

PEMBUATAN *MOTION GRAFIS* TENTANG PROFIL *RIGHT MEDIA PRODUCTION*

Oleh:

Damri Ales¹

Vanie Wijaya²

Salahuddin³

Noferianto Sitompul⁴

Politeknik Negeri Sambas

Alamat: JL. Sejangkung Desa, Sebayon, Kec. Sambas, Kabupaten Sambas, Kalimantan Barat (79463)

Korespondensi Penulis: damriales20@gmail.com, vaniewijaya.poltesa@gmail.com,
chess095@gmail.com, noferiantositompul@gmail.com.

Abstract. *Right Media Production is a business engaged in creative services and digital media production. In its promotional activities, the owner generally utilizes social media by displaying posters or banners as marketing tools. However, the use of motion graphics as a promotional medium is still rarely applied, resulting in promotional materials that lack optimal appeal. Therefore, this study aims to produce a motion graphic video profiling Right Media Production as an introduction to the business, designed to be more informative and engaging in order to increase consumer interest in the services offered. The development process uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, which consists of the stages of Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution. Through this approach, the resulting motion graphic is able to combine moving visual elements, typography, illustrations, and audio to create communicative and aesthetically appealing content. The final outcome of this study is expected to support Right Media Production in strengthening its digital marketing strategies and enhancing the effectiveness of information delivery through social media.*

Keywords: *Creative services, Promotional media, Profile video, Motion graphics, Multimedia Development Life Cycle (MDLC).*

PEMBUATAN *MOTION GRAFIS* TENTANG PROFIL *RIGHT MEDIA PRODUCTION*

Abstrak. Right Media Production merupakan sebuah usaha yang bergerak di bidang jasa kreatif dan produksi media digital. Dalam kegiatan promosinya, pemilik umumnya memanfaatkan media sosial dengan menampilkan poster atau banner sebagai sarana pemasaran. Namun, penggunaan motion graphic sebagai media promosi masih jarang diterapkan sehingga materi pemasaran kurang memberikan daya tarik yang optimal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan motion grafis video profil usaha Right Media sebagai pengenalan usaha yang lebih informatif dan menarik guna meningkatkan minat konsumen terhadap layanan yang ditawarkan. Proses pengembangan produk menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari tahap *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*. Melalui pendekatan ini, motion graphic yang dihasilkan mampu menggabungkan elemen visual bergerak, tipografi, ilustrasi, serta audio untuk menciptakan konten yang komunikatif dan estetis. Hasil akhir dari penelitian ini diharapkan dapat membantu Right Media Production dalam memperkuat strategi pemasaran digital serta meningkatkan efektivitas penyampaian informasi melalui media sosial.

Kata Kunci: Jasa kreatif, Media promosi, video profil, Motion graphic, Multimedia Development Life Cycle (MDLC).

LATAR BELAKANG

Right Media Production merupakan sebuah bisnis yang bergerak dalam bidang jasa kreatif dan produksi konten media digital. Beragam layanan ditawarkan, mulai dari live streaming, pemotretan, perekaman video, penggunaan drone, pembuatan sablon kaos, penyewaan kamera, pencetakan foto, hingga pembuatan undangan. Seluruh layanan tersebut dapat digunakan oleh individu, instansi pemerintah, perusahaan swasta, komunitas, maupun pelaku usaha yang membutuhkan dokumentasi atau penyampaian informasi secara visual. Pada bagian produksi, tim bertanggung jawab menyiapkan seluruh perangkat kamera untuk keperluan pemotretan pernikahan, kegiatan organisasi, dan acara kantor. Selain itu, mereka juga menangani proses live streaming, perekaman video, pembuatan desain sablon, serta pengeditan video highlight. Ragam pekerjaan tersebut menunjukkan bahwa kerja sama tim dan kemampuan teknis memiliki peran penting dalam menghasilkan konten visual berkualitas sesuai kebutuhan klien.

