

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC “YU! MENGENAL GEMPA BUMI” SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANAK TUNA GRAHITA RINGAN**

**SKRIPSI**

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



Disusun oleh:

Rachman Nugraha

2007878

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA**

**KAMPUS UPI DI CIBIRU**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2024**

**LEMBAR HAK CIPTA**

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC “YU! MENGENAL GEMPA  
BUMI” SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANAK TUNA GRAHITA RINGAN**

**Oleh  
Rachman Nugraha  
2007878**

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat sidang untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Multimedia

© Rachman Nugraha  
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus  
Cibiru  
Agustus, 2024

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya maupun sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**  
**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC “YU! MENGENAL GEMPA BUMI”**  
**SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANAK TUNA GRAHITA RINGAN**

Disetujui 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 Pendidikan Multimedia,  
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru



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

NIP. 920171219870811201

## **LEMBAR PERNYATAAN**

Dengan ini penulis menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Perancangan Motion Graphic “Yu! Mengenal Gempa Bumi ”Sebagai Media Edukasi Anak Tuna Grahita Ringan” Semua yang ada di dalam ini adalah hasil karya saya sendiri. Selama yang saya tahu, tidak ada karya atau pendapat dari orang lain yang saya tulis atau terbitkan disini, kecuali jika disebutkan sebagai kutipan atau acuan. Setiap kutipan yang digunakan dalam skripsi ini telah saya sertakan sumbernya sesuai dengan aturan penulisan karya ilmiah.

Bandung, Agustus 2024 Yang  
Membuat Pernyataan,

**Rachman Nugraha**

NIM. 2007878

## UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada kehadirat Allah SWT, atas segala karunia-Nya, Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Perancangan Motion Graphic “Yu! Mengenal Gempa Bumi ”Sebagai Media Edukasi Anak Tuna Grahita Ringan”. Dalam proses penyusunan skripsi ini banyak rintangan yang di lalui dari yang baik dan buruk, serta bagian penelitian ini bagian dari persyaratan untuk meraih gelar sarjana. Penulisan skripsi ini dapat tidak selesai apabila tidak ada dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Tatang Suryana Rivai dan Ibu Fitriani Sarifah yang memberikan doa, semangat dan dukungan yang tidak akan pernah habis diberikan kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini dengan penuh semangat.
2. Kedua kaka kandung penulis, Revina dan Rian yang selalu membantu dalam memberi saran dan masukan serta membantu dalam hal materi untuk penulis.
3. Ibu Intan Permata Sari, S.ST., M.Ds. Selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan banyak saran, arahan, bantuan dan support selama penulis membuat produk dan menyusun laporan skripsi hingga selesai.
4. Bapak Nurhidayatulloh, S.Pd., M.T. Selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan banyak saran, arahan dan semangat yang tinggi selama penulisan laporan skripsi hingga selesai.
5. Kepada Bapak Fahmi Candra Permana, S. Si., M.T., 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., a Ibu Maya Purnama Sari, S. Pd., M. MT., Bapak Agus Juhana, S. Pd., M.T., selaku dosen Program Studi Pendidikan Multimedia yang dengan ikhlas telah memberikan ilmunya selama perkuliahan.
6. Kepada seluruh dosen dan karyawan di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah di Cibiru yang sudah membantu penulis dalam pembuatan persyaratan dan lain lain selama menjadi mahasiswa.

