

## Perancangan Motion Graphic Tentang Bahayanya Penyebaran COVID – 19 di Kluster Keluarga Untuk PT. Semen Indonesia Tbk

**Benedit Pastukalana, Noor Hasyim**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer,  
Universitas Dian Nuswantoro Semarang

Email: [114201702588@mhs.dinus.ac.id](mailto:114201702588@mhs.dinus.ac.id) , [noor.hasyim@dsn.dinus.ac.id](mailto:noor.hasyim@dsn.dinus.ac.id)

---

### INFO ARTIKEL

---

**Riwayat Artikel :**

Diterima : 22 Juli 2021

Disetujui : 9 Agustus 2021

---

**Kata Kunci :**

Corona, COVID – 19, Motion Graphic, PT. Semen Indonesia Tbk, Video

---

### ABSTRAK

---

PT. Semen Indonesia (SIG) adalah salah satu perusahaan produksi bahan bangunan yang terbesar di Indonesia. Kasus COVID – 19 di Indonesia sangatlah berbahaya, dan perusahaan SIG juga terkena dampaknya dengan tingginya kasus penularan karyawan di sana. Terkait hal tersebut SIG memerlukan solusi sebagai pengingat kepada karyawan agar selalu menerapkan protokol kesehatan yang ada dengan membuat sebuah *motion graphic* tentang bahaya COVID. Penelitian untuk perancangan ini menggunakan metode kualitatif dengan mewawancarai salah satu karyawan di SIG dan menggunakan referensi sebagai data tambahan. Dengan menggunakan analisis framing, menghasilkan sebuah informasi bagaimana penyebaran dan bagaimana mengatasi COVID yang dikemas kedalam sebuah video *motion graphic*. Media sosial digunakan sebagai media penyiar video yang sudah dibuat, disiarkan ke sosial media seperti Instagram, Youtube, dan Facebook milik SIG.

---

---

### ARTICLE INFO

---

**Article History :**

Received : July 22, 2021

Accepted : August 8, 2021

---

**Keywords:**

Corona, COVID – 19, Motion Graphic, PT. Semen Indonesia Tbk, Video

---

### ABSTRACT

---

*PT. Semen Indonesia (SIG) is one of the largest building material production companies in Indonesia. The case of COVID-19 in Indonesia is severely dangerous, and SIG companies are also affected by the high number of transmission cases of the employee there. Regarding this, SIG requires a solution media as a reminder to employees to always apply the existing health protocols by creating a motion graphic about the dangers of COVID. The research for this design uses a qualitative method by interviewing one of the employees at SIG and using references as additional data. By using framing analysis, it produces information on how to spread and how to deal with COVID which is packaged into a motion graphic video. Social media is used as a medium for broadcasting videos that have been made, broadcast to social media such as Instagram, Youtube, and Facebook belonging to SIG.*

---

## 1. PENDAHULUAN

Corona Virus atau bisa dikenal juga dengan COVID – 19 saat ini sudah merubah tananan hidup normal bagi masyarakat Indonesia dan seluruh dunia. Virus ini menyebabkan kepanikan di seluruh dunia, karena penyebarannya yang cepat dan susah di deteksi bila seseorang sudah terinfeksi. Untuk saat ini, belum ditemukannya obat atau vaksis yang tepat untuk penanganan penyakit virus corona. Munculah klaster baru yang membahayakan yaitu klaster keluarga. Klaster keluarga dapat terjadi karena disebabkan oleh anggota keluarga yang meremehkan keamanan pada rumah sendiri. Pemikiran seperti amannya area rumah dari virus corona yang menimbulkan munculnya klaster baru ini. Kurangnya melaksanakan protokol Kesehatan di area rumah sendiri, yang memicu anggota keluarga dapat terinfeksi virus corona.

PT. Semen Indonesia adalah perusahaan yang bergerak pada produksi bahan bangunan dan menjadi yang terbesar di Indonesia. Virus corona juga menyerang karyawan SIG, dan penyebab utama penyebaran adalah klaster keluarga. Klaster keluarga dapat terjadi karena disebabkan oleh anggota keluarga yang meremehkan keamanan pada rumah sendiri. Pemikiran seperti amannya area rumah dari virus corona yang menimbulkan munculnya klaster baru ini. Kurangnya melaksanakan protokol Kesehatan di area rumah sendiri, yang memicu anggota keluarga dapat terinfeksi virus corona. Untuk menjaga agar kesehatan karyawan SIG, dibuatnya video *motion graphic* agar informasi dan juga memberikan sebuah visual agar dapat lebih mudah dipahami oleh penonton.

