

# PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC EXPLAINER VIDEO* UNTUK APLIKASI *STARTUP CATERING ANAK (CATA)*

Nayla Mutmainnah<sup>1</sup>, Adya Mulya Prajana<sup>2</sup> dan Siti Hajar Komariah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>*Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom,  
Jl. Telekomunikasi No.01 Terusan Buah Batu-Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten  
Bandung, Jawa Barat 40257*

[Naymut@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:Naymut@student.telkomuniversity.ac.id)<sup>1</sup>, [AdyaPrajana@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:AdyaPrajana@student.telkomuniversity.ac.id)<sup>2</sup>,  
[sitihajar@telkomuniversity.ac.id](mailto:sitihajar@telkomuniversity.ac.id)<sup>3</sup>

**Abstrak :** Perkembangan teknologi semakin maju dari tahun ke tahun dengan adanya teknologi informasi visual berupa video ini semakin populer dikalangan masyarakat. Media ini menyajikan teks, gambar dan audio sehingga informasi yang disampaikan menarik. Hal ini yang membuat *Startup CATA* sangat membutuhkan *motion graphic* untuk melakukan penyebaran informasi dan penjelasan mengenai tutorial pada Aplikasi *CATA*. Tujuan dari penelitian ini agar ibu – ibu rumah tangga mengetahui cara menggunakan aplikasi tersebut. Penelitian ini menggunakan metode data dan analisis data berupa observasi mitra, wawancara dan kuisioner. Analisis data yang diperoleh kemudian dilakukan melalui analisis mitra, analisis data khalayak sasaran, analisis perbandingan matriks, analisis wawancara dan analisis kuisioner, mengacu pada pembahasan teori Media Informasi, *Motion Graphic*, Pertimbangan *Motion Graphic*, *Three – Art Structure*, Tahapan Perancangan dan Desain Komunikasi Visual. Media yang dibuat adalah *Motion Graphic Explainer Video* diharapkan agar memudahkan wanita karir dalam memenuhi asupan dan kesehatan makanan si kecil lewat Aplikasi *Catering Anak (CATA)*.

**Kata kunci:** *Catering Anak*, *Media Informasi*, *Motion Graphic* dan *Startup*

**Abstract :** *The development of technology is advancing from year to year with the existence of visual information technology in the form of video is increasingly popular among the public. This media presents text, images and audio so that the information conveyed is interesting. This is what makes CATA Startup really need motion graphics to disseminate information and explanations about tutorials on the CATA application. The purpose of this research is so that housewives know how to use the application. This research uses data and data analysis methods in the form of partner observations, interviews and questionnaires. Analysis of the data obtained is then carried out through partner analysis, target audience data analysis, matrix comparison analysis, interview analysis and questionnaire analysis, referring to the discussion of Information Media theory, Motion graphics, Motion graphic considerations, Three-Art Structure Design Stages and Visual Communication Design. The media created is a Motion Graphic Explainer Video that is expected to make it easier for career women to meet the food intake and health of their little ones through the child catering application (CATA).*

**Keywords:** *Kids Catering*, *Information Media*, *Motion graphic* and *Startup*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi merupakan sistem yang dibuat manusia untuk memudahkan dan meningkatkan efisiensi. Teknologi ini dimulai sejak era komunikasi dan informasi, serta diterapkan dalam industri dan pertanian (Unair, Salsabila, 2023). Pada tahun 1900, teknologi meliputi media cetak seperti koran dan majalah (Binus University, 2018). Pada abad ke-19, telepon ditemukan untuk komunikasi bisnis. Tahun 1950-an, TV dan radio mulai digunakan. Pada 1980-an, teknologi berkembang menjadi media divergensi melalui broadcast message. Era digital dimulai pada 1990-an dengan internet, ponsel digital, laptop, dan notebook. Internet kemudian mendorong penggunaan teknologi dalam media seperti televisi digital, radio, dan perekaman video digital.

