

Animasi Infografis 2D Gedung Juang 45 Bekasi

Savira Luthfiah

Institut Kesenian Jakarta
saviraluthfiah@gmail.com

ABSTRAK: Saat ini, keberadaan bangunan bersejarah menjadi kurang diminati oleh generasi muda seiring berjalannya teknologi yang membuat penggunaannya dapat mengakses apapun dengan mudah. Bekasi adalah kota industri, yang membuat kemajuan ekonomi semakin tinggi pula. Namun, hal tersebut juga mengakibatkan menyusutnya pemahaman masyarakat akan kotanya sendiri. Gedung Juang 45 Bekasi adalah bangunan yang telah beberapa kali beralih fungsi yang kini menjadi Museum Bekasi. Diperlukannya media untuk mengenalkan dan mengedukasi mengenai sejarah bangsa melalui bangunan bersejarah kepada generasi muda. Berdasarkan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui data pustaka, wawancara dan observasi lapangan untuk mendapatkan informasi, membentuk data proses dan menghasilkan penciptaan karya Animasi Infografis 2D mengenai Gedung Juang 45 Bekasi. Animasi Infografis 2D dipilih karena memiliki data tarik bagi generasi muda. Selain itu, animasi dapat menampilkan objek pembelajaran secara realistis sehingga memudahkan pemahaman seseorang ketika melihat animasi tersebut.

Kata kunci: animasi infografis 2D; Gedung Juang 45 Bekasi; Museum.

ABSTRACT: Currently, the existence of historical buildings is becoming less attractive to the younger generation as technology goes on that allows users to access anything easily. Bekasi is an industrial city, which makes economic progress even higher. However, this has also reduced public understanding of the city itself. Gedung Juang 45 Bekasi is a building that has changed its function several times it is now the Bekasi Museum. The media must introduce and educate the nation's history through historical buildings to the younger generation. Based on qualitative methods with data collection techniques through library data, interviews, and field observations to obtain information, form process data and produce the creation of a 2D Infographic Animation about Gedung Juang 45 Bekasi. 2D infographic animation was chosen because it has attractive data for the younger generation. In addition, animation can display learning objects realistically so that it is easier for someone to understand when viewing the animation.

Keywords: animation Infographic 2D; Gedung Juang 45 Bekasi; museum.

PENDAHULUAN

Salah satu negara yang memiliki kekayaan budaya dan alam yang sangat melimpah ialah Indonesia. Dengan kekayaan yang melimpah tersebut, tak sedikit negara-negara lain yang hendak menaklukkan Indonesia untuk mencuri kekayaannya lalu dipakai untuk kebutuhan bangsa penjajah. Cukup lama Indonesia dijajah dan mengalami penderitaan dibawah siksaan penjajah selama lebih dari 350 tahun hingga Indonesia mampu mengambil kembali dan merasakan kemerdekaan. Maka dari itu, di era ini banyak jejak sejarah di Indonesia dari seluruh aspek. Mulai dari aspek arsitektur hingga budaya.

Jejak sejarah adalah peninggalan yang sangat krusial yang mampu dipelajari sebagai bukti kesaksian yang factual sebagai sarana pengenalan terhadap masa lalu suatu bangsa. Namun, dengan berjalannya waktu banyak peninggalan benda-benda pusaka bersejarah yang tidak dirawat dan dipelihara. Dengan begitu semakin besar pula

kemungkinan generasi selanjutnya untuk tak mampu mengenal ataupun mempelajari sejarah bangsa dari peninggalan benda-benda pusaka bersejarah karena peninggalan tersebut telah hilang.

Bekasi saat ini telah memasuki era modern, yang menjadikan kota ini sebagai area agraris kawasan industri. Sebagai kota yang dijuluki dengan “Kota Patriot” terdapat banyak sekali perjuangan bangsa yang dengan gagah memperjuangkan kemerdekaan. Di bangunan inilah, Gedung Juang 45 Bekasi menjadi saksi bisu terjadinya perjuangan para pahlawan rakyat Bekasi.

