

BAB IV

STRATEGI KREATIF

4.1 Konsep Verbal

4.1.1 Tema *Motion graphics*

Motion graphics yang berjudul “Naga dan Buaya di Kerajaan Mintin” akan dipertontonkan pada anak-anak usia 7-12 tahun, maka diperlukan konten yang baik dan dapat memberikan serta mengajarkan pengetahuan pada anak-anak. *Motion graphics* ini berisi sebuah cerita yang diadaptasi dari cerita rakyat Kalimantan Tengah yang berjudul Kutukan Raja Pulau Mintin. Cerita ini tentang saudara kembar yang bernama Naga dan Buaya yang tidak berfikir dahulu sebelum melakukan sesuatu serta tidak menaati janjinya untuk menjaga Kerajaan Mintin dengan baik pada Raja atau ayah mereka. Pada awalnya Buaya marah pada Naga yang seakan tidak peduli pada nasib dari Kerajaan dan justru memperburuk keadaan dengan sifatnya yang menghambur-hamburkan uang. Kemudian Naga yang memiliki sifat emosi pun merasa marah dan Naga mengajak Buaya untuk berperang untuk mencari siapa yang lebih layak untuk memimpin Kerajaan Mintin tersebut. Akibatnya mereka menghancurkan semua yang ada di Kerajaan tersebut dengan peperangan saudara. Ketika Raja mengetahui peperangan tersebut, maka Naga dan Buaya dihukum oleh Raja yaitu dengan mengutuk mereka menjadi hewan Naga dan Buaya.

Cerita ini pantas untuk diberikan pada anak-anak karena dapat mengenalkan cerita rakyat Indonesia yang sudah mulai terlupakan, selain itu cerita ini juga memiliki pesan moral yang baik untuk anak ketahui sebelum dewasa nanti. Pesan moral tersebut adalah sebelum melakukan sebuah tindakan, harus memikirkan terlebih dahulu dampak yang akan terjadi seperti apa. Walaupun dalam hal kecil, besar atau dalam kondisi emosi, senang, iseng dan lainnya tetap harus mempertimbangkan dampak kedepannya ketika ingin melakukan sesuatu.

Durasi *motion graphics* yang akan dirancang adalah 6-10 menit. Dipilih 6-10 menit agar anak-anak tidak bosan dan dapat mengerti dari cerita yang akan disampaikan.

4.1.2 Konsep Judul

Perancangan *motion graphics* yang berjudul “Naga dan Buaya di Kerajaan Mintin” adalah sebuah film animasi pendek dengan genre fantasy dan durasi 6-10 menit yang memiliki tujuan untuk memperkenalkan cerita rakyat Kutukan Raja Pulau Mintin kepada anak-anak.

Pemilihan judul *motion graphics* ini menggunakan kalimat yang menarik perhatian target sasaran. Dimana pada kalimat tersebut mengandung unsur cerita kerajaan fiksi yang bergenre aksi dari pertarungan Naga dan Buaya dengan bertujuan agar dapat menggambarkan animasi ini adalah genre action fantasy dan dapat membuat anak-anak tertarik untuk melihat animasi tersebut. Tidak menggunakan judul cerita rakyat yang akan diangkat, karena tidak ingin memberikan kesan menyeramkan pada anak-anak dengan kalimat “kutukan” yang ada pada judul cerita rakyat ini. Namun,

pada bumper out akan tetap dituliskan bahwa cerita diadaptasi dari cerita rakyat Kutuan Raja Pulau Mintin agar anak-anak juga dapat mengetahui judul asli dari cerita rakyat ini.