Perkembangan teknologi informasi memungkinkan startup menggunakan video sebagai media penyampaian informasi di era digital. Menurut Nugroho & Kurniawan (2022) menyatakan bahwa video populer karena mampu menyajikan audio, teks, dan visual, menarik masyarakat tanpa perlu membaca media cetak. Hal ini memberi peluang bagi *Startup CATA* di Bandung, untuk memperkenalkan jasa catering anak sehat *melalui motion graphic*. Namun, *CATA* menghadapi masalah kurangnya media informasi, performa yang belum maksimal, dan tutorial aplikasi yang belum tersedia dalam bentuk *motion graphic*.

Menurut Cahyadi (2023 : 51 - 52), *motion graphic* dapat menyampaikan informasi secara jelas dan menarik dengan elemen visual, meningkatkan retensi informasi, dan membuat video lebih dinamis. Wawancara dengan Bandung Techno Park menunjukkan bahwa startup membutuhkan video untuk memudahkan masyarakat memperoleh informasi. Postingan perlu bervariasi dengan konten video yang menjelaskan aplikasi

*startup*. Selain itu, penyebaran informasi catering anak masih dilakukan dari mulut ke mulut.

Hermawan (2022) menyatakan peningkatan 15% orang yang lebih suka menonton video dibandingkan membaca dari tahun 2017 ke 2022. Solusi yang ditawarkan adalah "*Perancangan Motion Graphic Explainer Video*" untuk mengenalkan informasi dan tutorial aplikasi CATA kepada wanita karir.

## **METODE PENELITIAN**

### **1. Observasi**

Observasi: Penelitian dilakukan melalui pengamatan menyeluruh terhadap kondisi tertentu serta perilaku kelompok atau individu (Sujarweni, 2014 : 23). Observasi dilakukan pada mitra yaitu *Startup* CATA dan data khalayak sasaran.

### **2. Wawancara**

Wawancara adalah diskusi untuk menggali ide, konsep, pengalaman, atau pendapat narasumber guna mendapatkan informasi tentang peristiwa yang tidak diamati secara langsung atau peristiwa masa lalu (Soewardikoen, 2021: 53). Wawancara dilakukan dengan ahli di bidang *Motion Graphic Explainer Video*, pihak Bandung Techno Park, dan pihak *Startup* CATA.

### **3. Kuesioner**

Kuesioner: Pengumpulan data secara efisien melalui pertanyaan yang disiapkan dan dijawab oleh banyak orang (Soewardikoen, 2021 : 59). Kuesioner dibuat dalam bentuk google form dan disebarakan melalui media sosial seperti Whatsapp dan Instagram kepada *audiens*.

#### 4. Studi Pustaka

Studi Pustaka: Mencari informasi dari teori-teori yang bertujuan menambah referensi, mengembangkan kerangka berpikir, dan memperkuat sudut pandang peneliti melalui buku, e-book, sumber data dari internet, dan jurnal (Soewardikoen, 2021 : 6).

#### Kajian Teori

##### 1. Media informasi

Media informasi merupakan suatu proses yang melibatkan alat bantu dalam menyebarkan informasi kepada *audines* melalui teknologi (Zahwa & Syafi'i, 2022). Jenis – jenis media informasi terbagi menjadi tiga menurut Gunawan & Ritonga (2020 : 37 - 38) yaitu sebagai berikut : media visual, media audio-visual, dan media audio.

##### 2. *Motion Graphic*

Menurut (Shaw, 2016 : 01), *motion graphic* adalah penggabungan elemen-elemen media gerak dan media grafis. Media grafis ini meliputi animasi, film, dan audio yang berubah seiring berjalannya waktu atau durasi video. Media grafis juga mencakup desain grafis, ilustrasi, dan fotografi, serta disebut sebagai media berbasis waktu.

##### 3. Pertimbangan *Motion Graphic*

Dalam buku "*Design for Motion: Fundamental and Techniques of Motion Design*" Menurut Shaw (2016) elemen – elemen *dalam motion graphic* yaitu sebagai berikut ini :

- a. *Spatial Transformation* adalah suatu keadaan elemen yang berhubungan dengan posisi, orientasi dan skala relatif berisi suatu kerangka (Krasner, 2013 : 140).
- b. Arah adalah rute yang ditempuh oleh berbagai elemen – elemen menjadi suatu faktor penting dalam bingkai (Krasner, 2013 : 140).

