

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* EDUKASI VAKSIN COVID-19 BAGI MASYARAKAT KOTA BANJARMASIN

Muhammad Iqra Junio Putra¹, Rendy Pandita Bastari², Adya Mulya Prajana³

¹DKV, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University Jl. Telekomunikasi - Ters. Buah Batu
Bandung 40257

*iqrojp@student.telkomuniversity.ac.id*¹, *rendypanditabastari@telkomuniversity.ac.id*²,
*adyaprajana@telkomuniversity.ac.id*³

Abstrak: Pada tanggal 22 Maret 2020, ditemukan kasus pertama penyebaran virus Corona di Kota Banjarmasin, dalam waktu 1 bulan pandemi sudah menyebar ke 13 kabupaten dan kota, Kota Banjarmasin menjadi salah satu daerah paling terpapar COVID-19 di Kalimantan Selatan, satu tahun setelah kasus pertama, yaitu dua bulan sebelum penulisan penelitian ini Kota Banjarmasin masih mengalami peningkatan kasus positif virus Corona, dalam rangka menurunkan tingkat penularan, dinas kesehatan Kota Banjarmasin mengadakan vaksinasi massal dengan target ratusan ribu jiwa. Ditengah berjalannya vaksinasi massal, menyebarnya informasi-informasi menyesatkan dan kurangnya pemahaman masyarakat mengakibatkan keraguan yang menghambat proses vaksinasi. Sebagai solusi dari permasalahan tersebut, dilakukan perancangan Motion graphic untuk memberikan informasi dan mendapatkan kepercayaan masyarakat terhadap vaksinasi. Oleh karena itu akan di adakan pengumpulan data dari studi literatur terkait teori-teori yang relevan, observasi media serupa dan wawancara kepada ahli motion design, serta penyebaran kuesioner kepada masyarakat Kota Banjarmasin, kemudian dilakukan perancangan motion graphic dengan judul "Jangan Takutan Vaksinasi!" yang nantinya akan disebarakan melalui media Youtube.

Kata kunci: animasi, COVID-19, grafik bergerak, virus, vaksin

Abstract: *The city of Banjarmasin in South Kalimantan is experiencing an increase in positive cases of the Corona virus, in order to reduce the rate of transmission, the Dinas Kesehatan Kota Banjarmasin held a mass vaccination targeting hundreds of thousands of people. In the midst of the mass vaccination journey, the spread of misleading information and the public's lack of understanding of the doubts that hindered the vaccination process. As a solution to these problems, a Motion graphic was designed to provide information and gain public trust in vaccination. Therefore, there will be data collection from literature studies related to relevant theories, similar media observations and interviews with motion design experts, as well as dissemination to the people of Banjarmasin City. Then a motion graphic design with the title "Don't Be Afraid of Vaccination" is done! which will later be distributed via Youtube media.*



Keywords: animation, COVID-19, motion graphics, virus, vaccine

PENDAHULUAN

Penyakit yang dinamakan Coronavirus Disease 2019 (COVID-19). Virus tersebut sangat menular sehingga menyebar dengan sangat cepat ke berbagai negara, Indonesia adalah salah satu negara yang terpapar oleh Virus tersebut. Data telah menunjukkan bahwa virus itu menyebar dari orang ke orang di antara mereka yang berada dalam kontak dekat (dalam jarak sekitar 6 kaki, atau 2 meter). (Pritish K. Tosh, 2020)

Kota Banjarmasin di Kalimantan Selatan yang sudah melakukan ribuan vaksinasi untuk lansia, guru, dan warga umum. Tapi, masih ada banyak warga yang tidak yakin dengan vaksinasi, seperti yang disebutkan dalam Kompas TV, beberapa warga di di Banjarmasin bahkan mengaku sejak awal tidak mempercayai keberadaan covid-19.(Kompas TV, 2021)

