

Pemanfaatan Smartphone dalam Menciptakan Animasi Stop Motion sebagai Alternatif Media Ajar Guru SMK Multimedia

Maya Purnama Sari ¹, Dian Rinjani ², Fahmi Candra Permana ³, Intan Permata Sari ⁴,
Nurul Hidayah ⁵

¹⁻⁵ Universitas Pendidikan Indonesia

¹ mayapurnama@upi.edu, ² dianrinjani@upi.edu, ³ fahmi.candrap@upi.edu, ⁴ intanpermatasari@upi.edu,
⁵ nurulhidayah@upi.edu

ABSTRAK

Pengabdian kepada Masyarakat berbasis hasil penelitian pada tahun 2019, hasil penelitian yang diterapkan yaitu teknik dasar menciptakan gambar digital ilustrasi menjadi animasi dengan ciri gambar ruang-waktu-datar dan dasar teknik editing video stopmotion yang diaplikasikan menggunakan smartphone. Teknik stopmotion merupakan dasar yang dapat dimanfaatkan secara maksimal, situasi pandemic covid-19 yang membatasi penggunaan fasilitas laboratorium komputer sekolah menjadi kendala pembelajaran bagi siswa yang tidak memiliki personal komputer. Pemanfaatan smartphone yang praktis mampu menghasilkan karya animasi video stopmotion yang baik, maka pelatihan berfokus kepada guru SMK Multimedia. Tujuannya yaitu guru dapat mengoptimalkan smartphone untuk menciptakan animasi video stopmotion sebagai salah satu pembelajaran kepada siswanya. Metode kaji tindak digunakan agar pelaksanaan pelatihan efektif dan solutif menggunakan delapan Langkah, yaitu identifikasi masalah, perumusan masalah, identifikasi alternatif, menentukan alternatif, perencanaan, pelaksanaan program, pemantauan, evaluasi dan kaji tindak. Khalyak sasaran adalah Guru SMK Karya Budi Jurusan Multimedia, Kec.Cilenuyi, Kab.Bandung, berjumlah 11 Orang terdiri dari 5 guru keahlian dan 6 orang guru normatif adaptif. Pelatihan dilakukan secara offline dan online. Hasil evaluasi menunjukkan guru membutuhkan bantuan video tutorial untuk mengulang pelatihan lebih banyak, namun secara keseluruhan guru mampu menciptakan animasi dari gambar ilustrasi ciri gambar ruang-waktu-datar dan editing video stop motion menggunakan aplikasi yang ada di smartphone.

Kata Kunci: Animasi Video Stopmotion, Smartphone, Smk Multimedia

ABSTRACT

Community Service based on research results in 2019, the results of the applied research are the basic techniques of creating an illustrated digital image into animation with the characteristics of a flat-space-time image and the basic stopmotion video editing techniques applied using a smartphone. The stopmotion technique is a basis that can be utilized optimally, the Covid-19 pandemic situation which limits the use of school computer laboratory facilities is a learning obstacle for students who do not have personal computers. The practical use of smartphones is able to produce good stopmotion video animation works, so the training focuses on SMK Multimedia teachers. The goal is that teachers can optimize smartphones to create stopmotion video animations as a way of learning for their students. The action review method is used so that the implementation of effective and solution training uses eight steps, namely problem identification, problem formulation, alternative identification, alternative determination, planning, program implementation, monitoring, evaluation and action review. The target audience is SMK Karya Budi's Multimedia Department, Cilenuyi District, Bandung Regency, totaling 11 people consisting of 5 expertise teachers and 6 adaptive normative teachers. The training is conducted offline and online. The results of the evaluation show that the teacher needs the help of video tutorials to repeat the training more, but overall the teacher is able to create animation from illustration images of the features of flat-space-time images and stop motion video editing using applications on smartphones.

