

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

**PERANCANGAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI
MEDIA PROMOSI PADA UMKM DAPOER DAFFA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia



Disusun oleh:

Salma Fathiya Asrofa

2006621

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

LEMBAR HAK CIPTA
PERANCANGAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI
MEDIA PROMOSI PADA UMKM DAPOER DAFFA

Oleh
Salma Fathiya Asrofa
2006621

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi S1 Pendidikan Multimedia

©Salma Fathiya Asrofa
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2024

Hak cipta dilindungi Undang-Undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau Sebagian,
dengan dicetak ulang, di fotokopi, atau dengan cara lainnya tanpa izin dari
peneliti.

LEMBAR PENGESAHAN

SALMA FATHIYA ASROFA

**PERANCANGAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI
MEDIA PROMOSI PADA UMKM DAPOER DAFFA**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I

Dian Rinjani, S. Pd., M. Ds.

NIP. 920171219860906201

Pembimbing II

Agus Juhana, S.Pd., M.T.

NIP. 920230219940805101

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Multimedia

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

NIP. 920171219870811201

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “*PERANCANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA UMKM DAPOER DAFFA*” 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/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2024

Salma Fathiya Asrofa

UCAPAN TERIMAKASIH

Segala puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan semesta alam, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Perancangan Video *Motion graphic* Sebagai Media Promosi Pada UMKM Dapoer Daffa” sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi S1 Pendidikan Multimedia di Universitas Pendidikan Indonesia.

Selama penyusunan skripsi ini berlangsung, penulis menyadari bahwa banyak pihak yang selalu memberi bantuan dan dukungan sehingga pencapaian ini dapat terwujud. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih dan apresiasi setinggi-tingginya kepada.

1. Prof. Dr. Deni Darmawan, M. Si., M.Kom., MCE selaku Direktur Kampus UPI di Cibiru yang telah memberikan dorongan dan membantu penulis dalam menyelesaikan selama perkuliahan.
2. Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd. selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Kampus UPI di Cibiru yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam menyelesaikan studi.
3. Dr. Jenuri, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Direktur Bidang Sumber Daya Keuangan, dan Umum yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam menyelesaikan studi.
4. Ibu Ayung Candra Padmasari, S. Pd., M. T., selaku Kepala Program Studi Pendidikan Multimedia yang telah membimbing penulis selama perkuliahan.
5. Kedua orang tua saya yang senantiasa selalu mendukung segala aktivitas dan keputusan yang dibuat oleh penulis serta memberikan kasih sayang, mendidik dan selalu mendoakan penulis selama penyusunan skripsi berlangsung.
6. Kakak dan adik saya tercinta, yang selalu mendoakan saya hingga saat ini.
7. Ibu Dian Rinjani, S.Pd., M.Ds., selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan ilmu dan meluangkan waktunya untuk membantu penulis dalam proses penyusunan skripsi dari awal hingga akhir.

8. Bapak Agus Juhana, S.Pd, M.T., selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan ilmu dan meluangkan waktunya untuk membantu penulis dalam proses penyusunan skripsi dari awal hingga akhir.
9. Terimakasih kepada Ibu Intan Permata Sari, S.St., M. Ds., selaku dosen penguji 1 yang telah memeberikan saran, masukan, dan motivasi penulis.
10. Terimakasih kepada Ibu Dr. Cucu Sutianah, S.Pd, M.Pd., selaku dosen penguji 2 yang telah memeberikan saran, masukan, dan motivasi penulis.
11. Terimakasih kepada Ibu Sri Lestari Harja, S. Pd., M. T., selaku dosen penguji 3 yang telah memeberikan saran, masukan, dan motivasi penulis.
12. Terimakasih kepada Ibu Maya Purnama Sari, S. Pd., M. Ds., selaku wali dosen dan dosen beserta Bapak Feri Hidayatullah Firmansyah., S. Pd., M. MT., Bapak Fahmi Candra Permana., S. Si., M.T., Bapak Nurhidayatulloh, S. Pd., M. T., selaku dosen Program Studi Pendidikan Multimedia yang dengan sepenuh hati telah memberikan ilmunya selama perkuliahan.
13. Ibu Nursahadah selaku owner Dapoer Daffa, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian dan bantuan yang memudahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Sahabat sekaligus pendengar cerita saya, Hasna Khulqi dan Hana Taqiyya yang selalu memberikan dukungannya.
15. Tempat berkeluh kesah, dan yang telah saya anggap sebagai keluarga di Bandung, Annisa Sri Rani, Aprilia Santika, Asri Prima Rahmawati, Siti Hilmah Mutiara, dan Sevinevita Kausalya Atjil yang telah memberikan banyak waktu dan pelukan hangat disaat apapun.
16. Seluruh teman-teman Pendidikan Multimedia khususnya pedia B 2020 yang telah memberikan banyak cerita dan pengalaman berharga kepada penulis selama perkuliahan.