Kota Banjarmasin merupakan pusat literasi digital di Kalimantan Selatan berbagai macam kegiatan literasi digital telah dilakukan oleh peneliti dalam bentuk pengabdian masyarakat yang dilakukan sejak tahun 2012 khususnya ditargetkan pada pelajar, guru, dan masyarakat dengan metode sosialisasi umumnya untuk mengajarkan kepada masyarakat kemampuan untuk mengakses informasi melalui internet. Kota Banjarmasin, kini masyarakat muda sampai dengan tua lebih aktif mengakses internet sebagai sumber informasi seperti berita terkini hiburan dan lain-lain dalam bentuk artikel situs web, blog, poster digital, atau video. Motion graphic menjadi salah satu media yang paling sering diakses oleh masyarakat Kota Banjarmasin. Motion graphics adalah percabangan dari Seni Desain Grafis yang merupakan penggabungan dari, Ilustrasi, Tipografi, Fotografi dan Videografi dengan menggunakan teknik Animasi. Motion graphics terdiri dari

dua kata, Motion yang berarti Gerak dan Graphics atau yang sering kita kenal dengan istilah Grafis.

Motion graphic adalah media informasi yang sangat baik karena dapat menjadi alat bantu visual yang membantu penonton untuk menggambarkan isi videomu, terlebih jika isi video tersebut berisi data statistik, angka-angka, sederet fakta. (Arwin, 2020)

METODE PENELITIAN

1. Konsep Pesan

a. Big Idea

Berdasarkan hasil survei, kesadaran masyarakat Kota Banjarmasin terhadap vaksinasi COVID-19 masih rendah, dan hasil survei juga menunjukkan adanya tanda-tanda misinformasi yang tersebar di antara masyarakat, mengakibatkan masyarakat Kota Banjarmasin ragu, dan takut dengan vaksinasi yang sedang berlangsung di Kota Banjarmasin, maka dari itu penulis akan merancang video motion graphic dengan judul "Jangan takut vaksinasi" dengan tujuan mengedukasi masyarakat kota Banjarmasin tentang vaksinasi, dan manfaatnya bagi masyarakat. Fokus utama dari video motion graphic ini adalah membangun kepercayaan terhadap vaksinasi, seperti apa yang dikatakan oleh Nelson Mandela "Jika Anda berbicara dengan seseorang dalam bahasa yang dia mengerti, itu akan masuk ke kepalanya. Jika Anda berbicara dengannya dalam bahasanya sendiri, itu masuk ke hatinya". Maka dari itu video motion graphic ini akan menggunakan bahasa Banjar agar lebih mudah mendapat kepercayaan masyarakat Kota Banjarmasin. Video motion graphic ini akan dirancang menjadi singkat dan padat dengan durasi setitar 3 menit agar mudah untuk dibagikan melalui media-media sosial seperti WhatsApp, Line, Instagram, dsb.



2. Tujuan Pesan

Berdasarkan ide di atas, maka tujuan perancangan video motion graphic ini untuk mengedukasi dan menginformasikan tentang vaksin COVID-19 kepada masyarakat Kota Banjarmasin bisa dijabarkan sebagai berikut:

a. Informing

Menginformasikan kepada masyarakat tentang apa itu virus corona, menginformasikan data kasus virus corona di Kalimantan Selatan dan Kota Banjarmasin, menjelaskan apa itu vaksinasi, cara kerjanya dan manfaatnya.

b. Persuading

Pada tahap persuading ini lebih diarahkan untuk membentuk kepercayaan masyarakat untuk saling peduli kepada kesehatan sesama dengan cara mendukung gerakan vaksinasi, tetap selalu menjalankan protokol kesehatan, dan selalu berhati-hati dalam membagikan informasi dari sumber yang tidak resmi.

Masyarakat yang awalnya ragu terhadap vaksinasi akan lebih tenang dan mau menerima vaksinasi, dan masyarakat akan lebih berhati-hati dalam menerima informasi.

c. Reminding

Mengingatkan masyarakat tentang virus covid-19 dan untuk tetap mengikuti protokol kesehatan melalui media pendukung seperti poster, GIF, Stiker Whatsapp dan Story Instagram.