Dickinson berkata (2010), *Motion Graphics* adalah ketika seseorang mampu menuaikan ide dengan tepat yang didalamnya ada suara dan gambar, sehingga *audience* dapat tergerak emosinya ketika menonton. Poin penting dalam membuat sebuah *motion graphic* adalah penonton dapat memahami maksud dari video *motion graphic* tersebut. Sedangkan menurut Gallagher dan Paldy (2006), *Motion Graphic* adalah perubahan terus menerus dari nama yang ada. Membentuk kehidupan pada gambar yang awalnya statis atau diam, sehingga mampu berkomunikasi dan memberi sebuah pesan kepada *audience*. Kedua pendapat memiliki arti yang sama, hal ini membuktikan bahwa pemahaman *audience* terhadap video *motion graphic* menjadi point utama dalam pembuatan *motion graphic*. Penyusunan informasi dengan data yang akurat, visualisasi yang tepat perlu dibuat dengan menggunakan acuan elemen visual desain agar terlihat menarik atau *eyecatching*. Dengan membuat video *motion graphic* tentang penyebaran virus corona di klaster keluarga, diharap dapat menurunkan angka penyebaran virus corona di perusahaan SIG. Sehingga karyawan dapat bekerja kembali ke kantor dengan nyaman tanpa harus khawatir akan kesehatannya.

## 2. METODE

### 2.1 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif. Dengan mendeskripsikan data yang ada sesuai dengan analisis yang digunakan. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, studi pustaka, dan internet. Dalam perancangan ini wawancara dilakukan dengan salah satu karyawan SIG, mengenai bagaimana penyebaran virus corona terjadi di perusahaan, dan bagaimana cara mengatasinya. Demi menambah data, penulis mencarinya di internet dan juga studi pustakan tentang cara mengatasi virus corona. Setelah data data terkumpul, selanjutnya data tersebut akan di analisis sehingga terlihat jawaban yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi.

### 2.2 Analisis Framing

Pada perancangan ini metode analisis yang digunakan untuk menganalisis data adalah metode analisis Framing, Analisis Framing adalah metode untuk menganalisis sebuah media dengan menunjukkan fakta yang ada dengan apa yang tertulis di media untuk

mengetahui bagaimana cara pikir wartawan atau media dalam menulis sebuah media atau berita. Seperti yang disampaikan oleh Robert N. Entman, framing adalah metode untuk melihat jalannya proses pemilihan data realita dan memperlihatkan data data tertentu oleh media. Entman juga memiliki konsep analisis framing nya sendiri, dengan menggunakan nya untuk perancangan ini akan dijelaskan sebagai berikut :

a. *Define Problems* (Mendefinisikan Masalah)

Dari data yang sudah terkumpul, dapat dipahami bahwa klaster keluarga sangatlah berbahaya. Penyumbang tertinggi pada penyebaran COVID – 19 di SIG dipegang oleh klaster perkantoran dan klaster baru yang bernama klaster keluarga.

b. *Diagnose Causes* (Memperkirakan penyebab masalah)

Berdasarkan data wawancara yang sudah dilakukan, narasumber ingin mengingatkan kepada karyawannya untuk tetap menjaga kesehatan dan kewaspadaan terhadap diri sendiri dan juga keluarganya. Penyebaran ini menciptakan klaster baru yang disebut klaster keluarga. Penyebaran di klaster keluarga terjadi saat salah satu anggota keluarga sudah tertular dan terjangkit virus corona dan tidak melakukan protokol kesehatan saat memasuki rumah dan menularkannya kepada anggota keluarga lainnya. Hal yang menyebabkan klaster keluarga sangat berbahaya antara lain :