7. Kepada Ibu DRA. Nepy Suwastika, yang berkenan menjadi ahli materi dari produk yang penulis rancang dengan memberikan masukan dan saran yang membangun.
8. Kepada Kang Ramdani Dwi Saputra, yang berkenan menjadi ahli media dari produk yang penulis rancang dengan memberikan masukan dan saran yang membangun.
9. Teman-teman rumah saya Balong Area Abang, Robby, Dian, Thoriq, Eldo, Angga, Rifqi, Bima, Hanif, Egi, Ikkal, Tomi, Ilham, Rizki, Sidik yang selalu menjadi tempat saya saat ingin meluangkan waktu istirahat mengerjakan skripsi.
10. Teman-teman Perjuangan SMK saya Aksal, Adit, Alif, Ariq, Rama, Gio, Himam yang selalu menjadi tempat saya saat ingin meluangkan waktu istirahat mengerjakan skripsi.
11. Teman-teman sempolan Ajeng, Ibnu, Faris yang selalu mensupport, membantu, memberikan saran pada penulisan dan produk yang penulis buat.
12. Kepada Naufal dan Aqil sebagai seseorang yang membantu saya dalam mengajari pengguna after effect dengan sabar dan ikhlas.
13. Teman-teman seperjuangan saya di pedia b 2020 dan teman-teman kos priangan dan ikatan lelaki soleh, terimakasih telah membantu dan berjuang bersama dalam menyelesaikan skripsi bersama.
14. Untuk seseorang yang pernah menemani dari awal perkuliahan namun tidak menemani hingga akhir perkuliahan, saya ucapkan terimakasih karena anda pernah memberi saya semangat dan memberikan kasih sayang selama itu dalam perkuliahan dan keseharian. Namun dengan luka yang di beri atas kesalahan penulis sendiri, menjadikan penulis lebih baik lagi kedepannya dan jauh lebih bahagia dengan keadaan yang sekarang.
15. Untuk seseorang yang selalu mensupport saya dari jauh dari awal pembuatan skripsi hingga saat ini, penulis ucapkan banyak terimakasih, karena selalu menjadi tempat pulang dalam keluh kesah selama penulis melakukan penelitian ini.

Peneliti berharap bahwa tulisan skripsi ini akan memberikan manfaat bagi anak tuna grahita dalam pengenalan gempa bumi. Peneliti sadar bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

Bandung, Agustus 2024

Peneliti

**Rachman Nugraha**

NIM 2007878

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* “YU! MENGENAL GEMPA BUMI”  
SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANAK TUNA GRAHITA RINGAN**

**Rachman Nugraha**

**NIM. 200787**

**ABSTRAK**

Anak tuna grahita merupakan anak yang memiliki kemampuan kecerdasan di bawah rata-rata manusia normal, dimana anak-anak yang memiliki kekurangan ini akan sangat sulit dalam berkomunikasi, menangkap pembelajaran, berbaaur dengan lingkungan. Anak-anak ini membutuhkan pendamping yang benar-benar paham kekurangan dari anak tersebut dan media edukasi yang membuat mereka cepat dalam menangkap pembelajaran dikelas. Salah satu media yang dapat membantu memberikan pemahaman dan daya tarik dalam memberikan materi kepada anak tuna grahita yaitu *motion graphic*, Sesuai penelitian yang di buat mengenai *motion graphic* pengenalan gempa bumi bagi anak tuna grahita dapat memberikan materi gempa bumi dengan cepat dan mudah di pahami anak-anak di karenakan visual yang dapat menarik perhatian anak-anak tuna grahita khususnya kelompok tuna grahita ringan. Penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang memiliki 6 tahapan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Hasil alpha test yang diikuti oleh ahli materi memiliki presentase 89%, sedangkan ahli media memiliki presentase 78% yang menunjukkan “Layak” untuk di gunakan. Hasil pengujian beta test memiliki presentase 97% yang menunjukkan “sangat layak” untuk anak tuna grahita ringan. Dari hasil kedua test tersebut dapat di simpulkan bahwa perancangan *motion graphic* sebagai media edukasi untuk anak tuna grahita ringan sangat layak dan dapat digunakan sebagai media edukasi pengenalan gempa bumi.

**Kata kunci:** Media edukasi, Tuna grahita, *Motion graphic*, Gempa bumi



***MOTION GRAPHIC DESIGN “YU! RECOGNIZE EARTHQUAKES”  
AS AN EDUCATIONAL MEDIA FOR CHILDREN WITH MILD  
IMPAIRMENT.***

**Rachman Nugraha**

**2005386**

***ABSTRACT***

*Children with intellectual disabilities are children who have intelligence abilities below the average of normal humans, where children who have this deficiency will be very difficult to communicate, capture learning, mingle with the environment. These children need a companion who really understands the shortcomings of the child and educational media that makes them fast in capturing classroom learning. One of the media that can help provide understanding and attractiveness in providing material to children with impaired grahita is motion graphics, according to the research made on motion graphics of earthquake recognition for children with impaired grahita can provide earthquake material quickly and easily understood by children because of visuals that can attract the attention of children with impaired grahita, especially the mild impaired group. This research uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method which has 6 stages, namely concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. The alpha test results followed by material experts have a percentage of 89%, while media experts have a percentage of 78% which shows "Worth" to use. The results of the beta test have a percentage of 97% which shows "very feasible" for children with mild grahita. From the results of the two tests, it can be concluded that the design of motion graphics as educational media for children with mild impairment is very feasible and can be used as an educational media for the introduction of earthquakes.*