Dari hasil pengamatan, penyampaian informasi terkait usaha masih bertumpu pada banner dan poster yang tampilannya cenderung seragam sehingga kurang mampu menarik perhatian audiens. Oleh sebab itu, diperlukan pengembangan video profil usaha *Right Media Production* sebagai media informasi yang lebih menarik dan dinamis. Penggunaan motion graphic dinilai mampu menyampaikan pesan secara lebih jelas, hidup, dan mudah dipahami dibandingkan gambar statis. Dengan memadukan elemen visual bergerak, teks yang menarik, serta alur penyajian yang terstruktur, motion graphic dapat memberikan citra yang lebih profesional bagi *Right Media Production*. Pembuatan video profil berbasis motion graphic juga berpotensi meningkatkan daya tarik dan jangkauan promosi melalui berbagai platform digital seperti Instagram, YouTube, dan media sosial lainnya yang kini menjadi sumber utama masyarakat dalam mencari informasi dan layanan kreatif. Di tengah meningkatnya kebutuhan akan media visual yang interaktif, motion graphic terbukti lebih efektif dalam menyampaikan informasi.

Motion graphic sendiri merupakan kombinasi elemen visual berbasis waktu yang mengintegrasikan film dan desain grafis. Dengan demikian, pengembangan video profil sebagai media informasi ini diharapkan dapat menjadi strategi tepat untuk memperkenalkan layanan *Right Media Production* sekaligus menarik minat calon klien secara lebih luas. (Florenca & Lindartono, 2025).

KAJIAN TEORITIS

Video Profil

Video profil merupakan tayangan audiovisual yang berisi penjelasan mengenai profil sebuah perusahaan, instansi, atau daerah tertentu, yang ditujukan untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat sekaligus berfungsi sebagai media promosi melalui penyajian visual yang menarik. Secara umum, video adalah media yang merekam suatu momen atau peristiwa dan menyusunnya dalam bentuk rangkaian gambar serta suara yang dapat dinikmati di kemudian hari, baik sebagai dokumentasi maupun sebagai bahan kajian untuk mempelajari suatu kejadian. Video mampu menyajikan informasi dengan jelas, menggambarkan suatu proses, mengajarkan keterampilan secara efektif, serta menghemat dan memperjelas waktu penyampaian materi. Selain itu, video juga dapat memengaruhi sikap penonton karena mampu membangkitkan minat dan perhatian; tampilan visual serta audio yang disajikan dapat merangsang ketertarikan seseorang

PEMBUATAN *MOTION GRAFIS* TENTANG PROFIL *RIGHT MEDIA PRODUCTION*

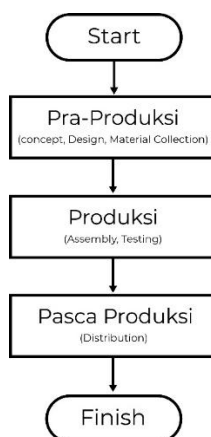
sehingga mereka lebih fokus dan terdorong untuk memahami informasi yang ditampilkan. (Hendrawan, 2022)

Motion Graphic

Motion graphic merupakan salah satu bidang dalam desain grafis yang memanfaatkan berbagai elemen visual seperti bentuk, garis, ukuran, arah, dan tekstur yang kemudian diberi pergerakan secara sengaja. Berbeda dengan desain grafis yang bersifat statis dan umumnya ditampilkan pada media cetak, motion graphic menampilkan elemen-elemen visual secara dinamis melalui format audiovisual. Media ini tidak hanya menggabungkan gambar, teks, suara, dan animasi untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik, tetapi juga berfungsi sebagai media bergerak yang efektif untuk menyampaikan pesan. Selain itu, motion graphic dapat digunakan sebagai sarana pendukung dalam metode pembelajaran lain karena mampu memberikan pengalaman yang melibatkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan, sehingga informasi lebih mudah dipahami dan diterima oleh audiens. (Baeti et al., 2021)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Metode multimedia development life cycle yang merupakan metode untuk menghasilkan suatu produk multimedia. Metode *multimedia development life cycle* terdapat tahapan yang diantaranya yaitu Konsep (Concept), Perencanaan (Design), Pengumpulan Bahan (Collecting Material), Pembuatan (Assembly), Pengujian (Testing), dan Pengembangan (Distribution). (Sitompul et al., 2023)



Gambar 1. Metode MDLC

Metode Pengumpulan Data

Proses mengumpulkan data dalam pembuatan "*Motion Video Promosi Right Media Production*" dilakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Adapun beberapa data yang didapatkan seperti:

1. Data Primer

Data Primer yang digunakan dari hasil analisis secara langsung di Unit Usaha *Right Media Production*, khusus di bagian Produksi.