Keywords: Stop Motion Video Animation, Smartphone, Multimedia Smk

1. Pendahuluan

Pengabdian kepada Masyarakat berbasis hasil penelitian pada tahun 2019 yang diterapkan tahun 2020 kepada masyarakat khususnya guru SMK Multimedia,. Analisis lapangan menunjukkan bahwa guru SMK Multimedia tidak semua memiliki latar belakang lulusan seni dan desain, sedangkan Pendidikan Multimedia di Universitas Pendidikan Indonesia masih belum memiliki lulusan, karena baru berdiri dua tahun. Hal tersebut mempengaruhi pada proses pembelajaran yang menekankan penciptaan pada sebuah bentuk, warna dan

komposisi rupa yang harmonis. Seperti yang disebutkan oleh Kustiono, dalam Sari, DKK (2020), mengartikan kata Multimedia sebagai perpaduan harmonis anatar berbagai media baik teks (regular maupun hypertext), gambar, grafik, audio, video/film, dan animasi yang dikemas secara sinergis untuk mencapai tujuan (pembelajaran) tertentu. Sedangkan kenyataan di lapangan, khususnya di wilayah Kabupaten Bandung, Kecamatan Cileunyi, secara fasilitas SMK Multimedia belum memiliki laboratorium komputer standar untuk menciptakan karya multimedia seperti animasi. Melihat silabus dan perencanaan pembelajaran SMK Multimedia yang di Kembangan, pembelajaran videografi lebih berfokus pada video editing pengambilan gambar real life, seperti pengambilan gambar dari kamera DSLR atau video recording, belum mengarah pada penciptakan karakter animasi.

Hal ini berakitan dengan belum mendukungnya sarana dan prasarana di sekolah serta lulusan guru yang tidak berlatar Pendidikan seni atau desain, menjadikan adanya keterbatasan dalam pembelajaran. Hidayah, N (2019), sumber belajar adalah hal yang dapat dimanfaatkan dan diperlukan untuk membantu pengajar maupun siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan sumber belajar yang tepat akan menunjang keefektifan proses pembelajaran (Munir, 2013:131). Hal tersebut mendorong peneliti untuk mengenalkan Teknik pembuatan animasi secara sederhana dan Teknik video editing dengan mudah kepada guru SMK Multimedia, sebagai sumber belajar dan penciptakan video animasi dapat dilakukan dengan mudah. Melihat sangat banyak Teknik pembuatan video, peneliti mengambil Teknik paling dasar, sesuai dengan hasil penelitian pada tahun 2019 mengenai rancang bangun video stop motion cerita rakyat nusantara Lok Si Naga, yang berhasil menciptakan dengan bantuan smartphone dan juga personal computer. Menurut Irawan, E (2020), menyebutkan bahwa pendidikan harus mampu memfasilitasi dan mengoptimalkan potensi siswa untuk menjadi bekal mengarungi peluang sekaligus tantangan revolusi industry 4.0 dan society 5.0. Artinya persiapan dalam proses pembelajaran bukan hanya pada sarana prasarana, namun kesiapan tenaga pengajar yang mampu meliaht peluang dalam memanfaatkan secara maksimal teknologi.

Teknik stopmotion merupakan dasar yang dapat dimanfaatkan secara maksimal, seperti menurut Sari, I, (2019), menyebutkan 4 lebel utama animasi yaitu (1) Motion, (2) Locomotion, (3) Interaction, (4) Emotion. Maka diambil Motion sebagai dasar awal animasi, pada situasi pandemic covid-19 yang membatasi penggunaan fasilitas laboratorium komputer sekolah menjadi kendala pembelajaran bagi siswa yang tidak memiliki personal komputer. Pemanfaatan smartphone yang praktis mampu menghasilkan karya animasi video stopmotion yang baik, maka pelatihan berfokus kepada guru SMK Multimedia. Karena menurut Sari, MP (2020) pada jabar bicara.com berdasarkan data dari platform di Kanada, Hootsuite dan Inggris "We Are Social", menyatakan bahwa sebanyak 338,2 juta jiwa mengaktifkan ponselnya dalam internet. Sedangkan jumlah penduduk Indonesia hanya 271,1 jiwa. Angka tersebut hamper mendekati dua kali lipatnya yang menunjukkan kemungkinan kepemilikan smartphone lebih dari satu unit. Hal tersebut dapat membuktikan bahwa orang Indonesia rata-rata sudah memiliki smartphone, hal tersebut dapat mendukung dalam kehidupan seperti kegiatan berkomunikasi, browsing, hiburan, bekerja dan sebagai sarana belajar. Terbukti pada masa pandemi semua tingkatan sekolah lebih cenderung memanfaatkan smartphone dalam proses pembelajaran.

Maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Keterbatasan sarana dan prasarana masih dapat diantisipasi oleh kecanggihan teknologi menggunakan Smartphone.
2. Teknik menciptakan animasi dengan gambar digital berbasis ruang-waktu-datar dapat diikuti oleh guru yang tidak memiliki dasar atau pengalaman seni atau desain
3. Teknik editing video dengan stop motion merupakan Teknik dasar yang sangat mudah dipelajari dan dapat menghasilkan karya animasi yang sangat baik.

Sedangkan tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini yaitu guru dapat mengoptimalkan smartphone untuk menciptakan animasi dengan ciri gambar ruang- waktu-datar dan menggunakan teknik video stopmotion sebagai salah satu pembelajaran kepada siswanya. Sehingga ada alternatif pembelajaran animasi video yang lebih mudah bagi guru dan siswa. Solusi ini diharapkan mampu meningkatkan pemanfaatan media dan Teknik sederhana penggunaan smartphone ataupun dengan computer spesifikasi rendah untuk menciptakan karya yang estetik.

Hasil penelitian yang diterapkan yaitu:

1. Teknik dasar menciptakan gambar digital ilustrasi menjadi animasi dengan ciri gambar ruang- waktu-datar, menggambar menggunakan aplikasi pada smatphone.
2. Teknik dasar editing video dengan cara stopmotion yang diaplikasikan menggunakan smartphone.
3. Teknik editing gabungan frame to frame, fast motion, slow motion, fade in, fade out, zoom in ataupun zoom out dalam satu karya yang digabungkan dengan hasil gambar animasi

2. Metode Pengabdian Masyarakat

Metode penelitian dengan komposisi 8 – 10 % dari total halaman artikel.

Metode yang akan digunakan dalam pengabdian masyarakat ini adalah metode kaji tindak dengan cara pelatihan dan pendampingan. Pelatihan akan diberikan pada guru SMK Jurusan Multimedia di SMK Karya Budi. Pelatihan akan berisi ceramah dan diskusi- solutif mengenai cara pembuatan video dari tahapan persiapan ide atau gagasan pembuatan cerita hingga proses editing video stop motion. Sedangkan kegiatan pendampingan merupakan pelatihan yang lebih intensif kepada masing-masing guru oleh para pendamping untuk mengetahui sejauh mana pelatihan dapat diterapkan oleh guru, jika ada kesulitan maka akan didampingi hingga dapat menciptakan video secara mandiri. Metode kaji tindak sesuai dengan tujuan dari pelatihan ini yang menekankan pada terlaksananya pelatihan yang efektif dan solutif. Solusi sebagai bentuk dari tindakan dalam kegiatan pelatihan pembuat video stop motion akan menyesuaikan dengan kebutuhan guru di lapangan, namun akan berkesinambungan dengan inovasi produk sebagai bentuk luaran wajib Lembaga penelitian dan pengabdian.

Dalam menerapkan prinsip kaji tindak dalam pemberdayaan masyarakat, seperti yang disebutkan (Karsidi, 2001), dibutuhkan Langkah sebagai berikut:

1. Pengenalan terhadap masalah atau kebutuhan. Pada tahapan awal ini dicari informasi dan Analisa terhadap keadaan masyarakat. Pada tahapan awal ini pengabdian kepada masyarakat karena berhasi hasil penelitian, maka analisis awal sudah didapatkan dan disesuaikan.
2. Tahapan selanjutnya adalah perumusan masalah dan penetapan prioritas, tahapan ini menentukan kebutuhan guru pada pembelajaran di masa pandemi. Prioritas dalam pembelajaran di multimedia salah satunya memanfaatkan teknologi yang mudah terjangkau oleh masyarakat.
3. Tahapan selanjutnya adalah identifikasi alternatif pemecahan masalah atau pengembangan gagasan, pada tahapan ini mencari beberapa alternatif dalam memecahkan masalah yang terjadi dalam pembelajaran di masa pandemi. tahapan ini menjadi penentu materi dan kebutuhan paling sesuai dan mendekati pada keadaan kegiatan serba jarak jauh.
4. Pada tahapan ini karena sudah teridentifikasi alternatif pemecahan masalah, maka di tentukan salah satu alternatif yang paling tepat sesuai dengan sumber daya manusia, sehingga dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran di sekolah.
5. Tahapan selanjutnya adalah perencanaan kegiatan. Perencanaan dibahas pada bagian selanjutnya.
6. Tahapan ini merupakan tahapan yang utama dan penting, yaitu pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat yang telah ditetapkan dan dituju.
7. Tahapan ini merupakan tahapan pemantauan, kesesuaian antara rencana dan target yang ingin dicapai, jika ada yang belum sesuai maka haruslah dilakukan Tindakan sesuai untuk tercapainya tujuan.
8. Evaluasi dan tindak lanjut merupakan tahapan terakhir, evaluasi seluruh kegiatan, kemudian memberikan solusi lebih lanjut jika memang dibutuhkan, sehingga kegiatan pengabdian ini dapat bermanfaat dan solutif bagi peserta.

3. Hasil dan Pembahasan

Pengabdian kepada masyarakat berbasis hasil penelitian:

A. Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran pada pengabdian masyarakat berbasis hasil penelitian ini yaitu Guru SMK Karya Budi Jurusan

Multimedia, Cileunyi, Kab. Bandung. Jumlah peserta anatar 11 Orang guru SMK Jurusan Multimedia yang terdiri dari 6 Orang guru bidang keahlian multimedia dan 5 orang guru normatif adaptif yang juga melaksanakan kegiatan mengajar di jurusan multimedia.

B. Langkah Kegiatan

Rencana kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sesuai dengan tahapan sebagai berikut:

Tabel 1: Rencana Kegiatan Pelaksanaan

No	Tahapan	Kegiatan	Metode	Tempat
1	Persiapan :			

	a. Persiapan administrasi (surat izin dalam melakukan kegiatan)	Mempersiapkan perizinan seluruh pihak terkait	Studi literatur	Kampus UPI di Cibiru
	b. Persiapan tempat kegiatan	Penyewaan lokasi kegiatan	Studi lapangan	Kampus UPI di Cibiru
	c. Persiapan media (materi kegiatan)	Pembuatan materi ceramah	Studi literatur	
	d. Persiapan pelaksana (pemateri, penanggung jawab, dan mahasiswa yang terlibat)	Pemberian tanggung jawab dan tugas	Diskusi	UPI
2	Pelaksanaan :			
	a. Kegiatan pelatihan (dilakukan secara berkala)	Memberikan materi mengenai teknik animasi video dan animasi	Ceramah, diskusi dan tanya jawab	Lab. Komputer Kampus UPI di Cibiru
	b. Kegiatan pendampingan	Pembuatan satu persatu video dari anggota	Pengukuran keberhasilan	Lab. Komputer Kampus UPI di Cibiru
	c. Evaluasi	Menganalisis hasil video	Teknik pembuatan	Lab. Komputer Kampus UPI di Cibiru
3	Evaluasi :			
	a. Evaluasi akhir	Evaluasi hasil kegiatan pelatihan	diskusi	

C. Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan dua jenis kegiatan, yaitu secara offline dengan pertemuan terbatas dan pertemuan online untuk mendukung kegiatan offline serta pendampingan yang dilakukan secara online

D. Perizinan

Sebelum semua kegiatan dilakukan, pihak universitas dengan perwakilan ketua anggota menyampaikan surat izinnya untuk mengadakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Berikut dokumentasi kegiatan perizinan yang dilakukan dengan cara pertemuan langsung dan tetap memperhatikan protocol Kesehatan covid-19.