***Keywords : Educational media, Impaired, Motion graphic, Earthquake***

## DAFTAR ISI

|  |      |
|--|------|
| LEMBAR HAK CIPTA .....                                     | i    |
| LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....                             | ii   |
| LEMBAR PERNYATAAN .....                                    | iii  |
| UCAPAN TERIMAKASIH .....                                   | iv   |
| ABSTRAK .....  | vii  |
| DAFTAR ISI .....   | ix   |
| DAFTAR GAMBAR .....  | xii  |
| DAFTAR TABEL .....   | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                                      | xiv  |
| DAFTAR SINGKATAN.....                                      | xv   |
| BAB I.....   | 1    |
| 1.1 Latar Belakang Masalah .....                           | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....                        | 4    |
| 1.3 Batasan Masalah Penelitian .....                       | 4    |
| 1.4 Tujuan Penelitian .....                                | 4    |
| 1.5 Manfaat Penelitian .....                               | 5    |
| 1.6 Struktur Organisasi Skripsi.....                       | 5    |
| BAB II.....  | 7    |
| 2.1 Animasi .....  | 7    |
| 2.1.1 Prinsip Animasi.....                                 | 8    |
| 2.2 <i>Motion Graphic</i> .....                            | 9    |
| 2.2.1 Manfaat <i>Motion Graphic</i> .....                  | 10   |
| 2.2.2 Jenis <i>Motion Graphic</i> .....                    | 10   |
| 2.2.3 Visual <i>Motion Graphic</i> Anak Tuna Grahita ..... | 11   |
| 2.3 Media .....  | 12   |

|   |           |
|---|-----------|
| 2.3.1 Fungsi media dalam pembelajaran.....                | 13        |
| 2.4. Edukasi.....   | 14        |
| 2.4.1 Jenis Edukasi.....                                  | 15        |
| 2.5 Gempa bumi.....                                       | 16        |
| 2.5.1 Jenis-Jenis Gempa bumi.....                         | 16        |
| 2.6 Tuna Grahita .....                                    | 17        |
| 2.6.1 Gejala dari anak tuna grahita.....                  | 18        |
| 2.7 Penelitian Terdahulu .....                            | 19        |
| <b>BAB III.....</b>                                       | <b>22</b> |
| 3.1 Desain Penelitian .....                               | 22        |
| 3.2 Prosedur Penelitian .....                             | 22        |
| 3.3 Partisipan dan Tempat.....                            | 25        |
| 3.4 Populasi dan Sampel .....                             | 25        |
| 3.5 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian..... | 26        |
| 3.5.1 Lembar Validasi Materi .....                        | 28        |
| 3.5.2 Lembar Validasi Media.....                          | 30        |
| 3.5.3 Lembar Angket Anak .....                            | 32        |
| 3.6 Ananlisis Data.....                                   | 34        |
| 3.6.1 Analisis Data Pengujian Alpha.....                  | 35        |
| 3.6.2 Analisis Data Pengujian Beta .....                  | 35        |
| <b>BAB IV.....</b>  | <b>37</b> |
| 4.1 Pengonsepan ( <i>concept</i> ) .....                  | 37        |
| 4.1.1 Judul .....   | 41        |
| 4.1.2 Jenis Media.....                                    | 41        |
| 4.1.3 Tujuan.....   | 41        |
| 4.1.4 Sasaran .....                                       | 41        |