1. Penyebaran virus corona sudah meluas sampai pada lingkungan terkecil yaitu lingkungan keluarga atau klaster keluarga. Banyak warga yang meremehkan protokol yang di sediakan oleh pemerintah dan menjadi dampak yang negatif bagi masyarakat saat ini dengan munculnya klaster baru.
2. Kebiasaan kecil pada kultur orang Indonesia juga penyebab penyebaran virus corona cepat menyebar di Indonesia. Keinginan bertemu dengan teman dan sahabat sudah menjadi kebiasaan anak muda jaman sekarang dengan berkumpul satu sama lain , dan terkadang melupakan untuk menerapkan protokol kesehatan. Orang dewasa juga senang sekali berkumpul seperti seperti anak muda untuk menghadiri acara penting tanpa menerapkan protokol kesehatan yang ada.
3. Warga juga takut atau enggan untuk melakukan test atau pengecekan swab karena takut dihindari oleh masyarakat dan berakhir sebagai seseorang yang tidak mengalami gejala tapi membawa virus pada tubuhnya atau *spreader*.

Kegiatan sehari hari masyarakat yang jika dipikir tidak mungkin dapat menyebarkan atau tertular virus corona menjadi alasan penyebaran virus corona semakin luas, seperti beberapa kegiatan berikut :

1. Membiarkan anak bermain dilingkungan sekitar rumah tanpa dibekali protokol kesehatan yang menyebabkan anak menjadi pembawa virus atau *carrier*. Tingkat pemahaman anak anak tidaklah sebesar orang dewasa, ditambah anak anak cenderung ingin mencoba hal baru dan menyentuhnya ketika menjumpai hal yang menarik.
2. Kebiasaan berkumpul warga, juga menjadi salah satu penyebab luasnya penyebaran virus corona. Kegiatan berkumpul yang dimaksud seperti arisan atau rapat warga, kegiatan kegiatan tersebut sangatlah berpotensi menyebarkan virus corona.
3. Hal yang paling berpotensi terkena virus corona adalah liburan atau pulang kampung. Seseorang tidak mungkin mengetahui kapan virus corona datang atau menempel pada tubuh ketika sedang melakukan perjalanan dan berakhir terjangkit atau menjadi *carrier*.

c. *Make Moral Judgement* (Membuat keputusan moral)

Kurang rasa kepedulian terhadap diri sendiri dan sekitar yang menyebabkan kasus klaster keluarga membesar. Dengan meningkatkan kepedulian pada diri sendiri dan sekitar dapat membantu mengurangi kasus penyebaran COVID – 19 di SIG.

*d. Treatment Recommendation* (Menunjukkan penyelesaian masalah)

Beberapa cara dapat dilakukan untuk meningkatkan pemahaman dan kepedulian mengenai penanganan penyebaran COVID – 19 di klaster keluarga. Untuk meningkatkan rasa kepedulian pada keamanan diri sendiri dan keluarganya, harus melakukan upaya pencegahan penyebaran COVID – 19 di klaster keluarga seperti berikut :

Untuk Pemerintah diharap dapat meningkatkan pengawasan dan menerapkan beberapa hal berikut :

1. Meningkatkan tes swab yang melibatkan banyak orang sekaligus sampai ke lingkungan terkecil seperti kelurahan dan RT(Rumah Tangga).
2. Melakukan sosialisai terhadap warga untuk meningkatkan pemahaman warga terhadap bahaya virus Corona.
3. Meningkatkan sistem Contact Tracing atau sistem untuk mendeteksi orang – orang yang sudah atau berpotensi tinggi terkena virus Corona.
4. Membuat kebijakan larangan berkerumun atau berkumpul dengan banyak orang di suatu tempat.

Sedangkan untuk Karyawan SIG diharap bisa melakukan hal hal berikut :

1. Mematuhi protokol Kesehatan yang sudah disediakan Pemerintah diluar rumah maupun didalam rumah.
2. Memilih milih tamu yang akan datang dan dianjurkan tidak menerima tamu sementara ini.
3. Meningkatkan pemahaman tentang bahayanya virus Corona untuk diri sendiri
4. Dianjurkan melakukan silaturahmi secara online atau daring dan mengurangi acara yang melibatkan bertemu dengan banyak orang.
5. Dianjurkan dirumah saja kecuali bekerja atau membeli kebutuhan, demi mencegah penyebaran COVID – 19 di lingkungan warga.
6. Diharap untuk tetap dirumah dan tidak melakukan perjalanan ke luar kota atau liburan sementara waktu.
7. Jika bergejala jangan takut untuk memeriksakan diri ke Puskesmas atau Rumah Sakit, agar mencegah penyebaran virus corona menjadi lebih luas.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Tujuan Kreatif