Landhuis Tamboen yang saat ini dikenal dengan Gedung Juang 45 Bekasi merupakan salah satu dari sedikit peninggalan bersejarah di Kabupaten Bekasi yang beroperasi dengan baik saat ini. Kabupaten Bekasi juga disebut sebagai salah satu pusat kerajaan ketika masa Kerajaan Tarumanegara. Ketika Kerajaan Tarumanegara pindah tangan ke VOC, bangunan ini disebut sebagai Gedung Tinggi, yang berfungsi sebagai benteng pusat serta basis berkumpulnya bangsa Indonesia yang pusatnya berada di Tambun dan Cibarusah. Sejak tahun berdirinya yaitu tahun 1910, gedung ini telah beberapa kali beralih fungsi. Hal ini menjadi sebuah kekhawatiran karena dapat menyebabkan peralihan persepsi yang berbeda pula di mata masyarakat.

Membuat *awareness* adalah salah satu upaya untuk melestarikan, mengangkat identitas dan sejarah Gedung Juang 45 Bekasi yang mulai hilang, gedung ini memiliki nilai bersejarah dan kekayaan budaya yang tentu saja dibutuhkan terlebih lagi untuk generasi selanjutnya sebagai media belajar kini ataupun nanti.

Oleh sebab itu, diperlukan media untuk mengedukasi dan mengenalkan sejarah bangsa melalui bangunan bersejarah kepada generasi muda. Animasi Infografis 2 Dimensi dipilih karena memiliki daya tarik bagi generasi muda. Selain itu, animasi mampu menampilkan objek pembelajaran secara realistis sehingga memudahkan pemahaman seseorang ketika melihat animasi tersebut. Maka dari itu pada penciptaan ini, penulis ingin membuat sebuah *awareness* mengenai Gedung Juang 45 Bekasi, mulai dari sejarah secara singkat bangunan ini hingga kegunaannya saat ini yang telah menjadi Museum Bekasi dengan format Animasi Infografis 2D. Sehingga masyarakat dapat mengenal dan mengerti mengenai pentingnya pengetahuan sejarah Gedung Juang 45.

Rumusan Masalah Penciptaan

Bagaimana merancang Animasi Infografis 2D tentang Gedung Juang 45 di Bekasi?

Tujuan Penciptaan

1. Bagi Akademisi

Sebagai sarana informasi dan edukasi mengenai sejarah Gedung Juang 45 Bekasi sebagai salah satu dari sedikit bangunan bersejarah di Bekasi yang sudah seharusnya dikenal dan dilestarikan, khususnya di program studi Desain

Komunikasi Visual mengenai perancangan bentuk visual dalam pengaplikasian Animated Infographic 2D.

2. Bagi Masyarakat

Dapat mengenal sejarah Sebagai sarana informasi dan edukasi mengenai sejarah Gedung Juang 45 Bekasi yang telah beberapa kali berubah fungsi yang sekarang menjadi Museum Bekasi.

METODOLOGI / KAJIAN TEORETIS

Adapun teknik yang dilakukan dalam pengumpulan data untuk menunjang kebutuhan riset antara lain:

1. Wawancara
Wawancara dilakukan untuk memperoleh data yang spesifik mengenai sejarah terkait Gedung Juang 45 Bekasi. Adapun sesi wawancara menerapkan 5W+1H (*What, Who, Where, When, Why, How*).
2. Dokumentasi
Dokumentasi dilakukan untuk merekam segala aktivitas yang ada di Gedung Juang 45 Bekasi sebagai referensi dalam pembuatan *project Animated Infographic 2D*.
3. Observasi
Observasi dilakukan dengan mengamati seluruh karya yang ada di Gedung Juang 45 Bekasi sebagai data yang kemudian dianalisis dan dijadikan referensi dalam pembuatan *project Animated Infographic 2D*.
4. Literatur
Mengumpulkan literature seperti buku dan jurnal untuk dikumpulkan datanya dan kemudian dianalisis untuk menambah dan memperkuat data yang sudah ada.