|  |    |
|--|----|
| 4.1.5 Konsep Pemilihan <i>Font</i> .....                     | 41 |
| 4.1.6 Konsep Pemilihan Warna .....                           | 42 |
| 4.1.7 Penerapan Prinsip Desain Grafis .....                  | 42 |
| 4.1.8 Konsep Gaya desain .....                               | 44 |
| 4.2. Perancangan ( <i>Design</i> ) .....                     | 45 |
| 4.2.1 <i>Storyline</i> .....                                 | 45 |
| 4.2.2 <i>StoryBoard</i> .....                                | 47 |
| 4.3 Pengumpulan Materi ( <i>Material distribution</i> )..... | 63 |
| 4.3.1 Aset Grafis.....                                       | 64 |
| 4.3.2 Suara.....   | 67 |
| 4.4 Pembuatan ( <i>Assembly</i> ) .....                      | 68 |
| 4.4.1 Pembuatan Animasi <i>Motion Graphic</i> .....          | 68 |
| 4.4.2 Editing <i>Motion Graphic</i> .....                    | 73 |
| 4.4.3 Hasil <i>Motion Graphic</i> .....                      | 74 |
| 4.4.4 Penerapan Prinsip Animasi .....                        | 79 |
| 4.5. Pengujian ( <i>Testing</i> ) .....                      | 81 |
| 4.5.1 Validasi Ahli Materi.....                              | 81 |
| 4.5.2 Validasi Ahli Media .....                              | 84 |
| 4.5.3 Hasil Tes Angket Anak tuna grahita .....               | 88 |
| 4.5.4 Hasil Uji <i>Motion graphic</i> .....                  | 89 |
| 4.6 Pendistribusian ( <i>Distribution</i> ).....             | 91 |
| <b>BAB V</b> .....   | 91 |
| 5.1 Simpulan .....   | 92 |
| 5.2 Implikasi .....  | 92 |
| 5.3 Rekomendasi.....   | 93 |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....                                  | 94 |

|                |    |
|----------------|----|
| LAMPIRAN ..... | 99 |
|----------------|----|

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 3. 1 Tahap Metode MDLC Luther-Sutopo .....                   | 23 |
| Gambar 3. 2 Flowchart Tahapan Motion Graphic menggunakan MDLC ..... | 25 |
| Gambar 4. 1 Font Milk Kids .....                                    | 42 |
| Gambar 4. 2 Pallet warna .....                                      | 42 |
| Gambar 4. 3 Kesatuan .....  | 43 |
| Gambar 4. 4 Keseimbangan .....                                      | 43 |
| Gambar 4. 5 Irama.....  | 43 |
| Gambar 4. 6 Kesederhanaan.....                                      | 44 |
| Gambar 4. 7 Penekanan.....  | 44 |
| Gambar 4. 8 Squash & Stretch .....                                  | 79 |
| Gambar 4. 9 Timing & Spacing .....                                  | 80 |
| Gambar 4. 10 Exaggeration.....                                      | 80 |
| Gambar 4. 11 Slow in & Slow out .....                               | 81 |
| Gambar 4. 12 Scene 1.2 .....  | 90 |
| Gambar 4. 13 Scene 2.1 .....  | 90 |
| Gambar 4. 14 Scene 8.1 .....  | 91 |

