Dimensi
Jurnal Ilmiah Komunikasi dan Seni Desain Grafis

Jurnal Ilmiah Komunikasi dan Seni Desain Grafis

p-ISSN: 2721-5091
https://ejournal.unupasuruan.ac.id/index.php/dimensi

OPEN ACCESS
Check for updates

Vol. 7, No. 1, 2026 | Hal 31 - 40
DOI: https://doi.org/10.55757/dimensi.v7i1.1562

Perancangan Motion Graphic Opening Bumper sebagai Identitas Visual Program Aktual Balik Kampung Tahun 2026 pada Official WPITV

Rakha Fawwaz Saputra[1*]
[1*] **Institut Widya Pratama, Indonesia**
Korespondensi: rakhasaputra54@gmail.com*

Info Artikel

Riwayat artikel:
Submited: Juni 28, 2026
Revision: Juli 14, 2026
Accepted: Juli 24, 2026
Publish: Bulan 26, 2026,

Kata Kunci :
Digital Broadcasting, Motion Graphic, Opening Bumper, Visual Branding, YouTube Live Streaming

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *motion graphic opening bumper* sebagai identitas visual Program *Aktual Balik Kampung* Tahun 2026 yang disiarkan melalui kanal YouTube Official WPITV. Perancangan dilakukan untuk menghasilkan tampilan pembuka program yang mampu merepresentasikan tema mudik, memperkuat identitas visual, serta meningkatkan kualitas penyajian *live streaming*. **Metodologi:** Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian perancangan (*design research*). Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan studi pustaka, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Proses perancangan dilakukan melalui tahapan *planning, design, production, refinement, implementation,* dan *evaluation* dengan memanfaatkan CorelDRAW, Microsoft PowerPoint, Adobe Premiere Pro, dan Dreamina AI sebagai perangkat pendukung. **Temuan:** Hasil penelitian menunjukkan bahwa *motion graphic opening bumper* berdurasi 17 detik berhasil dikembangkan sesuai konsep perjalanan seorang pemudik menggunakan sepeda motor dan berhasil diimplementasikan sebagai pembuka serta penutup pada seluruh sesi *live streaming Aktual Balik Kampung* Tahun 2026 tanpa memerlukan revisi. **Implikasi:** Penelitian ini memberikan kontribusi praktis dalam pengembangan identitas visual program *live streaming* serta dapat menjadi referensi bagi produksi media visual pada bidang penyiaran digital. **Orisinalitas:** Kebaruan penelitian terletak pada perancangan *motion graphic opening bumper* yang dikembangkan secara khusus sebagai identitas visual tahunan Program *Aktual Balik Kampung* Tahun 2026 sesuai karakteristik program dan kebutuhan visual WPITV.

Abstract

This study aims to design a motion graphic opening bumper as the visual identity of the 2026 *Aktual Balik Kampung* Program, which is broadcast through the Official WPITV YouTube channel. The design aims to create an opening sequence that represents the homecoming (*mudik*) theme, strengthens the program's visual identity, and enhances the quality of the live streaming presentation. **Methodology:** This study employed a qualitative approach using a design research method. Data were collected through observation, documentation, and literature review, then analyzed using descriptive qualitative analysis. The design process consisted of six stages: planning, design, production, refinement, implementation, and evaluation, supported by CorelDRAW, Microsoft PowerPoint, Adobe Premiere Pro, and Dreamina AI. **Findings:** The results indicate that a 17-second motion graphic opening bumper was successfully developed based on the concept of a

Copyright © 2025 The Author(s) | Published by: UNU Pasuruan.

CC BY SA

		motorcyclist's homecoming journey and effectively implemented as both the opening and closing sequence for all live streaming sessions of the 2026 *Aktual Balik Kampung* Program without requiring any revisions. **Implications:** This study provides practical contributions to the development of visual identities for live streaming programs and may serve as a reference for visual media production in the field of digital broadcasting. **Originality:** The novelty of this study lies in the development of a motion graphic opening bumper specifically designed as the annual visual identity of the 2026 *Aktual Balik Kampung* Program, reflecting the program's characteristics and the visual identity requirements of WPITV.