2. Data Sekunder

Data sekunder yang diperoleh dari teori dan tinjauan dari karya serupa seperti jurnal, buku, dan artikel yang memiliki keterkaitan atau relevansi dengan topik penelitian yang sedang dikerjakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Motion Grafis Tentang Profil *Right Media Production* dibuat dengan software Adobe diantaranya *Illustrator*, *After Effect*. Adapun tahapan dalam pembuatan motion graphic antara lain

Pra-Produksi

Pada tahap pra-produksi, penerapan metode MDLC yang diterapkan yaitu:

1. Concept

Proses ini merupakan penentuan ide dan konsep motion graphic yang akan dibuat.

2. Design

Pengembangan selanjutnya dari ide dan konsep motion graphic dilakukan dalam beberapa tahap yaitu:

a. Naskah

Skenario dibutuhkan untuk mengembangkan ide cerita menjadi lebih spesifik dan terarah. Skenario dibuat melalui dari teks yang akan dikerjakan.

PEMBUATAN *MOTION GRAFIS* TENTANG PROFIL *RIGHT MEDIA PRODUCTION*

Right Media Production adalah sebuah unit usaha yang bergerak di bidang jasa kreatif dan produksi media digital.

perjalanan usaha ini dimulai pada awal tahun 2018. Tepat pada 1 Januari 2018, Bapak Rudi Hartono sebagai pemilik usaha secara resmi mendirikan usahanya yang pertama kali dikenal dengan nama Right Fotografi.

Melalui dedikasi dan profesionalisme tinggi, nama Right Fotografi berkembang menjadi Right Media Production

Lokasi unit usaha ini ada di Blok G 02, Perumahan Lorong Asri, Desa lorong, Kec. Sambas. Kota Sambas, Kalimantan Barat, Indonesia.

Layanan yang diberikan oleh Right Media Production berupa jasa kreatif dan dokumentasi visual, seperti live streaming, fotografi, videografi, penggunaan drone, sablon kaos, sewa kamera, cetak foto, serta cetak undangan.]

Adapun struktur organisasi di right media production sebagai berikut:

Beberapa bidang di unit usaha rmp terbagi menjadi 4 bagian:

1. *Videografer* bertanggung jawab mengatur konsep gambar dan cara pengambilan video,
2. Fotografer melakukan persiapan tentang gagasan visual dan teknik pencahayaan, mengkoordinasikan tempat foto dan model, mengatur jalannya sesi pemotretan, mengawasi kualitas tata letak dan pencahayaan gambar, serta melakukan penyesuaian dasar foto (pemilihan dan perbaikan gambar).
3. Streamer bertugas melakukan persiapan dan uji coba infrastruktur siaran langsung, seperti pengodean dan koneksi internet.
4. Editor melakukan persiapan alur cerita dan pengambilan footage, mengkoordinasikan aset visual, audio, dan grafis yang dibutuhkan.

Gambar 2. Naskah

b. *Storyboard*

Storyboard adalah sebuah Teknik atau metode yang digunakan untuk memvisualisasikan antarmuka berupa gambar dan teks (Rizal et al., n.d.). *Storyboard* pada umumnya berisi gambar, durasi, dan keterangan sesuai naskah. *Storyboard* dari *Motion Graphic* tentang profil *right media production*.

Tabel 3.3 *Storyboard*

Scene	Sequence	Gambar	Durasi	Keterangan
1	1		00:00 - 00:03	Opening
2	1		00:06 - 00:18	Menampilkan tahun berdiri
3	1		00:18- 00:39	Menampilkan foto pendiri usaha dan nama usaha(nama pertama dan nama resmi)
	2		00:40- 00:51	Menampilkan vektor rumah dan lokasi usaha
4	1		00:52 – 01:10	Menampilkan vektor penjelasan yang di tawarkan

5	1		01:11:- 01:19	Struktur organisasi
6	1		01.20- 02.20	Menampilkan penjelasan jasa
7	1		02.20- 02.25	Penutup

Gambar 3. *Storyboard*

PEMBUATAN *MOTION GRAFIS* TENTANG PROFIL *RIGHT MEDIA PRODUCTION*

3. *Material Collection*

Material Collection adalah tahapan untuk pengumpulan aset yang sudah disesuaikan dengan rancangan yang sudah dibuat. Pada *Motion Graphic* Tentang Profil *Right Media* Produksi, material yang dikumpulkan berupa desain elemen yang dibutuhkan seperti aset dan *background*.