E. Persiapan Kegiatan Workshop

Kegiatan ini diawali dengan kegiatan offline, pada masa new normal dengan pembatasan. Maka tetap disediakan persiapan workshop pada umumnya, yaitu Banner, workshop kit yang disertai dengan pendukung alat Kesehatan seperti masker untuk pergantian dua jam sekali dan handsanitizer. Berikut persiapan poster dan banner pada kegiatan.



Gambar 1: Hasil Stop Motin Peserta Pelatihan

F. Pesiapan Pemateri dan Modul Pelatihan

Pemateri terdiri dari ketua anggota dan dua praktisi pada bidang digital ilustrasi dan video animasi yang telah bekerja sama secara legal dengan program studi Pendidikan multimedia, yaitu studi kreatif UVisual. Berikut nama pemateri dan keahlian yang diberikan pada kegiatan offline:

Tabel 2: Pemateri Kegiatan workshop

Nama Pemateri	Bidang Keahlian
Maya Purnama Sari, S.Pd., M.Ds.	Gambar dasar dengan Teknik Ruang-Waktu-Datar
M. Shiddiq Anshory, S.Pd.	Editing Video Animasi
Leni Aprilliani, S.Pd.	Creator Digital Ilustrasi

G. Kegiatan Workshop Offline

Kegiatan offline ini dilaksanakan secara pandemic karena pelatihan yang tidak memungkinkan secara keseluruhan dilakukan secara daring, pertemuan offline hanya dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dan durasi waktu yang cukup singkat. Namun kegiatan pelatihan ini tetap dilaksanakan dengan izin dari pimpinan unit kampus dan pimpinan mitra sekolah, dengan tetap memperhatikan protocol Kesehatan covid-19 Berikut Uraian kegiatan offline yang dilakukan:

1. Pematerian Basic Drawing dengan Teori Bahasa Rupa (Ruang- Waktu-Datar) Pematerian Basic Drawing dengan Teori Bahasa Rupa (Ruang-Waktu-Datar). Sebagai teknik dasar Teknik menggambar baik pada smartphone dan proses editing pada computer. Pematerian dilaksanakan Tanggal 12 agustus 2020.



Gambar 2: Pematerian 1

2. Pematerian digital ilustrasi, tanggal 12 Agustus 2020. Pengenalan aplikasi photoshop sebagai basic menggambar digital dan teknik menggambar dengan pen interaktif. Kemudian pengaplikasian sederhana menggambar di smartphone dengan aplikasi ibis x paint. Pematerian diberikan oleh creator Digital Ilustrasi Leni Aprilliani, S.Pd., M.Ds.



Gambar 3: Pematerian 2

3. Pematerian diberikan oleh praktisi dari studio UVisual yaitu M.Shiddiq Anshory, dan memberikan pematerian mengenai Teknik editing dengan software adobe after effect. Pengaplikasian editing video dengan smartphone pada aplikasi flip a clip. Pematerian dilakukan pada tanggal 13 Agustus 2020.



Gambar 4: Pematerian 3

H. Akhir Kegiatan Pelatihan



Gambar 5 & 6: Foto bersama

I. Kegiatan Workshop Online

Kegiatan online ini dilakukan untuk melanjutkan kegiatan offline. Hal ini dilakukan karena keterbatasan waktu untuk dapat bertatap muka. Karena semua materi dan dasar telah diberikan pada kegiatan offline, maka kegiatan online ini memperlancar Teknik yang telah dipelajari. Sehingga selain kegiatan berdiskusi mengenai kesulitan yang dicapai, ada pula kegiatan pembuatan konsep dalam berkarya. Berikut kegiatan online yang dilakukan.

1. Kegiatan online dilakukan secara berkala, Kegiatan dilakukan secara daring, berdiskusi mengenai Teknik yang masih belum dipahami dalam menggambar ilustrasi. Kegiatan ini dihadiri oleh peserta, ketua pkm, anggota dan pemateri digital ilustrasi. Kegiatan online dimulai dari tanggal 19 Agustus 2020.



