

## PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* TENTANG PENTINGNYA SEMUA IMUNISASI BAGI ANAK

Novia Aryani<sup>1\*</sup>, Shierly Everlin<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Bunda Mulia  
Diterima: 18 Desember 2019 / Disetujui: 30 Desember 2019

### ABSTRACT

*The purpose of this research was to provide information for people in Indonesia. This research was conducted by collecting data from questionnaires and theories from the literature formed in a video with Motion graphic techniques to convey good information and educative information to the public.*

*The results of this study are about creating educative and informative information videos by using motion graphic techniques that are equipped with music background and characters in this video.*

*The conclusion that can be drawn from this study is the importance of immunizing children and requiring much precision and perseverance in processing a Motion graphic information video that is able to give an impression using emotional, artistic, creative, rational and unique selling point to convey clear information to the target audience.*

**Keywords:** *Motion graphics, Health, Child Immunization, Mandatory Immunization.*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi terhadap masyarakat di Indonesia. Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data dari kuesioner dan teori dari kepustakaan dibentuk dalam sebuah video dengan Teknik *Motion graphic* guna menyampaikan informasi yang baik dan edukatif kepada masyarakat.

Hasil penelitian ini adalah tentang menciptakan video informasi yang edukatif dan informatif dengan menggunakan Teknik *Motion graphic* yang dilengkapi dengan *background* musik dan karakter yang terdapat pada video ini.

Simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sangat pentingnya melakukan imunisasi untuk anak-anak dan diperlukan ketelitian dan ketekunan yang banyak dalam memproses sebuah karya video informasi *Motion graphic* yang mampu memberikan kesan dengan menggunakan pendekatan-pendekatan emosional, artistik, kreatif, rasional dan *unique selling point* untuk menyampaikan informasi yang jelas kepada target audiens.

**Kata Kunci:** *Motion graphic, Kesehatan, Imunisasi Anak, Imunisasi Wajib.*

### PENDAHULUAN

#### Latar Belakang

Penyakit secara umum yang dapat menyerang anak-anak adalah penyakit polio, hepatitis B, difteri, tetanus, batuk rejan, TBC, campak, pneumonitis, meningitis, tifus, diare, influenza, hepatitis A, dan infeksi telinga (www.idntimes.com, 2019). Untuk mencegah penyakit tersebut diperlukan melakukan imunisasi yang dapat bermanfaat untuk membangun kekebalan seseorang terhadap suatu penyakit suatu penyakit, dengan membentuk antibodi

dalam kadar tertentu. Agar antibodi tersebut terbentuk, seseorang harus diberikan vaksin sesuai jadwal yang telah ditentukan (www.alodokter.com, 2019).

Menurut Kinanti, 2013 (dalam Herlayati, 2018) Imunisasi merupakan salah satu upaya yang dilakukan sebagai bentuk pencegahan penyakit. Semua anak dimulai sejak usia bayi, berhak mendapat imunisasi. Hal ini juga diperkuat dengan adanya fatwa MUI nomor 4 tahun 2016 tentang imunisasi yang menyatakan pelaksanaan imunisasi

\*email: severlin@bundamulia.ac.id

dan vaksin dianggap tidak haram (depkes.go.id, 2016).

Namun pada kenyataannya, data dari Direktorat Pencegahan dan Pengendalian Penyakit, Kementerian Kesehatan (Kemenkes) RI menunjukkan bahwa sejak 2014-2016, terhitung sekitar 1,7 juta anak belum mendapatkan imunisasi atau belum lengkap status imunisasinya. Hal ini dikarenakan masih banyak kelompok-kelompok antivaksin di masyarakat yang menolak vaksin dengan alasan keyakinan spiritual maupun karena adanya kekhawatiran akan dampaknya imunisasi. (www.depkes.go.id, 2018).

Dilihat dari banyaknya kasus di atas, dapat disimpulkan bahwa kesadaran masyarakat Indonesia masih tergolong rendah terhadap pentingnya imunisasi. Hal ini tidak terlepas dari masih kurangnya media informasi dari Kemenkes yang mengangkat isu pentingnya imunisasi. Selama ini Kemenkes sudah pernah memberikan penyuluhan mengenai pentingnya imunisasi. Namun informasi yang disampaikan kurang dikemas dalam visualisasi yang menarik. Untuk menghadapi tantangan ini, maka Kemenkes perlu memiliki media untuk membantu memberikan pemahaman tentang imunisasi kepada masyarakat. (www.depkes.go.id, 2019).