Produksi

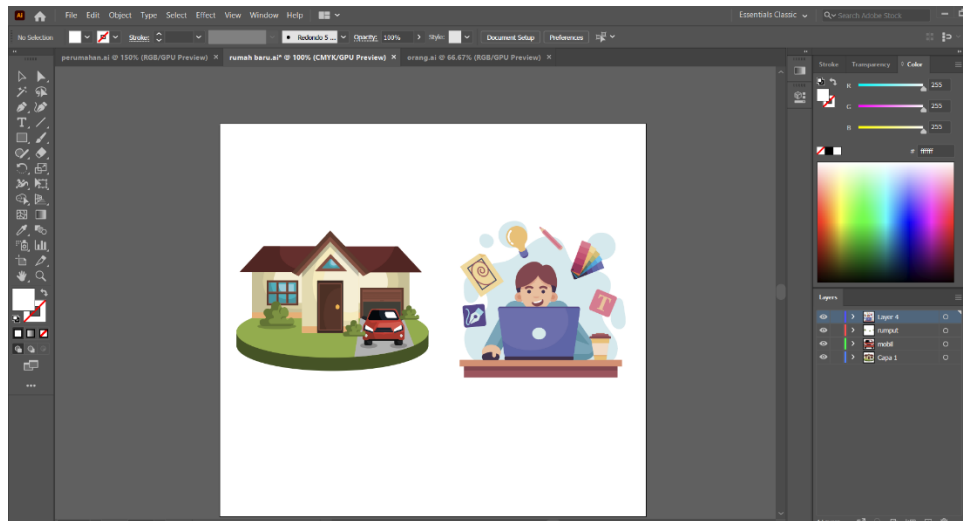
1. *Assembly*

Pada proses pembuatan, dilakukan desain karakter aset dan *background* menggunakan *Software* Adobe Illustrator. Penganimasian karakter, aset, *background* dan transisi pada konten *Motion Graphic* dilakukan dengan *Software* Adobe *after effect*. Berikut adalah tahapan yang dilakukan dalam Pembuatan *Motion Graphic* Tentang *Right Media* Produksi:

a. Desain Elemen

Tahap pertama dalam proses ini ialah mendesain elemen dan material yang dibutuhkan. Proses desain dilakukan menggunakan *software* Adobe illustrator. Adobe illustrator merupakan aplikasi desain grafis berbasis vektor dimana sifat file memiliki kualitas lebih baik (Lubis et al., 2022). Untuk memastikan efisiensi dan efektivitas dalam penggunaan elemen ketika dianimasikan, aset dan elemen dibagi serta dikelompokkan berdasarkan shot. Setiap aset dibuat dengan layer terpisah sesuai kebutuhan, seperti layer untuk karakter, *background*, dan elemen tambahan lainnya agar lebih mudah dianimasikan. Pembuatan elemen dilakukan dalam artboard berukuran 1920 piksel x 1080 piksel. Aset visual yang digunakan dalam video motion graphic profil *Right Media* Production meliputi berbagai elemen vektor dan foto yang merepresentasikan identitas serta layanan utama perusahaan. Aset yang dibuat antara lain vektor rumah dan karakter yang sedang bekerja di depan laptop untuk menggambarkan aktivitas kreatif di bidang multimedia, foto pemilik atau pendiri perusahaan yang dipadukan dengan ilustrasi orang memegang kamera sebagai simbol profesionalisme dalam bidang dokumentasi, serta ilustrasi perumahan yang menampilkan lokasi usaha di wilayah Sambas. Selain itu, terdapat lima aset utama lainnya berupa vektor drone, kamera, foto, kartu undangan pernikahan, dan baju sablon yang mencerminkan

ragam jasa yang ditawarkan perusahaan. Seluruh aset dirancang dengan gaya ilustrasi vektor bergaya modern menggunakan warna dominan biru dan krem, kemudian dianimasikan menggunakan Adobe *After Effects* untuk menghasilkan gerakan yang halus dan menarik sesuai dengan narasi promosi perusahaan.