How to cite this article (APA 7th Edition):
Saputra, R. F. (2026). Perancangan Motion Graphic Opening Bumper sebagai Identitas Visual Program Aktual Balik Kampung Tahun 2026 pada Official WPITV. *Dimensi: Jurnal Ilmiah Komunikasi dan Seni Desain Grafis*, *7*(1), 31-40. https://doi.org/10.55757/dimensi.v7i1.1562

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara media penyiaran menyampaikan informasi kepada masyarakat. Pemanfaatan platform digital, khususnya *live streaming*, memungkinkan informasi disampaikan secara cepat, luas, dan interaktif. Kondisi tersebut mendorong berbagai media untuk tidak hanya menyajikan informasi yang akurat, tetapi juga memperhatikan kualitas visual sebagai bagian dari identitas program. Salah satu elemen visual yang banyak digunakan dalam produksi siaran digital adalah *motion graphic opening bumper*, yaitu animasi singkat yang berfungsi sebagai pembuka program sekaligus memperkuat identitas visual sebuah tayangan (Sayuti et al., 2022; Fernando et al., 2023).

WPITV sebagai organisasi penyiaran digital di Institut Widya Pratama Pekalongan secara rutin menyelenggarakan program *Aktual Balik Kampung*, yaitu program *live streaming* tahunan yang menyajikan informasi terkini mengenai kondisi arus mudik dan arus balik Lebaran di wilayah Kota Pekalongan. Program ini ditayangkan melalui kanal YouTube Official WPITV dan menjadi salah satu program yang selalu diproduksi setiap tahun. Seiring dengan pelaksanaannya, *opening bumper* selalu diperbarui agar sesuai dengan tema, tren visual, dan karakteristik penyelenggaraan pada tahun berjalan. Oleh karena itu, *motion graphic opening bumper* tidak hanya berfungsi sebagai pembuka siaran, tetapi juga menjadi identitas visual yang membedakan setiap penyelenggaraan program.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas pemanfaatan *motion graphic* dalam berbagai bidang. Sayuti et al. (2022) menjelaskan bahwa *motion graphic* mampu meningkatkan efektivitas penyampaian informasi sekaligus memperkuat daya tarik visual media digital. Fernando et al. (2023) menunjukkan bahwa proses perancangan yang sistematis menghasilkan media komunikasi visual yang lebih efektif. Selain itu, Prajana et al. (2025) menekankan bahwa keberhasilan suatu media visual dipengaruhi oleh proses perancangan yang diawali dengan analisis kebutuhan, penyusunan konsep, hingga implementasi media. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa *motion graphic* memiliki peran penting sebagai media komunikasi visual pada berbagai bidang.

Meskipun demikian, penelitian mengenai perancangan *motion graphic opening bumper* sebagai identitas visual pada program *live streaming* berbasis penyiaran digital, khususnya pada program informasi arus mudik yang diproduksi secara rutin setiap tahun, masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih berfokus pada media promosi, edukasi, maupun penyampaian informasi secara umum, sedangkan kajian mengenai pengembangan identitas visual program *live streaming* masih belum banyak ditemukan. Kondisi tersebut menjadi *research gap* yang melatarbelakangi penelitian ini.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan merancang *motion graphic opening bumper* sebagai identitas visual Program *Aktual Balik Kampung* Tahun 2026 pada kanal

YouTube Official WPITV. Perancangan dilakukan menggunakan pendekatan *design research* melalui tahapan *planning, design, production, refinement, implementation,* dan *evaluation* sehingga menghasilkan media visual yang sesuai dengan kebutuhan program.

Penelitian ini memiliki kebaruan pada objek dan hasil perancangannya, yaitu menghasilkan *motion graphic opening bumper* yang secara khusus dikembangkan sebagai identitas visual Program *Aktual Balik Kampung* Tahun 2026 dengan mengangkat konsep perjalanan seorang pemudik menggunakan sepeda motor. Selain menghasilkan produk yang telah diimplementasikan secara langsung pada seluruh sesi *live streaming*, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan identitas visual program penyiaran digital maupun penelitian sejenis pada masa mendatang.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian perancangan (design research) yang berfokus pada proses perancangan motion graphic opening bumper sebagai identitas visual Program Aktual Balik Kampung Tahun 2026 yang disiarkan melalui kanal YouTube Official WPITV (Sinaga et al., 2023b). Tahapan penelitian diawali dengan observasi terhadap penyelenggaraan program dan kebutuhan identitas visual edisi Tahun 2026, kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, dan studi pustaka untuk memperoleh informasi mengenai motion graphic, desain komunikasi visual, multimedia, branding visual, dan broadcasting digital (Prajana et al., 2025; Sinaga et al., 2023a). Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif sebagai dasar dalam penyusunan konsep dan strategi perancangan (Prajana et al., 2025).

