerawat	17
Gambar 3. 1 Tahapan Metode MDLC	22
Gambar 3. 2 <i>Flowchart</i> Perancangan <i>Motion Graphic</i> menggunakan MDLC	24
Gambar 4. 1 Karakter Alina pada <i>Motion Graphic</i>	34
Gambar 4. 2 Karakter pada <i>Motion Graphic</i>	35
Gambar 4. 3 <i>Font Chewy</i>	35
Gambar 4. 4 <i>Font Franklin Gothic Medium</i>	35
Gambar 4. 5 Pemilihan Warna	36
Gambar 4. 6 <i>Import</i> Aset Grafis.....	52
Gambar 4. 7 Pengaturan <i>Position</i> yang Digunakan	53
Gambar 4. 8 Fitur <i>Position, Scale, dan Rotation</i>	53
Gambar 4. 9 Kerangka pada Karakter.....	54
Gambar 4. 10 Fitur <i>Puppet Position Pin Tool</i>	54
Gambar 4. 11 Pengaturan <i>Keyframe</i>	54
Gambar 4. 12 Pengaturan <i>Lopping</i> Pingpong	55
Gambar 4. 13 Pengaturan Fitur <i>Wiggle</i>	55
Gambar 4. 14 Efek <i>Stroke</i> pada Tipografi	55
Gambar 4. 15 Prinsip Keseimbangan (<i>Balance</i>)	61
Gambar 4. 16 Prinsip Kesatuan (<i>Unity</i>)	62
Gambar 4. 17 Prinsip <i>Secondary Action</i>	62
Gambar 4. 18 Prinsip <i>Appeal</i>	63
Gambar 4. 19 Prinsip <i>Squash and Stretch</i>	63
Gambar 4. 20 Penggabungan <i>Scene</i> Animasi	64
Gambar 4. 21 Menyesuaikan <i>Scene</i> Animasi dengan <i>Voice Over</i>	64
Gambar 4. 22 Penambahan Transisi Video.....	65
Gambar 4. 23 <i>Voice Over</i> dalam <i>Premiere Pro</i>	65
Gambar 4. 24 <i>Effect</i> yang digunakan untuk <i>Voice Over</i>	65
Gambar 4. 25 Tahap <i>Rendering</i> Video	66
Gambar 4. 26 Diagram <i>Column</i> Hasil Aspek Isi Materi.....	67
Gambar 4. 27 Diagram <i>Column</i> Hasil Aspek Bahasa.....	67

Gambar 4. 28 Diagram <i>Column</i> Hasil Aspek Tingkat Kemampuan Remaja	67
Gambar 4. 29 Diagram <i>Column</i> Hasil Aspek Keterbacaan	69
Gambar 4. 30 Diagram <i>Column</i> Hasil Aspek Kualitas Sajian Media.....	69
Gambar 4. 31 Diagram <i>Column</i> Hasil Aspek Daya Tarik	70
Gambar 4. 32 Diagram <i>Column</i> Hasil Aspek Kebahsaan	70
Gambar 4. 33 Diagram <i>Column</i> Hasil Aspek Durasi.....	70
Gambar 4. 34 Diagram <i>Column</i> Hasil Aspek Resolusi.....	71
Gambar 4. 35 <i>Pie Chart</i> Angket Remaja Pertanyaan 1	73
Gambar 4. 36 <i>Pie Chart</i> Angket Remaja Pertanyaan 2	74
Gambar 4. 37 <i>Pie Chart</i> Angket Remaja Pertanyaan 3	74
Gambar 4. 38 <i>Pie Chart</i> Angket Remaja Pertanyaan 4	75
Gambar 4. 39 <i>Pie Chart</i> Angket Remaja Pertanyaan 5	75
Gambar 4. 40 <i>Pie Chart</i> Angket Remaja Pertanyaan 6	76
Gambar 4. 41 <i>Pie Chart</i> Angket Remaja Pertanyaan 7	76
Gambar 4. 42 <i>Pie Chart</i> Angket Remaja Pertanyaan 8	77
Gambar 4. 43 <i>Pie Chart</i> Angket Remaja Pertanyaan 9	77
Gambar 4. 44 <i>Pie Chart</i> Angket Remaja Pertanyaan 10	78
Gambar 4. 45 Distribusi Platform Youtube	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pengangkatan Dosen Pembimbing	89
Lampiran 2. Surat Persetujuan Menjadi Ahli Materi	92
Lampiran 3. Lembar Hasil Pengujian oleh Ahli Materi.....	93
Lampiran 4. Surat Persetujuan Menjadi Ahli Media	95
Lampiran 5. Lembar Hasil Pengujian oleh Ahli Media	96
Lampiran 6. Dokumentasi Validator Ahli Materi	98
Lampiran 7. Dokumentasi Validator Ahli Media	99
Lampiran 8. Hasil Kuesioner Data Awal	101
Lampiran 9. Hasil Kuesioner Uji Media kepada Remaja	103
Lampiran 10. Hasil Cek Turnitin	107
Lampiran 11. <i>QR Code</i> Distribusi <i>Motion Graphic</i>	108
Lampiran 12. Penyebaran Kuesioner di <i>Story Instagram</i>	109