4.1.3 Konsep Penyampaian Cerita

Latar belakang cerita dari *motion graphics* ini mengadaptasi cerita rakyat “Kutukan Raja Pulau Mintin”. Namun agar dapat menjadi lebih menarik bagi anak-anak usia 7-12 tahun, penyampaian cerita akan disesuaikan dengan usia tersebut. Usia anak sekolah dasar kelas 1-2 menyukai penyampaian cerita dengan gambar, sedangkan untuk anak-anak kelas 3-4 SD menyukai cerita yang bergenre fantasy dan kelas 5-6 SD sudah mulai tertarik dengan cerita yang diberikan unsur sejarah dan budaya. Menurut Piaget anak usia sekolah dasar kelas 3-4 dan kelas 5-6 memiliki persamaan dalam menghubungkan sebuah cerita dengan pengalaman mereka. Maka dari itu agar pesan moral dari cerita ini dapat tersampaikan dengan baik pada anak usia 7-12 tahun akan diberikan penggambaran dari kasus-kasus tidak berfikir dahulu sebelum bertindak yang dekat dengan anak-anak pada bagian akhir atau kesimpulan dari *motion graphics* ini, sehingga anak-anak usia 7-8 tahun dapat mengerti pesan moral yang disampaikan melalui ilustrasi dan dibantu dengan narasi. Kemudian untuk usia 9-12 tahun juga dapat mengerti pesan moral yang disampaikan melalui kejadian-kejadian yang berhubungan dengan kasus tidak berfikir dahulu sebelum bertindak yang sering terjadi didekat mereka.

Selain itu untuk menyampaikan cerita pada anak-anak dengan cepat dan tepat karena mengingat anak-anak yang mudah merasa bosan, maka penekanan pada cerita animasi ini adalah pada bagian rangsangan, konflik, rumitan, klimaks, titik balik, dan leraian. Tahap-tahap tersebut merupakan tahapan yang menggambarkan atau menceritakan sebab akibat yang ditimbulkan.

Eksposis	Pengenalan cerita ini berasal darimana, pengenalan pada karakter utama yaitu Naga, Buaya dan Raja.
Rangsangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ratu atau Ibu dari Naga dan Buaya meninggal, dan berdampak pada Raja yang sedih, tidak bersemangat lagi untuk menjalankan Kerajaan. Kerajaan pun menjadi suram. 2. Raja memberikan kepemimpinan kerajaan pada Naga dan Buaya.
Konflik	Sifat naga yang berfoya-foya, tidak membangkitkan kemerosotan kerajaan dan egois semakin menjadi. Sedangkan Buaya sangat berusaha untuk membantu masyarakat disana agar tidak kesusahan.

Rumitan	Buaya yang sudah tidak tahan lagi pada Naga marah. Dan Naga yang merasa tidak terima juga marah.
Klimaks	Terjadilah peperangan Keadaan kerajaan semakin kacau dan suram
Titik Balik	Firasat Raja tidak enak dan plg melihat kerajaan. Raja marah
Leraian	Raja mengutuki Naga dan Buaya
Penyelesaian	Buaya dan Naga berubah menjadi binatang dan pergi ketempat yang diminta oleh Raja

Tabel 4.1 Tahapan Alur Perancangan

Kemudian agar anak-anak dapat mengenal cerita tersebut berasal dari Kalimantan Tengah, maka pada animasi ini akan sering menggambarkan atau memunculkan motif, warna dan karakteristik dari Kalimantan Tengah. Sehingga dengan penggambaran karakteristik pada setiap scene yang dimunculkan, maka anak-anak menjadi lebih ingat dengan unsur-unsur khas dari Kalimantan Tengah. Contohnya seperti gambar pohon meranti merah, ulin dan tanaman tunjuk langit akan digambarkan pada setiap background yang berhubungan dengan hutan dan contoh lainnya penggambaran baju adat yang digunakan pada setiap tokoh yang ada pada animasi ini. Penggunaan narasi yang akan mendukung untuk menjelaskan karakteristik Kalimantan Tengah juga akan membantu anak-anak dalam mengetahui dan mendapatkan ilmu tentang karakteristik Kalimantan yang ada pada animasi ini.