PEMBAHASAN

Gedung Juang 45 Bekasi adalah salah satu bangunan bersejarah yang masih beroperasi dengan baik sampai saat ini. Sebagai suatu cagar budaya, bangunan ini merupakan wadah serta sumber informasi terhadap identitas suatu bangsa. Namun, saat ini gedung bersejarah tersebut kurang diminati. (Ashfihanis et al.,2021:2672) mengatakan bahwa Gedung Juang 45 Tambun adalah salah satu bangunan bersejarah yang menjadi saksi bisu dan menyimpan sejarah Bekasi sebelum dan sesudah kemerdekaan. Pada tahun 2020 akhirnya pemerintah merevitalisasi cagar budaya itu dan sepenuhnya difungsikan menjadi museum yang selesai dikerjakan akhir 2020 lalu. Museum ini mengungsung konsep digital milenial dengan tujuan agar menarik anak muda untuk berkunjung dan akan menjadi museum pertama dengan konsep digital di Bekasi. Museum ini menyimpan sejarah Bekasi seperti penemuan prasasti dari zaman kerajaan, kemudian sejarah bupati yang pernah menjabat dari mulai KH Noer Ali hingga bupati saat ini. Dengan revitalisasi yang

sudah dilakukan belum cukup untuk menarik pengunjung karena pada tahun 2016 komunitas sejarah di Bekasi pernah mengelola gedung bersejarah tersebut menjadi museum. Namun saat itu Gedung Juang 45 Bekasi tidak sepenuhnya digunakan untuk menyimpan koleksi museum dan museum utamanya berada di bangunan samping Gedung Juang 45 Bekasi. Awalnya berjalan dengan baik, namun seiring berjalannya waktu kedua tempat tersebut semakin tidak terawat dan pengunjung berkurang.

Media pembelajaran animasi dapat menyampaikan informasi yang lebih mudah diterima secara maksimal. Animasi melibatkan beberapa indra tubuh manusia seperti indra penglihat dan indera pendengar. Hal tersebut memudahkan seseorang untuk menangkap informasi dengan maksimal. (Maryanti, et al., 2018:27-28)

Animasi sebagai media penyaji informasi merupakan salah satu cara yang mudah untuk dipahami dan tidak membosankan. (Yanchinsu, et al.,2020:95-97) Seiring berkembangnya teknologi sesungguhnya banyak hal yang dapat digunakan dalam menyebarkan informasi. Salah satunya adalah melalui media animasi infografis dengan bentuk yang kreatif sehingga tidak menjenuhkan bagi orang yang menontonnya. Dengan media animasi, informasi yang disampaikan menjadi lebih interaktif dan menarik.

Pengertian Animasi

Animasi adalah kumpulan gambar yang dirangkai dan digerakkan. Animasi dua dimensi merupakan animasi yang tidak memiliki kedalaman seperti animasi tiga dimensi. Menurut Gumelar (2018:11), animasi bukanlah kemampuan tentang melukis ataupun menggambar. Melainkan kemampuan untuk membuat gambar tersebut bergerak secara alami. Animasi memiliki arti proses dan teknik yang dilakukan untuk menghasilkan ilusi bergerak.

Di dalam animasi terdapat gambar (visual) dan suara (audio) yang keduanya bergerak dengan sinkron. Kombinasi keduanya antara audio dan visual dalam bentuk animasi adalah media yang tepat untuk menyampaikan informasi. Dalam penelitiannya, Ayu Fitria (2014) mengemukakan bahwa pemahaman materi dengan menggunakan media penunjang seperti media berbentuk audio dan visual dapat memudahkan proses pemahaman. Manfaat lainnya yaitu menumbuhkan motivasi karena penyampaian informasi menjadi menarik jika terdapat visualisasi yang dapat dilihat ataupun audio yang dapat didengar.

Pengertian Infografis

Infografis/*infographic* ialah bentuk dari visualisasi informasi dengan gambar. Infografis merupakan salah satu teknik yang juga diterapkan dalam pembuatan animasi. Di dalam infografis terdapat elemen-elemen desain seperti *shape*, *texture*, serta informasi yang akan disampaikan di dalamnya. Febrianto (2014:193-196) mengemukakan bahwa *graphic* dalam kata *infographic* memiliki arti visual, gambar. Infografis merupakan salah satu teknik penyajian data melalui media