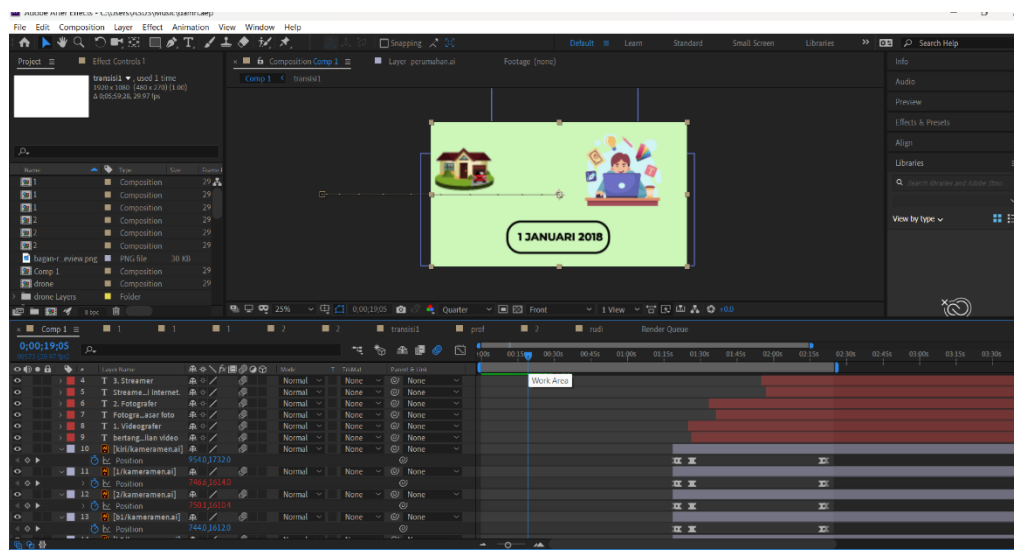
Gambar 4. Elemen

b. Animasi motion graphic

Proses animasi dilakukan menggunakan software Adobe After Effect. Langkah pertama dalam proses pembuatan video ini dimulai dengan membuat proyek baru dan new composition berukuran 1920 piksel x 1080 piksel. Selanjutnya, file video bumper logo Pemerintahan Kota Pontianak diimpor ke dalam proyek. Untuk membuat transisi, digunakan dua shape berupa rectangle yang digerakkan menggunakan efek position. File berformat .ai kemudian diimpor sebagai composition, agar elemen-elemen di dalamnya lebih terorganisir dan dapat dianimasikan secara individual per layer-nya. Setiap composition yang telah berisi aset visual kemudian diimpor ke timeline untuk dilakukan proses animasi sesuai urutan scene. Animasi dimulai dengan gerakan pop-up pada elemen rumah dan karakter yang bekerja di depan laptop menggunakan efek position dan scale untuk memberikan kesan dinamis pada pembuka video. Selanjutnya, transisi menuju adegan foto pemilik perusahaan dipadukan dengan vektor orang memegang kamera, di mana gerakan kamera dianimasikan menggunakan efek rotation agar terlihat realistis. Pada bagian perumahan, animasi dilakukan dengan efek position untuk memberikan ilusi pergerakan kamera pan dari kiri ke kanan. Sementara itu,

PEMBUATAN *MOTION GRAFIS* TENTANG PROFIL *RIGHT MEDIA PRODUCTION*

pada bagian yang menampilkan layanan utama perusahaan, aset drone, kamera, foto, kartu undangan pernikahan, dan baju sablon dianimasikan dengan teknik *scale* dan *ease in-out* untuk menghasilkan efek *pop-up* halus dan menarik. Beberapa elemen pendukung seperti teks judul dan subjudul diberi efek *simple text reveal* menggunakan *opacity* dan *position* agar selaras dengan pergerakan visual. Transisi antar-adegan dibuat dengan efek *fade in–fade out* dan *motion blur* untuk memperkuat alur visual. Seluruh animasi dirancang secara konsisten dalam *composition induk* menggunakan *Adobe After Effects*, dengan pengaturan durasi dan *timing* yang disesuaikan dengan alur narasi, sehingga menghasilkan video profil yang komunikatif, dinamis, dan menarik secara estetika.