3. Strategi Pesan

Untuk strategi pesan ini, penulis akan menggunakan pendekatan *AISAS*, yaitu *Attention*, *Interest*, *Search*, *Action*, dan *Share*.

Nama Penulis Utama, Nama Penulis Pendamping, Nama Penulis Pendamping
 JUDUL ARTIKEL TIDAK LEBIH DARI 15 KATA, 1 - 20

Tabel 1 Strategi AISAS

Attention	Menggunakan <i>Thumbnail</i> dan Judul yang menarik bagi audiens yang dituju sehingga audiens tertarik untuk menonton <i>video motion graphic</i> .
Interest	Menggunakan ilustrasi-ilustrasi yang menarik dan mudah dipahami, bahasa yang akan digunakan dalam video adalah bahasa banjar agar meningkatkan ketertarikan audiens.
Search	<i>Motion graphic</i> yang dirancang sedemikian rupa agar menarik perhatian audiens dan meningkatkan rasa ingin tahu audiens tentang vaksinasi covid-19.
Action	Setelah mendapat perhatian, minat, dan rasa keingintahuan audiens, video akan mengajak dan mengingatkan audiens untuk tetap menjalankan protokol kesehatan, dan untuk selalu mendukung gerakan vaksinasi.
Share	Jika video cukup menghibur dan memberi banyak manfaat, audiens akan membantu membagikan video ke masyarakat melalui berbagai macam <i>platform</i> media sosial.

4. Konsep Kreatif

Dalam perancangan motion graphic ini, visual yang digunakan adalah flat design, berdasarkan hasil analisis matriks perbandingan, dimana ada tiga sample video motion graphic yang dibandingkan menggunakan Prinsip desain, Tipografi, Komposisi, dan Layout.

5. Konsep Visual

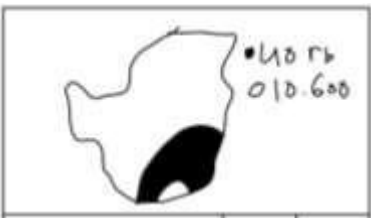


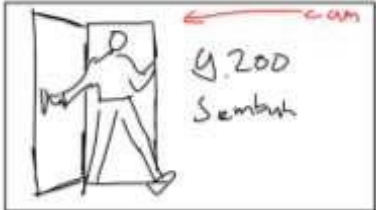

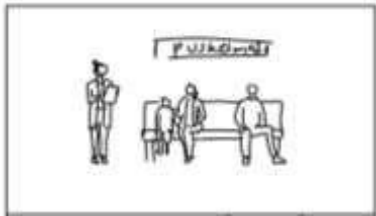
Dalam perancangan video ini, gaya visual yang akan digunakan adalah flat design, karena memiliki mudah dipahami, memiliki hirarki visual yang jelas dari bentuk, warna dan tulisan, mudah untuk diadaptasikan ke berbagai macam bentuk layar.



