

## PERANCANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN DOKUMENTASI PROGRAM BEASISWA

Michael Brandon Hugo Woe<sup>1</sup> & Anny Valentina<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Tarumanagara Jakarta  
Email: michael.625200008@stu.untar.ac.id

<sup>2</sup>Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta  
Email: annyv@fsrd.untar.ac.id

### ABSTRACT

*The college participation rate in Indonesia is still relatively low. Additionally, there is a prevailing belief among Indonesian society that men have a higher status than women, thus women are not entitled to equal education and treatment compared to men. PT. XYZ, with a vision and mission to improve the welfare of society, particularly women, has initiated a scholarship program for high school female students to pursue higher education and aims to eliminate the perception that women have a lower status than men. The scholarship program serves as an important means to provide financial assistance to high-achieving students. However, often the information related to this program is difficult to access and lacks appeal to potential scholarship recipients. Technological advancements have made information dissemination through various media more diverse and accessible, including the internet and social media. By designing visually appealing videos using moving graphic elements and animations, information about the scholarship program can be widely disseminated to various segments of society. The method used in creating the video is a design approach with data analysis and 5W+1H analysis to find suitable promotional and creative strategies. Through the creation of motion graphic videos, the promotion, documentation, and distribution of scholarship information can be effectively conveyed. Additionally, the creation of motion graphic videos should be tailored to the needs, company identity, and target audience of the video.*

**Keywords:** Gender equality, graphic design, internet, motion graphic video, scholarship

### ABSTRAK

Angka partisipasi perguruan tinggi di Indonesia masih berada di tingkat yang cukup rendah. Ditambah lagi dengan pemikiran masyarakat Indonesia yang masih beranggapan bahwa laki-laki memiliki derajat yang lebih tinggi dibandingkan wanita, sehingga wanita tidak berhak untuk mendapatkan pendidikan dan perlakuan yang setara dengan laki-laki. PT. XYZ yang memiliki visi dan misi untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat khususnya wanita dengan mengadakan program beasiswa bagi para siswi SMA / Sederajat agar dapat melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi dan ingin menghapuskan pemikiran masyarakat bahwa wanita memiliki derajat yang lebih rendah dibandingkan pria. Program beasiswa merupakan sarana penting untuk menyediakan bantuan finansial kepada siswa yang berprestasi. Namun, seringkali informasi terkait program ini sulit diakses dan kurang menarik bagi calon penerima beasiswa. Perkembangan teknologi membuat media penyebaran informasi menjadi semakin berkembang dan beragam. Salah satunya adalah melalui internet dan media sosial. Dengan perancangan video yang menyajikan informasi yang menarik secara visual, dengan menggunakan elemen-elemen grafis bergerak dan animasi, informasi kegiatan beasiswa akan dapat disebarluaskan dengan luas ke berbagai lapisan masyarakat. Metode yang digunakan dalam pembuatan video adalah metode perancangan dengan analisis data dan analisis 5W+1H untuk menemukan strategi promosi dan strategi kreatif yang sesuai. Melalui pembuatan video motion graphic ini kegiatan promosi, dokumentasi, dan penyebaran informasi mengenai beasiswa dapat tersampaikan dengan lebih efektif. Selain itu, pembuatan video motion graphic harus disesuaikan dengan kebutuhan, identitas perusahaan, dan juga target audiens dari video tersebut.

**Kata Kunci:** Beasiswa, desain grafis, internet, kesetaraan gender, video motion graphic

## 1. PENDAHULUAN

Penyebaran informasi pada saat ini berlangsung secara cepat dan dapat menjangkau berbagai masyarakat dari daerah manapun. Hal ini disebabkan oleh perkembangan teknologi yaitu internet. Melalui internet informasi dapat disebarluaskan dengan efisien dikarenakan informasi akan bisa diakses oleh siapapun dan dimanapun selama terdapat akses jaringan internet (Sidik, 2018). Seiring dengan perkembangan teknologi itu pula, metode untuk menyebarkan informasi,

memasarkan suatu produk, ataupun sebagai media dokumentasi juga ikut berkembang. Salah satu contoh dari perkembangan tersebut adalah adanya video motion graphic. Motion graphic merupakan elemen–elemen desain seperti bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur yang secara sengaja digerakkan atau diberi pergerakan agar tampak hidup (Umam,2016). Berbagai elemen multimedia seperti gambar, suara, teks, dan animasi digabungkan menjadi satu kesatuan dalam pembuatan motion graphic (Rizal et al., 2021). Informasi yang disajikan dalam bentuk video motion graphic cenderung lebih mudah untuk dipahami dikarenakan disajikan dalam bentuk visual dan audio.