Bandung, Agustus 2024

Peneliti

Salma Fathiya Asrofa

PERANCANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA UMKM DAPOER DAFFA

Salma Fathiya Asrofa

2006621

ABSTRAK

Sebagian besar UMKM kurang mampu masuk ke dalam rantai perdagangan industri besar secara menyeluruh, dikarenakan kurangnya digital inovasi dalam promosi produk. Saat ini UMKM Dapoer Daffa belum melakukan digitalisasi dengan optimal, sehingga Dapoer Daffa membutuhkan media yang digunakan untuk mengkomunikasikan pesan promosi kepada target konsumen. Salah satu media promosi yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan *motion graphic*. Penggunaan *motion graphic* cenderung efektif dan dapat menarik perhatian konsumen, sehingga lebih tertarik untuk menonton konten. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperkenalkan produk Dapoer Daffa dengan merancang video untuk dipromosikan di media sosial berupa *instagram* agar lebih dikenal oleh masyarakat. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* dengan lima tahapan, diantaranya *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan kuesioner sedangkan analisis data yang dilakukan yaitu analisis SWOT. Hasil uji coba responden terhadap video promosi Dapoer Daffa adalah sebesar 94,4% yang dikategorikan sebagai 'Sangat Layak'. Hal ini menunjukkan bahwa penilaian terhadap media promosi berbasis *motion graphic* ini mendapat respon positif dari responden dan menegaskan bahwa *motion graphic* ini efektif digunakan sebagai sarana untuk mempromosikan informasi mengenai produk UMKM dari Dapoer Daffa.

Kata Kunci: Media Promosi, *Motion graphic*, UMKM

**DESIGNING MOTION GRAPHIC VIDEO AS A PROMOTIONAL
MEDIA FOR DAPOER DAFFA SME**

Salma Fathiya Asrofa

2006621

ABSTRACT

Most SME are less able to enter the large industrial trade chain as a whole, due to the lack of digital innovation in product promotion. Currently, Dapoer Daffa SME have not digitized optimally, so Dapoer Daffa needs media used to communicate promotional messages to target consumers. One of the promotional media that can be done is by using motion graphics. The use of motion graphics tends to be effective and can attract the attention of consumers, making them more interested in watching the content. The purpose of this research is to introduce Dapoer Daffa products by designing videos to be promoted on social media in the form of Instagram to be better known by the public. This research uses the Design Thinking method with five stages, including empathize, define, ideate, prototype, and test. Data collection was carried out by means of observation, interviews, and questionnaires while the data analysis carried out was SWOT analysis. The results of the respondents' trial of the Dapoer Daffa promotional video were 94.4% which was categorized as 'Very Feasible'. This shows that the assessment of this motion graphic-based promotional media received a positive response from respondents and confirmed that this motion graphic is effectively used as a means to promote information about SME products from Dapoer Daffa.

