

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI EDUKASI
PENGENALAN PROFESI BIDANG DESAINER GRAFIS DI
INDUSTRI KREATIF BAGI SISWA SMK DKV DAN
BROADCAST DI SUKABUMI**

SKRIPSI

YUSUP MAULANA RIZKY

NIM:20210060060



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
SUKABUMI**

2025

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI EDUKASI
PENGENALAN PROFESI BIDANG DESAINER GRAFIS DI
INDUSTRI KREATIF BAGI SISWA SMK DKV DAN
BROADCAST DI SUKABUMI**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh Gelar
Sarjana Desain (S. Ds) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual*

OLEH :

YUSUP MAULANA RIZKY

NIM : 20210060060



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
SUKABUMI**

2025

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI EDUKASI
PENGENALAN PROFESI BIDANG DESAINER GRAFIS DI
INDUSTRI KREATIF BAGI SISWA SMK DKV DAN BROADCAST
DI SUKABUMI

NAMA : YUSUP MAULANA RIZKY

NIM : 20210060060

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Desai Komunikasi Visual saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Sukabumi, 2025



Yusup Maulana Rizky

Penulis

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI EDUKASI
PENGENALAN PROFESI BIDANG DESAINER GRAFIS DI
INDUSTRI KREATIF BAGI SISWA SMK DKV DAN BROADCAST
DI SUKABUMI

NAMA : YUSUP MAULANA RIZKY

Nim : 20210060060

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 15 Agustus 2025 Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

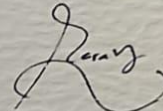
Sukabumi, 23 Agustus 2025

Pembimbing I



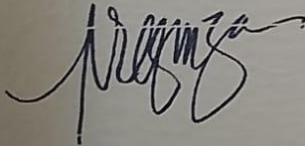
Agus Darmawan S.Sn., M.Sn
NIDN. 0431088506

Pembimbing II



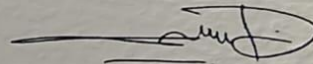
Raray Istianah, M.Pd
NIDN. 0422079203

Ketua Penguji



Irni Resmi Apriyanti, S.Ds., M.Ds
NUPTK. 5748762663231082

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Agus Darmawan S.Sn., M.Sn
NIDN. 0431088506

PLH. Dekan Fakultas Teknik, Komputer, dan Desain

Ir. Paikun. ST., M.T., IPM., ASEAN Eng
NIDN. 0402037401

ABSTRACT

Rapid technological developments, especially in digital media, have had a significant impact on the creative industry, including the graphic designer profession. However, there is still a gap in understanding among vocational high school students, especially those majoring in DKV and Broadcast, regarding the profession and workflow in the creative industry. Based on observation data from several vocational high schools in Sukabumi, the majority of students do not yet understand in depth the challenges, responsibilities, and workflow of a graphic designer. The purpose of this study is for vocational high school students to have provisions and be educated with motion graphic videos about the introduction of graphic designers in this industry. The method used in this study is a mixed method by taking interview data and distributing questionnaires. With this, the author designs motion graphics as an educational introduction to the profession of graphic designers in the creative industry for vocational high school students in DKV and broadcast in Sukabumi..

Keywords: *Motion Graphic, Graphic Designer, Vocational School Students*



ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang pesat, terutama dalam media digital, telah memberikan dampak signifikan terhadap industri kreatif, termasuk profesi desainer grafis. Namun, masih terdapat kesenjangan pemahaman di kalangan siswa SMK, khususnya jurusan DKV dan Broadcast, terkait profesi dan alur kerja di industri kreatif. Berdasarkan data observasi di beberapa SMK di Sukabumi, mayoritas siswa belum memahami secara mendalam tantangan, tanggung jawab, serta alur kerja seorang desainer grafis. Tujuan penelitian ini adalah agar siswa siswi smk memiliki bekal dan teredukasi dengan vidio motion graphic seputar pengenalan designer grafis di industri ini. Metode yang di pakai pada penelitian ini adalah metode campuran (Mixed Method) dengan mengambil dari data wawancara dan penyebaran angket. Dengan ini penulis merancang motion graphic sebagai edukasi pengenalan profesi bidang desainer grafis di industri kreatif bagi siswa smk DKV dan broadcast di sukabumi.