PT. Semen Indonesia(Persero) Tbk, khawatir akan kesehatan setiap karyawannya karena pandemi virus Corona. Untuk meningkatkan kewaspadaan dan kedisiplinan mengenai kesehatan diri sendiri, SIG memutuskan untuk membuat sebuah *video motion graphic* tentang virus corona menyebar di klaster keluarga.

#### 3.2 Target Audiens

a. **Geografis:**

Karyawan SIG yang bekerja di kantor.

b. **Demografis** :

Usia : 18 – 50 tahun

Jenis Kelamin : Pria dan Wanita

Model kerja : WFO (Work From Office)

c. **Psikografis** :

Karyawan yang memiliki kepentingan untuk datang ke kantor, walau sudah diterapkan model kerja WFH (Work From Home).

#### 3.3 Strategi Kreatif

Setelah memahami tujuan kreatif, menerangkan bagaimana penyebaran virus corona terjadi dan bagaimana cara mengatasinya, itulah yang akan menjadi isi pesan pada perancangan ini. Gaya visual yang digunakan adalah flat design, dan motion graphic sebagai sarana penyampaian pesannya.

### 3.4 Story Line

Diawali dengan sebuah judul dengan visual keluarga yang bertulisan “Waspadai Cluster Keluarga”, dan dilanjutkan dengan penjelasan bagaimana virus Corona dapat menyebar. Mulai dari karena anak – anak, acara berkumpul, dan sebagainya. Kemudian dilanjutkan dengan menampilkan gambar cara mengurangi penyebaran virus Corona di klaster keluarga.

### 3.5 Script/Skenario

**CLIENT NAME** : PT. Semen Indonesia(Persero) Tbk.

**PROJECT NAME** : Corona Virus in Family Cluster

**VIDEO TITLE** : Waspadai Cluster Keluarga

**LENGTH** : 1 – 2 minutes

**VOICE OVER** : -

**STYLE** : Flat Design

Scene	Motion
2	Teks Penyebab munculnya klaster keluarga
3	Membiarkan anggota keluarga bermain ke ruang publik tanpa menerapkan protokol Kesehatan
4	Mengikuti kegiatan berkumpul tanpa memperhatikan physical distancing
5	Melakukan liburan atau piknik ke tempat ramai
6	Apa yang harus dilakukan?
7	Membatasi aktivitas di luar rumah dan bertemu dengan banyak orang jika tidak mendesak
8	Memastikan seluruh anggota keluarga mendapatkan supply makanan sehat dan vitamin
9	Selalu menerapkan protokol kesehatan pencegahan Covid-19
10	Membatasi kontak anggota keluarga jika ada anggota keluarga yang bergejala Covid-19
11	Selalu membersihkan rumah dengan pembersih dan disinfektan
12	Hindari penggunaan pendingin ruangan (AC) jika berada dalam satu ruangan dengan anggota keluarga yang

	bergejala Covid-19
13	Bukalah jendela atau ventilasi di pagi hari agar udara dapat tersirkulasi
14	Logo Animasi SIG

(Tabel 1. Script)  
 [Sumber: Data Penulis]

### 3.6 Spesifikasi Teknis

Format yang digunakan penulis dalam membuat *motion graphic* pada perancangan ini sebagai berikut :

Format	Sertifikat
Ukuran	50 – 100 mb
Resolusi	1920 x 1080 px
Aspect Ratio	16 : 9
Duration	1 – 2 menit
Frame Rate	30 fps

(Tabel 2. Spesifikasi Teknis)  
 [Sumber: Data Penulis]

### 3.7 Konsep Visual

a. Desain Karakter

Desain karakter yang digunakan dalam perancangan ini, adalah model kantoran dan keluarganya. Memerlihat kan kemiripan antara karakter atau model dengan karyawan yang sedang bekerja agar karyawan memiliki ketertarikan pada *motion graphic* ini.