Pendidikan di Indonesia masih didominasi oleh ketimpangan gender dimana perempuan diyakini posisinya berada di bawah laki-laki dan tidak berhak untuk mendapatkan Pendidikan yang setara dengan laki-laki (Saeful, 2019). Seiring dengan perkembangan zaman, pendidikan menjadi salah satu hal yang sangat penting untuk menunjang keberlangsungan hidup. Oleh karena itu, pemikiran bahwa laki-laki dan Perempuan tidak setara perlu dihapuskan dari masyarakat khususnya masyarakat Indonesia agar para generasi muda apapun gendernya dapat memperoleh Pendidikan yang layak sehingga dapat memajukan bangsa dan mampu bersaing dengan negara lain (Rosyid et al., 2022).

PT. XYZ merupakan perusahaan yang bergerak di bidang keuangan yang mewujudkan kesejahteraan bersama terutama bagi para wanita. PT. XYZ lebih menekankan fokus pada kesetaraan gender antara pria dan wanita, dimana PT. XYZ ingin mewujudkan kesetaraan bagi kaum wanita untuk mendapatkan perlakuan serta pendidikan yang sama dengan pria. Untuk mewujudkan visi dan misi dari perusahaan, PT. XYZ memiliki beberapa program. Salah satunya adalah program beasiswa. Program beasiswa yang diselenggarakan merupakan program beasiswa yang dikhususkan untuk para siswi SMA/ sederajat yang kurang mampu agar dapat melanjutkan pendidikan hingga ke bangku perkuliahan. Program ini telah berjalan sejak tahun 2022. Selain bantuan secara finansial, PT. XYZ juga memberikan pengarahan terkait dunia perkuliahan untuk mempersiapkan para calon penerima beasiswa dalam memasuki perkuliahan dan menentukan pilihan karir yang tepat.

Media menjadi sarana komunikasi yang digunakan untuk menghubungkan antara manusia yang satu dengan yang lainnya, baik untuk menyebarkan informasi maupun pesan. Pemilihan media yang tepat perlu diperhatikan agar pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik (Valentina et al., 2022). Video promosi yang baik adalah video promosi yang dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan *stakeholdernya* dan target market *stakeholder* (Sunarya et al., 2020). Untuk mempromosikan program beasiswa yang diselenggarakan oleh PT. XYZ, media promosi menggunakan *video motion graphic* dinilai paling cocok dikarenakan melalui *video motion graphic* tujuan dan pesan yang ingin disampaikan oleh PT.XYZ akan dapat tersampaikan secara jelas kepada para audiens. Selain itu, dokumentasi mengenai program beasiswa ini yang telah dilaksanakan sebelumnya pada beasiswa batch 1 juga dapat disisipkan didalam *video motion graphic* tersebut,

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dibuatlah sebuah media promosi dalam bentuk *video motion graphic*, agar dapat memberikan informasi dan dapat memperluas pemasaran. Judul yang akan penulis angkat adalah “Perancangan *Video Motion Graphic* Sebagai Media Informasi dan Dokumentasi Program Beasiswa”. Berdasarkan informasi yang terdapat pada latar belakang yang telah diuraikan, dapat disimpulkan permasalahan yang akan dipecahkan dalam kegiatan ini adalah bagaimana merancang *video motion graphic* untuk promosi dan dokumentasi program

beasiswa dan bagaimana menarik minat penonton untuk mengikuti program beasiswa yang diselenggarakan oleh PT. XYZ.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode perancangan analisis data. Metodologi yang digunakan juga berdasarkan fenomena sosial atau masalah manusia yang sedang terjadi. Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari pihak PT. XYZ yang mengambil data dari badan pusat statistik dan juga mengamati kejadian sosial yang seringkali terjadi, kemudian data ini akan dianalisis menggunakan analisis 5W+1H. Data yang digunakan pada penelitian kali ini adalah data angka partisipasi perguruan tinggi di Indonesia serta pandangan masyarakat terhadap kesetaraan gender.