- c. *Frame mobility* adalah pergerakan yang fokus pada persepsi gerakan penonton melalui perubahan konten bingkai dari waktu ke waktu, bukan pada elemen yang bergerak (Krasner, 2013 : 142 - 143).
- d. Temporal adalah pertimbangan dalam pemahaman waktu yang diukur. Pada film, video atau media digital memiliki metode pengukuran waktu khas (Krasner, 2013 : 149).
- e. *Velocity* adalah merujuk pada laju gerak atau perubahan dari suatu elemen dari satu waktu dan ruang ke waktu dan ke ruang lainnya (Krasner, 2013 : 150 ).

#### **4. Three – Act Story Structure**

Menurut (Blazer, 2019) dalam buku "*Animated Storytelling: Simple Steps for Creating Animation and Motion Graphic*", struktur tiga babak (*three-act story structure*) adalah salah satu prinsip teknik *storytelling* untuk merancang sebuah cerita atau alur.

#### **5. Tahapan Perancangan**

Menurut Widagdhaprasana (2019), proses pembuatan video terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:

- a. Pra Produksi: Langkah awal penting dalam pembuatan video, meliputi konsep, *storytelling*, *storyboard*, dan sinopsis (Widagdhaprasana, 2019).
- b. Tahapan Produksi: Pelaksanaan rencana pra produksi untuk mengubahnya menjadi bentuk audio visual (Widagdhaprasana, 2019).
- c. Tahapan Pasca Produksi: Penggabungan scene sesuai *storyboard* dan editing video, termasuk impor, pemotongan, penambahan teks, transisi, dan rendering (Gayatri et al., 2023).

## 6. Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual merupakan seni dalam menyampaikan suatu informasi atau pesan dengan menggunakan bahasa rupa atau visual yang disampaikan melalui media berupa desain (Anggraini & Nathalia, 2018 : 15).

- a. Ilustrasi adalah gambar atau karya yang berfungsi sebagai alat untuk memudahkan penyampaian informasi (Pertiwi et al., 2020).
- b. Tipografi adalah ilmu tentang penempatan dan penataan huruf untuk mendapatkan kesan tertentu agar pembaca bisa menerima informasi secara maksimal (Hedratman, 2023 : 65).
- c. Menurut Swasty (2017 : 9), warna dibagi menjadi dua: additive dan subtractive. Warna additive bersumber dari cahaya spektrum dengan warna primer merah, hijau, dan biru (RGB). Warna subtractive bersumber dari pigmen dengan warna primer merah, kuning, dan biru (RYB).
- d. *Layout* adalah tata letak ruang yang mengandung elemen seperti teks, visual, dan lainnya, bertujuan menampilkan elemen gambar dan teks secara tepat, memudahkan pembaca menerima informasi yang disampaikan (Anggraini & Nathalia, 2018 : 74).

## HASIL DAN DISKUSI

### Konsep Pesan

#### 1. Big Idea

Berdasarkan hasil data dan analisis pada bab 3 maka *big idea* atau ide utama pada perancangan ini adalah menyampaikan penggunaan fitur – fitur yang simpel pada aplikasi CATA agar memudahkan wanita karir dalam mencari catering khusus anak.

Tujuan konsep pesan ini penyebaran informasi melalui video simpel dan efektif karena bisa diakses melalui handphone, memungkinkan khalayak sasaran mengetahui *Startup CATA* meski dalam durasi singkat.

## 2. Konsep Kreatif

Pada perancangan video *motion graphic* ini melakukan pendekatan secara emosional yang difokuskan pada penyampaian cara penggunaan aplikasi CATA kepada konsumen dengan narasi simpel dan juga durasi video yang singkat agar mudah dimengerti.