4.1.4 Narasi dan Dialog

Untuk mendukung penyampaian pesan dari film animasi ini, maka dibutuhkan narasi dan dialog sebagai penjelas dalam setiap pergerakan animasi. Narasi yang akan digunakan adalah jenis narasi sugestif karena narasi ini menyampaikan tujuan dari cerita tersebut sehingga anak-anak juga akan lebih mendapatkan pesan moral dari animasi yang akan dibuat ini. Pada bagian narasi juga memberikan keterangan tentang karakteristik Kalimantan tengah yang diangkat. Seperti pada scene tarian Giring-giring, narasi akan memberikan penjelasan tentang tarian giring-giring ini gunanya untuk menunjukkan kebahagiaan serta merayakan kemakmuran masyarakat yang ada disana.

Narasi dan dialog pada animasi ini adalah sebagai berikut:

Bumper In:

Narasi: “Pada zaman dahulu, di Kalimantan Tengah ada sebuah kerajaan yang terletak di pulau Mintin. Kerajaan itu bernama Kerajaan Mintin. Kerajaan itu dipimpin oleh Raja dan memiliki anak kembar yaitu Naga dan Buaya. Dan disinilah cerita Naga dan Buaya bermula.

Masyarakat yang ada di Kerajaan Mintin sangat bahagia, karena kerajaan ini sangat sejahtera dan makmur. Untuk merayakan kesejahteraan dan memperlihatkan kebahagiaan mereka, mereka melakukan satu tarian, yang namanya Tari Giring-giring.

Ini dia.. Raja yang adil dan bijaksana dengan keluarga kecilnya

Dan .. ini si kembar. Yang ini namanya Buaya, sangat suka menolong sesama, baik, ramah dan tidak sombong.”

Nah.. ini si Naga, sifatnya jauh berbeda dengan si Buaya. Naga adalah orang yang sombong, egois dan suka berfoya-foya.

Namun masyarakat disana begitu bahagia karena mereka hidup makmur dan sejahtera

Dihari yang cerah, ketika Naga dan Buaya sedang berlatih bela diri, tiba-tiba....

Teman Naga dan Buaya: “Naga....! Buaya.....!”

Naga: “kamu kenapa? Kok kelihatan cemas sekali?”

Teman Naga dan Buaya: “Ibu kalian..! ibu kalian tidak sadarkan diri dikamarnya.”

Naga dan Buaya pun kaget dan mulai cemas. Ada apa dengan ibu mereka. Mereka pun bergegas lari menuju istana.

Sesampainya di kamar ibu, Naga dan Buaya melihat Raja yang sedang menangis dan ternyata ibu mereka sudah meninggal karena penyakit yang dideritanya sejak lama. Naga dan Buaya pun menangis juga. Setelah berbulan-bulan kepergian sang Ratu, Raja masih merasa sangat sedih dan kehilangan Ratu, akibatnya kerajaan semakin suram karena Raja tidak dapat menjalankan kerajaan dengan baik.

Untuk mengatasi itu, Raja meminta Naga dan Buaya untuk menggantikan kedudukan Raja dan memimpin kerajaan Mintin agar pulih dari kemerosotan.

Keesokan harinya Raja pun langsung pergi untuk berlayar tanpa diberitahukan pada siapapun. Dan kerajaan pun dipimpin oleh Naga dan Buaya. Namun ...lama kelamaan sifat Naga tidak membantu untuk membangkitkan keadaan kerajaan, malah berfoya-foya, bermalas-malasan.

Berbeda dengan Buaya yang selalu membantu masyarakat yang kesusahan.

Sampai disuatu hari, Naga kembali berubah. Dan melihat itu Buaya sudah tak tahan lagi dengan sifat Naga.

Buaya: “Naga! Apa yang kamu lakukan! Apa kamu tidak berfikir yang telah kamu lakukan? Keadaan sudah semakin buruk dan kamu malah memperburuknya dengan sifat mu yang seenaknya!”

Naga: “Apa kamu? aku juga Raja disini, jangan sok sok an menasihati ku! Kamu pikir kamu sudah pantas untuk memimpin kerajaan ini?!”