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 2. 1 Penelitian terdahulu.....                | 19 |
| Tabel 3. 1 Pertanyaan Wawancara .....               | 27 |
| Tabel 3. 2 Instrumen Validasi Materi.....           | 28 |
| Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi..... | 29 |
| Tabel 3. 4 Instrumen Validasi Media .....           | 30 |
| Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media ..... | 32 |
| Tabel 3. 6 Instrumen Angket anak .....              | 33 |
| Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Angket anak.....               | 34 |
| Tabel 3. 8 Kategori Skor Alpha .....                | 35 |
| Tabel 3. 9 Kategori Skor Beta.....                  | 36 |
| Tabel 4. 1 Pertanyaan Wawancara .....               | 38 |
| Tabel 4. 2 Story Line.....                          | 45 |
| Tabel 4. 3 StoryBoard .....                         | 48 |
| Tabel 4. 4 Aset Grafis .....                        | 64 |
| Tabel 4. 5 Pembuatan Motion Graphic .....           | 69 |
| Tabel 4. 6 Editing Motion Graphic .....             | 73 |
| Tabel 4. 7 Hasil Motion graphic.....                | 74 |
| Tabel 4. 8 Hasil Validasi Materi .....              | 81 |
| Tabel 4. 9 Saran Validasi Materi.....               | 83 |
| Tabel 4. 10 Hasil Validasi Media.....               | 84 |
| Tabel 4. 11 Saran Ahli Media .....                  | 86 |
| Tabel 4. 12 Hasil Angket Anak.....                  | 88 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|   |     |
|---|-----|
| Lampiran 1. Surat Keputusan Pengangkatan Pembimbing ..... | 99  |
| Lampiran 2. Surat Izin Observasi/Wawancara.....           | 102 |
| Lampiran 3. Surat izin penelitian .....                   | 103 |
| Lampiran 4. Kartu Bimbingan Dosen 1 .....                 | 104 |
| Lampiran 5. Kartu Bimbingan Dosen 2 .....                 | 106 |
| Lampiran 6. Surat Permohonan Ahli Materi .....            | 107 |
| Lampiran 7. Surat Permohonan Ahli Media .....             | 108 |
| Lampiran 8. Lembar Persetujuan Ahli Materi .....          | 109 |
| Lampiran 9. Lembar Persetujuan Ahli Media.....            | 110 |
| Lampiran 10. Lembar Hasil Validasi Ahli Materi .....      | 111 |
| Lampiran 11. Lembar Hasil Validasi Ahli Media.....        | 113 |
| Lampiran 12. Lembar Surat Pernyataan Ahli Materi .....    | 115 |
| Lampiran 13. Lembar Surat Pernyataan Ahli Media .....     | 116 |
| Lampiran 14. Bukti dokumentasi observasi .....            | 117 |
| Lampiran 15. Dokumentasi bersama ahli materi .....        | 119 |
| Lampiran 16. Dokumentasi bersama ahli media .....         | 120 |
| Lampiran 17. Dokumentasi Pengisian angket anak-anak ..... | 121 |
| Lampiran 18. Lembar Angket Responden .....                | 123 |
| Lampiran 19. Hasil Cek Turnitin .....                     | 134 |

## DAFTAR SINGKATAN

| Singkatan | Nama  | Pemakaian<br>Petama<br>Kali Pada<br>Halaman |
|-----------|---|---|
| UU        | Undang-Undang                               | 1   |
| IQ        | <i>Intelligence Quotients</i>               | 1   |
| SLB       | Sekolah Luar Biasa                          | 3   |
| 2D        | 2 Dimensi                                   | 10  |
| 2.5D      | 2.5 Dimensi                                 | 11  |
| CGI 3D    | <i>Computer Generated Imagery 3 Dimensi</i> | 11  |
| MDLC      | <i>Multimedia Development Life Cycle</i>    | 22  |



## DAFTAR PUSTAKA

- Afifa, & Egiriyono. (2021). *Perancangan Motion Graphic sebagai Media Pengenalan Arsitektur dan Filosofi Rumah Limas Palembang*.
- Arief Mustofa Nur. (2010). *Gempa Bumi, Tsunami, dan Mitigasinya*.
- Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). *Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna*.
- 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/>
- Ayung Candra Padmasari, S. Pd. , M. T. (2022). *Pengantar Teknologi Mixed Reality sebagai Media Pembelajaran*.
- Budyatna, M. (2006). *Metode Penelitian Sosial*.
- Cahyani Inna Rizky. (2020). *Pemanfaatan Media Animasi 3D di SMA*.
- Dermawan, O. (2013). *Strategi Pembelajaran bagi Anak Berkebutuhan Khusus di SLB*. <http://bintangbangsaku.com/artikel/tag/anak->
- Dewi, K., Studi, P., Islam, P., Usia, A., Fakultas, D., Tarbiyah, I., Keguruan, D., Raden, U., & Palembang, F. (2017). *Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini*.
- Dina Utami. (2011). *Animasi Dalam Pembelajaran*.
- Fairuz Siregar. (2017). *Pembentukan Media Komunikasi Menggunakan Motion Graphic untuk Sosialisasi Job Family pada Bank Indonesia*.
- Fauzyah, R., & Franzia, E. (2018). *Motion Graphic Promosi Pasar Papringan di Temanggung, Jawa Tengah*. <http://it-campuran.blogspot.co.id/2013/10/pengertian-motion->
- Hadi, H., Agustina, S., & Subhani, A. (2019). *Penguatan Kesiapsiagaan Stakeholder dalam Pengurangan Risiko Bencana Gempa Bumi* (Vol. 3, Nomor 1).
- Hafid, H. A., Pendidikan, J., Islam, A., Tarbiyah, F., & Abstrak, D. K. (2011). *Sumber dan Media Pembelajaran*.