Salah satu media informasi yang dapat menyampaikan tentang pentingnya imunisasi dapat melalui *motion graphic*. Menurut Kesuma, 2014 (dalam Anggraini, 2018) *motion graphic* adalah grafis yang menggunakan video dan atau animasi untuk menciptakan ilusi dari gerak ataupun transformasi. Desain grafis telah berubah dari *static publishing* dengan memanfaatkan teknologi komunikasi termasuk film, animasi, media interaktif, dan *environmental design*.

*Motion graphic* (Umam, (2016 : 10) memiliki kekuatan untuk merekonstruksi ulang kejadian masa lalu secara deskriptif, dinamis dan atraktif. Selain itu, media ini dirasa paling cocok untuk menampilkan suatu hal yang dianggap kuno oleh kaum muda. Media ini juga berbasis internet yang dengan mudah disebar dan menyebar luas

melebihi batas geografis. Serta pesan pada *motion graphic* dapat ditonton dimana saja dan kapan saja tidak terbatas waktu asal terhubung ke internet atau dapat disimpan dalam bentuk file video (mp4, flv dll) ke dalam ponsel, laptop maupun perangkat digital lain.

Oleh karena itu penelitian ini dilakukan untuk merancang video informasi mengenai pentingnya semua imunisasi bagi anak dengan menggunakan teknik *motion graphic* sebagai media utama agar dapat menyampaikan detail penjelasan dengan lebih deskriptif, dinamis, dan atraktif kepada masyarakat.

## Tujuan dan Kegunaan Penelitian

### Tujuan Perancangan

1. Agar dapat menghasilkan rancangan mengenai pentingnya imunisasi dalam bentuk *motion graphic*.
2. Untuk merancang media pendukung yang dapat mempromosikan *motion graphic* tersebut dengan melalui media sosial agar target audiens tertarik untuk menonton video *Motion graphic* ini.

### Kegunaan perancangan

1. Bagi akademis *Motion graphic* ini dapat memberikan referensi untuk penulisan perancangan.
2. Bagi non akademik menjelaskan pentingnya imunisasi bagi kesehatan sehingga dapat meningkatkan kesadaran terhadap masyarakat dan mengurangi terjangkitnya penyakit terutama di Indonesia.

## KAJIAN TEORI

### Teori Desain Komunikasi Visual

Menurut Anggraini dan Nathalia (2018 : 15) Desain Komunikasi Visual merupakan seni dalam menyampaikan informasi atau pesan dengan menggunakan bahasa rupa/visual yang disampaikan melalui media berupa desain. Desain Komunikasi Visual bertujuan. menginformasikan, mempengaruhi, hingga mengubah perilaku target (audience) sesuai dengan tujuan yang ingin diwujudkan.

Komunikasi visual, sesuai namanya, adalah komunikasi melalui penglihatan. Komunikasi visual merupakan sebuah rangkaian proses penyampaian kehendak atau maksud tertentu kepada pihak lain dengan penggunaan media penggambaran yang hanya terbaca oleh indera penglihatan. Komunikasi visual mengkombinasikan seni, lambang, tipografi, gambar, desain grafis, ilustrasi, dan warna dalam penyampaiannya.

### Elemen dan Prinsip Dasar Visual

1. Warna (*Color*)  
Warna merupakan unsur penting dalam objek desain. Karena dengan warna orang bisa menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau membedakan sifat dari bentuk-bentuk bentuk visual secara jelas.
2. Format  
Format adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu objek (mencakup semua elemen DKV).
3. Tekstur (*Texture*)  
Tekstur adalah tampilan permukaan (corak) dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Dalam prakteknya, tekstur sering dikategorikan sebagai corak dari suatu permukaan benda, misalnya permukaan karpet, baju, kulit kayu, cat dinding, cat canvas, dan lain sebagainya.
4. Ruang (*Space*)  
Ruang merupakan jarak antara suatu bentuk dengan bentuk lainnya, pada praktek desain dapat dijadikan unsur untuk memberi efek estetika desain dan dinamika desain grafis.
5. Garis (*Line*)  
Garis adalah unsur dasar untuk membangun bentuk atau konstruksi desain. Di dalam dunia komunikasi visual seringkali kita menggunakan dotted line, solid line, dan garis putus-putus.
6. Bentuk (*Shape*)  
Bentuk adalah segala hal yang memiliki diameter tinggi dan lebar. Bentuk dasar yang dikenal orang

adalah kotak (*rectangle*), lingkaran (*circle*), dan segitiga (*triangle*).  
(www.komunikasipraktis.com, 2018)

### Multimedia

Menurut Suyanto (2005 : 20-21) multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996) atau multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks (McCormick 1996).