Gambar 5. animasi

c. *Voice Over*

Penambahan *voice over* dapat membantu sebagaia udio penjelas dalam video motion graphic. Setelah animasi dibuat, rekaman berupa *voice over* teks narasi naskah juga di perlukan.Perekaman *voice over* dilakukan dengan perekam suara yang ada pada smartphone.

d. *Compositing and Editing Audio*

Tahap terakhir dalam perancangan merupakan tahap *compositing and editing audio*. Penyuntingan audio dilakukan menggunakan perangkat lunak *Adobe after effec*. *Adobe After Effects* digunakan untuk memainkan animasi untuk mendukung perlu dibutuhkan perangkat lunak, *image editing* (Vernando & Simanjuntak, 2024). Beberapa audio yang diolah diantaranya yaitu *voice over*,

background, dan sound effect. Audio-audio tersebut disusun sedemikian rupa sesuai kepentingan

2. Testing

Dalam tahapan ini, produk multimedia yang dihasilkan akan diuji untuk memastikan produk layak untuk dipublikasikan atau tidak. Adapun daftar pertanyaan yang disajikan dalam bentuk kuisisioner “Pembuatan *Motion Grafis* Tentang Profil *Right Media Production*” adalah sebagai berikut:

a. Uji kelayakan pada Ahli Materi

Menggunakan skala likert Dilakukan pengujian kelayakan berupa penilaian kuisisioner oleh Ahli Materi menggunakan skala likert. Berikut merupakan hasil penilaian dari kuisisioner yang dapat dilihat pada gambar 4.

No	Pertanyaan	Ahli materi Ke-	
		1	2
1	Apakah alur dalam motion graphic ini sudah sesuai?	5	5
2	Apakah bahasa yang digunakan mudah di pahami?	4	5
3	Apakah durasi sudah sesuai?	4	5
4	Apakah motion graphic yang dibuat ini menarik?	4	5
5	Apakah desain objek dan elemen sudah sesuai?	5	4
6	Apakah teks yang digunakan cukup jelas?	5	4
7	Apakah penyampaian materi cukup jelas?	4	4
8	Kesesuaian materi dengan motion graphic	5	5
9	Alur penjelasan materi mudah di mengerti	5	5
10	Penyampaian materi mudah di mengerti	5	5

Gambar 6. Kuisisioner Penguji Ahli Materi

b. Uji Kelayakan pada Ahli Media

Menggunakan skala likert dilakukan pengujian kelayakan berupa penilaian kuisisioner oleh Ahli Media menggunakan skala likert. Berikut merupakan hasil penilaian dari kuisisioner yang dapat dilihat pada gambar 5.

PEMBUATAN *MOTION GRAFIS* TENTANG PROFIL *RIGHT MEDIA PRODUCTION*

No	Pertanyaan	Ahli media Ke-	
		1	2
1	Desain grafis yang digunakan dalam media ini menarik	5	5
2	Apakah warna dalam desain grafis sudah konsisten?	4	5
3	Tata letak dan komposisi desain grafis mudah dipahami dan membantu menjelaskan pesan yang disampaikan	4	4
4	Apakah backsound, sound effect, dan voice over yang digunakan tidak mengganggu?	4	4
5	Apakah teknik animasi motion graphic ini sudah bagus?	5	4
6	Apakah desain grafis yang dibuat dapat menarik penonton?	5	5
7	Apakah pergerakan teks sudah sesuai dengan voice over?	4	4
8	Apakah teks yang ditampilkan cukup jelas?	4	5
9	Apakah voice over sudah sesuai dengan penyampaian materi	5	5
10	Apakah efek yang digunakan pada motion graphic sudah sesuai?	5	5

Gambar 7. Uji Kelayan Ahli Media

- c. Uji kelayakan pada Masyarakat umum dilakukan pengujian kelayakan berupa penyebaran kuisioner untuk masyarakat umum. Berikut merupakan hasil penilaian dari kuisioner yang dapat dilihat pada gambar 6.