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini ada 3 tahap yaitu, proses pra-produksi, proses produksi, dan proses pasca produksi. Dimana pada proses pra-produksi akan dilakukan analisis data dengan data yang telah diberikan oleh perusahaan dan dilakukan juga studi pustaka terhadap sumber-sumber lain yang berkaitan dengan menggunakan analisis 5W+1H. Kemudian akan dilanjutkan dengan rancangan strategi berupa pembuatan ide cerita, sinopsis, *storyboard*, dan *moodboard*. Setelah itu proses akan dilanjutkan ke proses produksi dengan menggunakan *Adobe Illustrator CC 2023* dan *Adobe After Effect CC 2023*. Apabila proses produksi telah selesai dilakukan maka akan dilanjutkan ke proses pasca produksi dengan menggunakan *Adobe Media Encoder CC 2023*.

PT. XYZ telah melakukan analisa data terhadap angka partisipasi kasar perguruan tinggi pada tiap provinsi di Indonesia. Dari hasil data tersebut menunjukkan bahwa tingkat partisipasi perguruan tinggi masih sangat rendah dan tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan tiap tahunnya, bahkan terdapat beberapa provinsi yang mengalami penurunan. Dibandingkan dengan laki-laki partisipasi perempuan dalam pendidikan formal jauh lebih rendah. Jumlah murid perempuan umumnya hanya separuh atau sepertiga jumlah murid laki-laki (Saeful, 2019). Seringkali posisi perempuan dinilai lebih rendah dibandingkan dengan laki-laki. Banyak pandangan bahwa wanita hanya akan menjadi ibu rumah tangga dan laki-laki yang akan menjadi kepala keluarga sehingga lebih penting untuk mendahulukan pendidikan bagi laki-laki (Efendy, 2014). Melalui data tersebut PT. XYZ ingin membantu meningkatkan tingkat pendidikan di Indonesia terutama bagi para wanita.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

PT. XYZ telah melakukan analisa data terhadap angka partisipasi kasar perguruan tinggi pada tiap provinsi di Indonesia. Dari hasil data tersebut menunjukkan bahwa tingkat partisipasi perguruan tinggi masih sangat rendah dan tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan tiap tahunnya, bahkan terdapat beberapa provinsi yang mengalami penurunan. Dibandingkan dengan laki-laki partisipasi perempuan dalam pendidikan formal jauh lebih rendah. Jumlah murid perempuan umumnya hanya separuh atau sepertiga jumlah murid laki-laki (Saeful, 2019). Seringkali posisi perempuan dinilai lebih rendah dibandingkan dengan laki-laki. Banyak pandangan bahwa wanita hanya akan menjadi ibu rumah tangga dan laki-laki yang akan menjadi kepala keluarga sehingga lebih penting untuk mendahulukan pendidikan bagi laki-laki (Efendy, 2014). Melalui data tersebut PT. XYZ ingin membantu meningkatkan tingkat pendidikan di Indonesia terutama bagi para wanita.

Analisis 5W 1H adalah suatu konsep dasar untuk pengumpulan informasi agar dapat memperoleh cerita yang utuh tentang suatu hal (Mirah et al., 2015).

**Tabel 1**  
*Analisis 5W+1H*

Komponen Analisis	Hasil Analisis
What?	Video berbasis motion graphic sebagai media informasi mengenai program beasiswa yang diselenggarakan oleh PT. XYZ dan juga sebagai media dokumentasi dari program beasiswa yang telah diselenggarakan pada batch sebelumnya yaitu Beasiswa batch 1.
Who?	Siswi SMA/Sederajat yang akan lulus dan ingin melanjutkan pendidikan ke bangku kuliah.
When?	Media promosi ini akan mulai digunakan pada bulan Mei 2023. untuk membantu kegiatan promosi dan dokumentasi program beasiswa yang diselenggarakan oleh PT. XYZ.
Where?	Video ini akan dipromosikan melalui media sosial youtube sebagai media utamanya, dan juga di media sosial instagram sebagai media pendukung.
Why?	Seiring dengan perkembangan teknologi dan internet, maka metode pemasaran juga akan berubah. Maka dari itu diperlukan media promosi yang dapat menarik minat masyarakat dan dapat menyampaikan maksud serta tujuan dibuatnya video promosi tersebut kepada penonton. Program beasiswa ini hanya bisa diikuti oleh siswi dikarenakan PT. XYZ ingin fokus pada visi mereka yang mengutamakan kesejahteraan wanita. Salah satunya adalah dengan menegakkan kesetaraan gender yang dalam hal ini berkaitan dengan dunia pendidikan.
How?	Melakukan pembuatan video berbasis motion graphic yang menarik dan inovatif sehingga dapat menarik minat para penonton untuk mendaftarkan diri pada program beasiswa yang diselenggarakan oleh PT. XYZ.