### Psikologi Warna

Menurut Anggraini dan Nathalia (2018 : 38) warna merupakan faktor yang sangat penting dalam desain setiap warna memiliki karakter dengan sifat yang berbeda pula.

### Video Motion Graphic

Motion graphics adalah percabangan dari Seni Desain Graphics yang merupakan penggabungan dari ilustrasi, tipografi, fotografi dan videografi dengan menggunakan teknik animasi.  
(www.academia.edu, 2018)

### Desain Karakter

Menurut Sajjad (2012 : 345) Sebuah karakter didesain untuk berkomunikasi dengan pemirsanya.

### Vektor

Vektor adalah gambar yang terbuat dari beberapa titik dan garis (poligon), kombinasi gambar jenis ini melalui proses rumus matematika khusus dalam pembuatan gambar.  
(www.pranaprinting.com, 2019).

### Flat Desain

Flat Desain adalah desain dengan pendekatan minimalis yang menekankan kegunaan, dengan desain yang bersih tanpa ada bevel, bayangan, tekstur, berfokus pada tipografi, warna-warna cerah dan ilustrasi dua dimensi (www.pinxedain.com, 2014).

### Kesehatan

Menurut Santoso (2012 : 8) Kesehatan adalah keadaan seimbang yang dinamis, dipengaruhi faktor genetik, lingkungan dan pola hidup sehari-hari seperti makan,

minum, seks, kerja, istirahat, hingga pengelolaan kehidupan emosional.

### METODE PENELITIAN

Perancangan motion graphic ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Kepustakaan
2. Kuesioner

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Jenis Produk

Jenis produk pada perancangan karya ini adalah video *Motion graphic*. Perancangan video *Motion graphic* ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya semua imunisasi bagi anak. Video *Motion graphic* ini meliputi tentang pengertian, jumlah kasus akibat tidak imunisasi, imunisasi apa saja yang diberikan untuk anak, kegunaan masing - masing imunisasi tersebut untuk mencegah penyakit apa, dan untuk usia berapa imunisasi tersebut diberikan.

#### Presentasi Produk

Resolusi : 1920 x1080  
Format : MP4.  
Presentase : gambar 70%, tulisan 30 %.  
Durasi : 8 menit 8 detik.  
Tema :  
pentingnya semua imunisasi bagi semua anak.

#### Analisis SWOT

##### *Strength* (Kekuatan)

1. Video memiliki gambar yang bergerak dan audio yang dapat menjelaskan informasi sehingga masyarakat dapat mencerna pesan dengan lebih jelas.
2. Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.

##### *Weakness* (Kelemahan)

1. Karena durasi yang cukup singkat maka tidak semua informasi mengenai vaksin diuraikan secara terperinci.

##### *Opportunity* (Kesempatan)

1. Banyak masyarakat yang menyadari pentingnya imunisasi namun tidak

memiliki waktu untuk membaca informasi mengenai imunisasi.

2. *Motion graphic* yang sedang berkembang di Indonesia membuat masyarakat lebih tertarik untuk menonton video tentang imunisasi ini dan membantu masyarakat untuk mudah mengerti dengan penjelasan yang terdapat di video *Motion graphic* ini.
3. Karena melalui media pendukung berupa promosi dimedia sosial sehingga dapat membuat masyarakat yang melihat promosi tersebut tertarik untuk menonton video *Motion graphic* ini.

##### *Threat* (Ancaman)

1. Adanya penolakan dari golongan tertentu yang menolak untuk memberikan vaksin kepada anaknya.

#### Strategi SWOT

##### *Strenght-Opportunity*

1. Video *Motion graphic* ini memberikan informasi yang cukup lengkap mengenai pentingnya semua imunisasi bagi anak dan memberikan informasi imunisasi apa aja yang wajib dan dianjurkan untuk anak, serta juga memberikan informasi untuk usia berapa imunisasi tersebut diberikan.
2. Karakter yang digunakan dalam video memiliki keunikan sendiri. Jadi karakter yang disajikan pada bentuk dari masing-masing virus dan karakter manusia dapat membuat orang memahami apa isi video ini.