Keywords: *Motion Graphic*, *Designer Graphic*, *Siswa/i SMK*



KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Perancangan Motion Graphic Sebagai Edukasi Pengenalan Profesi Bidang Designer Grafis Di Industri Kreatif Bagi Siswa Smk Dkv Dan Broadcast Di Sukabumi . Penyusunan skripsi ini dibuat dengan maksud untuk memenuhi syarat kelulusan dalam mencapai gelar Sarjana Desain pada program studi SI Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra.

Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yangsebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Dr. Kurniawan, ST.,M.Si.
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Putra Sukabumi
3. Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn
4. Dosen Pembimbing I Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn
5. Dosen Pembimbing II Universitas Nusa Putra Sukabumi Ibu Raray Istianah, M.Pd.
6. Dosen Penguji 1 Irni Resmi Apriyanti, S.Ds., M.Ds,
7. Para Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi
8. Orang tua dan keluarga yang telah mendukung saya dari awal kuliah hingga akhir dari penyelesaian skripsi ini
9. Rekan –rekan mahasiswa
10. SMKN 1 Gunung Guruh, SMKN 4 Kota Sukabumi, MDTV

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat kami harapkan demi perbaikan. Amin YaaRabbal 'Alamiin.

Sukabumi, 23 Agustus 2025

Yusup Maulana Rizky

Penulis



**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : YUSUP MAULANA RIZKY
NIM : 20210060060
Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
Jenis karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas NusaPutra **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI EDUKASI PENGENALAN
PROFESI BIDANG DESAINER GRAFIS DI INDUSTRI KREATIF BAGI
SISWA SMK DKV DAN BROADCAST DI SUKABUMI

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada tanggal : 15 Agustus 2025



(Yusup Maulana Rizky)

DAFTAR ISI

COVER	i
PERNYATAAN PENULIS	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Perancangan	3
1.5 Manfaat Perancangan	4
1.6 Kerangka Perancangan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Landasan Teori	6
2.1.1 Media	6
2.1.2 Edukasi	7
2.1.3 Media Edukasi	8
2.1.4 Media Audio Visual.....	8
2.1.5 Animasi.....	11
2.1.6 Motion graphic	13
2.1.7 Profesi	14
2.1.8 Designer Graphic.....	15
2.1.9 Industri Kreatif.....	16
2.1.10 Remaja SMK.....	17
2.1.11 Tahapan Kematangan Karir	17
2.2 Kerangka Teori.....	18

2.3	Penelitian terdahulu	19
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN		23
3.1	Metode Penelitian	23
3.2	Metode Pengumpulan Data.....	23
3.2.1	Wawancara	23
3.2.2	Observasi.....	23
3.2.3	Penyebaran Angket	24
3.3	Metode Analisis Data.....	24
3.4	Objek Perancangan	24
3.5	Metode Dan Konsep Perancangan	24
3.5.1	Metode Perancangan.....	24
3.5.2	Konsep dan Strategi Pesan / Komunikasi	33
3.5.3	Konsep dan Strategi Kreatif.....	34
3.5.4	Konsep dan strategi media.....	35
3.5.5	Konsep dan Strategi Visual	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		42
4.1	Hasil Perancangan dan Pembahasan	42
4.1.1	Hasil Perancangan.....	42
4.1.2	Pembahasan	55
4.1.3	Efektivitas Media.....	55
4.1.4	Media Pendukung.....	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		60
5.1	Kesimpulan.....	60
5.2	Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA		61

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel penelitian terdahulu	21
Tabel 3. 1 perangkat keras yang akan digunakan	41
Tabel 4. 1 Storyline john si calon designer	42
Tabel 4. 2 Sajian visual dan penjelasan per scene	52



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 contoh animasi tradisional.....	11
Gambar 2. 2 contoh animasi 2 dimensi.....	12
Gambar 2. 3 contoh animasi 3 dimensi.....	12
Gambar 2. 4 contoh animasi stop motion.....	13
Gambar 2. 5 contoh motion graphic	13
gambar 2. 6 Kerangka Teori	18
Gambar 3. 1 Diagram hasil mengenai tantangan designer (a), Diagram hasil pemilihan media (b), Diagram hasil mengenai suasana kerja (c)	31
Gambar 3. 2 dokumentasi dengan narasumber pertama	31
Gambar 3. 3 dokumentasi setelah wawancara terhadap narasumber 2.....	32
Gambar 3. 4 pemaparan materi angket	32
Gambar 3. 5 referensi opening judul.....	36
Gambar 3. 6 referensi seorang anak smk yang sedang ngedit (sumber : google.com).....	37
Gambar 3. 7 (a)gambar orang bekera, (b) dua orang berdiskusi, (c) Ruang kantor	37
Gambar 3. 8 karakter manusia low poly	37
Gambar 3. 9 suasana kantor low poly	38
Gambar 3. 10 color palet.....	38
Gambar 3. 11 font nunito.....	39
Gambar 4. 1 Imageboard John si calon designer	47
Gambar 4. 2 Gambar Story board.....	48
Gambar 4. 3 Storyboard John si calon designer (Sumber : Dokumentasi Penulis)	48
Gambar 4. 4 Storyboard	49
Gambar 4. 5 Susunan aset 3d di blender.....	50
Gambar 4. 6 (a) Editing Motion/Animasi di after effects	50
Gambar 4. 7 Proses cutting dan penyusunan vidio.....	51

