

**PERANCANGAN VIDEO EDUKASI *MOTION GRAPHIC* UNTUK  
PENGENALAN DAN PEMBUATAN “*ECOBRIK*”  
PADA SISWA SMK PASUNDAN 3 CIMAH**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Multimedia



Oleh:

Willy Surya Wardhana

1902919

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA**

**KAMPUS UPI DI CIBIRU**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2023**

**LEMBAR HAK CIPTA**

**PERANCANGAN VIDEO EDUKASI MOTION GRAPHIC UNTUK  
PENGENALAN DAN PEMBUATAN “ECOBRIK”  
PADA SISWA SMK PASUNDAN 3 CIMAHI**

**Oleh**

**Willy Surya Wardhana**

**1902919**

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

© Willy Surya Wardhana

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru

Juli, 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-undang. Skripsi ini tidak diperkenankan untuk  
diperbanyak seluruhnya maupun sebagian, dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau  
cara lainnya tanpa izin dari penulis.

Willy Surya Wardhana, 2023

**PERANCANGAN VIDEO EDUKASI MOTION GRAPHIC UNTUK PENGENALAN DAN PEMBUATAN  
“ECOBRIK” PADA SISWA SMK PASUNDAN 3 CIMAHI**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**WILLY SURYA WARDHANA**

**PERANCANGAN VIDEO EDUKASI MOTION GRAPHIC UNTUK  
PENGENALAN DAN PEMBUATAN “ECOBRIK” PADA SISWA SMK  
PASUNDAN 3 CIMAHI**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

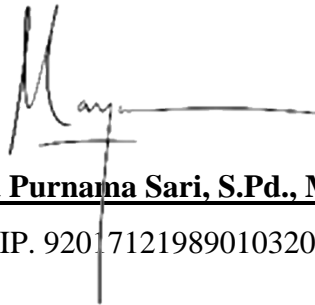
**Pembimbing I**



**Nurhidayatulloh, S.Pd., M.T.**

NIP. 920230219890404101

**Pembimbing II**



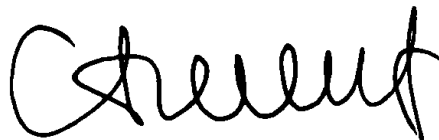
**Maya Purnama Sari, S.Pd., M.Ds.**

NIP. 920171219890103201

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 Video Edukasi Motion Graphic Untuk Pengenalan dan Pembuatan “Ecobrick” Pada Siswa SMK Pasundan 3 Cimahi”*** ini beserta seluruh isinya benar-benar karya yang saya buat. Saya tidak melakukan penjiplakan ataupun pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan masyarakat. Atas pernyataan ini, saya bersedia menanggung resiko/sanksi apabila ditemukannya pelanggaran etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap karya saya dikemudian hari.

Bandung, 03 Juli 2023

Yang Membuat Pernyataan,



**Willy Surya Wardhana**

NIM. 1902919

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti sampaikan kepada Allah SWT yang Maha Kuasa, karena atas rahmat dan karunia-Nya, peneliti berhasil menyelesaikan skripsi yang berjudul ***“Perancangan Video Edukasi Motion Graphic Untuk Pengenalan dan Pembuatan “Ecobrick” Pada Siswa SMK Pasundan 3 Cimahi”***. Shalawat serta salam tak lupa peneliti curahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW.