Dari percakapan itu, emosi mereka pun meningkat dan tanpa berfikir panjang, keduanya melakukan perang. Keduanya membawa prajuritnya masing-masing untuk berperang.

Naga: “Serang....!”

Buaya: “Serang....!”

Peperangan terus terjadi.. banyak sekali kerusakan-kerusakan dan korban jiwa. Ketika perang terjadi, Raja sudah berlayar jauh dari Kerajaan Mintin, sehingga tidak mengetahui peperangan tersebut.

Tapi tiba-tiba Raja punya firasat yang tidak enak dan cuaca pun tiba-tiba menjadi mendung.

Karena Raja merasa firasatnya semakin tidak enak, maka Raja pun memutuskan untuk pulang dan menggunakan kesaktiannya sehingga dengan cepat Raja sampai di Kerajaan.

Sesampainya di Kerajaan Mintin, Raja melihat kekacauan dan kehancuran yang sangat besar.

Dan Raja melihat Naga dan Buaya yang terbaring di tanah. Raja menghampiri mereka. Dan tak lama kemudian, mereka sadar.

Raja: “Kalian benar-benar membuat ku marah! Kalian melakukan hal yang tidak baik dan lihatlah dampak yang kalian buat? Kalian selalu melakukan suatu hal tanpa berfikir dahulu dan tidak menaati janji kalian!”

Raja: “Kalian akan ku hukumi! Akan ku ubah kalian menjadi hewan Naga dan Buaya yang sebenarnya! Naga, jadilah kamu naga yang sesungguhnya dan tugasmu jagalah sungai Kapuas agar tidak ditumbuhi oleh Cendawan Balitung dan menetaplah disana!” Buaya, jadilah kau buaya yang sesungguhnya. Jagalah dan menetaplah dipulau ini!”

Maka Naga dan Buaya pun berubah menjadi hewan yang sebenarnya dan pergi ketempat yang disuruh oleh Raja.

Nah .. Makanya buat kalian-kalian, jangan lakukan hal yang sama dengan Buaya dan Naga ya, yang melakukan sesuatu tidak berfikir dahulu dampaknya apa. Contohnya seperti membohongi orang tua, mencuri, mengerjai teman... coba deh pikir dulu sebelum melakukan hal-hal itu..”

4.1.5 Pemilihan Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan pada perancangan ini adalah bahasa Indonesia informal karena untuk mempermudah anak-anak dalam mencerna informasi yang ingin disampaikan serta menangkap jalan cerita. Berdasarkan teori Sastra Anak yang ada pada bab 2, mengatakan untuk penggunaan bahasa pada penyampaian cerita untuk anak-anak dapat menggunakan bahasa yang sederhana atau bahasa yang sering di jumpai oleh anak-anak, sehingga dapat sesuai dengan penguasaan bahasa dari anak-anak. Selain itu, menggunakan bahasa Indonesia informal agar memberikan kesan santai dan *friendly*.

4.1.6 Suara

Suara-suara yang akan dimasukkan kedalam perancangan ini adalah suara alat musik pengiring tarian Giring-giring, suara-suara alam seperti udara yang berhembus, suara burung yang berkicau, gemuruh untuk dapat lebih menghidupkan *background* seperti hutan, kemudian akan menggunakan *backsound* yang mendukung suasana dari scene yang dibangun seperti pada bumper dan awal scene menggunakan *backsound* yang ceria karena ingin memperlihatkan kegembiraan dan kemakmuran dari masyarakat disana. *Backsound* sedih akan digunakan pada saat ibu dari Naga dan Buaya meninggal untuk mendapatkan suasana sedih dan menggunakan *backsound* menegangkan pada saat tahap rangsangan sampai klimaks jalan cerita.