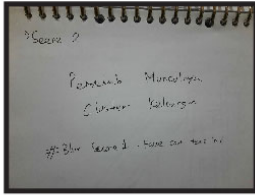

b. Desain Enviroment

Demi memberikan suasana yang sama dengan tempat dimana masalah terajadi, perancang menggunakan latar belakang kantor utama SIG.



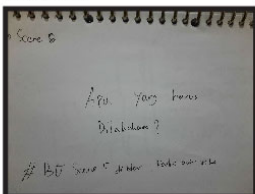
c. Storyboard

Storyboard digunakan untuk membantu animator memahami jalan cerita dan animasi apa saja yang dibutuhkan untuk *motion graphic* ini.



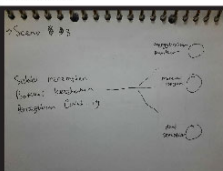
## TITLE : Waspada Cluster Keluarga

<b>Scene 01</b> 	<b>Action</b> Keluarga lengkap berada di dalam rumah dan dilindungi oleh rumah dari virus - virus yang berada di luar rumah <b>Text in Scene</b> "WASPADAI CLUSTER KELUARGA"
<b>Scene 02</b> 	<b>Action</b> Background masih sama scene 1 namun di blur dan fade in Tulisan <b>Text in Scene</b> "PENYEBAB MUNCULNYA CLUSTER KELUARGA"
<b>Scene 03</b> 	<b>Action</b> Banyak anak kecil bermain di taman bermain tanpa menerapkan protokol kesehatan yang berlaku <b>Text in Scene</b> "HEMBIARKAN ANGGOTA KELUARGA BERMAIN KE RUANG PUBLIK TANPA PROTOKOL KESEHATAN"


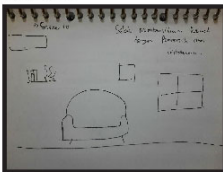
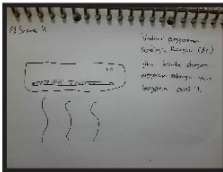
## TITLE : Waspada Cluster Keluarga

<b>Scene 04</b> 	<b>Action</b> Kegiatan berkumpul warga atau karyawan seperti piknik yang sedang memasak dan minum bersama <b>Text in Scene</b> "MENGIKUTI KEGIATAN BERKUMPUL TANPA MEHPERHATIKAN PHYSICAL DISTANCING"
<b>Scene 05</b> 	<b>Action</b> Background masih sama scene 1 namun di blur dan fade in Tulisan <b>Text in Scene</b> "HELAKUKAN LIBURAN ATAU PIKNIK KE TEMPAT RAMAI"
<b>Scene 06</b> 	<b>Action</b> Menggunakan background Scene 5 yang di blur, dan fade in Tulisan <b>Text in Scene</b> "APA YANG HARUS DILAKUKAN"

**TITLE : Waspadai Cluster Keluarga**

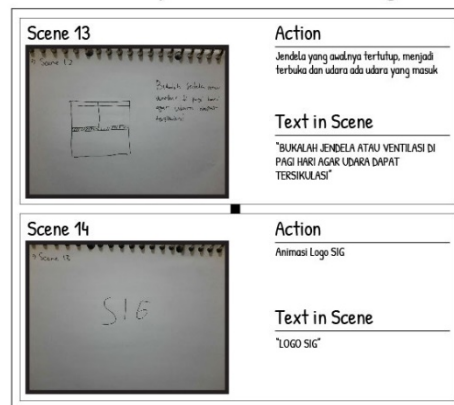
<p><b>Scene 07</b></p> 	<p><b>Action</b> Karyawan yang sedang bekerja di ruang kerjanya sendirian</p> <p><b>Text in Scene</b> "HEMBATASI AKTIFITAS DI LUAR RUMAH DAN BERTEHU DENGAN BANYAK ORANG JIKA TIDAK MENDESAK. STAY AT HOME"</p>
<p><b>Scene 08</b></p> 	<p><b>Action</b> Background masih sama scene 1 namun di blur dan fade in Tulisan</p> <p><b>Text in Scene</b> "HEMASTIKAN SELURUH ANGGOTA KELUARGA MENDAPATKAN SUPPLY MAKANAN SEHAT DAN VITAHIN"</p>
<p><b>Scene 09</b></p> 	<p><b>Action</b> Pop UP setiap balon secara berurutan setelah Tulisan muncul</p> <p><b>Text in Scene</b> "SELALU MENERAPKAN PROTOKOL KESEHATAN PENCEGAHAN COVID- 19"</p>