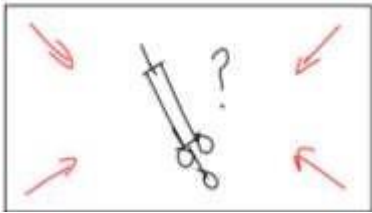

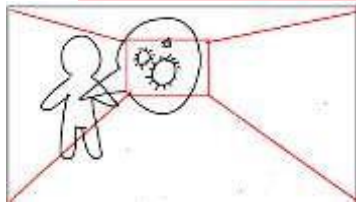
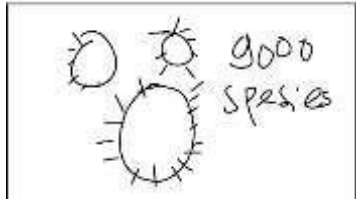
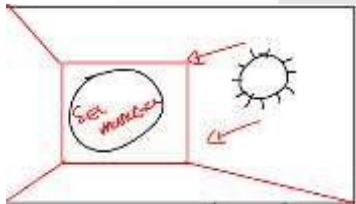
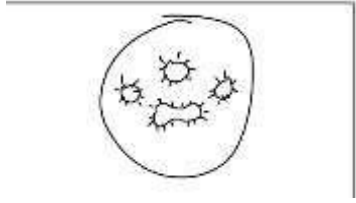
Tabel 2 Storyboard

Scene-Shot	Sketsa Visual	Voice Over/Keterangan	Durasi
1-1		<p><i>Voice Over:</i></p> <p>Vaksinasi..</p> <p>Keterangan:</p> <p>[FADE IN] [Sebuah teks besar bertuliskan "VAKSINASI" muncul ke tengah layar lalu bergerak ke sisi kiri layar.]</p>	1 detik
2-1		<p><i>Voice Over:</i></p> <p>apa gerang vaksinasi tuh? Takutan lawan apanya, jarumnya kah? Isi vaksinnya kah? Harus kah yo di vaksin?</p> <p>Keterangan:</p> <p>[Kamera Panning ke kanan lalu menampilkan ilustrasi orang yang sedang berpikir, dan bertanya-tanya sambil melihat sebuah botol dan jarum vaksin.]</p>	2 detik
2-2		<p><i>Voice Over:</i></p> <p>Apa manfaatnya gerang? Banyak banar pertakunan wayah vaksinasi nih.</p> <p>Keterangan:</p> <p>[ilustrasi vaksin geser ke kiri dan muncul <i>speech bubble</i>]</p>	3 detik
3-1		<p><i>Voice Over:</i></p> <p>Keterangan:</p> <p>[Ilustrasi Peta Indonesia] [Kamera Zoom in ke daerah kalimantan]</p>	1 detik
3-2		<p><i>Voice Over:</i></p> <p>Selawas pandemi ini, data dari pemerintah di kalimantan selatan sudah ada 40 ribu kasus positif.</p> <p>Keterangan:</p> <p>[Kamera Zoom in ke daerah kalimantan]</p>	2 detik
3-3		<p><i>Voice Over:</i></p> <p>sabanyak 10 ribu 6 ratus kasus positifnya ada di banjar, pembanyaknya dari daerah lain</p>	2 detik

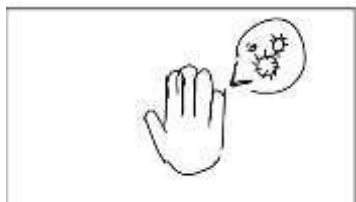





Nama Penulis Utama, Nama Penulis Pendamping, Nama Penulis Pendamping
 JUDUL ARTIKEL TIDAK LEBIH DARI 15 KATA, 1 - 20

		Keterangan: [Daerah Kota Banjarmasin ditandai dengan warna berbeda, dan keterangan "10.600 Positif" muncul dibawah 40 ribu tadi]	
3-4		Voice Over: Keterangan: [Kamera panning kebawah]	3 detik
5-1		Voice Over: seribu seratus urang masih dirawat di rumah sakit Keterangan: [muncul ilustrasi pasien rumah sakit dan teks "1.100 dirawat" muncul disampingnya]	3 detik
6-1		Voice Over: 9 ribu 2 ratusnya sudah waras. Keterangan: [muncul ilustrasi orang yang sehat, sedang dirumah, atau sedang keluar rumah sakit dan teks "9.200 sembuh" disampingnya]	3 detik
7-1		Voice Over: Saban hari bertambah 150 urang kasus positif di banjar Keterangan: [kamera panning ke kanan] [muncul ilustrasi sebuah grafik meningkat sebanyak 150 setiap hari]	8 detik
8-1		Voice Over: nah maka dari itu pamarintah meadakan vaksinasi masal, supaya banjarmasin kita barasih dari virus covid-19 Keterangan: [muncul ilustrasi pemerintah mengadakan vaksinasi masal]	4 detik
9-1		Voice Over:	2 detik