4.2 Konsep Visual

4.2.1 Gaya Desain

Gaya gambar yang digunakan pada perancangan *motion graphics* ini adalah gaya gambar *flat design*. Memilih menggunakan gaya gambar *flat design* karena berdasarkan hasil survey yang dilakukan, target lebih tertarik pada gaya gambar *flat design* dibandingkan dengan gaya gambar anime dan manga. Selain itu, berdasarkan teori pemrosesan informasi pada anak, umur 7-12 tahun sudah dapat mengelompokkan objek berdasarkan ciri umum, maka dari itu penggambaran visual secara sederhana akan dapat dimengerti oleh target.



Gambar 4.1 Contoh ilustrasi yang digunakan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.2.2 Warna

Warna yang digunakan adalah warna yang cerah dan dapat memberikan kesan yang ceria dan modern serta menyesuaikan setiap scene yang akan dibangun. Selain itu, dalam animasi ini juga akan menggunakan 3 warna yang dominan yaitu merah, kuning dan hijau, karena warna-warna ini adalah warna yang dapat melambangkan ciri khas dari Kalimantan Tengah. Menurut masyarakat Dayak, warna merah melambangkan keabadian, keberanian, dan warna kuning melambangkan keagungan dan kekayaan, sedangkan warna hijau melambangkan alam yang dekat dengan masyarakat Dayak.

4.2.3 Karakteristik Kalimantan Tengah

Agar asal dari cerita rakyat ini dapat tetap diketahui dan tujuan dari perancangan ini sesuai, maka perlu karakteristik Kalimantan Tengah yang dimunculkan dalam *motion graphics* ini. Maka karakteristik Kalimantan Tengah yang akan dimunculkan dalam perancangan ini adalah

1. Tumbuhan atau tanaman yang ada di hutan Kalimantan Tengah



Gambar 4.2 Ilustrasi Tanaman Khas Kalimantan Tengah
Sumber: Dokumentasi Pribadi

2. Tarian Giring-giring

Tarian yang digunakan masyarakat Kalimantan Tengah untuk merayakan kegembiraan.



Gambar 4.3 Ilustrasi Tarian Giring-giring
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3. Pakaian Adat Kalimantan Tengah

Pakaian adat Kalimantan Tengah yang sudah digabungkan dengan aksesoris-aksesoris yang memberikan kesan modern.



Gambar 4.5 Ilustrasi Pakaian Adat yang digunakan pada karakter
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4. Rumah Adat



Gambar 4.6 Ilustrasi Rumah Adat yang dijadikan Istana
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.2.4 Karakter

Pada perancangan ini terdapat 6 tokoh dimana terdapat 3 tokoh utama dan 3 tokoh pendukung. Berikut karakter-karakter yang muncul pada film animasi:

1. Naga

Naga adalah salah satu tokoh utama dalam film animasi ini dan merupakan saudara kembar dari Buaya.



Gambar 4.7 Karakter Naga
Sumber: Dokumentasi Pribadi

2. Buaya

Buaya merupakan tokoh utama juga dalam film animasi ini dan saudara kembar dari Naga. Tokoh Buaya juga akan digambarkan ketika masih anak-anak dan dewasa, namun karakteristik Buaya sama dari anak-anak sampai dewasa yaitu suka menolong, baik, ramah,



Gambar 4.8 Karakter Buaya
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3. Raja

Raja juga merupakan tokoh utama dan Ayah dari Naga dan Buaya. Raja adalah pemimpin yang bijak dan baik di Kerajaan Mintin, namun setelah meninggalnya sang ratu, Raja menjadi sangat sedih dan hal tersebut berdampak pada kejayaan Kerajaannya.



Gambar 4.9 Karakter Raja
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4. Ratu (Ibu Naga dan Buaya)

Ratu adalah pemeran pendukung dalam perancangan ini. Ratu adalah ibu dari Naga dan Buaya. Ratu memiliki sifat yang baik, suka menolong sama seperti sifat Buaya. Namun Ratu mengidap penyakit yang tidak diketahuinya, setelah bertahun-tahun penyakit tersebut semakin parah dan akhirnya sang Ratu meninggal.