## Konsep Rancangan

### *Strategi Promosi*

Dalam pembuatan media informasi dan dokumentasi program beasiswa ini digunakan pendekatan mass selling. Mass Selling merupakan pendekatan yang menggunakan media komunikasi untuk menyampaikan informasi kepada khalayak ramai dalam satu waktu. Informasi yang diberikan berisi keunggulan atau keuntungan suatu produk yang disusun semenarik mungkin untuk menarik minat dari audiens (Dellamita, Fauzi & Yulianto, 2014). Tujuan dari pembuatan video ini adalah sebagai media informasi dan promosi mengenai diadakannya beasiswa oleh PT. XYZ agar penonton dapat mengetahui juga keuntungan yang didapatkan dari mengikuti beasiswa ini serta video ini juga digunakan sebagai media dokumentasi dari kegiatan beasiswa batch 1 yang telah sukses dilaksanakan sebelumnya. Tentunya dengan adanya video dokumentasi ini juga dapat mempengaruhi penonton dalam mengambil keputusan dan dapat meningkatkan volume pendaftar program beasiswa ini.

### *Strategi Kreatif*

Media promosi yang dipilih dalam mempromosikan kegiatan beasiswa ini adalah media video dengan menggunakan teknik motion graphic. Melalui penggabungan berbagai elemen multimedia seperti gambar, suara, teks, dan animasi diharapkan dapat membuat masyarakat lebih tertarik dan lebih mudah memahami mengenai informasi kegiatan beasiswa yang diadakan oleh PT. XYZ ini.

### *Ide Cerita*

Ide cerita dalam perancangan media informasi, promosi, dan dokumentasi program beasiswa akan dibuat dari data-data/informasi yang telah diberikan oleh perusahaan. Beberapa data yang akan dimasukkan seperti logo perusahaan, aset berupa gambar informasi mengenai beasiswa, persyaratan, keuntungan yang bisa didapatkan dari beasiswa, serta cara mendaftarkan diri. Di dalam video ini juga akan disertai dokumentasi dari kegiatan beasiswa batch pertama yang telah diadakan pada tahun sebelumnya. Video ini akan dikemas menggunakan teknik *motion graphic*.

### *Sinopsis*

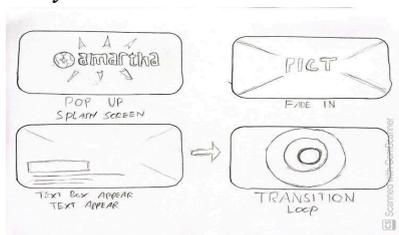
Menampilkan *Flashback* mengenai berjalannya program beasiswa *batch* pertama yang ditampilkan dengan tampilan *slideshow*, kemudian dilanjutkan dengan informasi-informasi terkait program beasiswa *batch* kedua itu sendiri, mulai dari tentang jumlah subsidi dana yang akan diberikan dan dana tambahan yang akan diberikan jika berhasil diterima sampai ke perguruan tinggi hingga cara mendaftarkan diri yang meliputi waktu serta alamat e-mail yang di padukan dengan objek yang menarik sebagai elemen desain pendukung.

### *Storyboard*

Tahap selanjutnya setelah *storyline* terbentuk adalah pembuatan *storyboard*. *Storyboard* ini harus saling berkaitan dengan *storyline* agar tercipta keselarasan antara keduanya. Hal ini diperlukan karena *storyboard* akan digunakan sebagai bahan acuan proses pembuatan video. Proses produksi video dapat langsung dilaksanakan setelah *storyboard* selesai dibuat.

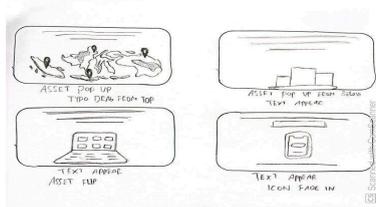
### **Gambar 1**

#### *Storyboard*



### **Gambar 2**

#### *Storyboard*



### *Moodboard*

Video ini dibuat dengan menggunakan font "*Montserrat*" yang merupakan bentuk konsistensi dari pihak PT. XYZ agar desain yang dibuat memiliki font yang sama. Pemilihan warna yang digunakan mengikuti referensi warna / *color pallete* dari warna ciri khas PT. XYZ.