Proses perancangan motion graphic dilaksanakan melalui enam tahapan, yaitu planning, design, production, refinement, implementation, dan evaluation. Tahap planning mencakup analisis kebutuhan visual, penentuan konsep kreatif, serta penyusunan identitas visual yang disesuaikan dengan karakter Program Aktual Balik Kampung Tahun 2026. Tahap design meliputi penyusunan storyboard dan pembuatan aset grafis, sedangkan tahap production berfokus pada proses animasi dan penyuntingan video. Selanjutnya dilakukan tahap refinement untuk menyempurnakan hasil berdasarkan kebutuhan visual program. Motion graphic yang telah selesai kemudian diimplementasikan sebagai opening bumper pada siaran langsung Program Aktual Balik Kampung Tahun 2026 dan dievaluasi untuk menilai kesesuaiannya terhadap konsep visual, kualitas tampilan, serta fungsinya dalam memperkuat identitas visual program.

Penelitian dilaksanakan di WPITV dengan objek penelitian berupa motion graphic opening bumper Program Aktual Balik Kampung Tahun 2026. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik, sedangkan instrumen penelitian meliputi lembar observasi, dokumentasi, serta perangkat lunak CorelDRAW, Microsoft PowerPoint, Adobe Premiere Pro, dan Dreamina AI yang digunakan selama proses perancangan dan implementasi.

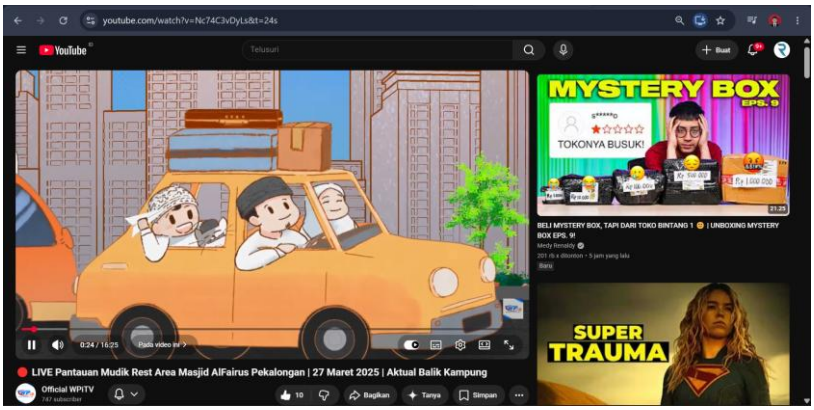


Gambar 1 Diagram Alur Penelitian (sumber: kolaborasi penulis)

HASIL PENELITIAN

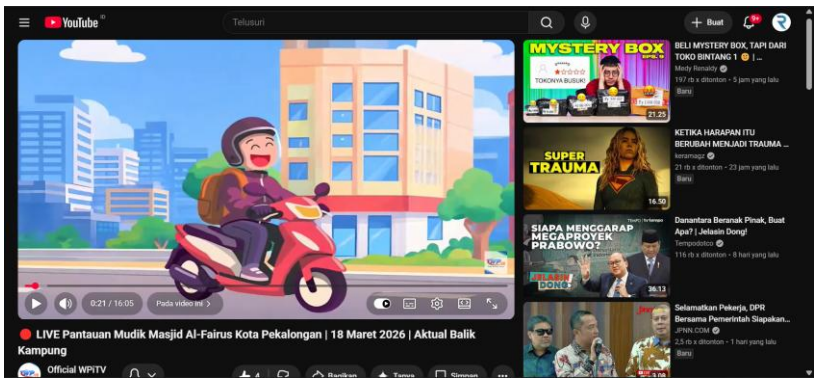
A. Analisis Kebutuhan Visual Program Aktual Balik Kampung Tahun 2026

Program Aktual Balik Kampung merupakan program live streaming tahunan yang diselenggarakan oleh WPITV dan disiarkan melalui kanal YouTube Official WPITV. Program ini bertujuan menyampaikan informasi terkini mengenai kondisi arus mudik Idulfitri di Kota Pekalongan kepada masyarakat, khususnya para pemudik. Sebagai program tahunan, Aktual Balik Kampung selalu menghadirkan pembaruan pada aspek visual, termasuk opening bumper yang digunakan sebagai identitas pembuka siaran.