##### *Strenght-Threat*

membuat video *Motion graphic* yang padat akan informasi tentang pentingnya imunisasi serta dibuat dan dikemas secara menarik dapat memperbesar peluang untuk membuka pemikiran masyarakat yang masih menolak akan pentingnya imunisasi.

##### *Weakness-Opportunity*

Memberikan bagian-bagian informasi imunisasi yang paling diperlukan dalam video ini sehingga masyarakat dapat menangkap secara garis besar pentingnya imunisasi ini.

##### *Weakness-Threat*

Pemaparan informasinya menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dimengerti sehingga masyarakat dapat mencerna secara garis besar informasi mengenai imunisasi.

### Analisis Audience

1. Psikografis :  
Orang yang membutuhkan info tentang pentingnya semua imunisasi bagi anak yang menganggap bahwa imunisasi tidak penting.
2. Demografis
  1. Usia : 21 – 35
  2. Jenis kelamin : Perempuan dan Laki – laki  
Golongan Sosial : Semua golongan
  3. Geografis  
Kewarganegaraan: WNI

### Melakukan Pendekatan

1. Pendekatan Emosional  
Pada pendekatan emosional, untuk mendukung *scene* dalam media informasi ini, secara keseluruhan akan menggunakan warna-warna yang cerah dan karakter yang lucu berupa dokter, anak-anak dan beberapa jenis virus dalam bentuk vektor agar para penonton tidak terlalu merasa takut dan semua *scene* tersebut akan menjelaskan bagaimana pentingnya imunisasi bagi masyarakat, terutama untuk anak-anak.
3. Pendekatan Artistik  
Penambahan suara narasi dengan menggunakan *background* yang ceria dan tegas serta dengan komposisi yang seimbang.
4. Pendekatan Kreatif  
Menggunakan media *Motion graphic* yang dapat menarik perhatian masyarakat.
5. Pendekatan Rasional  
Tujuan dalam video ini untuk memberikan informasi mengenai manfaat dari jenis-jenis imunisasi yang wajib dilakukan dan imunisasi tersebut dilakukan pada usia berapa saja kepada masyarakat.
6. *Unique Selling Point*  
*Video Motion graphic ini menginformasikan mengenai pentingnya imunisasi bagi masyarakat dengan cara yang menarik supaya masyarakat*

*terpanggil untuk melakukan imunisasi untuk anak-anak mereka.*

### Key Visual

*Key visual dalam video Motion graphic ini adalah logo IWAS. Key visual akan ditempatkan pada setiap media pendukung seperti poster, Teaser dan Web Banner.*

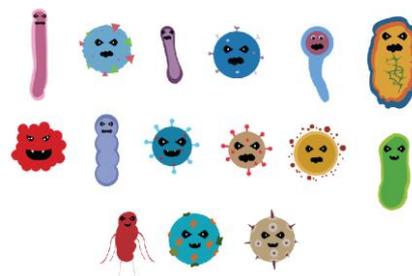
### Logo



Gambar 1. Final Logo IWAS  
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Logo ini bernama “IWAS” yang merupakan singkatan dari imunisasi wajib, anak sehat. Logo iw as menggunakan warna orange untuk memberikan kesan yang ceria. Pada huruf I terdapat visualisasi dari bentuk suntikan melambangkan imunisasi, dan huruf A yang berbentuk seperti orang yang senang melambangkan anak yang sehat.

### Desain Karakter



Gambar 2. Karakter Virus  
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



**Gambar 3. Hasil Sketsa dan Digital Karakter Ibu-Ibu**  
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Konsep karakter *motion graphic* ini adalah menggunakan warna-warna yang cerah dan karakter yang lucu berupa dokter, anak-anak dan beberapa jenis virus dalam bentuk

vektor agar para penonton tidak terlalu merasa takut.