Gambar 4. 8 Proses editing dan penyusunan audio dan visual di adobe premier pro (Sumber : Dokumentasi Penulis).....	51
Gambar 4. 9 Tangkapan layar instagram.....	56
Gambar 4. 10 (a). gambar diagram mengenai isi motion graphic (b). gambar diagram hasil mengenai visual	56
Gambar 4. 11 (a). diagram menjelaskan isi profesi designer (b). fungsi motion graphic sebagai media edukasi.....	57
Gambar 4. 12 Poster Media pendukung.....	58
Gambar 4. 13 Mock up x bander untuk pameran (Sumber : Dokumentasi Penulis).....	58
Gambar 4. 14 (a) cover Courasel, (b) pengertian designer, (c) alur kerja, (d) alur kerja, (e) tantangan designer, (f) qr untuk vidio	59
Gambar 4. 15 Tangkapan layar instagram	59



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat. Berbagai perkembangan teknologi yang dapat dirasakan saat ini, di antaranya adalah kemajuan media informasi yang dapat disebarkan secara cepat melalui media elektronik maupun digital, seperti media sosial dan televisi. Perkembangan teknologi tersebut juga berdampak pada industri kreatif yang mengalami kemajuan, seperti pembuatan konten yang tidak lagi terbatas pada media cetak, tetapi juga dapat dibuat dalam bentuk gerak (*motion*) atau animasi agar lebih menarik perhatian.

Menurut Simatupang industri kreatif adalah industri yang mengandalkan keterampilan, talenta dan kreativitas yang berpotensi dalam meningkatkan kesejahteraan.(Rafli, 2023). Industri kreatif memiliki beberapa jenis profesi di dalamnya, seperti desainer grafis, penulis kreatif, fotografer, ilustrator, animator, musisi, dan pembuat film. Untuk memasuki industri kreatif, terutama pada profesi desainer grafis, dibutuhkan jenjang pendidikan yang berfokus pada jurusan yang berhubungan dengan industri kreatif, salah satunya jenjang pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pada pendidikan SMK, siswa akan mempelajari banyak keahlian dibidang tertentu, baik *hard skill* maupun *soft skill*. Selain itu, banyak siswa SMK yang setelah lulus dari sekolahnya langsung masuk ke dalam dunia kerja. Dilansir dari website kumparan “ Laporan tersebut juga menyebutkan, ada 570 ribu lulusan SMK langsung terjun ke dunia kerja setelah lulus, bahkan 90 ribu di antaranya sudah bekerja sebelum kelulusan”. (Kumparan, 2025). Data tersebut menunjukkan banyaknya siswa SMK yang langsung terjun kerja setelah lulusnya.

Untuk terjun ke industri kreatif atau *broadcasting*, bagi siswa SMK diperlukan pengenalan profesi dan alur kerja agar mereka memahami bagaimana sebuah pekerjaan berjalan. Namun, pada tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya pada jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), sering kali terjadi

kesenjangan antara materi pembelajaran di sekolah dengan praktik nyata di dunia kerja, terutama dalam industri *broadcast* dan media digital.

Berdasarkan data yang didapatkan dari hasil wawancara dan observasi di Sekolah Menengah Kejuruan di Sukabumi, dari 55 responden, 54% di antaranya belum banyak memahami tekanan atau tantangan yang biasa dihadapi oleh seorang desainer di industri kreatif, dan 29% tidak mengetahui sama sekali.

Selain itu, sebagian besar siswa tidak mengetahui tugas dan tanggung jawab seorang desainer di industri kreatif. Data tersebut menunjukkan bahwa masalah yang terjadi adalah kurangnya media edukasi yang menjelaskan profesi desainer grafis di industri kreatif, baik dari pengertian, alur kerja, hingga suasana kerjanya, bagi siswa SMK.