DAFTAR SINGKATAN

SINGKATAN	Nama	Pemakaian pertama kali pada Halaman
WHO	<i>World Health Organization</i>	1
SMAN	Sekolah Menengah Atas Negeri	2
UPI	Universitas Pendidikan Indonesia	4
2D	Dua Dimensi	10
3D	Tiga Dimensi	11
FPS	<i>Frame Per Second</i>	11
BKKBN	Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana	19
MDLC	<i>Multimedia Development Life Cycle</i>	22
CC	<i>Creative Cloud</i>	24

DAFTAR PUSTAKA

- Algiffari, M. (2015). Perancangan Motion Graphic (Bumper In) Dan Video Dokumenter Permainan Tradisional Jawa Barat (Analisis Deskriptif Permainan Tradisional Pada Sanggar Seni Tikukur Majalengka). *Jurnal Sketsa, Ii*(1).
- Anggrek Bulan. (2023). *Kegiatan Operasional Ketahanan Keluarga Berbasis Kelompok Kegiatan Di Kampung Kb*. Badan Kependudukan Dan Keluarga Berencana Nasional.
- Arta Daralita, G., Agustriyani, F., Damayanti, R., Probo, W., & Mukhlis, H. (2023). Hubungan Citra Tubuh Dan Harga Diri Dengan Kepercayaan Diri Remaja Di Sma Negeri 1 Gading Rejo Pringsewu (The Relationship Between Body Image And Self-Esteem With Adolescent Self-Confidence At Sma Negeri 1 Gading Rejo Pringsewu). *Kajian Psikologi Dan Kesehatan Mental (Kpkm)*, 1(1), 43–49. <https://doi.org/10.35912/Kpkm.V1i1.2287>
- Aryani, N., & Everlin, S. (2019). *Perancangan Motion Graphic Tentang Pentingnya Semua Imunisasi Bagi Anak*. 2, 29–37. <http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/>
- Athiyah, U. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Semester Ii Kelas X Sma Berbasis Lectora Inspire The Development Of Biology Learning Media Of Material Semester Ii Class X Sma With Lectora Inspire. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/jnp.v6i1.6041>
- Ayung Candra Padmasari. (2022). *Pengantar Teknologi Mixed Reality Sebagai Media Pembelajaran*. Cv.Al Parsiteam.
- Ayung Candra Padmasari, & Firdaus Aslamy. (2024). *Peran Artificial Intelligence*. Madza Media.
- Beauty, A., & Erlyana, Y. (2022). *Perancangan Buku “My Acne Journey” Untuk Remaja Dengan Teknik Ilustrasi Digital*. <https://doi.org/https://doi.org/10.25105/jdd.v7i2.12813>
- Cornillon, Y., Krisciaputri, I., & Wenas, M. B. (2021). Edukasi Perawatan Organ Reproduksi Eksternal Saat Menstruasi Bagi Remaja Putri Melalui Video Animasi Tipe Motion Graphic. *Jurnal Bahasa Rupa*. <https://bit.ly/jurnalbahasarupa>
- Damayanti, Umborowati, M. A., Ollyvia, Z. Z., & Febriyana, N. (2022). The Impact Of Acne Vulgaris On The Quality Of Life In Teen Patients. *Jurnal Berkala Epidemiologi*, 10(2), 189–198. <https://doi.org/10.20473/jbe.v10i22022.189-198>