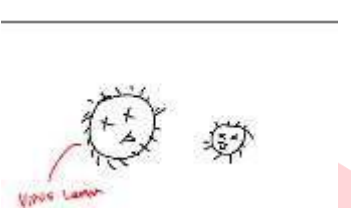
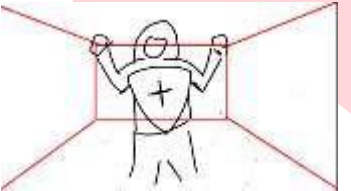
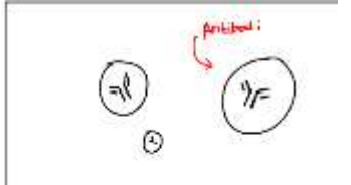
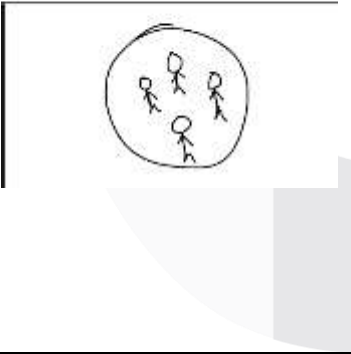
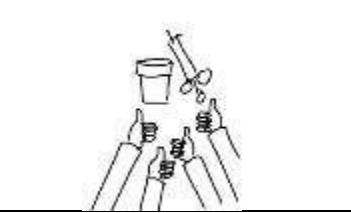


		Jadi apa gerang vaksinasi tuh? Keterangan: [kamera zoom out] [muncul ilustrasi vaksin dan tanda tanya disekitarnya]	
10-1		Voice Over: Sabalum kita jawab, kita harus tahu dahulu apa gerang virus covid-19 tuh? Keterangan: [kamera zoom out] [muncul ilustrasi virus covid dan tanda tanya disekitarnya]	3 detik
11-1		Voice Over: Virus adalah agen infeksi submikroskopik yang bisa berkembang biak di dalam sel makhluk hidup kaya kita. Keterangan: [muncul ilustrasi virus didalam badan manusia]	4 detik
11-2		Voice Over: Virus mainfeksi berataan nang hidup, sudah labih dari 9 ribu spesies virus dicatat lengkap dari jutaan nang ada di sekitar kita nih. Keterangan: [ilustrasi virus dan teks "9000 spesies" disampngnya]	4 detik
12-1		Voice Over: Keterangan: [ilustrasi sel hidup manusia diserang oleh virus]	3 detik
12-2		Voice Over: Waktu virus menginfeksi kita, sel hidup di awak kita nih dipaksa meulah ribuan anak virus nya tadi. Keterangan: [virus berkembang biak didalam sel manusia]	5 detik


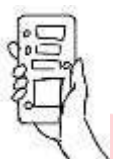


Nama Penulis Utama, Nama Penulis Pendamping, Nama Penulis Pendamping
 JUDUL ARTIKEL TIDAK LEBIH DARI 15 KATA, 1 - 20