visual, sehingga audiens dapat menyerap informasi yang disampaikan lebih mudah. Grafis informasi atau infografis adalah bentuk kombinasi antara informasi dengan perangkat lunak komputer yang menjelaskan suatu informasi berupa gambar. Infografis dapat berguna sebagai media belajar, presentasi dll. 40% orang dapat menyerap informasi lebih mudah secara visual dibandingkan dengan informasi tekstual. Melalui infografis, penyajian informasi dan data menjadi lebih kreatif, jelas dan cepat. Dalam infografis tidak hanya terdiri dari grafik. Namun, terdapat juga symbol, diagram, ataupun ilustrasi. Infografis menjadi media komunikasi yang menarik. Informasi yang disampaikan terbukti lebih cepat dipahami oleh audiens mengingat saat ini adalah era yang sangat sibuk, media komunikasi yang jelas, cepat, dan efektif menjadi sangat berguna.

Animasi Infografis

Infografis adalah salah satu media yang dapat menyajikan data dengan mudah. Namun, menurut Delil (2017) jika informasi atau data yang disampaikan cukup kompleks, infografis menjadi tidak efektif. Dalam hal ini, diperlukanlah Animasi Infografis. Animasi infografis dapat menyajikan informasi yang kompleks sekalipun dan tetap mudah untuk diingat. Tujuan utama dari animasi infografis adalah mengubah konsep berbentuk tekstual menjadi data secara visual. Proses ini tidak mudah karena video harus dirancang supaya data atau informasi yang ingin disampaikan jelas secara visual.

Gedung Juang 45 Bekasi

Gedung Juang 45 Bekasi saat ini beroperasi menjadi Museum. Dikutip dari Cagar Budaya Sistem Registrasi Nasional, Gedung ini adalah salah satu bangunan bersejarah yang menerapkan gaya arsitektur perpaduan antara Eropa dan Cina yang disebut gaya *compradoric*. Gaya ini terlihat dari serambi-serambi serta ornamen-ornamennya. Bentuk serambi tertutup dan ornamen pada dinding menerapkan gaya neo klasik eropa yang dipengaruhi gaya palladian. Sedangkan gaya Cina terlihat pada bagian atap serta pintu.

Sebelum dikenal dengan nama Gedung Juang 45 Bekasi, saat sebelum masa kemerdekaan bangunan ini bernama Landhuis Tamboen, yang dikenal oleh warga sekitar sebagai Gedung Tinggi.

Gedung ini dibangun oleh seorang Kapitan Cina bernama Khouw Tjeng Kie, tuan tanah di daerah Tambun yang memiliki kebun tebu yang luas. Khouw Tjeng Kie membangun Landhuis Tamboen melalui dua tahap. Pembangunan tahap pertama berlangsung pada tahun 1906 dan selesai pada tahun 1910. Sedangkan pembangunan tahap kedua berlangsung pada tahun 1925. Setelah Khouw Tjeng Kie meninggal, bangunan ini dimiliki oleh Kouw Oen Huy hingga tahun 1942. Landhuis dan tanah partikelir Tamboen disita dari keluarga Khouw pada tahun 1942 di masa pendudukan Jepang dan dijadikan markas militer Jepang. Pada saat perang kemerdekaan melawan Belanda, Gedung Juang 45 Bekasi dijadikan tempat pertahanan oleh para pejuang kemerdekaan yang berpusat di wilayah Tambun dan

Cibarusah termasuk Masjid Mujahiddin di Cibarusah.

Pada masa kemerdekaan Gedung Juang 45 Bekasi ini menjadi Pusat Komando Pertahanan wilayah Republik Indonesia saat beribukota di Yogyakarta. Gedung ini juga pernah menjadi tempat perundingan pertukaran tawanan antara Belanda dengan para pejuang kemerdekaan Indonesia.