- Darusman, A. (2023). Efektivitas Konseling Kelompok Teknik Restrukturisasi Kognitif Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas X Sma Minqothrotul Ulum Gumukmas. In *Bimbingan, Konseling Dan Multikultural* (Vol. 1, Issue 1).
- Desta Utami, R., Cahyadi Wibowo, D., & Susanti Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Stkip Persada Khatulistiwa Sintang Jalan Pertamina Sengkuang Sintang Kalimantan Barat, Y. (2018). *Analisis Minat Membaca Siswa Pada Kelas Tinggi Di Sekolah Dasar Negeri 01 Belitang*.
- Deu, I., & Chandra, A. (2022). Film Animasi Pengenalan Stock Investment Dengan Metode Motion Graphic. *Journal Of Information System And Technology*, 03(02), 270. <https://doi.org/10.37253/joint.v3i2.6795>
- Devega, A. T., Giatman, M., Zulatama, A., & Ropianto, M. (2022). Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Sistem Peredaran Darah Manusia Berbasis Android Pada Sekolah Dasar. *Jtev (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 8(1), 117. <https://doi.org/10.24036/jtev.v8i1.115638>
- Dharma, W., Penelitian, J., Pendidikan, E., Yudiono, U., & Sulisty, S. (2020). *Self-Esteem: Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya Self-Esteem: The Influence Factors*. 8(2), 99–105. <https://doi.org/10.30738/wd.v8i2.8736>
- Dimiyati, A., Fatra, M., Sobirudin, D., & Hafiz, M. (2023). Pengembangan Media Motion Graphic Pada Mata Kuliah Aplikasi Matematika Komputer. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 67. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6444>
- Fauzyah, R., & Franzia, E. (2018). *Motion Graphic Promosi Pasar Papringan Di Temanggung, Jawa Tengah*. <http://it-campuran.blogspot.co.id/2013/10/pengertian-motion->
- Febry Autilia, R., Retno, D., & Ninin, H. (2022). Eksplorasi Dampak Psikologis Pada Remaja Yang Memiliki Masalah Penampilan Dengan Jerawat. *Jurnal Psikologi Udayana 2022*, 9(2), 194–205. <https://doi.org/10.24843/jpu/2022.v09.i02.p09>
- Gana Hartadi, M., Wayan Swandi, I., & Wayan Mudra, I. (2020). *Warna Dan Prinsip Desain User Interface (Ui) Dalam Aplikasi Seluler “Bukaloka.”* <https://doi.org/10.25105/jdd.v5i1.6865>
- Handriyotopo. (2022). *Analisis Karakter “Si Korona” Pada Buku Digital Kartun Edukasi Virus Corona Untuk Anak - Anak Di Tengah Pandemi*.
- Hanriyani, F., & Suazini, E. R. (2022). Perubahan Fisik, Emosi, Sosial Dan Moral Pada Remaja Putri. *Journal Medika Cendikia*.

- Herdyanti, L. Q., & Mansoor, A. Z. (2020). Analysing Opportunity For New Established Acne Focused Skincare Brand In Indonesian Beauty Industry. *European Journal Of Business And Management Research*, 5(2). <https://doi.org/10.24018/Ejbm.2020.5.2.272>
- Indah Sylvia, N., & Hariani, S. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Pop-Up Book Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar. In *Jpgsd* (Vol. 03).
- Krisbiantoro, D., Handani, S. W., & Falah, I. J. (2021). Video Animasi Motion Graphic Dan Tipografi Kinetik Sebagai Media Sosialisasi Pencegahan Virus Corona. *Jurnal Bahasa Rupa*, 4(2). <https://bit.ly/jurnalbahasarupa>
- Kusumandari, D., Maulina, D., & Nuraminudin, M. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Metamorfosis Kupu-Kupu Menggunakan Teknik Motion Graphic. *Information System Journal*, 7(01), 56–66. <https://doi.org/10.24076/infosjournal.2024v7i01.1375>
- Kusumastuti, A., Khoiron, A. M., & Achmadi, T. A. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. 2020.
- Lete, G. R., Kusuma, F. H. D., & Rosdiana, Y. (2019). Hubungan Antara Harga Diri Dengan Resiliensi Remaja Di Panti Asuhan Bakti Luhur Malang. In *Nursing News* (Vol. 4, Issue 1). <https://doi.org/10.33366/n.v4i1.1436>
- Margery, F., & Saputra, M. G. (2023). Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Alternatif Museum Bahari Jakarta. *Jurnal Titik Imaji*, 6, 45–57. <http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/>
- Maulana Achmad, Popi Sopiha, & Rafika Rosyida. (2024). The Relationship Between Coffee Consumption And Sleep Quality With The Incidence Of Acne Vulgaris. *Buletin Veteriner Udayana*, 944–954. <https://doi.org/10.24843/bulvet.2024.v16.i3.p31>
- Mujahidah, Z., Suharto, S., & Fitri, I. (2023). Acne Vulgaris Dan Perubahan Harga Diri. *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat*, 12(05), 381–387. <https://doi.org/10.33221/jikm.v12i05.2239>
- Mursalat, M., Siregar, E., & Tarjiah, I. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Desain Grafis Untuk Buku Digital Interaktif Bagi Siswa Tunarungu. *Jurnal Paedagogy*, 10(2), 589. <https://doi.org/10.33394/jp.v10i2.7073>
- Mustika. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). *Mikrotik: Jurnal Manajemen Informatika*, 8(1).