R	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5
3	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5
4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5
5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4
6	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4
7	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4
8	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5
9	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5
10	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5
11	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4
12	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4
13	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4
14	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5
15	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5
16	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4
17	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4
18	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5
19	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5
20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Gambar 8. Uji Kelayakan Pada Masyarakat

Berdasarkan hasil perhitungan skala likert kuisioner, penilaian ahli materi menunjukkan kelayakan sebesar 93%, penilaian ahli media sebesar 91%, dan penilaian masyarakat umum menunjukkan kelayakan sebesar 89,9%. Dengan demikian, secara keseluruhan “Pembuatan *Motion Grafis* Tentang Profil *Right Media Production*” dinyatakan sangat layak untuk disebar luaskan atau dipublikasi.

Pasca Produksi

Pada tahapan ini merupakan poin distribution yang dimana hasil akan didistribusikan. Pembuatan *Motion Grafis Tentang Profil Right Media Production* diserahkan kepada Bagian Produksi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pembuatan motion graphic yang berjudul “Pembuatan Motion Grafis Tentang Profil Right Media Production” telah selesai dibuat dengan durasi 2 menit 25 detik dengan format file MP4. Proses pengembangan dilakukan dengan menerapkan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yang meliputi beberapa langkah mulai dari analisis kebutuhan, perancangan konsep dan storyboard, pengumpulan berbagai aset, pembuatan animasi, penyuntingan audio maupun video, hingga tahap akhir berupa proses rendering. Melalui rangkaian tahapan tersebut, pembuatan video dapat berlangsung secara sistematis dan selaras dengan tujuan yang telah ditetapkan. Produk video yang telah selesai kemudian diserahkan kepada pemilik Right Media Production sebagai media informasi yang siap digunakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dihaturkan terima kasih kepada Bapak Rudi hartono S.T bagian Produksi, yang berperan penting dalam terlaksananya Pembuatan *Motion Grafis Tentang Video Profil Right Media Production*.

DAFTAR REFERENSI

- Baeti, N., Bahar, A., Indrawati, V., S, D. K., Boga, D. T., & Surabaya, U. N. (2021). Studi Literatur Efektifitas Media Interaktif Motion Graphic dalam Pembelajaran. *Jurnal Tata Boga*, 10(2), 389–397.
- Florescia, G., & Lindartono, S. (2025). *PERANCANGAN VIDEO IKLAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI STRATEGI PEMASARAN UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN PRODUK UMKM VYCTORY BAKERY & SNACK*. 3(10), 298–306.
- Hendrawan, F. (2022). Video Profil Pt. Batugunung Rinjani Jayaperkasa Lombok Timur Sebagai Media Promosi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 6(02), 83–96. <https://doi.org/10.32815/jeskovsia.v6i02.872>

PEMBUATAN *MOTION GRAFIS* TENTANG PROFIL *RIGHT MEDIA PRODUCTION*

- Lubis, B. S., Sari, S. P., Febri, E., Siregar, S., & Hanif Batubara, I. (2022). Pemanfaatan Adobe Illustrator (AI) Sebagai Aplikasi Desain Bahan Ajar Berbasis Komik Utilization of Adobe Illustrator (AI) as a Comic-Based Teaching Material Design Application. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(4), 624–635. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Axiologiya/index>DOI:<http://dx.doi.org/10.30651/aks.v6i4.9851>
- Rizal, M., Ashar Pahany, M., & Informatika STMIK AKBA Makassar, T. (n.d.). *Rizal dkk, Perancangan Animasi Motion Graphic Sebagai Media Promosi Stmik AKBA PERANCANGAN ANIMASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI STMIK AKBA.*
- Sitompul, N., Wijaya, V., & Mulyanto, U. H. (2023). Development Of The Sambas State Polytechnic Campus Virtual Tour Application By Applying The Multimedia Development Life Cycle Method. *Jurnal Info Sains : Informatika Dan Sains*, 13(3), 785–791. <http://ejournal.seaninstitute.or.id/index.php/InfoSains>
- Vernando, V., & Simanjuntak, P. (2024). Pembuatan Animasi Wallpaper 2D Dengan Aplikasi Adobe After Effect. *PROSIDING, Seminar Nasional Ilmu Sosial & Teknoogi*, 6, 268–275.