Instrumen Penelitian

Kuesioner

Kesimpulan dari hasil kuesioner yang dilakukan pada Juni 01, 2022 dengan total 36 responden adalah sebagian besar mereka menyukai sejarah dan setuju bahwa pengetahuan terhadap sejarah adalah penting dan media animasi dapat menjadi media pendukung dalam penyampaian sebuah sejarah dan budaya. Mayoritas responden pernah mengunjungi museum ataupun bangunan bersejarah, tetapi belum pernah mengunjungi Gedung Juang 45 Bekasi dan tidak mengetahui kisah bangunan ini. Selanjutnya untuk yang pernah berkunjung ke museum, mereka memilih untuk berkunjung karena tertarik dengan kisah dari museum. Responden lainnya tidak tertarik untuk berkunjung ke museum karena tidak mengetahui keberadaan museum di sekitarnya dan menganggap bahwa suasana di museum membosankan. Selanjutnya untuk referensi visual yang menurut responden cocok sebagai media penyampaian sebuah sejarah adalah visual yang sederhana dan berwarna.

Observasi Lapangan

Ketika pertama kali memasuki Gedung Juang 45 Bekasi, pengunjung akan menjumpai *Hall of Fame*, yaitu jajaran Kepala Daerah Kabupaten Bekasi yang pernah menjabat. Mulai dari K.H Noer Ali, hingga yang terakhir sejauh ini yaitu H. Eka Supria Atmaja, S.H.

Selanjutnya masuk ke Masa Prasejarah (1000 SM – 500 M). Dimana ditemukannya kerangka manusia masa itu yang hampir sempurna, dengan bekal kubur seperti alat makan, aksesoris, serta benda berbahan logam seperti pisau dan parang. Artefak dan peninggalan arkeologi prasejarah ini ditemukan di Kawasan Situs Buni, Kecamatan Babelan Kabupaten Bekasi. Kerangka manusia Buni yang hampir sempurna ini dapat dipastikan masuk ke dalam ras Mongoloid. Diperkirakan kerangka ini berasal dari Abad III Masehi. Bekal kubur yang terdapat pada kerangka manusia Buni ini adalah berupa aksesoris yaitu gelang. Umumnya bekal kubur ialah benda-benda berbahan keras seperti gelang batu, kapak batu, senjata berbahan logam, topeng emas, dan gerabah.

Di Gedung Juang 45 Bekasi juga menampilkan kisah bandit sosial asal Bekasi bernama Entong Tolo. Entong Tolo merupakan bandit sosial yang membagikan sebagian hasil rampokannya umumnya kepada para petani. Sosoknya disegani oleh rakyat Bekasi karena jwa sosialnya yang tinggi. Entong Tolo merampok harta tuan tanah dan orang-orang kaya raya dan memberikan sebagian hasilnya pada penduduk *Meester Cornelis* yang terlilit oleh pajak dari tuan tanah.

Kabar perampokan yang dilakukan oleh Entong Tolo terdengar sampai ke telinga pemerintah Hindia Belanda. Entong Tolo menjadi Daftar Pencarian Orang oleh polisi. Selama 4 tahun Entong Tolo merampok, pada tanggal 29 November 1908 ia pun ditangkap oleh polisi wilayah Onderdistrik Sawangan. Seorang camat sawangan lah yang membantu melakukan pencarian Entong Tolo sehingga ia ditangkap. Belum cukup dengan ditahan di penjara, para polisi berusaha mengumpulkan saksi dan bukti untuk menambah masa tahanan Entong Tolo. Namun, tidak ada yang membagikan informasi terkait Entong Tolo.

J. A. Van Arcken Administrateur Binnenlandsch Bestuur akhirnya mengeluarkan surat yang memerintahkan untuk mengusir Entong Tolo ke Manado pada tanggal 14 November 1910.

Selanjutnya yaitu kesenian di Bekasi. Hampir seluruh daerah di Nusantara memiliki batiknya sendiri. Motif yang terlukis pada batik memvisualkan budaya, kekayaan alam dari daerah tersebut. Seperti halnya di Bekasi, motif yang diciptakan menampilkan budaya khas Bekasi yang melekat erat dari Budaya Betawi.

Pusat Batik Seraci Batik merupakan salah satu yang telah menciptakan bermacam Batik Khas Bekasi. Motif batik dikombinasi dari Budaya Betawi dengan Lingkungan Alam. Beberapa contoh motif batik yang telah memperoleh Hak Cipta yang mereka ciptakan yaitu Kebon Sirih, Tari Ronggeng, Rumah Adat Betawi, dan masih banyak lainnya.