Gambar 7: Pelatihan online

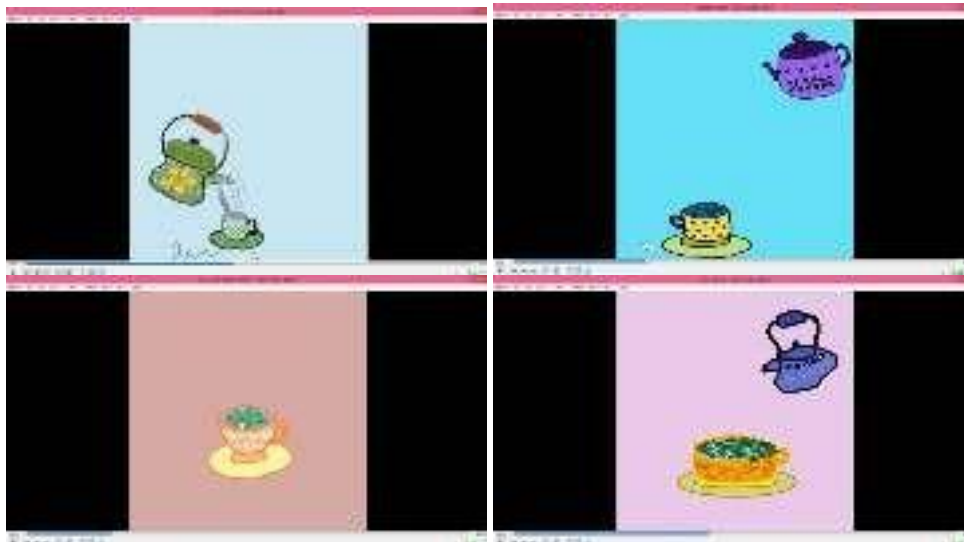
2. Pada tanggal 26 Agustus 2020, Kegiatan pertemuan selanjutnya dilakukan untuk memperlihatkan perkembangan dari karya yang dibuat. Kegiatan ini dihadiri oleh para anggota pkm, dan ketua pkm.



Gambar 8: Pematerian online

J. Hasil Video yang dibuat oleh peserta

Berikut merupakan kumpulan dari screen shoot video animasi yang telah diciptakan, selama masa pelatihan dilaksanakan.



Gambar 9-12: Hasil Stop Motion Peserta Pelatihan

K. Kendala yang Dihadapi

Berikut poin-poin yang dapat disampaikan, hal yang menjadi kendala selama kegiatan pelatihan berlangsung:

1. Kemampuan guru dalam menggambar dan menciptakan bentuk sangat menjadi kendala, hal ini karena guru tidak memiliki kompetensi dalam bidang multimedia, skelaipun mereka mengajar di bidang multimedia
2. Lokasi Ketika kegiatan online, keadaan rumah yang sulit sinyanya
3. Jadwal guru yang begitu padat, mengingat ada beberapa kebijakan baru yang diterapkan oleh ristekdikti terkait kegiatan ujian skelah, sehingga guru fokusnya terpecah oleh hal tersebut
4. Penggunaan stylus pen yang seharusnya dapat membantu, tidak dapat diberikan.

L. Cara Mengatasi Kendala yang Dialami

Kendala tersebut masih tetap dapat diatasi oleh hal berikut:

1. Pelatihan dilakukan secara intensif dan dilakukan komunikasi secara personal dengan guru tertentu yang memang membutuhkan pendampingan lebih banyak
2. Waktu pelatihan lebih fleksibel dengan mengikuti jadwal luang dari guru.
3. Diberikan Teknik pemanfaatan stylus pen dengan jari dan alternatif membuat stylus pen sederhana menggunakan kertas almunium.

M. Program Tindak Lanjut

Tindakan telah dilakukan dalam kegiatan pelatihan, pendampingan telah disesuaikan dengan kebutuhan para peserta, namun tetap perlu adanya lanjutan dalam kegiatan pelatihan. Solusi yang berikan adalah pembuatan inovasi produk video tutorial yang dapat dengan mudah diakses. Hal ini berdasarkan dari hasil pengamatan tim yang terlihat dari cara belajar peserta cukup lama dan sering mengulang teknis berkali-kali. Selain hasil pengamatan, kamipun melakukan diskusi dengan para peserta untuk memberikan solusi nyata. Maka, ditawarkan untuk pembuatan video tutorial pembuatan dari awal hingga akhir. Berikut cuplikan dari video tutorial yang dibuat;