- Mustika, N., Kamaruddin, & Wahyuningsih, P. (2021). *Sistem Informasi Edukasi Pencegahan Covid - 19 Pada Anak Usia Dini Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle Berbasis Android* (Vol. 7, Issue 2). <https://doi.org/10.32531/Jelekn.V7i2.407>
- Nafeesa, & Novita, E. (2021). Hubungan Antara Harga Diri Dengan Perilaku Impulsive Buying Pada Remaja Penggemar K-Pop. *Cakrawala-J. Hum*, 21(2), 79–86. <https://doi.org/10.31294/Jc.V19i2>
- Nawangsih, E., & Aulia, R. (2019). Rancangan Intervensi Berbasis Positive Psychotherapy Untuk Menanggulangi Penurunan Harga Diri Pasien Perempuan Acne Vulgaris. In *Schema (Journal Of Psychological Research)*. <https://doi.org/10.29313/Schema.V0i0.4597>
- Nurfadhila, E., & Khotimah, K. (2022). *Pengembangan Video Motion Graphic Materi Komunikasi Non Verbal Untuk Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*.
- Nurlaeli, E., Rukiyah, N., Rokhmia, E., & Purnamasari, W. (2024). Hubungan Tingkat Stres Dengan Kejadian Timbulnya Acne Vulgaris Pada Siswi Kelas Xii Di Man 2 Kota Bogor Tahun 2023. *Jurnal Ilmu Kesehatan Umum, Psikolog, Keperawatan Dan Kebidanan*, 2(1), 207–214. <https://doi.org/10.61132/Corona.V2i1.299>
- Pambudi, S., Hidayatulloh, I., Surjono, H. D., & Sukardiyono, T. (2021). Development Of Instructional Videos For The Principles Of 3d Computer Animation. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1737(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1737/1/012022>
- Pernando, Y. (2022). Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Komunikasi Kesehatan Dan Keselamatan Kerja Bagi Pekerja Operasional Di Pelabuhan Teluk Bayur Di Pt Sea Asih Lines Padang. In *Journal Of Science And Social Research* (Issue 2). <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/jssr>
- Prasetya, I. A., & Ramadhan, I. (2024). Implementasi Motion Grafis Video Animasi 2d Untuk Pengenalan Seni, Budaya, Dan Kuliner Khas Di Provinsi Kalimantan Barat. *Academy Of Education Journal*, 15(1), 34–52. <https://doi.org/10.47200/Aoej.V15i1.1971>
- Puspitasari, M. T. (2021). Kecemasan Remaja Terhadap Masalah Jerawat Di Sman 1 Kesamben Jombang. *Jurnal Kesehatan Karya Husada*, 9. <https://doi.org/10.36577/Jkkh.V9i2.481>
- Rahmadani, R. A., Hanindharputri, M. A., & Lestari, N. P. E. B. (2023). Perancangan Buku Ensiklopedia Visual “How Much Pasta Is Too Much Pasta?” Dengan Konsep “Natural Structure.” *Jurnal Selaras Rupa*, 4(1).