## 3. Konsep Visual

### a. *Moodboard*

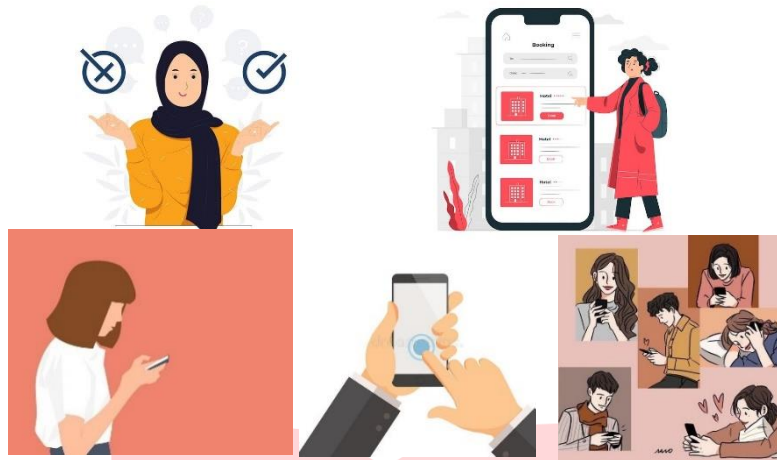
Mood pada *moodboard* memberikan kesan simpel, sesuai dengan tujuan video *motion graphic* yang ingin menyampaikan informasi secara singkat dan mudah dipahami.



Gambar 1.1 *Moodboard*  
Sumber : Data Pribadi

### b. Ilustrasi

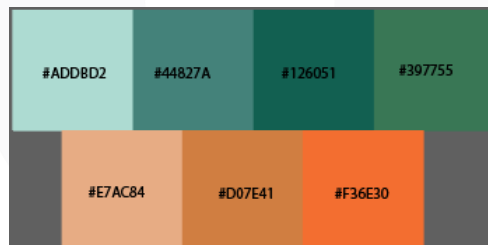
Ilustrasi berupa *Flat Design* akan digunakan untuk menyampaikan informasi tentang *Startup catering anak (CATA)* dengan cara yang ringan dan mudah dicerna. *Flat Design* memberikan kesan simpel, minimalis, menarik perhatian, dan mudah dipahami (Rustan, 2019).



Gambar 1.2 Ilustrasi  
Sumber : Data Pribadi

c. Warna

Penggunaan warna hijau dan oranye pada video *motion graphic* diambil dari warna sayuran karena CATA berfokus pada catering makanan sehat untuk anak. Hijau melambangkan alam, kehidupan, dan kesehatan, memberikan efek rileks dan natural. Oranye melambangkan sosialisasi, keceriaan, dan energi (Anggraini & Nathalia, 2018 : 37 - 38).



Gambar 1.3 Warna  
Sumber : Data Pribadi

d. Tipografi

Huruf poppins ini cocok dipadukan garis tipis dengan warna yang tidak terlalu mencolok dan juga jenis huruf yang lebih mudah keterbacannya (Anggraini & Nathalia, 2018 : 56 -58). Sedangkan Font bolden ini digunakan pada media pendukung untuk agar terlihat lebih menarik pada saat *audiens* melihat.



Poppins Font  
ABCDEFGHIJKLM  
NOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklm  
nopqrstuvwxyz 1234567890



Gambar 1.4 Tipografi  
Sumber : Data Pribadi

#### e. Layout

Keseimbangan simetris adalah keseimbangan yang berlawanan dan harus sama persis agar terbentuk keseimbangan tersebut sehingga menimbulkan kesan formal dan simple (Anggraini & Nathalia, 2018 : 74).