**TITLE : Waspadai Cluster Keluarga**

<p><b>Scene 10</b></p> 	<p><b>Action</b> Anggota keluarga yang sedang beraktivitas di ruangan yang berbeda</p> <p><b>Text in Scene</b> "HEMBATASI KONTAK ANGGOTA KELUARGA JIKA ADA ANGGOTA YANG BERGEJALACOVID - 19"</p>
<p><b>Scene 11</b></p> 	<p><b>Action</b> Ibu rumah tangga yang sedang membersihkan ruangan</p> <p><b>Text in Scene</b> "SELALU MEMBERSIHKAN RUMAH DENGAN PEMBERSIH DAN DISINFECTAN"</p>
<p><b>Scene 12</b></p> 	<p><b>Action</b> AC yang tadinya hidup kemudian mati</p> <p><b>Text in Scene</b> "HINDARI PENGGUNAAN PENDINGIN RUANGAN (AC) JIKA DALAM SATU RUANGAN ANGGOTA KELUARGA YANG BERGEJALA COVID - 19"</p>



TITLE : Waspada Cluster Keluarga



(Gambar 1. Storyboard)  
[Sumber: Karya Penulis]

### 3.8 Visualisasi

Setelah semua asset sudah selesai dibuat, proses selanjutnya adalah Animasi. Penulis menggunakan aplikasi *After Effect* untuk membantu proses pembuatan animasi. Dan berikut adalah beberapa *screenshot* dari scene yang sudah selesai dibuat :

Penyebab munculnya klaster keluarga



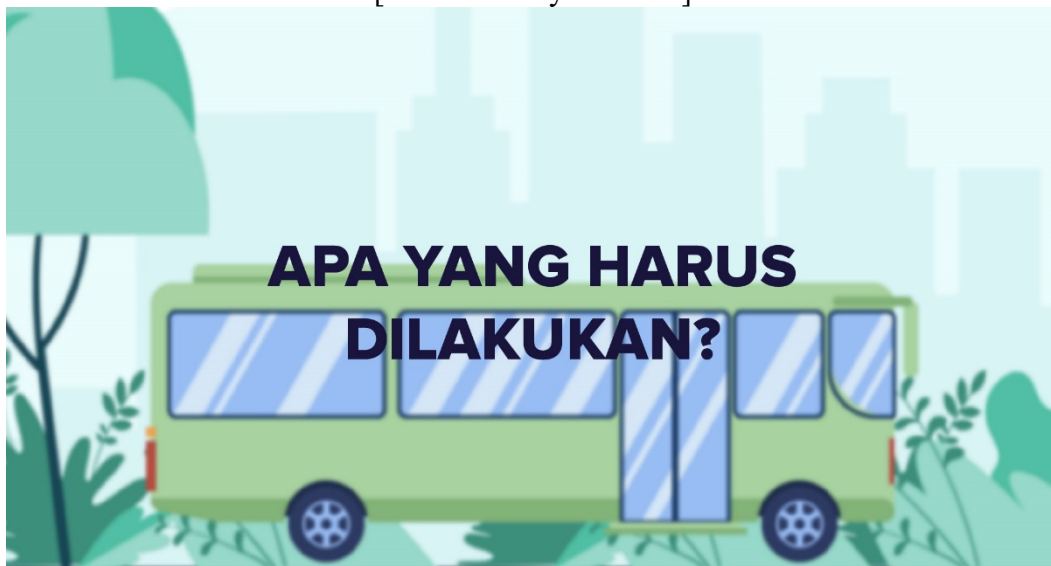
**PENYEBAB MUNCULNYA  
CLUSTER KELUARGA**

(Gambar 2. Visualisasi *Motion Graphic* Scene 2)  
[Sumber: Karya Penulis]

Membiarkan **anggota keluarga bermain** ke ruang publik **tanpa menerapkan protokol kesehatan**



(Gambar 3. Visualisasi Motion Graphic Scene 3)  
[Sumber: Karya Penulis]