Gambar 2 Bumper Tahun 2025 (sumber: channel youtube official wpitv)

Berdasarkan hasil observasi, setiap penyelenggaraan program memiliki konsep motion graphic yang berbeda karena proses perancangannya disesuaikan dengan tema dan kebutuhan produksi pada tahun tersebut. Pada penyelenggaraan Tahun 2026, diperlukan motion graphic baru yang mampu merepresentasikan identitas visual WPITV sekaligus memberikan tampilan yang lebih relevan dengan karakter Program Aktual Balik Kampung. Oleh karena itu, proses perancangan difokuskan pada pengembangan opening bumper yang mampu mendukung identitas visual program serta memberikan kesan informatif dan profesional pada saat live streaming.



Gambar 3 Bumper Tahun 2026 (sumber: channel youtube official wpitv)

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa motion graphic opening bumper tidak hanya berfungsi sebagai pembuka siaran, tetapi juga sebagai media yang memperkuat identitas visual Program Aktual Balik Kampung Tahun 2026. Temuan tersebut menjadi dasar dalam penyusunan konsep visual yang akan dikembangkan pada tahap perancangan.

Tabel 1 : Hasil Analisis Kebutuhan Visual Program Aktual Balik Kampung Tahun 2026

Aspek	Hasil Analisis
Nama Program	Aktual Balik Kampung Tahun 2026
Penyelenggara	WPITV, Institut Widya Pratama Pekalongan
Platform	YouTube (Official WPITV)
Target Audiens	Masyarakat umum, khususnya pemudik
Karakter Program	Live streaming informasi arus mudik Idulfitri
Identitas Visual	Motion graphic *opening bumper* diperbarui setiap tahun
Kebutuhan Visual	Identitas visual yang representatif, modern, dan konsisten dengan karakter WPITV

B. Konsep Perancangan Motion Graphic

Konsep perancangan motion graphic disusun berdasarkan tema perjalanan mudik yang menjadi fokus Program Aktual Balik Kampung Tahun 2026. Inspirasi visual diperoleh dari bumper karya tim WPITV pada tahun-tahun sebelumnya, kemudian dikembangkan menjadi konsep baru yang tetap mempertahankan identitas visual program. Konsep tersebut divisualisasikan melalui tiga scene, yaitu perjalanan pemudik pada siang hari, perjalanan pada malam hari dengan latar pedesaan sebagai simbol telah tiba di kampung halaman, dan diakhiri dengan kemunculan logo Aktual Balik Kampung Tahun 2026 sebagai identitas program. Warna biru dipilih sebagai warna dominan untuk menjaga konsistensi identitas visual WPITV. Seluruh konsep kemudian dituangkan ke dalam storyboard sebagai acuan pada tahap produksi motion graphic.

NO	SCENE	DESKRIPSI VISUAL	DURASI
1		Menampilkan pengendara motor sedang berada di jalanan perkotaan (siang hari)	7 detik
2		Menampilkan pengendara motor sedang berada di jalanan pedesaan (malam hari)	7 detik
3		Animasi motion graphic logo dan judul live streaming aktual balik kampung	5 detik

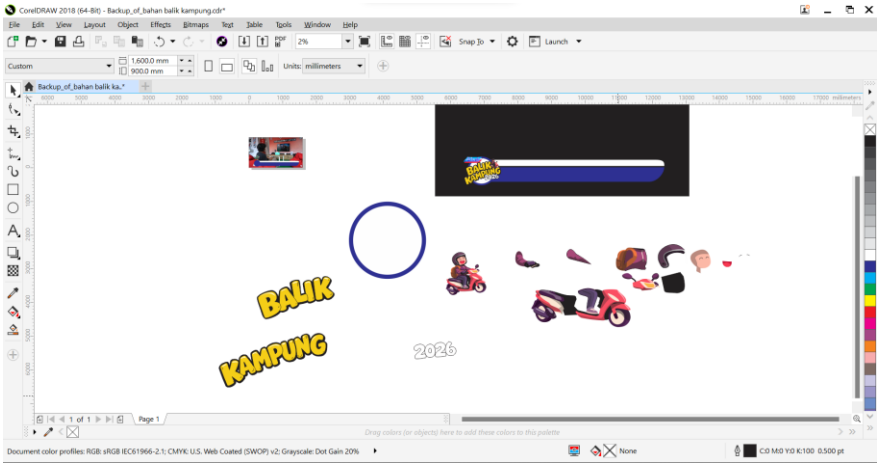
Gambar 4 Storyboard Motion Graphic Aktual Balik Kampung Tahun 2026 (sumber: kolaborasi penulis)