Gambar 1.5 Layout  
Sumber : Data Pribadi

### Proses Perancangan

#### 1. Pra produksi

##### a. *Three – Act Story Structure*

- 1.) Babak 1 (*Opening*): Perkembangan teknologi yang pesat dari tahun 1900 yang menggunakan kertas hingga tahun 2000 yang menggunakan *smartphone*, hal tersebut yang membuat *Startup* menggunakan video untuk menyebarkan informasi.
- 2.) Babak 2 (*Content*): Penjelasan solusi berupa tutorial aplikasi, termasuk pembuatan akun, pemilihan mitra catering, menu, metode pembayaran, dan melihat riwayat pesanan.
- 3.) Babak 3 (*Closing*): Penutup dengan menampilkan logo CATA dan tagline untuk meningkatkan pengenalan.

b. Storyline

Tabel 1.1 Storyline

Scene - Shot	Voice Over	Durasi
1	Perkembangan teknologi informasi semakin pesat, dimulai dari tahun 1900 yang menggunakan kertas, hingga tahun 2000 yang memasuki era digital dengan adanya <i>Smartphone</i> .	00 :13
1-2	Membuat banyak orang mengakses informasi berupa video melalui <i>smartphone</i> .	00 : 06
1-3	Hal, ini membuat beberapa <i>Startup</i> menggunakan video sebagai media penyebaran informasi	00 : 06
2	Salah satunya <i>Startup</i> CATA merupakan aplikasi yang menyediakan berbagai mitra catering anak	00 : 07
3-1	Cara menggunakan aplikasi CATA, pertama anda perlu klik mode pembeli. Selanjutnya pada halaman sign in mengisi nama pengguna dan kata sandi.	00 : 12
3-2	Atau anda dapat sign in dengan akun google	00 : 03
3-3	Jika anda belum memiliki akun bisa langsung klik sign up	00 : 04
3-4	Pada halaman sign up anda dapat mengisi nama pengguna, email, kata sandi dan konfirmasi kata sandi, lalu klik sign up.	00 : 10
3-5	Maka otomatis anda diarahkan ke halaman sign in, isi kembali nama pengguna dan kata sandi dengan akun yg sudah didaftarkan, lalu klik masuk untuk menuju halaman utama.	00 : 13
4	Pada Halaman utama, pilihlah salah satu mitra catering.	00 : 04
5	Setelah itu, pilih menu yang diinginkan	00 : 05
6	Dilanjut dengan memilih menu makanan dan jumlah yang diinginkan, lalu tekan tombol check out	00 : 07
7-1	Selanjutnya pada halaman checkout. anda bisa memilih tipe pemesanan dan waktu berlangganan, lalu tekan tombol pembayaran	00 : 09
7-2	Pada menu metode pembayaran, pilihlah opsi pembayaran sesuai keinginan dan tekan tombol konfirmasi	00 : 07
8	Yang terakhir anda bisa melihat riwayat pesanan mulai dari pemesanan dikonfirmasi, pesanan dikemas, pesanan dikirim dan pesanan diterima	00 : 09
9	CATA (Pilihan Sesuai Keinginan)	00 : 04

Sumber : Data Pribadi

### c. *Storyboard*



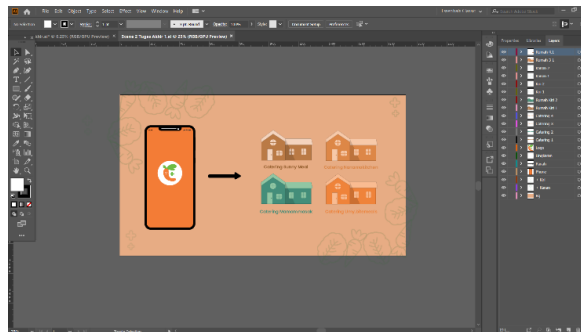
Gambar 1.6 *Storyboard*  
Sumber : Data Pribadi

## 2. **Produksi**

Setelah perancangan *storyline* dan *storyboard*, pembuatan aset visual seperti desain ilustrasi, *background*, dan ikon dilakukan menggunakan *Adobe Illustrator* dan *Adobe After Effects*.

### a. Proses Pembuatan Aset Visual

Aset visual dibuat dengan *Adobe Illustrator CC 2020* untuk menghasilkan ilustrasi vector art yang jelas dan tidak pecah saat diekspor ke *Adobe After Effects CC 2020*.