Gambar 13-16: Video Tutorial

4. Simpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berbasis hasil penelitian ini berdasarkan dari penelitian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan PKM- BHP yang melatih kemampuan lebih dalam menegnai seni dan desain dengan memanfaatkan media smartphone dalam menciptakan karya seni video stop motion secara maksimal. Teknik dasar de sederhana ini dapat dengen mudah dipelajari oleh seluruh guru SMK Multimedia, sekalipun tidak memiliki basic Pendidikan seni atau desain. Pelatihan menggunakan smartphone dapat menjadi solusi dalam menciptakan karya, memberikan alternatif guru dalam memberikam pembelajaran di sekolah selama masa pandemic, karena tidak memeprlukan personal computer atau notebook dengan spesifikasi besar atau smartphone yang canggih. Pembuatan animasi video ini dapat digunakan pada smartphone berbasis android yang relatif dimiliki masyarakat.

5. Saran dan Masukan

Karena pelatihan hanya terbatas pada kabupaten cileunyi, sangat disarakan jika pelatihan dapat menggabungkan sekolah smk multimedia se kabupaten bandung untuk dapat meningkat kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi berbasis seni dan desain, terutama dalam menciptakan gambar animasi yang berakarterm berbasis Bahasa rupa dan Teknik editing video. Pelatihan selanjutnya dapat memanfaatkan personal computer dengan software yang lebih mendukung pembuatan ilustrasi dan editing video, tentunya disesuaikan dengan kebutuhan guru di sekolah menengah kejuruan jurusan multimedia.

Daftar Pustaka

1. Hidayah, Nurul, (2019), Claymotion Sajian Inovatif Animasi Multimedia sebagai Literasi Digital dalam Pendidikan Karakter Anak. Jurnal Pendidikan Multimedia EDSENCE, hal.43-52, Vo.1 No.2. Desember 2019. Bandung
2. Irawan, E, (2020), Pelatihan Blanded Learning sebagai Upaya Menghadapi Society 5.0, Jurnal Askiologiya, hal 190-198, Vol.4, No.2, Agustus 2020, Surabaya.
3. Karsidi, Ravik, (2001), Paradigma Baru Penyuluahan Pembangunan dalam Pemberdayaan Masyarakat Dalam Pambudy dan A.K. Adhy (ed.): Pemberdayaan Sumberdaya Manusia Menuju Terwujudnya Masyarakat Madani, Bogot. Penerbit Pustaka Wirausaha Muda.
4. Munir, (2013), Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan, Alfabeta; Bandung.
5. Sari, A,K,P dan Wati, D,P, (2020), Penggunaan Prezi untuk Meningkatkan Keterampilan Mengembangkan Multimedia TAVAGIS Kurikulum 2013 bagi Guru Sekolah Dasar, Jurnal Aksiologiya, hal.213-220, Vol.4 No.2, Agustus 2020, Surabaya.
6. Sari, Maya, (2019), Rancang Bangun Video Stop Motion “Lok Si Naga”. Bandung. UPI

7. Sari, Intan, (2019), Perancangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Berbasis Motion Graphic Menganai Bahaya Zat Adiktif untuk Remaja. Jurnal Pendidikan Multimedia EDSSENCE, hal.43-52 Vo.1 No.1. Juni 2019. Bandung
8. Tabrani, Primadi. (2012). Bahasa Rupa, Bandung, Kelir.
9. Tabrani, Primadi. (2006). Kreativitas dan Humanitas, Yogyakarta dan Bandung, Jalasutra.
10. Tabrani, Primadi. (2014). Proses Kreasi Proses Belajar Gambar Anak, Jakarta, Erlangga.
11. Tabrani, Primadi. (2000). Proses Kreasi, apresiasi, belajar, Yogyakarta dan Bandung, ITB.
12. Sari,MP,<https://jabarbicara.com/pemanfaatan-smartphone-dalam-menciptakan-karya-seni-ilustrasi-danseni-video/>