Tabel 2 : Konsep Perancangan Motion Graphic

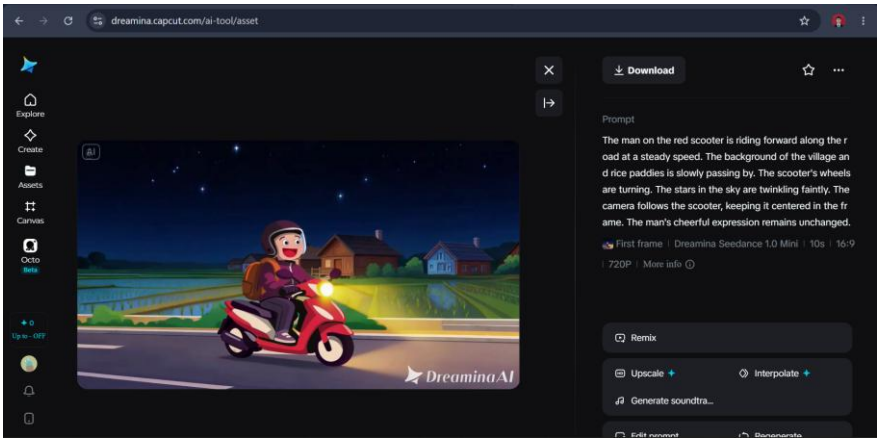
Aspek	Hasil Analisis
Tema	Perjalanan mudik menuju kampung halaman
Inspirasi	Opening bumper WPITV tahun sebelumnya
Warna Dominan	Biru
Jumlah Scene	3
Durasi	17 Detik
Output	Bumper Aktual Balik Kampung 2026

C. Proses Produksi Motion Graphic

Proses produksi diawali dengan pembuatan aset visual menggunakan CorelDRAW berdasarkan storyboard yang telah disusun. Aset yang dihasilkan meliputi elemen grafis, latar belakang, serta komponen visual yang mendukung alur cerita motion graphic. Selain itu, Dreamina AI dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam menghasilkan beberapa aset visual sehingga proses produksi menjadi lebih efisien tanpa mengubah konsep yang telah dirancang.



Gambar 5 Pembuatan Aset di CorelDRAW (sumber: kolaborasi penulis)

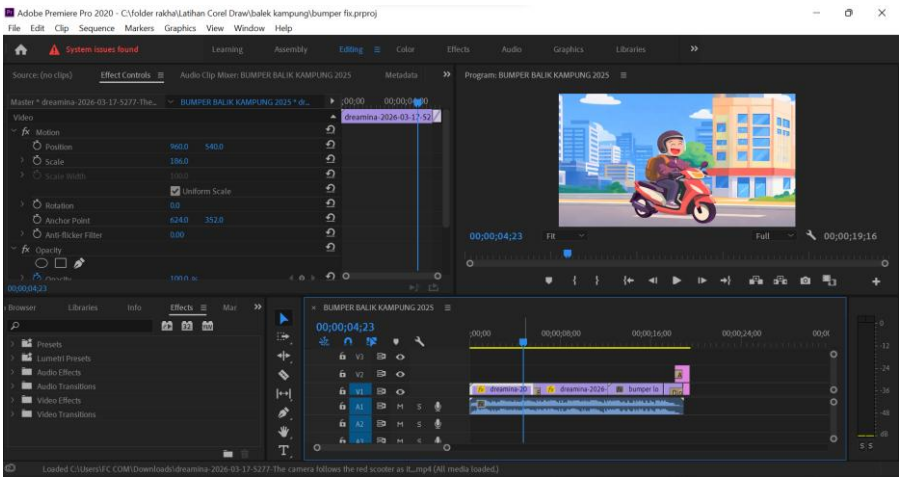


Gambar 6 Pembuatan aset menggunakan Dreamina AI (sumber: Dreamina AI)

Tahap berikutnya dilakukan proses animasi menggunakan Microsoft PowerPoint untuk mengatur pergerakan objek dan transisi antaradegan. Seluruh hasil animasi kemudian disunting menggunakan Adobe Premiere Pro dengan menambahkan audio, menyusun urutan adegan, serta melakukan proses rendering hingga menghasilkan opening bumper berdurasi 17 detik yang siap diimplementasikan pada program live streaming Aktual Balik Kampung Tahun 2026.