13-1		<p><i>Voice Over:</i></p> <p>Amun virus balum masuk kadalam awak kita, virus jadi partikel halus nang barikit ditangan kita.</p> <p><i>Keterangan:</i></p> <p>[ilustrasi tangan kotor dan penuh virus]</p>	2 detik
14-1		<p><i>Voice Over:</i></p> <p>barikit di makanan kita</p> <p><i>Keterangan:</i></p> <p>[ilustrasi makanan penuh virus]</p>	2 detik
15-1		<p><i>Voice Over:</i></p> <p>barikit di apa nang kita japai</p> <p><i>Keterangan:</i></p> <p>[ilustrasi alat tulis, pintu dll penuh virus]</p>	2 detik
16-1		<p><i>Voice Over:</i></p> <p>atau melayang diudara</p> <p><i>Keterangan:</i></p> <p>[ilustrasi virus di udara]</p>	3 detik
17-1		<p><i>Voice Over:</i></p> <p>Makanya ingati pakai masker tarus, lawan basuh tangan tarus supaya kada menyebarkan infeksi virus corona nih.</p> <p><i>Keterangan:</i></p> <p>[ilustrasi memakai masker dan mencuci tangan]</p>	3 detik
18-1		<p><i>Voice Over:</i></p> <p>Nah jadi apa gerang vaksin nih lah?</p> <p><i>Keterangan:</i></p> <p>[ilustrasi vaksin dan tanda tanya disekitarnya]</p>	2 detik
19-1		<p><i>Voice Over:</i></p> <p>Vaksin tuh cara yang sadarhana, nyaman, wan efektif melindungi kita dari panyakit sabalum tatular.</p>	4 detik



		<p>Vaksin malatih sistim imun awak kita supaya bisa melawan penyakit, vaksin mangandung antigen nang sama lawan panyakit nang handak kita lawan.</p> <p>Keterangan: [ilustrasi sistem imun manusia menjadi kuat]</p>	
20-1		<p>Voice Over: Tapi antigen nang ada di vaksi nih sudah dilamahakan.</p> <p>Keterangan: [ilustrasi virus/antigen yang sudah dilemahkan]</p>	3 detik
21-1		<p>Voice Over:</p> <p>Keterangan: [ilustrasi sistem imun tubuh aktif] [zoom in ke bagian tengah]</p>	1 detik
21-2		<p>Voice Over: Sistim imun kita meulah antibodi gasan malawan virus dari antigen nang sudah lamah tadi.</p> <p>Keterangan: [ilustrasi antigen]</p>	3 detik
23-1		<p>Voice Over: Amun kita divaksin, kita kada malindungi diri kita haja, tapi kita malindungi urang-urang di parak kita jua, karena kada samua urang bisa divaksin, contohnya urang tuha, lawan urang nang garing.</p> <p>Keterangan: [ilustrasi imunitas kelompok/ sekelompok orang dilindungi]</p>	4 detik
24-1		<p>Voice Over: Nah maka dari itu jangan takutan divaksinasi, vaksinasi tuh aman</p> <p>Keterangan: [ilustrasi tangan jempol dan vaksin]</p>	3 detik
25-1		<p>Voice Over:</p>	4 detik

Nama Penulis Utama, Nama Penulis Pendamping, Nama Penulis Pendamping
 JUDUL ARTIKEL TIDAK LEBIH DARI 15 KATA, 1 - 20

		<p>sabalum sampai ke kita, vaksin pasti di uji coba dahulu sampai dasar bujur dijamin keamanannya,</p> <p>Keterangan: [ilustrasi pemeriksaan vaksin]</p>	
26-1		<p><i>Voice Over:</i> salawas pandemic nih banyak banar informasi-informasi hoaks nang maulah kita takutan lawan bingung tentang vaksinasi nih,</p> <p>Keterangan: [ilustrasi memegang hp dan melihat berita hoaks]</p>	4 detik
26-2		<p><i>Voice Over:</i> jangan sampai kita parcaya wan hoaks, sabalum kita manantuakan informasi ni bujur kah kada, kita harus cross-check dahulu, wayah ini banyak sumber informasi terpecaya di internet, nang kaya website resmi pemerintah atau website resmi WHO</p> <p>Keterangan: [ilustrasi memegang <i>smartphone</i> diikuti dengan halaman website WHO]</p>	6 detik
27-1		<p><i>Voice Over:</i> jangan bahapal menyebar hoaks, ayo kita besamaan tetap menjalankan protokol Kesehatan, tetap mamakai masker, wan jangan takutan divaksinasi.</p> <p>Keterangan: [Ilustrasi mengacungkan jempol dan mengenakan masker] [FADE OUT]</p>	4 detik