Gambar 4.10 Karakter Ratu
Sumber: Dokumentasi Pribadi

5. Teman Naga dan Buaya

Teman Naga dan Buaya juga merupakan pemeran pendukung. Teman Naga dan Buaya ini yang nantinya akan memberi tahu pada mereka tentang keadaan Ibu Naga dan Buaya yang sedang kritis. Karena teman Naga dan Buaya ini ibunya merupakan seorang perawat di Kerajaan Mintin.



Gambar 4.11 Karakter Teman Naga dan Buaya
Sumber: Dokumentasi Pribadi

6. Prajurit

Karakter prajurit pada animasi ini adalah karakter yang menjadi pendukung pada saat berperang. Dalam cerita yang diangkat, prajurit kerajaan terbagi menjadi 2, yang pertama adalah prajurit dipihak Buaya, maka dari itu warna yang digunakan pada prajurit ini juga mengikuti warna dominan pada Buaya

yaitu hijau, namun hijau pada prajurit dikombinasikan dengan warna abu-abu agar memberikan kesan elegan dan modern.



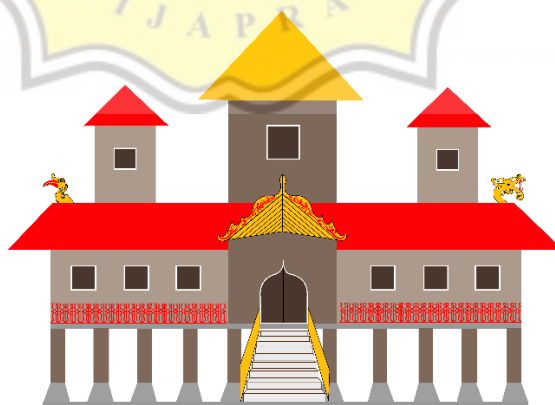
Gambar 4.12 Karakter Prajurit dari Naga dan Buaya
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.2.5 Setting Tempat / *Background*

Dalam perancangan ini membutuhkan *background* yang dijadikan pendukung untuk dapat membangun suasana setiap scenenya. Berikut merupakan beberapa *background* yang akan digunakan dalam perancangan *motion graphics*.

1. Istana

Istana adalah tempat dimana Naga dan Buaya tinggal. *Background* ini digunakan pada saat awal perkenalan tokoh Raja, Ratu, Naga dan Buaya pada scene awal.



Gambar 4.13 Background Istana
Sumber: Dokumentasi Pribadi

2. Lingkungan Kerajaan

Background lingkungan Kerajaan digunakan untuk menunjukkan lingkungan Kerajaan yang makmur dan sejahtera sebelum terjadi peperangan antara Naga dan Buaya.



Gambar 4.14 Background Lingkungan Kerajaan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3. Lingkungan Kerajaan Setelah Perang

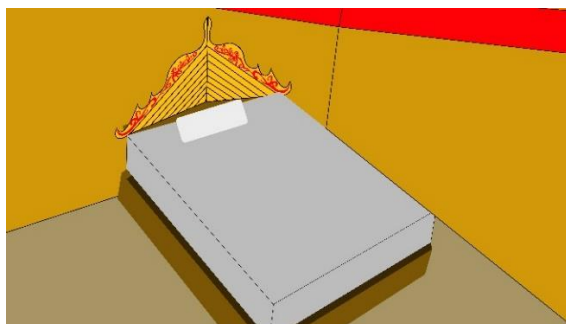
Background ini akan digunakan untuk menunjukkan lingkungan Kerajaan yang hancur akibat perang saudara dari Naga dan Buaya. Memperlihatkan kehancuran yang ditimbulkan.



Gambar 4.15 *Background* Lingkungan Kerajaan Setelah Perang
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4. Kamar istana

Background ini adalah tempat dimana sang Ratu terbaring tidak bernyawa lagi karena penyakit yang dideritanya dan tempat ini juga sang Raja, Naga dan Buaya menangis karena kehilangan Ratu.