Peneliti menyadari bahwa dalam proses penelitian ini tak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dukungan, serta doa dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Nurhidayatulloh, S.Pd., M.T. Selaku dosen pembimbing 1 yang selalu menyediakan waktu, pengetahuan, dan upaya untuk membimbing dan memberikan petunjuk kepada peneliti, serta solusi untuk mengatasi permasalahan dalam penulisan skripsi sehingga dapat berhasil diselesaikan;
2. Ibu Maya Purnama Sari, S.Pd., M.Ds. Selaku dosen pembimbing 2 yang juga selalu menyediakan waktu, pengetahuan, dan upaya untuk membimbing dan memberikan petunjuk kepada peneliti, serta solusi untuk mengatasi permasalahan dalam penulisan skripsi sehingga dapat berhasil diselesaikan;
3. Ibu Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T. Selaku ketua prodi;
4. Bapak Fahmi Candra Permana S.Si., M.T. Selaku wali dosen pada program studi Pendidikan Multimedia UPI Kampus di Cibiru;
5. Seluruh dosen program studi S-1 Pendidikan Multimedia UPI Kampus Daerah Cibiru yang telah memberikan banyak ilmu serta pengalaman dan memberikan bimbingan kepada peneliti selama menjadi mahasiswa program studi Pendidikan Multimedia;
6. Bapak Dede Suryana dan Ibu Ratna Komala selaku orang tua kandung, berkat bimbingan dan dukungan penuh dari mereka, semua hal yang tadinya tampak mustahil akhirnya terwujud, dan skripsi ini dapat terselesaikan. Peneliti akan selalu bersyukur tak terhingga atas segala pengorbanan, nasihat, dan doa yang senantiasa kalian berikan dengan penuh kesabaran. Maka dari itu izinkan

- anakmu ini untuk senantiasa menjadi anak yang membanggakan dan mengangkat harkat dan derajat keluarga;
7. Bapak Aang Hudaya S.Pt. Selaku validator materi pada penelitian ini, juga memberikan masukan yang berarti bagi peneliti;
  8. Bapak Adi Nugroho selaku validator media pada penelitian ini, dan memberikan motivasi dan membantu dalam publikasi karya peneliti;
  9. SMK Pasundan 3 Kota Cimahi yang telah memberikan pengalaman dan izin untuk mengajar sejak Juli 2022, sehingga peneliti dapat menemukan masalah dan melakukan observasi lebih awal;
  10. Siswa siswi SMK Pasundan 3 Kota Cimahi yang senantiasa mendukung penelitian yang dilakukan;
  11. Sahabat-sahabat peneliti di kampus UPI Cibiru, Rafianda, Vicky, Sadam, Lydia, Rahajeng, Wafi, Risma, Alanna, dan Fauzan, yang telah menemani peneliti selama menjadi mahasiswa program studi Pendidikan Multimedia;
  12. Mutia Rif'at Arifin yang selalu memberikan dukungan di saat sulit maupun senang, serta menjadi tempat bagi penulis untuk bercerita, memberikan semangat, dan motivasi yang tak ternilai sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsinya;
  13. Seluruh teman-teman Pendidikan Multimedia baik angkatan 2018, 2019, dan 2020 yang telah memberikan dukungan untuk peneliti dan memberikan motivasi kepada peneliti selama menjadi mahasiswa program studi Pendidikan Multimedia;
  14. Semua pihak yang terlibat dalam proses penyusunan skripsi yang tidak bisa disebutkan satu persatu;

**PERANCANGAN VIDEO EDUKASI MOTION GRAPHIC UNTUK  
PENGENALAN DAN PEMBUATAN “ECOBRIK” PADA SISWA SMK  
PASUNDAN 3 CIMAHI**

WILLY SURYA WARDHANA

NIM. 1902919

**ABSTRAK**

Pengelolaan sampah di Indonesia masih perlu perhatian dan banyak perbaikan. Selain upaya dari pemerintah, masyarakat juga harus berpartisipasi aktif dalam pengelolaannya, salah satu contoh lingkungan yang butuh perhatian adalah SMK Pasundan 3 Cimahi yang masih melakukan pembakaran sampah plastik, maka dari itu peneliti perlu mengedukasi tentang pengelolaan sampah, khususnya sampah plastik dengan metode *ecobrick* dalam bentuk *video motion graphic*. Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membuat video edukasi *motion graphic* dalam pengenalan dan pembuatan *ecobrick* serta mengujinya. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil pembuatan dan hasil uji coba video edukasi *motion graphic* untuk pengenalan dan pembuatan “*Ecobrick*”. Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development (D&D)* yang terdiri dari enam tahapan: identifikasi masalah, deskripsi tujuan, desain dan pengembangan produk, uji coba produk, evaluasi hasil uji coba, dan komunikasi hasil uji coba. Video *motion graphic* yang dibuat diujicobakan ke ahli materi dengan penilaian produk yang mendapatkan hasil persentase 92,5% termasuk kedalam kategori sangat layak dengan catatan revisi, selain kepada ahli materi video tersebut diujicobakan ke ahli media mendapatkan hasil presentase 92,7% hasil tersebut masuk penilaian dengan kategori sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa *motion graphic* pengenalan dan pembuatan “*Ecobrick*” pada siswa SMK Pasundan 3 Cimahi telah dapat dikategorikan sangat layak dengan harapan bisa menjadi *motion graphic* untuk mengedukasi masyarakat SMK Pasundan 3 Cimahi