### Perancangan Komunikasi Visual *Final Artwork Media Utama*





**Gambar 4. Scene-scene pada Media Utama**  
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Pada *scene* pertama menampilkan judul dari media informasi yang sedang dirancang oleh penulis. Pada *scene* kedua menjelaskan tentang bahwa vaksin sudah dinyatakan halal oleh MUI. Pada *scene* ketiga menjelaskan tentang manfaat dari melakukan imunisasi. Pada *scene* keempat menjelaskan tentang jumlah kasus kematian yang terjadi tiap tahunnya. Pada *scene* kelima datang seorang ibu-ibu yang bertanya tentang imunisasi apa aja yang wajib dilakukan. Pada *scene* keenam, menjelaskan tentang imunisasi yang wajib dilakukan untuk bayi yang baru lahir sampai usia 1 bulan. Pada *scene* ketujuh, menjelaskan tentang imunisasi yang wajib dilakukan untuk bayi yang berusia 2 bulan sampai usia 4 bulan. Pada *scene* kedelapan, menjelaskan tentang imunisasi yang wajib dilakukan untuk bayi yang berusia 6 bulan. Pada *scene* kesembilan, menjelaskan tentang imunisasi yang wajib dilakukan untuk bayi yang berusia 9 bulan sampai usia 18 bulan. Pada *scene* kesepuluh, menjelaskan tentang imunisasi yang wajib dilakukan untuk anak yang berusia 5 tahun sampai usia 6 bulan. Pada *scene* kesebelas, menjelaskan tentang imunisasi yang wajib dilakukan untuk anak yang berusia 12 tahun. Pada *scene* kedua belas, menampilkan imunisasi yang wajib dilakukan yaitu imunisasi polio. Pada *scene* ketiga belas, menjelaskan penyebab penyakit polio. Pada *scene* keempat belas, menjelaskan gejala anak yang terkena penyakit polio. Pada *scene* kelima belas, menjelaskan cara penularan penyakit polio. Pada *scene* keenam belas, menampilkan

nama penyakit yang akan dibahas. Pada *scene* ketujuh belas, menampilkan komplikasi yang terjadi apabila tidak ditanganin segera mungkin. Pada *scene* kedelapan belas, menampilkan nama imunisasi yang akan dibahas. Pada *scene* kesembilan belas, menjelaskan tentang penyebab penyakit hepatitis B. Pada *scene* kedua puluh, menjelaskan tentang gejala hepatitis B dan seterusnya hingga *scene* terakhir yaitu *scene* *copyright*.

## SIMPULAN

Berdasarkan pada seluruh proses penelitian dan perancangan yang telah dilakukan oleh penulis dalam menyusun perancangan video informasi *Motion graphic* mengenai pentingnya semua imunisasi bagi anak, penulis dapat simpulkan bahwa dalam mendapatkan informasi yang baik tidaklah mudah menggunakan *Motion graphic* sebagai media informasi, karena diperlukan proses desain yang bertahap untuk mengumpulkan data dengan melakukan penyebaran kuesioner dan kepustakaan sehingga membutuhkan dedikasi yang tinggi. Kemudian penulis melakukan pengumpulan data mengenai imunisasi apa aja yang wajib dilakukan, penyebabnya, gejala penyakitnya, bagaimana penularan penyakitnya, dan komplikasi yang terjadi jika tidak ditanganin secepat mungkin, dengan membuat video *Motion graphic* dengan harapan mampu memberikan manfaat serta informasi yang bersifat edukatif dan informatif kepada target audiens. Setelah itu dilanjutkan dengan proses pembuatan konsep yang dimasukan kedalam storyboard, storyline, *color tone*, pembuatan logo, dan karakter yang tepat agar dapat memberikan kesan yang senada. Setelah itu dilanjutkan ke proses teknik *Motion graphic* pada video informasi yang menjadi media utama dalam perancangan video *Motion graphic* ini. Informasi didalam video ini diharapkan dapat mampu memberikan kesadaran terhadap masyarakat untuk melakukan imunisasi kepada anaknya sesuai umur agar tidak lagi ada kasus akibat tidak imunisasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, Gavin, dkk. (2005). *Typography*. Newyork: Ava Publishing(UK) Ltd.
- Angraini S, Lia, dkk. (2018). *Desain Komunikasi Visual dasar-dasar panduan untuk pemula*. Bandung: Nuansa
- Angraini, Yunita. (2018). *Analisis dan Implementasi Motion Grafis Iklan Layanan Masyarakat dengan metode semiotika peirce*. Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol 01, No. 01, Batam.
- Herlayati, Witi. (2018). *Faktor-faktor yang berhubungan dengan kelengkapan imunisasi di wilayah kerja puskesmas Tais*. Jurnal of nursing and public health, Vol. 06, No. 02, Bengkulu.
- PN, Eveline. (2010). *Panduan Pintar Merawat Bayi dan Balita*. Jakarta: PT. WahyuMedia.
- Rustan, Suriyanto. (2009). *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Suriyanto. (2013). *Mendesain Logo*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sadaf S., Sajjad, M., Saba, R., Abdullah, A. H. (2012). *Enemy Character Design for Graphical Imagery Therapy (GIT) Game*. International Journal of Information and Education Technology. Vol 02, No. 04.
- S, Santoso. (2012). *Kesehatan Dan Gizi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyanto, M. (2005). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi.
- Umam, Nuga Choiril. (2016). *Perancangan Motion graphic Pengenalan Batik Gemayang Khas Kabupaten Semarang*. Jurnal Tugas Akhir, Yogyakarta.
- Bush Sawa, Bartholo. (3 Juni 2014). *Teori Tipografi jenis huruf part 1*. <https://www.dumetschool.com/blog/Teori-Tipografi-Jenis-Huruf-Part-1>
- Hidayatullah, Arsito. (28 April 2017). *Ini Ragam Alasan Orangtua Enggan Imunisasi Anak*. <https://www.suara.com/health/2017/04/28/172815/ini-ragam-alasan-orangtua-enggan-imunisasi-anak>
- Yudha. (23 Juli 2019) *penyakit-yang paling sering diderita Anak Kecil di Indonesia* <https://www.idntimes.com/health/fitness/viktor-yudha/penyakit-yang-paling-sering-diderita-anak-kecil-di-indonesia>
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (28 April 2018). *Fatwa MUI Nomor 4 tahun 2016 tentang Imunisasi*. <http://www.depkes.go.id/article/view/16022300005/fatwa-mui-nomor-4-tahun-2016-tentang-imunisasi.html>
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (22 Februari 2016). *Berikan Anak Imunisasi Rutin Lengkap*. <http://www.depkes.go.id/article/view/18043000011/berikan-anak-imunisasi-rutin-lengkap-ini-rinciannya.html>
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (29 April 2019). *Kurang dari 12% Anak Indonesia Belum Imunisasi Lengkap*. <http://www.depkes.go.id/article/view/19043000001/kurang-dari-12-anak-indonesia-belum-imunisasi-lengkap.html>
- Komunikasi, Praktis. (7 September 2018). *Unsur dan Prinsip Desain Komunikasi Visual*. <https://www.komunikasipraktis.com/2018/09/pengertian-prinsip-dan-unsur-desain.html>
- Media Digital Kreasi, (29 Januari 2016). *Pengertian Motion graphics dan Cara Membuatnya*. <https://www.dafideff.com/2016/01/pengertian-motion-graphics-dan-cara-membuatnya.html>