- Harahap, F. (2021). *TIN: Terapan Informatika Nusantara Perbandingan Algoritma K Means dan K Medoids Untuk Clustering Kelas Siswa Tunagrahita* (Vol. 2, Nomor 4).
- Harefa, D. (2022). *Edukasi Pembuatan Bookchapter Pengalaman Observasi di SMP Negeri 2 Toma*.
- Hidayat, T., Hidayatullah, A., & Agustini, R. (2019). Kajian Permainan Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 59. <https://doi.org/10.33603/dj.v6i2.2111>
- Hutauruk, R. S. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Motion Graphic terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskriptif Kelas VII SMP Swasta HKBP Sidorame Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024*.
- Indriasari, S., & Hutagalung, B. N. (2020). Pembuatan Motion Graphic untuk Media Sosialisasi Pemanfaatan Limbah Sisa Hasil Pertanian. *MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika dan Rekayasa Komputer*, 20(1), 203–212. <https://doi.org/10.30812/matrik.v20i1.725>
- Isran Rasyid Karo-Karo S, & Rohani. (2014). *Manfaat Media dalam Pembelajaran*.
- Kusumadinata, A. A., Ike Atikah Ratnamulyani, & Muhamad Rendi Nurmansyah. (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>
- Maharani, N. (2020). Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Kesiapsiagaan Bencana Gempa Bumi Di SMPN 3 Kuta Selatan Badung Provinsi Bali. *PENDIPA Journal of Science Education*, 4(3), 32–38. <https://doi.org/10.33369/pendipa.4.3.32-38>
- Mahardhika, S., Choiril, ; A F, & Fathoni, A. (2013). *Storyboard dalam Pembuatan Motion Graphic*.
- Martinus Eko Prasetyo, C. M. (2024). *Perancangan Video Informatif Motion Graphic*.
- Melati, E., Dara Fayola, A., Putu Agus Dharma Hita, I., Muh Akbar Saputra, A., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media

- Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 06(01), 732–741.
- Miranti, G. D., Alit, D., Putra, D., Sn, S., Ds, M., Komariah, S. H., & Pd, S. (2017). *Perancangan Animated Motion Graphic sebagai Media Alternatif Pembelajaran bagi Anak Tunagrahita Animated Motion Graphic Design as an Alternative Learning Medium for Mentally Disabled Children*. <http://www.rappler.com/indonesia/126291>
- M Taufan Umasugi. (2021). Nomor 2 Tahun Sosialisasi dan Edukasi Pemberian Vaksin Sebagai Upaya Trust Pada Masyarakat Kota Ambon2021 Halaman 5-7. Dalam *Journal of Human and Education Research & Learning in Primary Education JOURNAL OF HUMAN AND EDUCATION* (Vol. 1). <https://kesehatan.kontan.co.id/news/inilah-bukti->
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. Dalam *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol. VIII* (Nomor 2).
- Mulki, P. M. (2018). *Perancangan Animasi Motion Graphics Proses Mapag Karuhun dalam Kesenian Kuda Renggong sebagai Upacara Inisiasi Khitan di Sumedang*.
- Murtianto, H. (2010). *Potensi Kerusakan Gempa Bumi Akibat Pergerakan Patahan Sumatera di Sumatera Barat dan Sekitarnya*.
- Muthoharoh, M. (2019). *Media PowerPoint dalam Pembelajaran* (Vol. 26, Nomor 1).
- Novita Eryanti. (2017). Perbedaan Penerimaan Diri Ibu yang Memiliki Anak Tunagrahita ditinjau dari Tingkat Pendidikan di SLB-E PTP Medan. *Jurnal Diversita*, 3(1). <http://ojs.uma.ac.id/index.php/diversita>
- Nur Fadilah Amin, Sabaruddin Garancang, & Kamaluddin Abunawas. (2023). *Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian*.
- Padmasari, A. C., & Pd, S. M. T. (2023). *Teknologi Mixed Reality sebagai Media Pembelajaran*. [www.madzamedia.co.id](http://www.madzamedia.co.id)
- Priyoatmoko, W., & Informasi STMIK Bina Patria, S. (2017). “Transformasi Jurnal Informasi & Pengembangan Iptek” (STMIK Bina Patria): Pembuatan Video Animasi 2D Penyuluhan Tertib Berlalu Lintas di Polres