Terdapat pula tari tradisional. Salah satu tarian yang terkenal adalah Tari Topeng Betawi. Kesenian ini adalah kombinasi dari pertunjukan sandiwara, tari, serta musik. Mulanya, Tari Topeng Betawi dimainkan dengan cara mengelilingi kampung ke kampung lainnya di acara tertentu. Di zaman ini, Tari Topeng Betawi dimainkan juga ketika pagelaran budaya.

Sebelum menampilkan tarian, dalam Tari Topeng Betawi biasanya dilakukan teteluan. Saat itulah unsur musik ditampilkan. Pemusik dan penyanyi tampil dengan rombongan penampilan Tari Topeng Betawi. Penari Tari Topeng Betawi menggunakan pakaian khusus seperti kembang topeng, kebaya Betawi, penutup perut (ampeng), selendang batik, dan andong. Beberapa alat musik yang dipakai pada Tari Topeng Betawi adalah rebab, alat musik kecrek, gong, dan kenong 3. Seiring berjalannya waktu, alat musik Tari Topeng Betawi semakin modern pula. Terkadang pada pementasan Tari Topeng Betawi, pemusik menggunakan gitar ataupun organ.

Salah satu kesenian yang terkenal di Bekasi lainnya adalah Seni Bela Diri. Kesenian Bela Diri yang terkenal di Bekasi salah satunya ialah Ujungan. Mulanya, kesenian ini dipentaskan sebagai simbol kebahagiaan para petani saat musim panen. Para petani menampilkan ujungan di sawah yang telah panen yang dikenal dengan Kalangan. Busana yang digunakan biasanya adalah pakaian pangsi, lengkap dengan atribut kepala seperti peci. Dalam menampilkan kesenian ini, umumnya diiringi dengan alat musik seperti gong, gambang ataupun kendang.

Wawancara

Penulis melakukan wawancara pada 3 Juli 2022 dengan 2 orang pemandu yang ada di Gedung Juang 45 Bekasi bernama Mei dan Sani. Mereka memaparkan bahwa sebelum menjadi museum seperti sekarang, bangunan ini adalah rumah pribadi milik saudagar asal China yang bernama Khow Tjeng Kie yang merupakan tanah partikelir. Ketika Khow Tjeng Kie meninggal, bangunan ini direbut kembali oleh Belanda. Pada tahun 1950 merupakan tahun dimana Gedung Juang 45 Bekasi diperebutkan dan diperjuangkan kembali oleh rakyat Bekasi.

Menurut Mei dan Sani selaku pemandu, mayoritas pengunjung yang datang ialah remaja. Di hari biasa umumnya anak-anak PAUD juga berkunjung (outing class). Untungnya, informasi mengenai sejarah yang ada di Gedung Juang 45 Bekasi dapat dipelajari oleh semua umur sehingga anak-anak pun dapat berkunjung. Museum ini mengunggulkan konsepnya yaitu digital. Hal ini dapat dilihat dari media penyampaian informasi yang digunakan ada beragam jenis. Mulai dari *interactive book*, *augmented reality* dan terdapat pula mini bioskop yang menayangkan film. Media-media ini digunakan sebagai salah satu upaya untuk menyampaikan sejarah dengan cara yang menarik dan dapat lebih mudah dipahami bagi semua kalangan.

Gedung Juang 45 Bekasi merupakan perwujudan dari keinginan Bupati terakhir saat ini, yaitu Alm. H. Eka Supria Atmaja, S.H. Beliau memiliki cita-cita untuk membangun wisata edukatif untuk rakyat Bekasi agar mereka dapat mengetahui sejarah tempat tinggalnya sendiri. Bangunan ini direvitalisasi pada 2019 hingga 2020. Dikarenakan adanya pandemi, Gedung Juang 45 Bekasi baru diresmikan pada tahun 2021.

KESIMPULAN

Dengan menggunakan media Animasi Infografis 2D, penyampaian informasi mengenai sejarah menjadi lebih mudah terlebih untuk menjangkau generasi muda dan lebih menarik. Hal ini disebabkan karena Animasi Infografis mampu menampilkan objek pembelajaran secara realistis sehingga memudahkan seseorang ketika melihat animasi tersebut.