Keywords: *Promotional Media, Motion graphic, SME*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR SIGKATAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Batasan Masalah.....	4
1.6 Struktur Organisasi Skripsi	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1 Media Promosi	6
2.1.1 Macam-macam Media Promosi.....	7
2.2 Animasi	8
2.3 <i>Motion Graphic</i>	11
2.3.1 Pengertian <i>Motion Graphic</i>	11
2.3.2 Karakteristik <i>Motion Graphic</i>	12
2.4 Desain Grafis	12
2.5 UMKM	14

2.6 Profil Dapoer Daffa	14
2.7 Penelitian Terdahulu.....	15
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1 Desain Penelitian	18
3.2 Objek Penelitian	19
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	19
3.3.1 Populasi Penelitian	19
3.3.2 Sampel Penelitian.....	19
3.4 Prosedur Penelitian.....	19
3.5 Teknik Pengumpulan Data	22
3.5.1 Observasi	22
3.5.2 Wawancara.....	23
3.5.3 Kuesioner.....	23
3.6 Analisis Data	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	28
4.1 <i>Empathize</i>	28
4.1.1 Hasil Observasi.....	28
4.1.2 Hasil Wawancara	30
4.1.3 Hasil Kuesioner	31
4.2 <i>Define</i>	32
4.3 <i>Ideate</i>	34
4.3.1 Perancangan Konsep Kreatif.....	35
4.3.2 Pembuatan Naskah	35
4.3.4 Konsep Warna	37
4.3.5 <i>Storyboard</i>	38
4.4 <i>Prototype</i>	42
4.4.1 Perancangan Konsep Karakter	42
4.4.2 Perancangan Desain Aset	43
4.4.3 Suara	46
4.4.4 Proses Animasi	48
4.4.6 Produk Final.....	55
4.4.7 Penerapan Prinsip Desain Grafis	60

4.5 <i>Test</i>	62
4.5.1 Uji Validasi	62
4.5.2 Distribusi	63
4.5.3 Pengujian Melalui Kuesioner	64
4.5.4 Analisis Hasil	66
4.6 Pembahasan Penelitian	66
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	68
5.1 Simpulan.....	68
5.2 Implikasi	69
5.3 Rekomendasi	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Instrumen Angket Responden	24
Tabel 3. 2 Skala Likert	26
Tabel 3. 3 Indikator Kelayakan Video Promosi.....	27
Tabel 4. 1 Analisis SWOT	33
Tabel 4. 2 Naskah <i>Motion graphic</i> Video Promosi UMKM Dapoer Daffa 1.....	35
Tabel 4. 3 Naskah <i>Motion graphic</i> Video Promosi UMKM Dapoer Daffa 2.....	36
Tabel 4. 4 <i>Storyboard</i> video promosi UMKM Dapoer Daffa 1	38
Tabel 4. 5 <i>Storyboard</i> video promosi UMKM Dapoer Daffa 2	40
Tabel 4. 6 Tahap Desain Karakter.....	42
Tabel 4. 7 Desain Aset Grafis	44
Tabel 4. 8 Musik Latar & Efek Suara	47
Tabel 4. 9 Perancangan <i>Motion Graphic</i> 1	50
Tabel 4. 10 Proses Edit Video <i>Motion graphic</i>	55
Tabel 4. 11 <i>Preview</i> Hasil 1	56
Tabel 4. 12 <i>Preview</i> Hasil 2	58
Tabel 4. 13 Perhitungan Total Skor	64
Tabel 4. 14 Perhitungan Skor Kelayakan.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Anticipation</i>	9
Gambar 2. 2 <i>Squash and Stretch</i>	9
Gambar 2. 3 <i>Staging</i>	9
Gambar 2. 4 <i>Straight Ahead action & Pose To Pose</i>	10
Gambar 2. 5 <i>Follow Throgh & Overlapping</i>	10
Gambar 2. 6 <i>Secondary Action</i>	11
Gambar 2. 7 <i>Solid Drawing</i>	11
Gambar 3. 1 <i>Flowchart Perancangan Motion Graphic Menggunakan Design Thinking</i>	20
Gambar 4. 1 Logo Dapoer Daffa.....	28
Gambar 4. 2 Bentuk Promosi Dapoer Daffa 1	29
Gambar 4. 3 Bentuk Promosi Dapoer Daffa 2	30
Gambar 4. 4 Hasil Kuesioner pertanyaan 1	31
Gambar 4. 5 Hasil Kuesioner pertanyaan 2	32
Gambar 4. 6 Konsep Tipografi	37
Gambar 4. 7 Konsep Warna	38
Gambar 4. 8 <i>Voice Over</i>	47
Gambar 4. 9 Pengaturan Ukuran <i>Frame</i>	48
Gambar 4. 10 <i>Import Aset</i>	48
Gambar 4. 11 Fitur <i>Position, Scale, Rotation</i>	49
Gambar 4. 12 Fitur <i>Puppet Position Pin Tool</i>	49
Gambar 4. 13 Pengaturan Gerakan <i>Keyframe</i>	49
Gambar 4. 14 Fitur <i>Wiggle</i>	49
Gambar 4. 15 <i>Video Output</i>	50
Gambar 4. 16 Pengaturan <i>File Project</i>	53
Gambar 4. 17 <i>Import Aset Animasi</i>	53
Gambar 4. 18 <i>Effect Control</i>	53
Gambar 4. 19 Transisi Video	54
Gambar 4. 20 <i>Effect Audio</i>	54
Gambar 4. 21 <i>Rendering</i>	54
Gambar 4. 22 Animasi 2 <i>Scene 1</i>	61