**Kata Kunci** : *Ecobrick*, *Motion Graphic*, Media Edukasi, Sampah Plastik

**DESIGNING MOTION GRAPHIC EDUCATIONAL VIDEOS FOR THE  
INTRODUCTION AND MAKING OF "ECOBRICKS" FOR STUDENTS OF  
SMK PASUNDAN 3 CIMAHI**

WILLY SURYA WARDHANA

NIM. 1902919

**ABSTRACT**

*Waste management in Indonesia still needs attention and a lot of improvement. In addition to efforts from the government, the community must also actively participate in its management, one example of an environment that needs attention is SMK Pasundan 3 Cimahi which still burns plastic waste, therefore researchers need to educate about waste management, especially plastic waste with the ecobrick method in the form of motion graphic videos. The formulation of the problem raised in this study is how to design and create motion graphic education videos in the introduction and making of ecobricks and test them. The purpose of this study is to determine the results of making and testing motion graphic education videos for the introduction and making of "Ecobricks". This research uses the Design and Development (D&D) method which consists of six stages: identify the problem, describe the objective, design and develop the artifact, test the artifact, evaluation testing result, and communicating testing results. The motion graphic video made was tested to a material expert with a product assessment that got a percentage of 92.5% included in the very feasible category with revision notes, in addition to the video material expert was tested to a media expert getting a percentage of 92.7% of the results included in the assessment with a very feasible category. It can be concluded that the motion graphic introduction and making of "Ecobrick" on SMK Pasundan 3 Cimahi students has been categorized as very feasible with the hope that it can be a motion graphic to educate the community of SMK Pasundan 3 Cimahi.*

**Keywords:** *Ecobrick, Motion Graphic, Educational Media, Plastic Waste*



## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
ABSTRAK .....	iii
ABSTRACT .....	iv
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR TABEL .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
<b>BAB I LATAR BELAKANG .....</b>	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	4
1.3    Batasan Masalah .....	4
1.4    Tujuan Penelitian .....	4
1.5    Manfaat Penelitian .....	5
1.6    Struktur Organisasi Skripsi .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
2.1    Videografi .....	6
2.2 <i>Motion Graphics</i> .....	7
2.3    Gaya Desain .....	8
2.4    Prinsip Prinsip Animasi .....	9
2.5 <i>Ecobrick</i> .....	13
2.6    Penelitian Terdahulu .....	15
2.7    Posisi Penelitian .....	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>21</b>
3.1    Desain Penelitian .....	21
3.2    Prosedur Penelitian .....	22
3.3    Teknik Pengumpulan Data .....	27
3.4    Teknik Analisis Data .....	32
3.5    Populasi dan Sampel .....	32
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>33</b>
4.1    Hasil Penelitian .....	33
4.1.1    Identifikasi Masalah .....	34
4.1.2    Deskripsi Tujuan .....	37
4.1.3    Desain dan Pengembangan Produk .....	38
4.1.4    Uji Coba Produk .....	80

4.1.5	Evaluasi Hasil Uji Coba Produk .....	100
4.1.6	Komunikasi Hasil Uji Coba .....	102
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....		102
5.1	Kesimpulan .....	103
5.2	Implikasi .....	104
5.3	Rekomendasi.....	104
DAFTAR PUSTAKA .....		105

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu .....	15
Tabel 3. 1 Angket Validasi Media .....	28
Tabel 3. 2 Angket Validasi Materi .....	30
Tabel 3. 3 Angket Respons Siswa SMK Pasundan 3 Cimahi .....	31
Tabel 4. 1 Storyboard .....	47
Tabel 4. 2 Aset .....	57
Tabel 4. 3 Pembuatan Animasi .....	70
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Materi Kedua .....	80
Tabel 4. 5 Revisi Voiceover .....	82
Tabel 4. 6 Perubahan/Tambahan Scene .....	87
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Media .....	99