Gambar 1 hasil *motion graphic*

Dalam video motion graphics tersebut setiap skenario dibuat berdasarkan storyboard dan telah disatukan menggunakan aset-aset visual yang menghasilkan layout skenario, lalu digerakkan menggunakan Adobe

Nama Penulis Utama, Nama Penulis Pendamping, Nama Penulis Pendamping
JUDUL ARTIKEL TIDAK LEBIH DARI 15 KATA, 1 - 20

After Effect dan juga telah ditambahkan audio voice over untuk melengkapi elemen pada motion graphic.

Karya dapat dilihat melalui link berikut :

https://youtu.be/QmwAdkR_cGM

GIF Animasi

Animasi GIF (*Graphics Interchange Format*) bertujuan untuk diupload pada website *giphy* agar dapat digunakan pada platform yang mendukung GIF *giphy* seperti *Instagram Story*, *Facebook Story*, dan *WhatsApp*. Dengan menggunakan GIF ini masyarakat dapat menyerukan ajakan untuk bervaksinasi.



Gambar 2 GIF animasi



KESIMPULAN

Perancangan motion graphics sebagai sarana untuk mengedukasi masyarakat Kota Banjarmasin tentang vaksinasi covid-19 telah terselesaikan melalui berbagai macam tahap dalam proses perancangan. Dari proses-proses perancangan tersebut dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu, berdasarkan data hasil kuesioner, masyarakat yang tidak memahami hal-hal umum yang seharusnya diketahui tentang vaksinasi covid-19. Dengan melakukan riset, penulis dapat menjadikan hal tersebut sebagai rujukan atas jenis dan isi konten dari *motion graphics* yang akan dirancang. Penggunaan gaya visual yang sederhana dan gerak yang dinamis sangat cocok untuk target *audience*, karena target *audience* memerlukan informasi yang jelas, dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ditemukan beberapa hal yang dapat dikembangkan dalam penelitian selanjutnya, saran yang ditujukan sebagai berikut:

1. Disarankan untuk mengatur atau memanajemen waktu pengerjaan proyek agar tidak terjadi keterlambatan atau adanya waktu yang terbuang.
2. Disarankan untuk mempertimbangkan kemampuan hardware yang digunakan untuk mengerjakan proyek karena dapat berpengaruh besar terhadap waktu pengerjaan proyek.
3. Saat proses perekaman *voice over* disarankan untuk memeriksa suara disekitar ruang perekaman agar tidak ada suara yang tidak diinginkan masuk kedalam rekaman *voice over*.

Nama Penulis Utama, Nama Penulis Pendamping, Nama Penulis Pendamping
 JUDUL ARTIKEL TIDAK LEBIH DARI 15 KATA, 1 - 20

4. Pada proses *layout scene* di Adobe Illustrator, pastikan untuk menamai setiap bagian *layers* agar tidak kebingungan ketika proses animasi.

DAFTAR PUSTAKA

A. Sumber Buku

Shaw, A. (2016). *Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design*. New York: Focal Press.

Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius.

Swasty, W. (2017). *Serba-Serbi Warna: Penerapan pada Desain*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Taylor, A. (2010). *Design Essentials for the Motion Media Artist: A Practical Guide to Principles & Techniques*. Waltham: Focal Press.