Dari 55 siswa, 90% dari mereka memilih media digital untuk penyampaian informasi mengenai profesi desainer grafis, dan 87% dari mereka memilih jenis video untuk penyampaian informasinya.

Dalam upaya mengedukasi siswa sekolah menengah kejuruan agar lebih mengenal profesi sebagai desainer grafis, diperlukan media penunjang yang dapat memberikan informasi tentang alur dunia kerja di industri kreatif. Diharapkan, siswa SMK dapat memahami alur kerja di industri kreatif sehingga menjadi bekal bagi mereka saat memasuki dunia kerja yang sesungguhnya. Media *motion graphic* dipilih karena dilansir dari Kompas.com, Millward Brown (2017) menyatakan bahwa Generasi Z lebih menyukai konten visual daripada teks. Mereka cenderung lebih cepat memahami konten visual, karena cara ini memungkinkan mereka untuk tidak terfokus pada satu jenis aktivitas saja. (Ayunda, 2021). Maka dari itu perancangan *motion graphic* dipilih sebagai media pembelajaran audio visual karena cukup relevan dengan era digital saat ini.

Menurut Sunarjo (2014) *Motion Graphic* merupakan infografis yang didesain bergerak seperti media audio visual berupa film, video dan animasi dalam komputer, Dalam title untuk film, opening program televisi, bumper dan elemen-elemen grafis yang muncul di layar kaca termasuk dalam *motion graphic* karena terdapat teks ataupun tipografi dan grafis yang bergerak. Selain itu logo 3D sebuah

identitas stasiun televisi dan iklan televisi juga termasuk dalam *motion graphic* (Fauzyah & Franzia, 2018). *Motion graphic* kali ini di rancang untuk memberikan informasi kepada anak SMK mengenai alur kerja desainer grafis di industri kreatif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah diantaranya :

1. Bagaimana membuat materi pengenalan profesi desainer grafis secara singkat dan mudah dipahami oleh siswa jurusan DKV di SMK ?
2. Bagaimana merancang *motion graphic* yang efektif sebagai media edukasi bagi siswa SMK jurusan DKV?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah di atas mengenai perancangan *motion graphic*. Maka dapat ditentukan batasan batasan masalah sebagai berikut:

1. Subjek penelitian dibatasi pada siswa SMK jurusan DKV khususnya yang berada di tingkat kelas X dan XI.
2. Materi yang disampaikan, difokuskan pada pengenalan profesi desainer grafis, mulai dari pengertian *designer graphic* beserta alur kerja profesinya dimulai dari tahap brief, riset, konsep, desain, revisi, final.
3. Media yang dirancang terbatas pada bentuk *motion graphic*, dengan durasi pendek (1 - 3 menit) sebagai media edukasi.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari Perancangan *Motion Graphic* sebagai media edukasi tentang pengenalan profesi desainer grafis untuk siswa SMK adalah :

1. Merancang media edukasi berbentuk *Motion Graphic* yang menjelaskan profesi desainer grafis secara audio maupun visual

2. Menyediakan solusi media edukasi yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa DKV.
3. Meningkatkan pemahaman siswa SMK terhadap proses kerja desainer grafis melalui media yang inovatif dan komunikatif.

1.5 Manfaat Perancangan

Perancangan *Motion Graphic* sebagai media edukasi tentang alur kerja designer grafis untuk siswa SMK di sukabumi ini diharapkan dapat bermanfaat setidaknya dalam beberapa hal diantaranya :