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Flat Design Style .....	8
Gambar 2. 2 Squash & Stretch.....	9
Gambar 2. 3 Anticipation.....	9
Gambar 2. 4 Staging.....	9
Gambar 2. 5 Straight Ahead & Pose to Pose .....	10
Gambar 2. 6 Follow Through & Overlapping Action.....	10
Gambar 2. 7 Slow in & Slow out .....	10
Gambar 2. 8 Arcs .....	11
Gambar 2. 9 Timing .....	11
Gambar 2. 10 Secondary Action .....	11
Gambar 2. 11 <i>Exaggeration</i> .....	12
Gambar 2. 12 Solid Drawing .....	12
Gambar 2. 13 Appeal .....	12
Gambar 2. 14 Pembuatan Ecobrcik.....	13
Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian.....	22
Gambar 3. 2 Rumus Persentase Interpretasi Skor .....	32
Gambar 4. 1 Font Montserrat .....	45
Gambar 4. 2 Gradasi Warna Biru Ke putih.....	45
Gambar 4. 3 Warna Coklat & Kuning .....	46
Gambar 4. 4 Workspace 1920x1080 px.....	55
Gambar 4. 5 Pembuatan aset menggunakan pen tool .....	55
Gambar 4. 6 Fill & Stroke.....	56
Gambar 4. 7 Color Picker.....	56
Gambar 4. 8 Layer.....	56
Gambar 4. 9 Pembuatan Composition .....	64
Gambar 4. 10 Importing Aset.....	64
Gambar 4. 11 Aset Setelah import .....	65
Gambar 4. 12 Penataan setiap Scene.....	65
Gambar 4. 13 Karakter layer.....	65
Gambar 4. 14 Puppet tool.....	66
Gambar 4. 15 Keyframe puppet & rotation .....	66

Gambar 4. 16 effects & presets .....	67
Gambar 4. 17 Keyframe Pergerakan.....	67
Gambar 4. 18 Pemberian script loop-out .....	67
Gambar 4. 19 Pemberian script wiggle .....	68
Gambar 4. 20 Animation Composer 3 .....	68
Gambar 4. 21 Pengaturan Pergerakan Animation Composer 3 .....	69
Gambar 4. 22 Pembuatan transisi menggunakan Mister Horse .....	69
Gambar 4. 23 Render After Effect .....	70
Gambar 4. 24 Proses Editing.....	78
Gambar 4. 25 Perekaman Voiceover .....	79
Gambar 4. 26 Proses memasukan audio .....	79
Gambar 4. 27 Proses Rendering.....	80

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Pembimbing .....	111
Lampiran 2 Surat Izin Observasi/Wawancara.....	114
Lampiran 3 Dokumentasi Observasi/Wawancara.....	115
Lampiran 4 Hasil Observasi dan Wawancara .....	117
Lampiran 5 Lembar Persetujuan Menjadi Validator Materi .....	118
Lampiran 6 Lembar Pernyataan Instrumen Penilaian Ahli Materi .....	118
Lampiran 7 Kisi Kisi Angket Validasi Ahli Materi .....	120
Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Materi.....	121
Lampiran 9 Lembar Persetujuan Menjadi Validator Media .....	123
Lampiran 10 Lembar Pernyataan Instrumen Penilaian Ahli Media.....	124
Lampiran 11 Kisi Kisi Angket Validasi Ahli Media .....	125
Lampiran 12 Hasil Validasi Ahli Media .....	126
Lampiran 13 Surat Permohonan Izin Penelitian .....	129
Lampiran 14 Surat Izin Untuk Penelitian.....	130
Lampiran 15 Surat Telah Melaksanakan Penelitian.....	131
Lampiran 16 Angket Google Form Untuk Siswa .....	132
Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian.....	135
Lampiran 18 Link Produk .....	136
Lampiran 19 Link PERDA Kota Cimahi No. 6 Tahun 2019.....	137
Lampiran 20 Link Gaya Desain Favorit Siswa .....	138

## DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Surjono, D.W (2017) Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan Edisi Pertama Yogyakarta : UNY Press.
- Richey, R. C. & Klein, J. D. (2007). Design and development research: methods, strategies and issues. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Riduwan. (2007). Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung : Alfabeta.
- Sangadji, E.M dan Sopiah. (2010). Metodologi Pendidikan. Yogyakarta: AND
- Abdullah, A., Firmansyah, A., Rohman, A. R., Najamuddin, N., & Kuma, R. P. (2020). Health education; the comparison between with leaflet and video using local language in improving teenager's knowledge of adverse health effect of smoking. *Faletahan Health Journal*, 7(1), 48–51.
- Aisah, S. H., Ismail, S., & Margawati, A. (2021). Edukasi kesehatan dengan media video animasi: scoping review. *Jurnal Perawat Indonesia*, 5(1), 641-655.
- Aisyah, D. D., Ifadah, D., Fitriani, D., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan video animasi *motion graphic* untuk mengatasi pudarnya kebudayaan islam di kalangan mahasiswa. *Al-Fikri Jurnal Studi dan Penelitian Pendidikan Islam*, 5(1), 1-9.
- Anindita, M., & Riyanti, M. T. (2016). Tren flat design dalam desain komunikasi visual. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 1(1), 1-14.
- Aryani, N., & Everlin, S. (2020). Perancangan *motion graphic* tentang pentingnya semua imunisasi bagi anak. *Jurnal Titik Imaji*, 2(2), 29-37.
- Azmi, F., & Setyadi, D. I. (2019). Perancangan *motion graphic* sebagai upaya pengenalan profesi bidang teknologi maritim FTK ITS untuk siswa SMA. *Jurnal Sains dan Seni ITS (E-journal)*, 7(2), 2337-3520.
- Ellis, T. J., & Levy, Y. (2010). A guide for novice researchers: Design and development research methods. In *Proceedings of Informing Science & IT Education Conference (InSITE)*, 10(10), 107-117.

- Fujianto, R. Z., & Antoni, C. (2020). Produksi dan efektivitas *motion graphic* sebagai media promosi zetizen batam pos. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts (Deca)*, 3(02), 104-123.
- Hardianti, H., & Asri, W. K. (2017). Keefektifan penggunaan media video dalam keterampilan menulis karangan sederhana Bahasa Jerman siswa kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 123- 130.
- Höffler, T. N., & Leutner, D. (2007). Instructional animation versus static pictures: A meta-analysis. *Learning and Instruction*, 17(6), 722–738.
- Ismainar, H., Marlina, H., Afriza, B., & Atika, W. (2021). Gerakan mengurangi sampah plastik dan resiko membakar sampah dengan pemberian edukasi kesehatan melalui penyuluhan. *Jurnal Pengabdian Kesehatan Komunitas*, 1(3), 188–195.
- Istirokhatun, T. (2019). Pelatihan pembuatan *Ecobricks* sebagai pengelolaan sampah plastik di RT 01 RW 05, Kelurahan Kramas, Kecamatan Tembalang, Semarang. *Jurnal Pasopati*, 1(2), 85-90.
- Peppers, K. dkk. (2007) A design science research methodology for information systems research, *Journal of Management Information Systems*, 24(3), 45-77.
- Khaatimah, H., & Wibawa, R. (2017). Efektivitas model pembelajaran *cooperative integrated reading and composition* terhadap hasil belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 2(2), 76–87.
- Keskin, B. (2018). What Do YouTube Videos Say About Public Education? *SAGE Open*, 8(1).
- Lowenthal, P. R., & Cavey, L. O. (2021). Lessons learned from creating videos for online video-based instructional modules in mathematics teacher education. *TechTrends*, 65(2), 225–235.
- Lubis, F. A. S., & Erizal. (2021). *Ecobrick* sebagai solusi dinding nonstruktural ramah lingkungan. *Jurnal Teknik Sipil Dan Lingkungan*, 6(2), 97–106.
- M, S., & Tyagi, S. (2018). Effectiveness of animation as a tool for communication in primary education. *International Journal of Educational Management*. 1214-1218.
- Nadya, N., & Sari, Y. (2020). Analisis visual penerapan 12 prinsip animasi dalam film grey & jingga: the twilight animated series episode 1. *Jurnal Titik Imaji*, 2(2), 80-86.



- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran berbasis media digital pada anak usia dini di era revolusi industri 4.0: studi literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66-77.
- Prasetyaningsih, S., Salsabilla S.A. (2022) Efektivitas penerapan video “mengubah sampah plastik menjadi energi berkelanjutan” di Kota Batam. *Jurnal Integrasi*, 14(1), 47–51.
- Purbasari, M., & Jakti, R. D. R. I. K. (2014). Warna dingin si pemberi nyaman. *Humaniora*, 5(1), 357-366.
- Putri, A. A., Rezal, F., & Akifah, A. (2017). Efektifitas media audio visual dan leaflet terhadap peningkatan pengetahuan, sikap dan tindakan tentang pencegahan penyakit gastritis pada santriwati di pondok pesantren, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kesehatan Masyarakat*, (2)6.
- Handayani, I., Damayanti, N. A., Anggaraeni, A., Riadi, A. P., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan aplikasi sipinter sebagai media pembentukan karakter islami bagi anak SD dalam upaya preventif degradasi moral. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(2), 172–181.
- Hidayatullah Putri Dan Ummusshabri Kota Kendari Tahun (2017). Efektifitas media audio visual dan leaflet terhadap peningkatan pengetahuan, sikap dan tindakan tentang pencegahan penyakit gastritis pada santriwati di pondok pesantren *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kesehatan Masyarakat Unsyiah*, 2(6), 184073.
- Ramdhani, A., Baharmoko, A., & Wijaya, H. (2021). Perancangan motion graphic profil prodi diiii dkv sebagai media pengenalan untuk siswa sma-smk. *paravisual: Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Multimedia*, 1(2).
- Romadonah, E. S. (2019). *Motions graphic* sebagai media pembelajaran. *Utile: Jurnal Kependidikan*. 5(2), 115-122.
- Santi, M. E. (2019). *Ecobrick* solusi cerdas dan praktis untuk pengelolaan sampah plastik. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 5(2) 68-74.
- Saputra, A. B. (2018). Pembuatan *motion graphic* sebagai media promosi untuk proyek purna jual datsun sigap. *Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, 2(2), 84-97.
- Sarahdibba, T. U. Y. (2017). Perancangan Video *motion graphic* penanggulangan sampah plastik di Kota Bandung. *Jurnal Sketsa*, 4(1), 53–62.
- Sayuti, S., Almuhammad, Soffiyetti., Sari, P. (2022) Efektivitas edukasi kesehatan melalui media video terhadap tingkat pengetahuan siswa dalam penerapan protokol kesehatan di SMPN 19 Kota Jambi. *Jurnal Kesmas Jambi*, 6(2), 32-39.

- Skoglund, A., Redmalm, D., & Berglund, K. (2020). Videography – studying ethical uncertainty in alternative entrepreneurship. *Society and Business Review*, 15(4), 305–324.
- Solihatini, I. T., Abidin, Y., & Aljamaliah, S. N. M. (2021). Pengembangan media video *motion graphic* dalam pembelajaran menulis pantun pada masa pandemi covid 19, 7(2),80-89.
- Susilo, A. A. (2021). Video animasi sebagai sarana meningkatkan semangat belajar mata kuliah media pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau. *Jurnal Eduscience*, 8(1), 30–38.
- Sutrisno, E., & Wardhana, I. W. (2009). Penentuan faktor emisi total suspended particulate (tsp) dari pembakaran sampah domestik secara terbuka di kelurahan tembalang meteseh dan bulusan kecamatan tembalang - semarang. *Jurnal Presipitasi: Media Komunikasi Dan Pengembangan Teknik Lingkungan*, 6(1), 47–51.
- Syafruddin, J. (2012). Merumuskan tujuan dan manfaat penelitian. *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*. 3(1),147-157.
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 1-16.
- Widiyasari, R., Zulfitriah, Z., & Fakhirah, S. (2021). Pemanfaatan sampah plastik dengan metode *Ecobrick* sebagai upaya mengurangi limbah plastik. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1(1).
- Wilson, D., & Webster, M. M. (2018). Building capacity for community waste management in low- and middle-income countries. *Waste Management & Research*, 36(1), 1–2.
- Yunita, I. R., Pritama, A. D., & Waluyo, R. (2022). Implementasi teknik motion Graphics pada video promosi produk homecare. *Visual Heritage*, 4(3), 261–268.
- Yusuf, Y., Sukmawati, W., & Riyanti, H. B. (2020). *Ecobrick* as a smart solution for utilizing plastic and cloth waste in Jakarta. *Journal of Community Service and Empowerment*, 1(3), 114–120.
- Zharandont, P. (2013) Pengaruh warna bagi suatu produk dan psikologis manusia. *MINDJournal*, 3(1), 31-48.
- Zimmermann, D., Noll, C. J., Gräber, L., Hugger, K., Braun, L., Nowak, T., & Kaspar, K. (2020). Influencers on youtube: a quantitative study on young people's use and perception of videos about political and societal topics. *current psychology*, *Springer*, 41(10), 6808–6824.