Gambar 7 Proses animasi di Microsoft PowerPoint (sumber: kolaborasi penulis)



Gambar 8 Penyuntingan di Adobe Premiere Pro (sumber: kolaborasi penulis)

Tabel 3 : Perangkat Lunak yang Digunakan

Perangkat Lunak	Fungsi dalam Penelitian	Output yang dihasilkan

CorelDRAW	Mendesain aset grafis, logo dan elemen visual motion graphic	Aset grafis (.CDR/.PNG)
Dreamina AI	Membantu menghasilkan aset visual sesuai konsep yang telah dirancang	Ilustrasi/elemen visual
Microsoft PowerPoint	Membuat animasi objek, transisi, dan pergerakan elemen visual	Animasi tiap scene
Adobe Premiere Pro	Menggabungkan seluruh hasil animasi, menambahkan audio, melakukan penyutingan akhir, dan rendering	Video opening bumper (.MP4)

D. Implementasi dan evaluasi

Motion graphic *opening bumper* yang telah selesai diproduksi kemudian diimplementasikan pada seluruh pelaksanaan live streaming Aktual Balik Kampung Tahun 2026 melalui kanal YouTube Official WPITV. Motion graphic yang sama digunakan pada tiga sesi siaran, yaitu di Pos THR Mojumen Djoeang, Exit Tol Setono, dan Rest Area Masjid Al-Fairus Kota Pekalongan. Bumper ditampilkan pada bagian pembuka dan penutup setiap sesi live streaming sebagai identitas visual program.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa motion graphic dapat digunakan tanpa revisi dan berfungsi sesuai dengan tujuan perancangan. Motion graphic juga memperoleh respons positif dari mantan Kepala WPITV dan anggota tim produksi karena dinilai sesuai dengan kebutuhan visual program. Kendala yang ditemukan hanya pada kualitas visual beberapa aset yang dibuat menggunakan Dreamina AI versi gratis sehingga resolusi terbatas pada 720p dan tampak sedikit kurang maksimal saat ditayangkan. Meskipun demikian, keterbatasan tersebut tidak memengaruhi keberhasilan implementasi motion graphic sebagai identitas visual Program Aktual Balik Kampung Tahun 2026.

Tabel 4 : Hasil Implementasi dan Evaluasi Motion Graphic

Aspek	Hasil Analisis
Implementasi	Digunakan pada 3 sesi live streaming
Penayangan	Opening dan closing program
Revisi	Tidak ada
Respon	Positif dari mantan Kepala WPITV dan tim produksi
Kendala	Resolusi Dreamina AI terbatas pada 720p
Hasil	Motion graphic berhasil diimplementasikan sesuai tujuan

DISKUSI DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, motion graphic berhasil dikembangkan sebagai identitas visual Program *Aktual Balik Kampung* Tahun 2026 melalui konsep perjalanan mudik yang disesuaikan dengan tema siaran. Konsep tersebut mampu merepresentasikan isi program sekaligus memberikan identitas visual yang berbeda dibandingkan edisi sebelumnya. Hasil ini sejalan dengan penelitian Sayuti et al. (2022) yang menjelaskan bahwa motion graphic tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga mampu memperkuat daya tarik visual suatu media digital. Selain itu, Fernando et al. (2023) menyatakan bahwa penyusunan konsep visual yang didasarkan pada kebutuhan media akan menghasilkan penyampaian informasi yang lebih efektif melalui motion graphic.

Keberhasilan implementasi motion graphic pada seluruh sesi live streaming menunjukkan bahwa proses perancangan yang dilakukan telah sesuai dengan kebutuhan program. Penggunaan beberapa perangkat lunak seperti CorelDRAW, Microsoft PowerPoint, Adobe Premiere Pro, dan Dreamina AI mampu mendukung proses produksi secara efisien sesuai dengan kemampuan tim produksi. Temuan ini juga didukung oleh Ramadini et al. (2024) yang menjelaskan bahwa kualitas visual merupakan salah satu faktor penting dalam membangun daya tarik media digital, termasuk melalui pemanfaatan warna, tipografi, dan motion graphic sebagai identitas visual. Dengan demikian, pemilihan perangkat dan konsep visual dalam penelitian ini tidak hanya mempertimbangkan aspek estetika, tetapi juga efektivitas produksi.

Penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi WPITV sebagai acuan dalam pengembangan identitas visual Program *Aktual Balik Kampung* pada tahun-tahun berikutnya.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, yaitu kualitas beberapa aset visual yang dihasilkan menggunakan Dreamina AI versi gratis masih terbatas pada resolusi 720p sehingga tampilan saat live streaming belum optimal. Selain itu, penelitian hanya berfokus pada satu program siaran sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan pada program broadcasting lainnya. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan motion graphic dengan kualitas aset yang lebih tinggi serta melibatkan evaluasi langsung dari penonton untuk mengukur efektivitas media secara lebih komprehensif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berhasil merancang dan mengimplementasikan motion graphic opening bumper sebagai identitas visual Program Aktual Balik Kampung Tahun 2026 pada kanal YouTube Official WPITV. Proses perancangan dilakukan melalui tahapan planning, design, production, refinement, implementation, dan evaluation sehingga menghasilkan motion graphic berdurasi 17 detik yang mampu merepresentasikan tema perjalanan mudik serta memperkuat identitas visual program. Hasil implementasi menunjukkan bahwa motion graphic dapat digunakan pada seluruh sesi live streaming tanpa revisi dan dinilai mampu mendukung tampilan program secara lebih menarik dan profesional.

Penelitian ini memberikan kontribusi berupa rancangan motion graphic yang dapat dijadikan referensi dalam pengembangan identitas visual program live streaming di lingkungan WPITV maupun media penyiaran digital lainnya. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada kualitas beberapa aset visual yang dihasilkan menggunakan Dreamina AI versi gratis sehingga resolusi video belum maksimal saat ditayangkan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan memanfaatkan perangkat lunak atau teknologi dengan kualitas rendering yang lebih tinggi serta melibatkan evaluasi dari penonton agar efektivitas motion graphic dapat diukur secara lebih komprehensif.

PERNYATAAN ETIKA & PERAN PENULIS (CREDIT STATEMENT)

Pernyataan Etika & Peran Penulis (CRediT Statement)
Penulis Satu (Luluk Alfiya): Konseptualisasi, Metodologi, Penulisan – draf asli.
Penulis Dua (Ritna Sandri): Kurasi data, Validasi.
Penulis Tiga (Khoirun Nisa): Supervisi, Tinjauan & penyuntingan.

Kebijakan Data
Data yang mendukung temuan penelitian ini tersedia dari penulis korespondensi berdasarkan permintaan yang wajar.

Persetujuan Etik
Penelitian ini telah disetujui oleh Komite Etik STIT Al-Ibrohimy (Nomor Protokol: 12/2025) dan mematuhi standar etika penelitian pada manusia.

REFERENSI

Butar, S. B.-. (2023). Motion Graphic Sebagai Media Edukasi Cybercrime di Kalangan Mahasiswa. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, *7*(1), 25–34. https://doi.org/10.30871/jamn.v7i1.5091

Cilla, N. A. V., Rachman, A., & Kurniawan, R. A. (2023). Perancangan Video Motion Graphic Labuan Bajo Sebagai Media Promosi Destinasi Wisata. *ArtComm : Jurnal Komunikasi Dan Desain*, *6*(2), 54–65. https://doi.org/10.37278/artcomm.v6i2.659

Curie, M. (2021). *ANALISIS PRINSIP MOTION GRAPHIC PADA VIDEO " THE GENIUS OF MARIE CURIE " Adelina Pakpahan & Alvanov Zpalanzani Mansoor Institut Teknologi Bandung , Jl . Ganesha No . 10 , Kota Bandung , Indonesia email : adelinapakpahan56@gmail.com*. *12*(2), 96–109.

Hamidah, A. F., Firmansyah, F. H., Permana, F. C., & Azizan, A. T. (2023). The implementation of graphic motion-based communication technology material learning videos for 3rd grade elementary students. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *10*(4), 363–371.

https://doi.org/10.21831/jitp.v10i4.51908

Handriyotopo, H. (2023). Analisis Karakter "Si Korona" pada Buku Digital Kartun Edukasi Virus Corona untuk Anak-Anak di Tengah Pandemi. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, *8*(3), 339–352. https://doi.org/10.33633/andharupa.v8i3.5627

Hanif, F., Negara, I. N. S., & Astuti, N. K. R. (2022). Animasi 2D Sebagai Media Edukasi Kesehatan Gigi Anak Di Pt. Pilar Kreatif Teknologi Di Denpasar. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, *3*(02), 132–142. https://doi.org/10.59997/amarasi.v3i02.1692

Iskandar, R., & Gustiawan, A. (2023a). *Jurnal Desain Komunikasi Kreatif Perancangan Film Dokumenter Lapik Pandan*. *5*(1), 15–21. https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i2.1

Iskandar, R., & Gustiawan, A. (2023b). *Jurnal Desain Komunikasi Kreatif Perancangan Film Dokumenter Lapik Pandan*. *5*(2). https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i2.1

Iskandar, R., & Gustiawan, A. (2024). *Jurnal Desain Komunikasi Kreatif Perancangan Film Dokumenter Lapik Pandan*. *6*(1), 16–22. https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i2.1

Kadiasti, R., Komputer, F. I., Dian, U., Semarang, N., Komunikasi, I., Komputer, F. I., Dian, U., & Semarang, N. (2021). *Bagi Anak Di Pasca Pandemi Menggunakan*. *07*(02), 352–362.