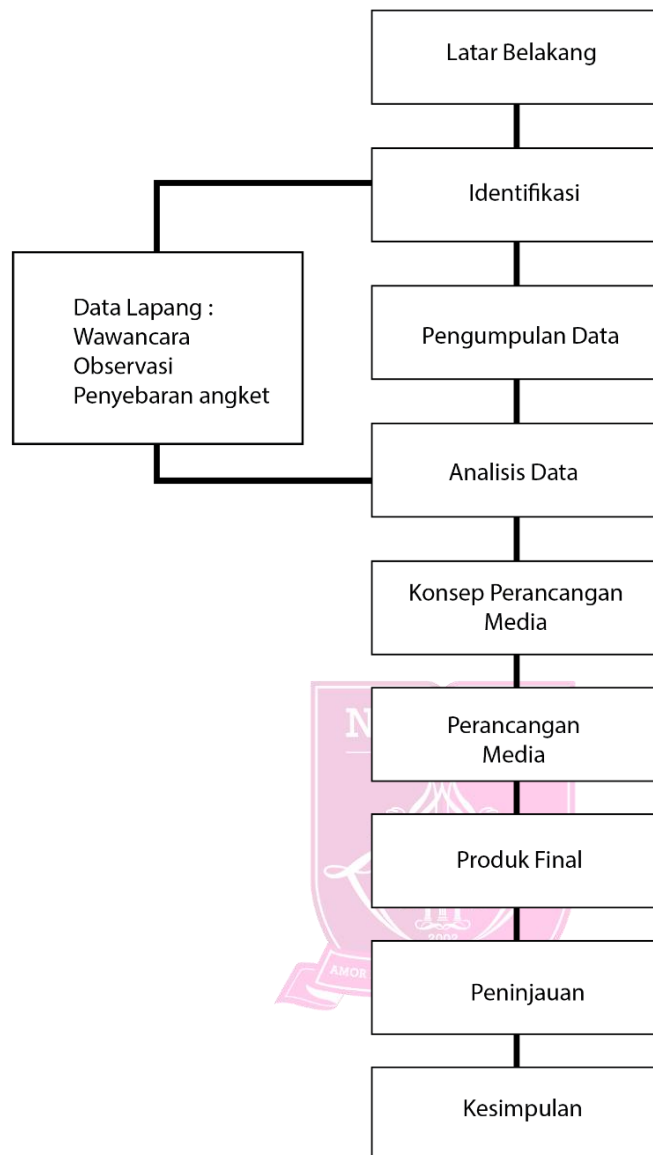
a. Manfaat Bagi Penulis

Perancangan ini dapat menambah wawasan bagi penulis mengenai alur kerja di industri kreatif sesungguhnya Selain itu, perancangan ini memberikan pengalaman baru dalam merancang *Motion Graphic* sebagai media edukasi yang informatif dan edukatif serta mudah di fahami oleh siswa SMK jurusan DKV di sukabumi.

b. Manfaat Bagi Siswa SMK

Perancangan *Motion Graphic* ini diharapkan dapat menjadi media yang efektif, informatif dan edukatif bagi siswa SMK di sukabumi terutama jurusan DKV.

1.6 Kerangka Perancangan



Bagan 1. 1 Kerangka Penelitian

(sumber : dokumentasi penulis)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Motion graphic masih menjadi media digital yang sangat diminati dan menarik perhatian. Hal ini karena media video motion graphic menggabungkan audio, visual, serta animasi, sehingga relevan digunakan di era kemajuan teknologi yang sangat pesat saat ini. Media ini juga lebih efektif dibandingkan media statis lainnya.

Kemajuan teknologi berdampak pada penyebaran informasi yang sangat cepat. Oleh karena itu, video motion graphic sangat cocok disebarluaskan melalui media sosial, baik di Instagram maupun YouTube.

Rancangan ini diawali dengan fenomena bahwa banyak siswa SMK, khususnya jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), yang belum memahami profesi desainer grafis. Video motion graphic ini, yang berisi tentang pengertian, alur kerja, dan tantangan desainer, diharapkan dapat menjadi bekal bagi siswa SMK DKV sebelum memasuki dunia industri kreatif. Sebagai media pendukung, poster dan karusel juga akan digunakan untuk menghubungkan audiens ke video motion graphic.

5.2 Saran

Saran pada perancangan ini adalah harus lebih kompleks lagi dalam membuat animasi pada aset yang telah dibuat serta bisa menggerakkan karakternya. Sekolah yang dijangkau harusnya bisa lebih banyak lagi agar tersebar luas.