Gambar 4. 23 Animasi 1 dan 2 <i>Scene</i> Akhir.....	61
Gambar 4. 24 Animasi 1 <i>Scene</i> 7	61
Gambar 4. 25 Animasi 1 <i>Scene</i> 1	62
Gambar 4. 26 Distribusi Media 1	63
Gambar 4. 27 Distribusi Media 2.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pengangkatan Dosen Pembimbing	76
Lampiran 2 Surat Ijin Observasi dan Wawancara.....	79
Lampiran 3 Dokumentasi Observasi.....	80
Lampiran 4 Dokumentasi Wawancara	81
Lampiran 5 Lembar Pertanyaan Wawancara	82
Lampiran 6 Infografis Hasil Data Awal.....	83
Lampiran 7 Surat Permohonan Ijin Penelitian	84
Lampiran 8 Hasil Kuesioner Uji Kelayakan	85
Lampiran 9 Perhitungan Kuesioner Uji Kelayakan Responden	88
Lampiran 10 Penyebaran Kuesioner Responden	91
Lampiran 11 <i>Barcode</i> Video Promosi Dapoer Daffa.....	92
Lampiran 12 Cek Turnitin.....	93

DAFTAR SIGKATAN

SINGKATAN	Nama	Pemakaian pertama kali pada halaman
UMKM	Usaha Mikro, Kecil Menengah	1
UMB	Usaha Menengah dan Besar	2
2D	2 Dimensi	22
SWOT	Strengths, Weaknesses, Opportunities, dan Threats	16
ADDIE	Analysis, Design, Development, Implementasi, dan Evaluation	16
GFORM	Google Form	31
HD	High Definition	48
RGB+Alpha	Red, Green, Blue dan Alpha	50

DAFTAR PUSTAKA

- Adiptia, L. D., & Kusumandyoko, T. C. (2023). Perancangan Video Profil Nanas Agency Menggunakan Teknik Motion Graphic Sebagai Media Promosi. *Jurnal Barik*, 5(1), 133–144. [Http://Journal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jdkv/](http://Journal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jdkv/)
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 14.
- Apriyansyah, B., Malak, N. F., Bhawika, G. W., Agustin, H., & Himma, I. F. (2024). The Effect Of Orange Color Usage On The Brand Element Of The Attributes Of Shopee Food Driver Partners Towards Brand Personality. *Procedia Computer Science*, 234, 909–919.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailan, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Islam*. [Http://Ejournal.Yayasanpendidikandzurriyatulquran.Id/Index.Php/Ihsan](http://Ejournal.Yayasanpendidikandzurriyatulquran.Id/Index.Php/Ihsan)
- 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/](http://Journal.Ubm.Ac.Id/Index.Php/Titik-Imaji/)
- Ayung Candra Padmasari, & Firdaus Aslamy, (2024), Peran Artificial Intelligenci Dalam Regulasi Pembuatan Karya Ilmiah di Dunia Pendidikan. Madza Media.
- Badan Pusat Statistik. (2016). *Jumlah Tenaga Kerja Umk Dan Umb*. [Https://Se2016.Bps.Go.Id/Umkumb/](https://Se2016.Bps.Go.Id/Umkumb/)
- Badan Pusat Statistik. (2024). *Banyaknya Usaha Mikro Dan Kecil Menurut Kabupaten/Kota (Unit), 2020-2022*. [Https://Jabar.Bps.Go.Id/Indicator/9/752/1/Banyaknya-Usaha-Mikro-Dan-Kecil-Menurut-Kabupaten-Kota.Html](https://Jabar.Bps.Go.Id/Indicator/9/752/1/Banyaknya-Usaha-Mikro-Dan-Kecil-Menurut-Kabupaten-Kota.Html)
- Bima Bagaskara, Z. (2019). Perancangan Video Promosi Cat Aksritex Menggunakan Media Youtube. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Desain Komunikasi Visual*, 4(2).
- Budiman, Arif, E., & Roem, E. R. (2019). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Promosi Perpustakaan Kabupaten Belitung Timur. *Jurnal Ranah Komunikasi*, 3.