(Gambar 4. Visualisasi Motion Graphic Scene 6)  
[Sumber: Karya Penulis]



(Gambar 5. Visualisasi *Motion Graphic* Scene 9)  
[Sumber: Karya Penulis]



(Gambar 6. Visualisasi *Motion Graphic* Scene 13)  
[Sumber: Karya Penulis]

### 3.8 Visualisasi

1. Tuhan Yesus Kristus sebagai juru selamat dan jalan dari kelancaran dalam membuat perancangan Tugas Akhir ini.
2. Orang Tua yang selalu memberi semangat dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Prof. Dr. Ir. Edi Noersasongko, M.Kom, selaku Rektor Universitas Dian Nuswantoro.
4. Bapak Dr. Guruh Fajar Shidik, S.Kom., M.Cs selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
5. Ibu Ir. Siti Hadiati Nugraini, M.Kom., Ph.D. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual-S1

6. Bapak Godham Eko Saputro, S.Sn., M.Ds selaku Koordinator Tugas Akhir yang telah memberi bimbingan untuk proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
7. Bapak Noor Hasyim M.Ds selaku dosen pembimbing yang selalu baik dan sabar dalam memberikan banyak bimbingan dan arahan dalam penyusunan tugas akhir ini.
8. Ibu Danica Johana selaku mentor officer PT. Semen Indonesia Tbk, yang berkenan menjadi narasumber untuk perancangan *motion graphic* dalam mata kuliah Tugas Akhir ini.
9. Ifham Rosyidi Calon Dosen, selaku pembimbing kedua yang selalu aktif mengingatkan untuk fokus, juga memberikan arahan dan informasi tentang bagaimana proses Tugas Akhir yang baik dan benar.
10. Teman-teman yang setia kawan dari semester satu sampai sekarang yang juga memberi banyak dorongan dan semangat.

#### 4. PENUTUP

##### 4.1 Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa produk utama dari perancangan ini adalah video *motion graphic* yang diharap dapat mengurangi penyebaran virus Corona di klaster keluarga. Dengan materi perancangan ini diambil dari buku dan jurnal yang berhubungan dengan masalah yang diangkat. Pada perancangan ini, Video *motion graphic* ini membahas tentang bagaimana cara virus corona di klaster keluarga menyebar dan cara menanganinya. Diharap video *motion graphic* tersebut dapat meningkatkan kewaspadaan masyarakat terhadap virus corona di klaster keluarga. Untuk membuat video *motion graphic* pada perancangan ini dibutuhkan beberapa tahap yaitu, Mencari data yang berhubungan atau terkait dengan tema, membuat sketsa dan storyboard, membuat desain digital yang sudah di konsepskan, mencari asset tambahan seperti backsound dan soundtrack, terakhir menganimasikan atau menggerakkan semua asset menjadi satu. Media yang digunakan untuk menyebarkan informasi adalah social media dan diprioritaskan untuk karyawan SIG.

##### 4.2 Saran

Dalam perancangan ini penulis memberikan saran untuk menambahkan beberapa gerakan terhadap karakter agar karakter terlihat lebih hidup dan tidak terlihat kaku. Sehingga terlihat lebih menarik dan lebih hidup. Kualitas desain karakter juga perlu di tingkatkan agar menambah daya Tarik dan lebih sesuai dengan desain background.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Gallagher, Rebecca, and Andrea Moore Paldy. *Exploring Motion Graphics* (Design Exploration). Thomson Delmar Learning, 2006.
- Sihombing, Danton. "Konsep Desain Grafis dalam Desain Publikasi." *Majalah Cakram*, Mei (2004).
- Munir, Multimedia. "Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan." Bandung: Alfabeta (2012).
- Hidayatullah, P. dan Daswanto, A. Nugroho, S. P. 2011. *Membuat Mobile Game Edukatif Flash*. Bandung: Informatika.
- Binanto, Iwan. *Multimedia digital-dasar teori dan pengembangannya*. Penerbit Andi, 2010.
- Thomas, Frank, Ollie Johnston, and Frank Thomas. *The illusion of life: Disney animation*. New York: Hyperion, 1995.
- Sitepu, Vinsensius. "Panduan mengenal desain grafis." PT. Elex Media (2004).