- Anas. A (2019) Perancangan ilustrasi animasi sejarah terbentuknya addatuang Kerajaan Soppeng *S1 thesis, Universitas Negeri Makassar.*
- Daniel Pratama, (2020) Rancang bangun aplikasi android belajar mandiri PKN : studi pengembangan media di SMP Negeri 20 Bandung. *S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.*
- Global *Ecobrick Alliance* (2020) Apa itu *Ecobricks*? Diakses dari: <https://www.Ecobricks.org/id/what.php>.
- Global *Ecobrick Alliance* (2020) Bagaimana Membuat? Diakses dari: <https://www.Ecobricks.org/id/how.php>.
- Jenna Jambeck (2018). The plastic tide Diakses dari: <https://www.npr.org/series/684530164/the-plastic-tide>.
- Khairina F. Hidayati (2021) Terus Jadi Tren, Ini Pengertian hingga Masa Depan dari Flat Design Diakses dari: <https://glints.com/id/lowongan/flat-design-desain/#:~:text=yuk%2C%20simak%20selengkapnya!-,Apa%20Itu%20Flat%20Design%3F,hingga%20ilustrasi%20yang%20berdimensi%20dua.&text=Meski%20minimalis%2C%20tak%20berarti%20desainmu%20membosankan>.
- Komisi IV (2022) Ditjen PSLB3 KLHK Didesak Miliki Langkah Terukur Tangani Volume Sampah, Diakses dari: <https://www.dpr.go.id/berita/detail/id/40924/t/Ditjen%20PSLB3%20KLHK%20Didesak%20Miliki%20Langkah%20Terukur%20Tangani%20Volume%20Sampah>.
- Lestari, A.A. (2021) Pengembangan animasi motion graphic dengan guide character sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran IPS. *S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.*
- Maier, R., Angway, I., & Himawati, A. (2017). Plastik, lingkungan, dan ecobricks. *Ecobricks.org*.
- Octaviani, I, (2021) Pengembangan media pembelajaran ‘mudy’ berbasis articulate *storyline* pada mata pelajaran seni budaya materi elemen musik (studi pengembangan media pembelajaran berdasarkan metode design and development). *S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.*
- Putri G. E. (2014). Pengembangan Media Video Mata Pelajaran Keterampilanmenyulam Untuk Siswa Tunagrahita Ringan Kelas Xiidi SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta, *S1 Thesis Universitas Negeri Yogyakarta.*
- Rifda Arum 12 Prinsip Animasi dan Sejarah Perkembangan Animasi di Dunia. Sumber : <https://www.gramedia.com/literasi/12-prinsip-animasi/>.

Susanti, Yulvani (2021) Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips kelas iv sekolah dasar. *SI thesis, Universitas Pendidikan Indonesia*.

Tri Junari (2020) Setahun Sampah Plastik Kota Cimahi Capai 14.000 Ton <https://sampahlaut.id/2020/09/13/setahun-sampah-plastik-kota-cimahi-capai-14-000-ton/>.

Umam, Nuga Choiril. (2016). Perancangan *motion graphic* pengenalan batik gemayang khas Kabupaten Semarang. *SI Thesis Institut Seni Indonesia Yogyakarta*.

Yunianto, I.K. (2020) Mengenal gaya visual desain grafis [Online]. Diakses dari [https://sipadu.isi-ska.ac.id/sidos/rpp/20212/rpp\\_113334.docx](https://sipadu.isi-ska.ac.id/sidos/rpp/20212/rpp_113334.docx).