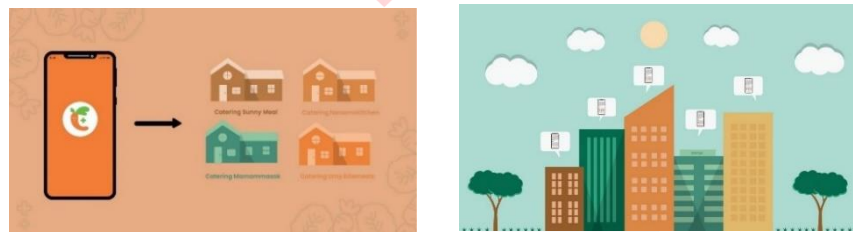


Gambar 1.7 Proses Pembuatan Aset

Sumber : Data Pribadi

b. *Layouting*

Sebelum dianimasikan dengan *Adobe After Effects*, aset visual digabungkan dalam satu halaman untuk mengatur tata letak, *tipografi*, dan warna sesuai teori desain komunikasi visual.



Gambar 1.8 *Layouting*

Sumber : Data Pribadi

c. *Voice Over*

Perancangan ini menggunakan jasa profesional Septiani dari website Fastwork. *Voice over* ini cocok untuk *Motion Graphic Explainer*, menggunakan Bahasa Indonesia dengan suara formal.



Gambar 1.9 *Voice Over*

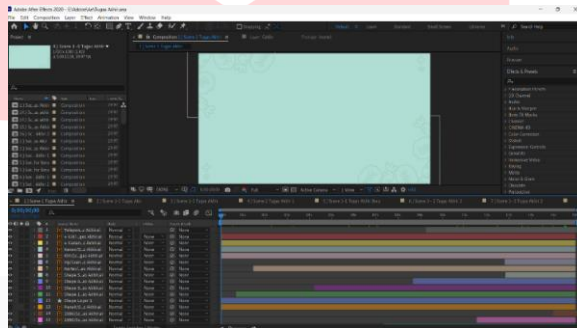
Sumber : Data Pribadi

### 3. Pasca Produksi

Pada tahap ini, aset visual yang telah dianimasikan digabungkan menjadi sebuah video, mencakup pengeditan semua scene, penambahan latar musik, efek suara, dan *voice over*.

#### a. Penggabungan Scene

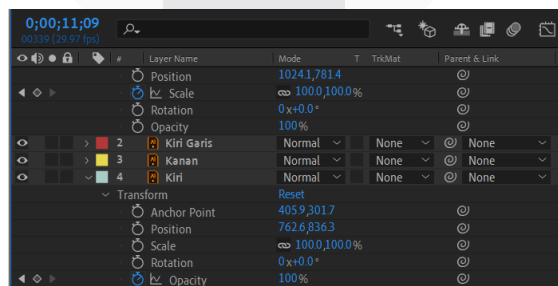
Pada tahap ini, semua scene digabungkan menjadi satu video utuh dengan transisi sesuai *storyline* dan *storyboard* menggunakan *Adobe After Effects*.



Gambar 1 10 Penggabungan Scene  
Sumber : Data Pribadi

#### b. Pergerakan Animasi

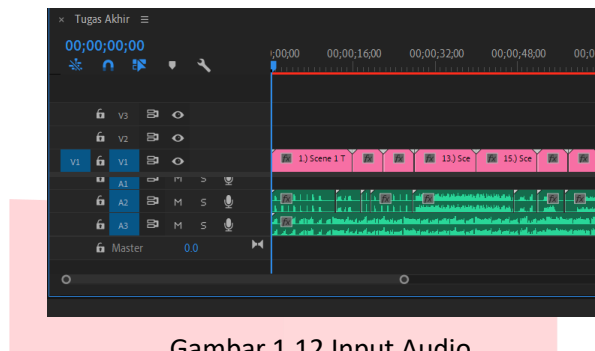
Pada tahap ini, animasi ditentukan melalui *storyboard* dengan *transform tool* pada setiap layer aset visual, mempertimbangkan *motion graphic*.