- Ramadhani, M., Suprayogi, & Dyah, H. B. (2018). *Klasifikasi Jenis Jerawat Berdasarkan Tekstur Dengan Menggunakan Metode Glcm Acne Classification Based On Texture Using Glcm Method*.
- Risnanda, I. F., Muntazori, A. F., & Alberd, A. (2023). Perancangan Film Dokumenter Es Selendang Mayang Sebagai Jajanan Kuliner Betawi. *Journal Unindra*, 1(3), 395–403. <https://doi.org/10.30998/Cpt.V1i3.1802>
- Rudjiono, Nugroho, S. A., Priyadi, A., & Yuliyanto, A. C. A. (2024). Perancangan Video Motion Graphic Sebagai Media Marketing Studi Kasus Di Pt. Bakool Nusantara. *Pixel : Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 17(1). <https://doi.org/10.51903/Pixel.V17i1.1978>
- Salomão, A., Horn Vieira, M. L., Romeiro, N. C., & Nassar, V. (2021). Theorized Work For Adapting The Principles Of Animation To Virtual Reality As A New Form Of Narrative For 3d Animation. *Visigrapp 2021 - Proceedings Of The 16th International Joint Conference On Computer Vision, Imaging And Computer Graphics Theory And Applications*, 1, 308–312. <https://doi.org/10.5220/0010338303080312>
- Sampelan, M. G., Pangemanan, D., Kundre, R. M., Studi, P., Keperawatan, I., & Kedokteran, F. (2017). *Hubungan Timbulnya Acne Vulgaris Dengan Tingkat Kecemasan Pada Remaja Di Smp N 1 Likupang Timur* (Vol. 5, Issue 1). <https://doi.org/https://doi.org/10.35790/Jkp.V5i1.14892>
- Saputra, A. P., Riupassa, M. H. S., Fami, A., & Zaskia, R. M. (2024). Pengaruh Subtitle Pada Motion Graphics “Affordable” Terhadap Pemahaman Siswa Kelas Vii Smpn 7 Bogor. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain Dan Media*, 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/Jurrsendem.V3i1.2265>
- Saputro, K. Z. (2018). *Memahami Ciri Dan Tugas Perkembangan Masa Remaja*. 17(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/Aplikasia.V17i1.1362>
- Shaikh, I. H., Qureshi, S., Das, K., Kumar, A., Washdev, & Rahman, R. U. (2020). The Impact Of Acne Vulgaris On Self Esteem In Adolescent And Young Adult. *Annals Of Punjab Medical College*, 14(1). <https://doi.org/10.29054/Apmc/2020.682>
- Sitompul, J. N., Saragih, R., Nurhayati, N., & Gultom, I. (2022). Pelatihan Desain Grafis Untuk Siswa-Siswi Sma Negeri 6 Binjai. *Zadama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 7–10. <https://doi.org/10.56248/Zadama.V1i1.13>
- Srisayekti, W., Setiady, D. A., & Sanitioso, R. B. (2015). Harga-Diri (Self-Esteem) Terancam Dan Perilaku Menghindar. In *Agustus* (Vol. 42, Issue 2). <https://doi.org/10.22146/Jpsi.7169>

- Supardianto, S., & Octaviany, W. D. (2023). Analisis Efektivitas Motion Graphic Sebagai Media Informasi Company Profile Polibatam Press Menggunakan Epic Model. In *Jurnal Integrasi* / (Vol. 112, Issue 2).
- 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(1), 6–11. <https://doi.org/10.47233/Jsit.V3i1.446>
- Talabbaev R. (2024). Advancements In Animation Production Techniques: A Comprehensive Overview. *Science And Innovation International Scientific Journal*, 3. <https://doi.org/10.5281/Zenodo.11205146>
- Tantry, Y. N. D., Putri, A. D., & Adi, K. M. (2024). Pengembangan Kreativitas Melalui Pelatihan Desain Grafis Pada Siswa Smpn 48 Surabaya. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Komunikasi (Semakom) Januari*, 2(01), 542–547. <https://conference.untag-sby.av.id/index.php/semakom>
- Try Lestari, R., Zakiyah Gifanda, L., Lailia Kurniasari, E., Puspita Harwiningrum, R., Putranda Ilham Kelana, A., Fauziyah, K., Laili Widyasari, S., Islamiah Krisimonika, D., Dwi Christiananta Salean, D., & Priyandani, Y. (2021). Perilaku Mahasiswa Terkait Cara Mengatasi Jerawat. In *Jurnal Farmasi Komunitas* (Vol. 8, Issue 1).
- Tsai, M.-H., Tenri, A., & Hapsari, E. (2010). *Usage Of 12 Animation Principles In The Wayang Kulit Performances*. <http://www.asia.edu.tw>
- Utami, A. A., Darlies, M., & Deviana, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komposisi Fotografi Berbasis Motion Graphic 2d Dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Laporan Akhir Teknik Komputer*, 2(1).
- Widianti, E., Ramadanti, L., Kirana, C., Mumtazhas, A., Ardianti, A. A., Ati, N. S., Handayani, N. T., & Hasanah, H. (2021). Studi Literatur : Faktor - Faktor Yang Berhubungan Dengan Harga Diri Rendah Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan Komprehensif*, 7(1).
- Wynni Safenthi. (2023). Perancangan Template Video Profil Sebagai Media Promosi Dengan Teknik Motion Graphic. *Insologi: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(1), 233–243. <https://doi.org/10.55123/Insologi.V2i1.1640>
- Yang, J., Yang, H., Xu, A., & He, L. (2020). A Review Of Advancement On Influencing Factors Of Acne: An Emphasis On Environment Characteristics. In *Frontiers In Public Health* (Vol. 8). Frontiers Media S.A. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2020.00450>

Zharandont, P. (2015). *Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk Dan Psikologis Manusia*.