B. Sumber Internet

27 Persen Warga Indonesia Ragu Vaksin Covid-19, Bagaimana Meyakinkan Mereka? (2021, Januari 26). Diambil kembali dari Kompas: <https://www.kompas.com/sains/read/2021/01/26/190300723/27-persen-warga-indonesia-ragu-vaksin-covid-19-bagaimana-meyakinkan-mereka?page=all>

Alasan Pentingnya Vaksinasi dan Efektivitasnya dalam Memutus Penularan COVID-19. (2021, Januari 25). Diambil kembali dari Alodokter: <https://www.alodokter.com/alasan-pentingnya-vaksinasi-dan-efektivitasnya-dalam-memutus-penularan-covid-19>

Arsyad, A. (2018, Februari). *pengertian video menurut para ahli*. Diambil kembali dari INFORMASI PENGETAHUAN:



<http://pengertianaja.blogspot.com/2018/02/pengertian-video-menurut-para-ahli.html>

Covid-19: Kasus baru Indonesia catat rekor 3.861, 33% dari Jakarta. (2020, September 10). Diambil kembali dari BBC News: <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-51850113>

Deff, D. (2017, Januari 5). *Pengertian Motion graphics dan Cara Membuatnya.* Diambil kembali dari DafiDeff: <https://www.dafideff.com/2016/01/pengertian-motion-graphics-dan-cara-membuatnya.html>

Firdian, A. A. (2016, Juli 21). *Pengertian Videografi dan Tekniknya.* Diambil kembali dari agusman[HOG]: <http://agusman1.blogspot.com/2016/07/pengertian-videografi-sebelum-kita.html>

Hannah, J. (2020, Desember 29). *What Is Typography, And Why Is It Important? A Beginner's Guide.* Diambil kembali dari Career Foundry: <https://careerfoundry.com/en/blog/ui-design/beginners-guide-to-typography>

Jason Lankow, R. C. (2012). *Infographics - The Power of Visual Storytelling.* New York: Wiley.

Manfaat Motion graphic yang harus kamu tau. (2020, Januari). Diambil kembali dari animasi studio: <https://animasistudio.com/manfaat-motion-graphic-yang-harus-kamu-tau/#:~:text=Pesan%20Tersampaikan%20%26%20Dipahami%20Secara%20Lebih,akan%20lebih%20memfokuskan%20pada%20video.>

Nediger, M. (2020, Juni 25). *What is an Infographic? Examples, Templates & Design Tips.* Diambil kembali dari VENNGAGE: <https://venngage.com/blog/what-is-an-infographic/>

Nama Penulis Utama, Nama Penulis Pendamping, Nama Penulis Pendamping
JUDUL ARTIKEL TIDAK LEBIH DARI 15 KATA, 1 - 20

Pritish K. Tosh, M. (2020, Juli 3). *Coronavirus: What is it and how can I protect myself?* Diambil kembali dari MAYO CLINIC: <https://www.mayoclinic.org/diseases-conditions/coronavirus/expert-answers/novel-coronavirus/faq-20478727>

Setujukah Divaksin ? Ini Kata Sejumlah Warga Kota Banjarmasin Terkait Vaksinasi Covid-19. (2021, Maret 6). Diambil kembali dari Kompas TV: <https://www.kompas.tv/article/152880/setujukah-divaksin-ini-kata-sejumlah-warga-kota-banjarmasin-terkait-vaksinasi-covid-19>

C. Sumber Jurnal

Rahman, Y., Arumsari, R., & Azhar, D. (2020). PERANCANGAN PURWARUPA KARTU BELAJAR BERTEKSTUR SEBAGAI MEDIA UNTUK MENGENALKAN HURUF PADA ANAK USIA DINI. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 5(01), 128 - 143. doi:10.25124/demandia.v5i01.2729

Dwiputri, A., & Swasty, W. (2019). Color Coding and Thematic Environmental Graphic Design in Hermina Children's Hospital. *Journal of Visual Art and Design*, 11(1), 35–44.

Octavia, D., & Fadilla, A. N. (2017). PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PENCEGAHAN KANKER SERVIKS TERHADAP REMAJA WANITA DI KOTA JAKARTA. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 2(2), 200–215.

Hakim, A., & Rahman, Y. (2017). PERANCANGAN MEDIA PROMOSI PERUSAHAAN ARNIS WIGATI (AW). *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, , 37-48. doi:10.25124/demandia.v2i01.771