**Gambar 3**  
*Moodboard*



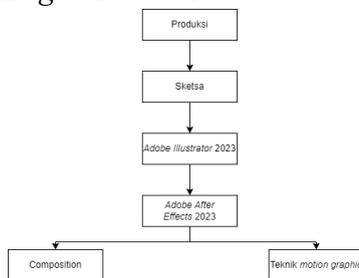
#### *Kebutuhan Software*

Dalam pembuatan media informasi, promosi, dan dokumentasi berbasis video *motion graphic* ini menggunakan *software* / perangkat lunak sebagai berikut: (a) *Adobe Illustrator CC 2023* yang digunakan untuk membantu proses pembuatan aset seperti objek pendukung; (b) *Adobe After Effect CC 2023* yang digunakan untuk membuat teknik *motion graphic*; serta (c) *Adobe Media Encoder CC 2023* yang digunakan untuk proses *rendering*.

#### *Proses Produksi*

Setelah mempersiapkan ide cerita, sinopsis, storyboard, moodboard, dan juga *software* yang dapat mendukung pembuatan video, maka pembuatan video dapat dilanjutkan ke proses produksi.

**Gambar 4**  
*Bagan Proses Produksi*



#### *Adobe Illustrator CC 2023*

Pada proses ini dibuat aset-aset seperti objek pendukung berdasarkan sketsa atau *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Aset-aset ini nantinya akan digunakan sebagai objek pendukung dalam video *motion graphic* yang akan dibuat.

#### *Adobe After Effect CC 2023*

Setelah pembuatan aset-aset menggunakan *software Adobe Illustrator CC 2023* selesai dilakukan, maka akan dilanjutkan dengan pembuatan video *motion graphic* menggunakan *software Adobe After Effect CC 2023*.

#### *Composition dan Teknik Motion Graphic*

*Composition* atau penggabungan semua bahan grafis dilakukan dengan menggunakan *software Adobe After Effects CC 2023*. Teknik yang digunakan adalah *basic animation* yaitu *position*,

*rotation, scale, fade in/out*. Sedangkan untuk efek-efek yang digunakan bersifat aksentuasi atau pemberi sentuhan agar komposisi yang dihasilkan lebih menarik.

### *Pasca Produksi*

Setelah proses produksi video selesai dilakukan, maka dilanjutkan ke tahap akhir dari kegiatan produksi video yaitu tahap pasca produksi. Pada tahap ini dilakukan beberapa proses akhir untuk menyempurnakan video yang telah dibuat. Proses yang dilakukan adalah sebagai berikut:

#### *Sound Effects*

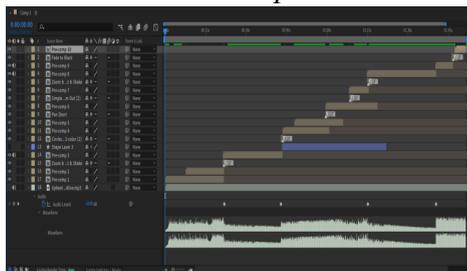
Pada proses ini diberikan sound effects dengan pemberian musik latar. Pemberian *sound effects* ini dilakukan dengan *import sound* ke dalam *project* dan *drag* ke dalam *composition*. Agar *sound effects* sesuai dengan gerak objek, dilakukan penyesuaian *bar layer* dengan menggeser menggunakan *selection tool*.

#### *Composition Editing*

Pada proses ini, *composition* baru dibuat dengan memasukkan semua *scene composition* ke dalam *Composition* baru. Tahap ini dilakukan untuk menyatukan semua *scene composition* yang sudah jadi menjadi satu kesatuan dengan proses pemotongan dan penataan dengan menggeser *bar layer* pada setiap *scene composition* dengan menggunakan *selection tool*.

## **Gambar 5**

### *Penataan Scene Composition*



### *Rendering*

Agar *project* yang telah dibuat dapat diputar menjadi video maka harus melalui proses *Rendering*. Proses *Rendering* untuk format *MP4* di *Adobe After Effects CC 2023* harus menggunakan *Add to Adobe Media Encoder CC 2023* karena melalui *Add to Render Queue* tidak ditemukan format *MP4* di *Adobe After Effects CC 2023*. *Rendering* dilakukan dengan cara klik *file - export - add to Adobe Media Encoder*, Setelah itu *export settings* dengan memilih format *H.264* maka *output* yang dihasilkan adalah *MP4*.