Gambar 1.11 Pergerakan Animasi  
Sumber : Data Pribadi

c. Input Audio

Pada tahap ini, video motion digabungkan dan diimpor ke *Adobe Premiere Pro 2020* untuk ditambahkan, latar musik, dan efek suara.



Gambar 1.12 Input Audio  
Sumber : Data Pribadi

## Hasil Perancangan *Motion Graphic*

### 1. Hasil Perancangan

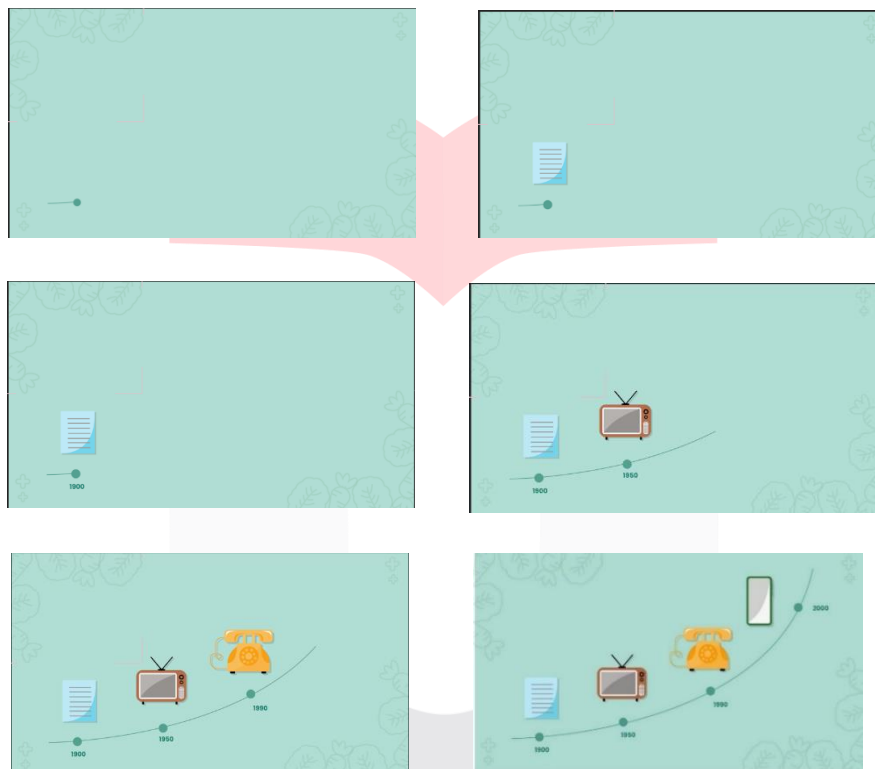
Merancang *motion graphic* harus sesuai dengan *storyboard* yaitu 16 frame, menyatukan aset visual yang dianimasikan di *Adobe After Effects*, serta menambahkan *voice over*, musik, dan efek suara.



Gambar 1.13 Hasil Perancangan  
Sumber : Data Pribadi

## 2. Pergerakan Setiap Scene

Pada scene 1, *transform tool* trim path digunakan untuk menampilkan garis satu per satu, lalu lingkaran membesar dengan efek bounce, memunculkan objek teknologi digital seperti kertas, TV, telepon, dan handphone, serta tahun yang muncul dengan transform tool scale dari kecil ke besar.



Gambar 1.14 Pergerakan Setiap Scene  
Sumber : Data Pribadi

## Media Pendukung





Gambar 1.15 Media Pendukung  
 Sumber : Data Pribadi



## KESIMPULAN

Perancangan *Motion Graphic* mengungkapkan bahwa wanita karir berusia 25-35 tahun belum mengetahui aplikasi catering anak karena informasi yang tersebar hanya dari mulut ke mulut. *Startup* CATA, yang menyediakan berbagai mitra catering anak, membutuhkan video *Motion Graphic* yang menarik, singkat, dan mudah dipahami.