## Sumber lainnya:

- Alodokter. (15 November 2018). *Imunisasi*. <https://www.alodokter.com/imunisasi>
- Antara. (23 Juni 2015). *Potensi Pasar Animasi Indonesia Menjanjikan*. <https://www.beritasatu.com/ekonomi/284903/potensi-pasar-animasi-indonesia-menjanjikan>

- Prabawa, Angga. (24 Agustus 2018). *Motion graphic*. [https://www.academia.edu/8601077/Motion\\_Graphic](https://www.academia.edu/8601077/Motion_Graphic)
- Pengertian tipografi, Fungsi, Tujuan, Jenis, dan Contoh Ilustrasi. (Oktober 2017). <http://www.artikelsiana.com/2017/09/pengertian-ilustrasi-fungsi-tujuan.html>
- Prana, Printing. (25 Februari, 2019). Pengertian Vector dan Bitmap dalam Desain Grafis. <https://www.pranataprinting.com/pengertian-vector-dan-bitmap-dalam-desain-grafis/>
- Primatiska, Widia. (8 Februari 2019). Ketika Vaksin Dianggap Berbenturan dengan Keyakinan Agama Islam. <https://tirto.id/ketika-vaksin-dianggap-berbenturan-dengan-keyakinan-agama-islam-dfNo>
- Widyana, I Wayan. (11 Februari 2014) *Apa itu Flat Desain?* <https://www.pindexain.com/apa-itu-flat-design/>
- Ramdhiani, Mendy. (14 April 2018). *Pengertian Multimedia : Jurusan, Jenis, Manfaat, dan Contoh*. <https://jagad.id/pengertian-definisi-multimedia-jurusan-jenis-manfaat-dan-contoh/>
- Sunandri. (3 September 2014). *Pengertian Layout*. <http://kelasdesain.com/pengertian-layout/>
- Sopari, Aridwan. (4 Desember 2014). *Teori Layout Frank Jefkins*. <http://agusridwansopari.com/teori-layout-frank-jefkins/>