- Chakimi, N. A., & Abidin, M. R. (2021). Perancangan Animasi 2d Edukasi Pengenalan Deforestasi Untuk Anak Usia 8-12 Tahun. *Jurnal Barik*, 3.
- Devega, A. T. (2022). *Perancangan Vidio Iklan Sebagai Media Promosi* (Cv Batam Publisher).
- Dewangga, S. E., Subari, & Nurfitri, R. (2022). Perancangan Video Motion Graphic Tentang Perjalanan Sampah Di Kota Malang. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4.
- Dewi, C. M., Hairiza, A., & Limbong, G. E. (2019). Warna Sebagai Identitas Merek Pada Kemasan Makanan Tradisional Kembang Goyang Khas Betawi. *Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 2(01), 9–13.
- Eka Sari, W., Yulianto, Y., Junirianto, E., Franz, A., Karim, S., & Khamidah, I. M. (2021). Video Branding Untuk Promosi Usaha Mikro Kecil Menengah (Ukm). *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (Jipemas)*, 4(1), 10.
- Fadhallah. (2021). *Wawancara*. Unj Press.
- Fatih Bagaskara, M., Nawilna, S., Sholikha, I., Hidayanti, S. A., & Fami, A. (2024). Perancangan Motion Graphic “Lia Preparation Course For The Ielts” Sebagai Media Promosi Pada Lb Lia. *Jurnal Multimedia Dan It*, 8.
- Fauzi, A., Ghifari, M., Desti Sucipto, F., Studi Desain Komunikasi Visual, P., Seni Rupa Dan Desain, J., Kunci Sejarah, K., & Poh Kipah, T. (2022). Motion Graphic Pengenalan Sejarah Tari Poh Kipah Untuk Remaja. *Jurnal Vcode : Visual Communication Design Journal*, 2(2), 114–122. <https://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/vcode/issue>
- Fujianto, R. Z., & Condra, A. (2020). Produksi Dan Efektivitas Motion Graphic Sebagai Media Promosi Zetizen Batam Pos. In *Journal Of Digital Education, Communication, And Arts Article History* (Vol. 3, Issue 2).
- Idris, I., Pangaribuan, R., & Khair, R. (2022). Perancangan Motion Graphic Video Animasi Sebagai Sarana Iklan Promosi Dan Informasi. *Data Science Indonesia*, 2(2).
- Indrawan, D., & Jalilah, S. R. (2021). Metode Kombinasi/Campuran Bentuk Integrasi Dalam Penelitian. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(3), 735–739.