Data kuesioner menunjukkan bahwa 99% wanita karir merasa terbantu oleh video tutorial. Video ini menyajikan informasi detail tentang penggunaan aplikasi CATA melalui media audiovisual yang merujuk pada *Motion Graphic*.

Penggunaan *Motion Graphic* dengan *style* simpel dan narasi berbahasa Indonesia bertujuan untuk menjelaskan penggunaan aplikasi CATA kepada konsumen dan memberikan solusi bagi wanita karir yang kesulitan membuat bekal anak, sehingga informasi dapat dipahami dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku

- Anggraini, S. L., & Nathalia, K. (2018). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan*.
- Blazer, L. (2019). *Animated Storytelling*. Peachpit Press.
- Cahyadi, D. (2023). *DIKTAT EDITING DAN MOTION GRAPHIC*. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain Universitas
- Gunawan, G., & Ritonga, A. A. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*.
- Hedratman, H. (2023). *Desain Grafis Praktis* (Informatika Bandung). Cetakan Pertama.
- Krasner, J. (2013). *Motion graphic design: applied history and aesthetics*. Routledge.

- Shaw, A. (2016). *Design for motion: fundamentals and techniques of motion design*. Routledge.
- Soewardikoen, D. W. (2021). *Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual*. PT Kanisius.
- Sujarweni, W. (2014). *Metodologi penelitian: Lengkap, praktis, dan mudah dipahami*.
- Susanto, M. S. (2020). *Buku Ajar Konsep Desain Dan Ilustrasi : Ilustrasi Sebagai Karya Fiksi* (Edisi Pertama). Universitas Ciputra Uc Town.  
[https://books.google.co.id/books?id=5B0EEAAAQBAJ&pg=PA7&source=gbs\\_toc\\_r&cad=2#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=5B0EEAAAQBAJ&pg=PA7&source=gbs_toc_r&cad=2#v=onepage&q&f=false)
- Swasty, W. (2017). *Serba serbi warna: penerapan pada desain*. Remaja Rosdakarya.

### **Sumber Jurnal**

- Gayatri, N. M. A. D., Aditia, P., & Prajana, A. M. (2023). PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA INFORMASI MEDITASI SOUL DALAM MENGURANGI STRES QUARTER LIFE CRISIS. *EProceedings of Art & Design*, 10(2).
- Hermawan. (2022). Analisis minat masyarakat pengguna platform YouTube sebagai media komunikasi digital masa kini . *Manajemen, Volume 14 Issue 3*.
- Nugroho, M. T., & Kurniawan, H. (2022). Perancangan Video Company Profile PT Fala Group Indonesia Berbasis Multimedia Sebagai Media Promosi. *Respati*, 17(2), 71–78.
- Pertiwi, B. C., Apsari, D., & Wahab, T. (2020). Perancangan Buku Cerita Berilustrasi Tentang Cerita Rakyat Nyi Pohaci Sebagai Media Edukasi Untuk Anak Usia 7-12 Tahun. *EProceedings of Art & Design*, 7(2).

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.

### **Sumber Website**

Salsabila (2023). *Membongkar Rahasia Perkembangan Teknologi Yang Membuat Dunia Semakin Canggih*. Unair.

<https://ftmm.unair.ac.id/membongkar-rahasia-perkembangan-teknologi-yang-membuat-dunia-semakin-canggih/>

Sari. (2018). *Perkembangan Teknologi Informasi “Tradisi Media Lisan, Cetak, Era First Age Media, Second Age Media, Era digital”*. Binus University.

<https://binus.ac.id/malang/2018/07/perkembangan-teknologi-informasi-tradisi-media-lisan-cetak-era-first-age-media-second-age-media-era-digital/>

Surianto Rustan. (2019). *FLAT DESIGN*. <https://www.suriantorustan.com/flat-design/>

Widagdhaprasana. (2019). *Proses Produksi Video* (Edisi Pertama). Academia.edu.

[https://www.academia.edu/4277098/PROSES\\_PRODUKSI](https://www.academia.edu/4277098/PROSES_PRODUKSI)