Video yang telah dibuat dipublikasikan melalui media youtube dan melalui video beasiswa batch ke-2 tersebut PT.XYZ dapat menarik lebih banyak audiens dibandingkan dengan beasiswa batch ke-1 yang telah diadakan di tahun sebelumnya. Dimana pada video beasiswa batch 1 hanya meraih sebanyak 552 penonton, sedangkan pada beasiswa batch 2 mampu meraih 1,7 juta penonton. Sehingga dapat dikatakan bahwa video beasiswa batch 2 yang diproduksi dengan teknik *motion graphic* ini telah berhasil memberikan manfaat bagi PT.XYZ dalam mempromosikan kegiatan beasiswa yang dilaksanakan.

## **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan yang dapat diambil dari “Perancangan Video *Motion Graphic* Sebagai Media Informasi dan Dokumentasi Program Beasiswa” adalah sebagai berikut: (a) dalam perancangan video *motion graphic* perlu memperhatikan aspek desain seperti pemilihan warna, jenis *font* teks,

dan objek pendukung yang digunakan dalam pembuatan video *motion graphic* agar dapat lebih menarik minat dari penonton; (b) disaat mengerjakan suatu *project* dari perusahaan, haruslah untuk tetap memperhatikan identitas / ciri khas perusahaan yang akan ditampilkan dalam *project* tersebut serta memastikan bahwa tujuan dari pembuatan video tersebut dapat tercapai dan informasi yang diberikan dapat tersampaikan kepada penonton; dan (c) hasil dari video *motion graphic* beasiswa yang telah dibuat berhasil memberikan manfaat bagi PT. XYZ terbukti dengan peningkatan jumlah penonton video yang signifikan.

#### **Ucapan Terima Kasih** (*Acknowledgement*)

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkah dan anugerah-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada masing-masing pihak yang terlibat dalam penelitian ini, serta pihak-pihak lainnya yang mendukung proses pelaksanaan penelitian ini.

#### **REFERENSI**

- Creswell, J. W. (1998). *Qualitative inquiry and research design*. Sage Publications.
- Dellamita, M. F., Achmad Fauzi, D. H., & Yulianto, E. (2014). Penerapan personal selling (penjualan pribadi) untuk meningkatkan penjualan. studi pada pt adira quantum multifinance point of sales (pos) dieng computer square Malang. *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)(Online)*, 9(2). 1-6.
- Efendy, R. (2014). Kesetaraan gender dalam pendidikan. *AL-MAIYYAH: Media Transformasi Gender dalam Paradigma Sosial Keagamaan*, 7(2), 142-165.
- Misrah, M. (2014). Peningkatan kemampuan siswa membuat kalimat tanya melalui teknik 5w 1h di kelas iv sd inpres lobu gio. *Jurnal Kreatif Online*, 1(4). 55-66.
- Rizal, M., Butsiarah, B., & Pahany, M. A. (2021). Perancangan animasi motion graphic sebagai media promosi STMIK AKBA. *Journal of Information System Management (JOISM)*, 3(1), 8-15. <https://doi.org/10.24076/joism.2021v3i2.514>.
- Saeful, A. (2019). Kesetaraan Gender dalam Dunia Pendidikan. *Tarbawi: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 1(1), 17-30.
- Rosyid, M. Z, Latifah, Y. & Tarina, D. D. Y. (2022). *Kesetaraan gender dalam pendidikan di Indonesia*, [Skripsi Universitas Pembangunan Nasional Veteran]
- Sidik, A. (2018). *Pembuatan video motion graphic data penerimaan mahasiswa baru universitas negeri Jakarta tahun 2017*. [Skripsi Universitas Negeri Jakarta].
- Sunarya, L., Maimunah, M., & Budiyanto, K. (2020). Video promosi beasiswa student get student pada universitas raharja. *Cyberpreneurship Innovative and Creative Exact and Social Science*, 6(1), 90-99.
- Umam, N. C. (2016). Perancangan Motion Graphic Pengenalan Batik Gemawang Khas Kabupaten Semarang. [Skripsi Institut Seni Indonesia].
- Valentina, A., Chrissandy, R., Jesslyn, B., & Setyanto, Y. (2022). Digital Communication & Socialization Using Media Video Content During Pandemic. *Jurnal Komunikasi*, 14(2), 494-506. <https://doi.org/10.24912/jk.v14i2.17407>.