DAFTAR REFERENSI

- Ashifianis, F., & Siswanti, R. A. *Perancangan Identitas Visual dan Media Promosi Pada Museum Bekasi*. Universitas Telkom Bandung. 6 Desember 2021.
Diunduh dari
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/16782> 20 April 2022
- Fitria, A. *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Cakrawala. 2 November 2014. Diunduh pada
<https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/10498> 20 April 2022

- Gumelar, M. S. 2018. *Elemen dan Prinsip Animasi 2D*. Jakarta: ANIMAGE.
- Hidayat, H., Qeis, M. Q., & Winarni, R. W. *Perancangan Infografis Museum Tokoh Pahlawan di Jakarta Sebagai Museum Arkeolog dan Sejarah*. Universitas Indrapranta PGRI. September 2018. Diunduh dari https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/download/2899/2176 20 April 2022
- Krasner, J. 2007. *Motion Graphic Design Applied History and Aesthetics*. Focal Press. Diunduh dari https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/61203855/A_Brief_History_of_Motion_Graphics20191113-20041-wbu3c0-libre.pdf?1573655422=&response-content-disposition=attachment%3B+filename%3DA_Brief_History_of_Motion_Graphics.pdf&Expires=1650558576&Signature=DwsPFW18wq3FIYSLDm8y6R9NQ~hALL2W5dd0Sam0VbosFfp3jRvDUJh1yyJZd-LD4e-w7BSxUB5oZG5F~kqGm85CV7hHwm9PrUP2EsHRAVE~JFxAlvmDGH2H20LunzWiMWKi98yQbLdkAcPNbY2tZUCBxw9x88NmGas~DUu34qQacmnsER4TVrnmOFIYchWZ0fH8ghkq3xCB-fhoHRzKZIPwZGyxHDkbgNn2-IFIV4b2aQ~hDRU78yEr2s9hYcCfJPGnbBIR2RTsynb2yQE3HUOmEHYGOzVbVdHrQCp1PJEreUgvugWJ5ufBO0NZH6VwQbhu-7ZCFL6kg4fCoAoag__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA 20 April 2022
- Maryanti, S., & Kurniawan, D. T. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi Picpac*. BioEd UIN. Februari 2018. Diunduh dari <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/bioeduin/article/view/2922> 20 April 2022.
- Saptodewo, F. *Desain Infografis Sebagai Penyajian Data Menarik*. 03 November 2014. Diunduh pada https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/view/563 21 April 2022
- Thomas, F., & Johnston, O. *The Illusion of Life Disney Animation*. 1995. Diunduh pada https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/49282365/The_Fundamental_Principles_of_Animation-libre.pdf?1475386187=&response-content-disposition=attachment%3B+filename%3DThe_Fundamental_Principles_of_Animation.pdf&Expires=1650565608&Signature=Ubb1IGHKd-3zw0tKhs1RWbQdhT6HfXwPLj8uwmpis5uDOqKcWd5RMBUKAixSTjQWmiEP0NYsPxHfykB69ae17~X63a85ycY7~AxJR8quFYpZGP6yyXF8DC4qF2DVTk4nMgPXgMYa1cdGsz1y4Ov4zi~O0qxao8M6KG-BtVHI0tCuUAoV95Ao8ki~0gX8m1Bz1ZBO3Vj4EWpKdRzwy2~UH3n2-K3jsviDGCzxSkoJ7LAoeLT06qfFkQfdktPT8-wHBG2uZOvFx Cz5U9AJp7HU7kUI1PMBmLEeycH1GF8JdUBG~xgsk9B19nGzBz43A4wYRW1BH3gdvLj2~uxmlZvGw__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA 20 April 2022in

- Utari, R., & Purwanto, I. H. *Perancangan Video Infografis Sebagai Media Informasi Dengan Teknik Motion Graphic*. Magister Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta. Diunduh pada <http://e-journal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/SNIIf/article/view/310/257> 20 April 2022
- Yachinsu, V. N., Pratiwi, P., & Wenas, M. B. *Perancangan Video Panduan Museum Kars Indonesia*. Prabangkara. 2 Desember 2020. Diunduh dari <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/prabangkara/article/download/1219/564/2539> 20 April 2022