- Magelang Kota dengan Motion Graphic. Dalam *Jurnal TRANSFORMASI* (Vol. 13, Nomor 1).
- Rahmat Sanusi, Eka Lenggang Dianasari, Karunia Yulinda Khairiyah, & Rudi Chairudin. (2020). *Pengembangan Flashcard Berbasis Karakter Hewan untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Tunagrahita Ringan*.
- Rinjani, D., Sari, M. P., & Padmasari, A. C. (2022). Ensiklopedia Tipografi Sebagai Media untuk Meningkatkan Pemahaman Terhadap Tipografi. *Jurnal Pendidikan Multimedia (Edsence)*, 4(2), 101–108. <https://doi.org/10.17509/edsence.v4i2.52186>
- Rohman, F., Dwi Putra, A., & Sintaro, S. (2021). *Implementasi Augmented Reality Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Gerak Dasar Tari Sigeuh Pengunten*. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Sabarudin, Mahmudah, R., Ruslin, Aba, L., Nggawu, L. O., Syahbudin, Nirmala, F., Saputri, A. I., & Hasyim, M. S. (2020). Efektivitas Pemberian Edukasi secara Online melalui Media Video dan Leaflet terhadap Tingkat Pengetahuan Pencegahan Covid-19 di Kota Baubau. *Jurnal Farmasi Galenika (Galenika Journal of Pharmacy) (e-Journal)*, 6(2). <https://doi.org/10.22487/j24428744.2020.v6.i2.15253>
- Sada Harahap, K., Kelautan dan Perikanan Dumai, P., Wan Amir, J., Pangkalan Sesai, K., Dumai Barat, K., Dumai, K., & Riau, P. (2020). *Kajian Pengendalian Mutu Produk Tuna Loin Precooked Frozen Menggunakan Metode Skala Likert di Perusahaan Pembekuan Tuna X*.
- Saputra, H., Darwis, D., Febrianto, E., Matematika, P., Sastra, F., & Pendidikan, I. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Game Matematika untuk Penyandang Tunagrahita Berbasis Mobile. *Jurnal Komputer dan Informatika*, 15, 171–181.
- Sekarningrum, B., Sugandi, Y. S., & Yunita, D. (2020). Sosialisasi dan Edukasi Kangpisman (Kurangi, Pisahkan dan Manfaatkan Sampah). *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 73. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v3i1.25244>
- Sitepu, V. (2004). *Panduan Mengenai Desain Grafis*. [www.escaeva.com](http://www.escaeva.com)

- Sri Handayati, & Djudju Sudjana. (2010). *Pelatihan Peningkatan Kualitas Pelaksanaan Sistem Akuntansi Instansi*.
- Sulfasyah, A. A., & Arifin, J. (2016). *Implikasi Pendidikan Nonformal Pada Remaja*.
- TaufanYusuf Aslah, Hans F. Wowor, & Virginia Tulenan. (2017). *Perancangan Animasi 3D Objek Wisata Museum Budaya Watu Pinawetengan*.
- Tuheda, K. M., & Vol, P. (2023). *Perancangan Motion Graphic tentang Edukasi Manfaat serta Cara Pengolahan Gula Kelapa*. 3(1), 1. <https://doi.org/10.30591/paravisual.v1i1>
- Waeo, V., Lumenta, A. S. M., & Sugiarto, B. A. (2016). Implementasi Gerakan Manusia Pada Animasi 3D Dengan Menggunakan Menggunakan Metode Pose to pose. *E-journal Teknik Informatika*, 9(1).
- Yang, F.-F., Kualitas, M., Pasca, P., Bumi, G., Kecamatan, D., Kabupaten Bantul, P., Giyarsih, S. R., Syarifah, D., & Dalimunthe, A. (2013). *T A T A L O K A The Influencing Factors Of Housing Quality Post-Earthquake In Pleret Subregency, Bantul Regency* (Vol. 15).
- Yulianti Siti Jamilah, & Ayung Candra Padmasari. (2022). *Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Say.co*.
- Zulkifli Bahri, & Moranain Mungkin. (2019). *Penggunaan SCR Sebagai Alarm Peringatan Dini*.