- Irjayanti, M., & Azis, A. M. (2012). Barrier Factors And Potential Solutions For Indonesian Smes. *Procedia Economics And Finance*, 4, 3–12.
- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). *Design Thinking* David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*.
- Lenaini, I., & Artikel, R. (2021). *Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling Info Artikel Abstrak*. 6(1), 33–39.
- Lingga, G., Kusuma, A., Sekolah, P., & Desain Bali, T. (2019). Pemanfaatan Animasi Promosi Dalam Media Youtube. In *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (Senada)* (Vol. 2). [Https://Cashbac.Com](https://Cashbac.Com)
- Mardikaningsih, R., & Darmawan, D. (2023). Strategi Inovasi Bisnis Sebagai Upaya Peningkatan Keunggulan Kompetitif Dan Pertumbuhan Bisnis Umkm Industri Kreatif Di Era Digital. *Glory (Global Leadership Organization Resesearch In Management)*, 1.
- Mursalat, M., Siregar, E., & Tarjiah, I. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Desain Grafis Untuk Buku Digital Interaktif Bagi Siswa Tunarungu. *Jurnal Paedagogy*, 10(2), 589.
- Novelia, S., & Hazizah, N. (2020). Penggunaan Video Animasi Dalam Mengenal Dan Membaca Huruf Hijaiyah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4.
- Nugroho, M. T., & Kurniawan, H. (2022). Perancangan Video Company Profile Pt Fala Group Indonesia Berbasis Multimedia Sebagai Media Promosi. *Jurnal Teknologi Informasi*, 17.
- Nurfadhila, E., & Khotimah, K. (N.D.). *Pengembangan Video Motion Graphic Materi Komunikasi Non Verbal Untuk Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*.
- Ong, D. (2022). Analisa Pengaruh Iklan Dari Aplikasi Design Canva Dalam Meningkatkan Penjualan Umkm. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 17.
- Prihatmoko, S., Husen, M. S., & Sumaryanto. (2024). Perancangan Animasi Iklan Digital Berbasis Motion Grafis Sebagai Penunjang Promosi Pada Permata Jaya Printing. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 17(1), 42–61.
- Puspita, N., Syahida, F., Farmasi, J., & Kesehatan Jakarta, P. I. (2020). Perbandingan Motion Graphic Dan Leaflet Terhadap Peningkatan

- Pengetahuan Ibu Rumah Tangga Dalam Menyimpan Obat Comparison Of Motion Graphic And Leaflet To Increase The Knowledge Of Housewives In Medication Storage. In *Jurnal Kesehatan* (Vol. 11, Issue 1). Online. <Http://Ejurnal.Poltekkes-Tjk.Ac.Id/Index.Php/Jk>
- Putra, A. R., Rudiansyah, M. M. D. H., Darmawan, D., Mardikaningsih, R., & Sinambela, E. A. (2022). Pengaruh Gaya Hidup, Lingkungan Fisik, Dan Persepsi Harga Terhadap Loyalitas Pelanggan Lottemart. *Jurnal Ekonomi Dan Manajemen*, 2.
- Rachman, A., Salim, B. S., Sodik, A., Iswanto, J., Vanchapo, A. R., & Manuhutu, M. A. (2023). Pemodelan User Interface Dan User Experience Menggunakan *Design Thinking*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7.
- Rachman Putra, A., & Darmawan, D. (2022). Competitive Advantage Of Msmes In Terms Of Technology Orientation And Entrepreneurship Competence. In *Isse International Journal Of Service Science* (Vol. 2, Issue 1).
- Ramdhan, S., & Kurhi, M. (2021). Media Promosi Pada Campaign Produk Pt Wellcomm Dengan Teknik Seamless Transitions Dalam Video Motion Graphic. *Jurnal Tren Bisnis Digital*, 1.
- Retnawati, H. (2017). *Teknik Pengambilan Sampel*.
- Saepudin, A., Juhana, A., & Rinjani, D. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Donasi Lembaga Amil Zakat Nasional Rumah Yatim. *Jurnal Ilmiah IT CIDA*, 9(2), 73-84.
- 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.
- 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).
- Sari, I. P. (2019). Perancangan video edukasi animasi 2 dimensi berbasis motion graphic mengenai bahaya zat adiktif untuk remaja. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 1(1), 43-52.