Gambar 4.16 *Background* Kamar Istana
Sumber: Dokumentasi Pribadi

5. Pasar

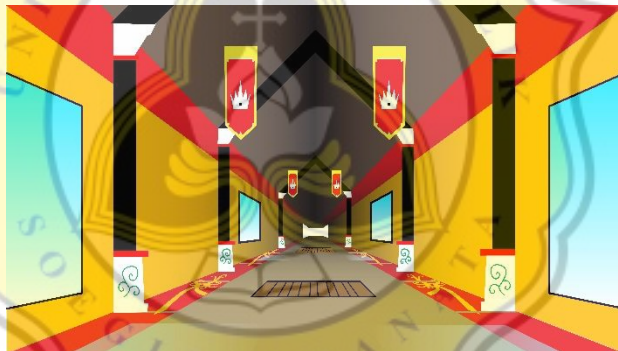
Pasar adalah *background* yang digunakan untuk menunjukkan sifat kebaikan dari si Buaya yang sering membantu masyarakat disana. Selain itu, pada *background* ini juga konflik antar Buaya dan Naga muncul, karena Buaya melihat Naga yang merusak kedai seorang penjual dipasar.



Gambar 4.17 *Background* Pasar
Sumber: Dokumentasi Pribadi

6. Lorong Menuju Kamar Ratu

Background lorong istana ini digunakan pada saat Naga dan Buaya berlari menuju Kamar Ratu untuk melihat keadaan Ratu.



Gambar 4.18 *Background* Menuju Kamar Ratu
Sumber: Dokumentasi Pribadi

7. Laut Lepas

Background dari laut lepas digunakan pada saat *scene* yang memperlihatkan Raja sudah berlayar jauh dari Kerajaan Mintin.





Gambar 4.19 *Background* Laut Lepas
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.2.6 Tipografi

Pada perancangan *motion graphics* ini akan menggunakan 2 jenis font yaitu dekoratif dan *sanserif*. Font dekoratif akan digunakan pada bagian judul dari *motion graphics* karena untuk memberikan kesan cerita yang akan disampaikan adalah cerita dari masa lalu dan bersifat fiksi. Sedangkan font *sanserif* akan digunakan pada bagian pengenalan tokoh Naga dan Buaya.

Berikut adalah font yang akan digunakan:

1. Pieces of Eight



NAGA DAN BUAYA
DI KERAJAAN MINTIN

Gambar 4.20 Font pada Judul
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Memilih font ini karena memberikan kesan seperti tulisan zaman dahulu, dilihat dari corak yang ada disekitar setiap huruf font ini. Font ini memiliki pesan yang tegas sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan melalui pesan moral cerita rakyat ini, selain itu font ini juga memiliki tingkat keterbacaan yang baik, sehingga mudah untuk dibaca oleh anak-anak. Font ini juga mempunyai kemiripan dengan motif Pakis dari suku Dayak, hal ini dilihat dari lengkungan dari setiap hurufnya, maka dari itu dianggap cocok untuk menggambarkan Kalimantan, karena masyarakat Dayak sangat dekat dengan hutan dan tumbuhan.

2. Baloo

Naga

Gambar 4.21 Font yang digunakan pada pengenalan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Menggunakan font ini karena salah satu font *sanserif* yang memiliki ujung sudut yang melengkung dan memiliki huruf yang tebal sehingga dapat lebih memberikan kesan yang santai, ceria dan tetap modern.

4.3 Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan dalam mendukung media utama *motion graphics* yaitu :

1. Poster Digital
2. Poster Cetak

Media pendukung ini dipilih karena untuk dapat menjangkau target baik yang tidak sering main Instagram dan yang sering main Instagram. Untuk yang tidak sering bermain Instagram, mereka dapat melihat poster pada *madding* sekolah mereka masing-masing dan untuk yang sering menggunakan instagram bisa melihat poster tersebut melalui postingan dari *official account* dari perancangan ini.