Berkaitan dengan penelitian ini peneliti berharap agar lebih banyak lagi media informasi untuk mengedukasi menggunakan media video terutama motion graphic ini, karena penerimaan informasi secara gabungan visual dan verbal dapat lebih mudah ditangkap.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, A. P. (2024). *Warna Monokrom: Pengertian, Jenis, dan Tips Penggunaannya*. Telkomuniversity.Ac.Id.
<https://bvcd.telkomuniversity.ac.id/warna-monokrom-pengertian-jenis-dan-tips-penggunaannya/>
- Alifatul. (2023). *Graphic Designer: Pengertian, Keahlian, dan Peluang karier*. Kariermu. [https://www.karier.mu/blog/umum/graphic-designer-pengertian-keahlian-dan-peluang-karier/#:~:text=Apa Itu Graphic Designer,menciptakan komunikasi visual yang efektif.](https://www.karier.mu/blog/umum/graphic-designer-pengertian-keahlian-dan-peluang-karier/#:~:text=Apa%20Itu%20Graphic%20Designer,menciptakan%20komunikasi%20visual%20yang%20efektif.)
- Ardan, F. (2021). *Pengertian, Jenis-Jenis, serta Fungsi Media*. Mediaindonesia.Com.
<https://mediaindonesia.com/humaniora/451206/pengertian-jenis-jenis-serta-fungsi-media>
- Ayunda, K. P. (2021). *Meningkatkan Minat Baca, Konten Visual Lebih Digemari Gen Z*. Kompas.Com.
[https://www.kompas.com/edu/read/2021/12/08/143158171/meningkatkan-minat-baca-konten-visual-lebih-digemari-gen-z#:~:text=Millward Brown \(2017\) mengatakan ternyata gen z,aktivitas lain ketika mereka membaca konten visual.](https://www.kompas.com/edu/read/2021/12/08/143158171/meningkatkan-minat-baca-konten-visual-lebih-digemari-gen-z#:~:text=Millward%20Brown%20(2017)%20mengatakan%20ternyata%20gen%20z,aktivitas%20lain%20ketika%20mereka%20membaca%20konten%20visual.)
- Azmi, F. (2018). *3413100101-Undergraduate_Theses*.
- Charismana, D. S., Retnawati, H., & Dhewantoro, H. N. S. (2022). Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Indonesia: Kajian Analisis Meta. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*, 9(2), 99–113. <https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333>
- Dwi, A. (2025). *Pengertian Visual, Unsur-Unsur, dan Jenisnya*. Tempojakarta.
<https://www.tempo.co/teroka/pengertian-visual-unsur-unsur-dan-jenisnya-1188834>
- Fauzyah, R., & Franzia, E. (2018). Motion Graphic Promosi Pasar Papringan Di Temanggung, Jawa Tengah. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*,

3(2), 159–174. <https://doi.org/10.25105/jdd.v3i2.3602>

Hakim Nasution, F., Syahran Jailani, M., & Junaidi, R. (2024). Kombinasi (Mixed-Methods) Dalam Praktis Penelitian Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 251–256. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm>

Ifadah, A. S., Permata, R. D., & Makhmudiyah, N. (2020). Media Audio Dan Pembelajaran Bahasa Anak Usia Dini. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.30587/jieec.v1i1.1581>

Kamaluddin, R. N. (n.d.). *Media: Pengertian, Fungsi, dan Jenis-Jenis*. Gramedia Blog. <https://www.gramedia.com/literasi/media/>

Kumparan. (2025). *BPS: Lulusan SMK Cenderung Kerja Setelah Lulus, Kebanyakan di Sektor Blue Collar*. Kumparanplus. <https://kumparan.com/kumparanbisnis/bps-lulusan-smk-cenderung-kerja-setelah-lulus-kebanyakan-di-sektor-blue-collar-24LsyuiXUwH/full>

Luzar, L. C. (2011). *HASIL DAN PEMBAHASAN Terminologi Warna*. 2(9), 1084–1096.

Made Dwi Narita Kusumawardani, N., Komang Sri Yuliastini, N., Sri Rahayu, D., & Ketut Kusuma Umbarini Sari, N. (2022). Pemanfaatan Jenis-Jenis Media Bk Di Sekolah Pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan*, 23(1), 24–33. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6390878>

Makhroyani, Y. (2012). TA : Pembuatan Film Animasi 2D Dalam Cerita Aryo Blitar Dengan Teknik Rigging 3D. *Repositori Universitas Dinamika*, 5–23. <http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/386>

Makka, Salsabila AzzaMakka, S. A. (2023). Apa Itu Profesi? Berikut Pengertian dan Bedanya dengan Pekerjaan. DetikFinance. [https://finance.detik.com/lainnya/d-6780100/apa-itu-profesi-berikut-](https://finance.detik.com/lainnya/d-6780100/apa-itu-profesi-berikut-pengertian-dan-bedanya-dengan-pekerjaan#:~:text=Perbedaan Profesi, aturan yang tidak terlalu rumit. hr. (2023). Apa Itu Profesi? Berikut Pengertian dan Bedanya dengan Pekerjaan. DetikFinance. https://finance.detik.com/lainnya/d-6780100/apa-itu-profesi-berikut-)

Nusa Putra
(2024). *No Title pengertian*
manfaatnya. BOLA.COM.
/ragam/read/4959503/peng
an-dan-manfaatnya?page=
AMOR DEUS, PARENTIUM, CONSERV

- 9