- Sari, Y. M., & Sihombing, R. M. (2021). Analisis Visual Desain Buku Ilustrasi Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini. *Jurnal Desain Komunikasi*, 1.
- Sarita, A. A., & Imawati, E. (2022). Peningkatan Keterampilan Memahami Teks Laporan Hasil Observasi Menggunakan Metode Diskusi Siswa Kelas Viii. *Prosiding Seminar Akademik Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1).
- Siregar, I. A. (2021). Analisis Dan Interpretasi Data Kuantitatif. *Alacrity : Journal Of Education*, 1(2). [Http://lppipublishing.com/index.php/alacrity](http://lppipublishing.com/index.php/alacrity)
- Srimulyani, V. A., Hermanto, Y. B., Rustiyaningsih, S., & Setiyo Waloyo, L. A. (2023). Internal Factors Of Entrepreneurial And Business Performance Of Small And Medium Enterprises (Smes) In East Java, Indonesia. *Heliyon*, 9(11).
- Sudrartono, T., Nugroho, H., Gusti Ayu Ari Agustini, I., Yudawisastra, H. G., Ul Maknunah, Lu, Amaria, H., Lidang Witi, F., & Sudirman, A. (2022). *Kewirausahaan Umkm Di Era Digital* (Vol. 1). [Www.penerbitwidina.com](http://www.penerbitwidina.com)
- Surokim, Rakhmawati, Y., Suratnoaji, C., Wahyudi, M., Dartiningsih, B. E., Julijanti, D. M., Racmawati, F. N., Kurniasari, N. D., Trisilowaty, D., Suryandari, N., Cholil, A., Quraisyin, D., Moertijoso, B., Rachmad, T. H., Arifin, S., Rozi, F., & Camelia, A. (2016). *Riset Komunikasi Strategi Praktis Bagi Peneliti Pemula*.
- 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.
- Syahputra, H., Rahmawati, S., & Surmayanti. (2021). Pengenalan Teknologi Digital Untuk Media Promosi. *Jurnal Upi-Yptk*, 28.
- Tambunan, T. T. H. (2021). *Umkm Di Indonesia: Perkembangan, Kendala, Dan Tantangan*. Prenada Media.
- 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](https://conference.untag-sby.av.id/index.php/semakom)
- Teknik, J., Veza, O., Devega, A. T., Mawaddah, M. A., & Arifin, N. Y. (2020). Desain Dan Analisis Implementasi Motion Graphic Program Publikasi

- Sebagai Media Promosi Batam Tv. *Jurnal Teknik Ibnu Sina*, 5(Issn), 2541–2647.
- Trisanti Julfia, F., Hami Siregar, M., Ariani, W., Suhita, D., & Fauzan Yulianto, D. (2023). Perancangan Video Animasi Motion Graphic Sebagai Media Promosi Digital Umkm Kopi Jonggol. *Jurnal Teknologi Informasi*, 9.
- Walidaroyani, A., Kartiko, E. Y., Achmad, N., Subhan, A. C., & Pradana, D. C. (2024). Perancangan Animated Explainer Video Pengenalan Kampus Sebagai Media Informasi Untuk Calon Mahasiswa. *Digital Transformation Technology (Digitech)*, 4(1).
- Wibowo, T., & Kurniadi, A. D. (2021). Perancangan Dan Pembuatan Video Promosi Wisata Kota Bengkulu Menggunakan Metode Addie. *Conference On Business, Social Sciences And Technology*, 1(1). <https://journal.uib.ac.id/index.php/conescintech>
- Widya, L. A. D., & Darmawan, A. J. (2019). *Pengantar Desain Grafis* (L. A. D. Widya, Ed.; 2nd Ed.). Direktorat Pembinaan Kursus Dan Pelatihan .
- Wiratna, H., & Laskoro, R. (2017). Perancangan Video Promosi Wisata Pantai Kabupaten Jember Dengan Konsep Sinematik Infografis. *Jurnal Sains Dan Seni*, 6.
- Wulansari, A., Hakim, L., & Ramdani, R. (2021). Strategi Dinas Koperasi Dan Umkm Kabupaten Karawang Dalam Pemberdayaan Umkm. *Jurnal Penelitian Administrasi Publik* | , 7(1).
- Yudhanto, Y., Pratisto, E. H., Purnomo, F. A., Hidayat, T. N., Haqimi, N. A., & Ardhi, O. D. W. (2024). Design And Development Museum Ticketing System (Mts) With *Design Thinking* Method. *Procedia Computer Science*, 234, 1212–1219.
- Zaelany, D. A., Azizah, M. N., Angkasadaiana, N. G., Nuriansyah, S. M., Padmasari, A. C., & Salsabila, R. F. (2024). Perancangan Board Game The Journey of Knowledge sebagai Media Bantu Pembelajaran Sejarah. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(1), 26-35.