Muhammad Aldryansyah Pamungkas, Amelia Setya Puspa, Ratu Hasna Tsana Khoerunnisa, & Amata Fami. (2023). Efektivitas Kinetic Typography dalam Pembuatan Motion Graphic "Tingkatkan Skor TOEFL® ITP, Join LIA. *Nusantara Journal of Multidisciplinary Science*, *1*(5), 1157–1171. https://doi.org/10.60076/njms.v1i5.196

Mustopa, A., & Juraidi, A. (2023). Perancangan Video Profile CV. Bumi Raya Sekata Berbasis Motion graphic. *Journal Automation Computer Information System*, *3*(1), 73–80. https://doi.org/10.47134/jacis.v3i1.59

Nyta, L., & Mulia, U. B. (2023). *PERANC ANGAN VIDEO INFORMASI " LENGGER LANANG " DENGAN TEKNIK ANIMASI MOTION GRAPHIC*. *09*(02), 294–309.

Palugana, I. P. A. W., Wibawa, A. P., & Narulita, E. T. (2024). Perancangan Motion Graphic untuk Media Promosi Merchandise SOYL Bali Studio. *Amarasi*, *5*(1), 60–66.

Pasaribu, B. (2024). Strategi Dakwah Nahdlatul Ulama dalam Membentengi Nahdliyin dari Radikalisme di Kota Subulussalam. *Ranah Reseach: Journal Of Multidiscplinary Reaseach and Development*, *6*(4), 585–593.

Prajana, A., Syafikarani, A., & Wiba Pamela, A. (2025). Motion Graphic sebagai Media Informasi Desain Komunikasi Visual (DKV) Peminatan Designpreneur. *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, *10*(1), 213–230. https://doi.org/10.36982/jsdb.v10i1.4344

Rahmawati, S., Roshayanti, F., Nugroho, A. S., & Hayat, M. S. (2021). Potensi implementasi Education for Sustainable Development (ESD) dalam pembelajaran IPA di MTs Nahdlatul Ulama Mranggen Kabupaten Demak. *Jurnal Kualita Pendidikan*, *2*(1), 15–27.

Sancaya, I. M. A. W., Swandi, I. W., & Indira, W. (2023). Perancangan Animasi 2D Untuk Bumper Logo Di the Hive Sanur. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, *4*(01), 87–99. https://doi.org/10.59997/amarasi.v4i01.1959

Sayuti, M., Yusril, & Syafwandi. (2022). Motion Graphic Media Informasi Wisata Kompleks Percandian Muara Jambi. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, *4*(1), 1–9. https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i1.34

Sinaga, F., Bezaleel, M., & Prestiliano, J. (2023a). Perancangan Video Motion Graphic Sebagai Media. *Jurnal Penerapan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, *02*(3), 118–137.

Sinaga, F., Bezaleel, M., & Prestiliano, J. (2023b). Perancangan Video Motion Graphic Sebagai Media Terapi Komunikasi Bagi Anak Autis. *IT-Explore: Jurnal Penerapan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, *2*(2), 118–137. https://doi.org/10.24246/itexplore.v2i2.2023.pp118-137

Thohir, M., Setiawan, A., Jannah, A., Alawiyah, I. T., Dea, L. F., & Dewi, Y. A. S. (2024). Enhancing Character Education and Islamic Values of Aswaja for IPNU IPPNU Students. *Jurnal Inovasi Dan Pengembangan Hasil Pengabdian Masyarakat*, (1), 25–34.

Thresia, S., & Streit, A. K. (2024). Perancangan Motion Graphic Mengenai Stigma Skizofrenia Pada Remaja. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, *10*(03), 325–343. https://doi.org/10.33633/andharupa.v10i03.8597

Yuwono, I. F., & Saputra, M. G. (2022). Perancangan Motion Graphic "Awas Predator Online. *Andharupa*, *8*, 517–534. http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/index

Zakariya, A. F., Iqbal, M., & Nafiuddin, A. (2024). Kontruksi Deradikalisasi Dakwah Islam : Peran

Nahdlatul Ulama dalam Upaya Melawan Radikalisme di Indonesia. *Progresif Jurnal Dakwah, Sosial Dan Komunikasi*, *1*(2), 57–73.