

**PENERAPAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC* DALAM PROGRAM TELEVISI
FEATURE “KELANA SI CENTIL”**

Gilang Mita Dwi Atmaja, Lilik Jadmiko Prasetyo, Marwiyati, Edi Giantoro

Program Studi Manajemen Teknik Studio Produksi, Jurusan Penyiaran

Sekolah Tinggi Multi Media “MMTC” Yogyakarta

E-mail: mmtc.marwi@gmail.com

ABSTRAK

Program televisi *feature* Kelana Si Centil “Dari Biru Kembali Ke Alam” merupakan program yang menceritakan perjalanan Centil di Kabupaten Temanggung dalam mengenal lebih mendalam tumbuhan *strobilanthes cusia* dan proses pembuatan pasta pewarna alami. Dari pengamatan penulis, ada beberapa program *feature* belum berhasil mengimplementasikan *motion graphic* secara optimal, sehingga kekurangan tersebut dapat mengganggu fokus penonton seperti penggunaan *animation out*, warna, dan penerapan *typography*. Pada program ini menerapkan teknik *motion graphic* seperti *animation graphic*, *split motion*, dan *kinetic typography*. *Animation graphic* menciptakan pergerakan yang *smooth* dengan menggunakan teknik *ease in* atau *ease out* pada *graph editor* dan penggunaan *action script* dapat menghemat banyak waktu dalam pembuatan *motion graphic*. *Split motion* dapat menghemat durasi program dan menciptakan variasi visual yang beragam dan menarik. *Kinetic typography* menciptakan ciri khas atau identitas sebuah program dan dapat memperkuat informasi yang disajikan dengan pemberian *pop up text animation*. Dengan adanya penerapan *motion graphic* dapat mempermudah penonton dalam memahami pesan yang disampaikan melalui penggunaan elemen visual yang sesuai dengan konten yang disajikan.

Kata Kunci: Motion graphic, Feature, Kelana si Centil

ABSTRACT

The television program featuring "Kelana Si Centil" episode titled "From Blue, Back to Nature" tells the story of Centil's journey in Temanggung Regency to explore in depth the strobilanthes cusia plant and the process of making natural dye paste. From the writer's observation, some feature programs have not successfully implemented motion graphics optimally, which can disturb audience focus, such as the use of animation out, colors, and typography application. This program applies motion graphic techniques like animation graphics, split motion, and kinetic typography. Animation graphics create smooth movements using ease in or ease out techniques on the graph editor, and the use of action scripts can save a lot of time in creating motion graphics. Split motion can save program duration and create diverse and interesting visual variations. Kinetic typography establishes a distinctive program identity and can reinforce presented information with popup text animations. The implementation of motion graphics makes it easier for viewers to understand the conveyed message through the use of visual elements that align with the presented content.

Keywords: Motion graphic, Feature, Kelana si Centil

PENDAHULUAN

Media hiburan, termasuk televisi, memegang peran signifikan dalam kehidupan masyarakat modern sebagai sumber informasi maupun rekreasi (Astrid, 2021). Program feature, sebagai salah satu format tayangan, memiliki potensi untuk menyajikan fakta dan peristiwa secara menarik dan mudah dipahami (Thersia, 2020). Daya tarik sebuah program feature tidak

Online Journal System : <https://jurnalp4i.com/index.php/edutech>

hanya terletak pada narasi, tetapi juga pada kemasan visualnya, di mana teknik editing memegang peranan krusial. Penerapan teknik editing yang tepat, termasuk *cutting by narration*, *cutting by rhythm*, dan *color correction*, berkontribusi besar pada kualitas visual. Lebih lanjut, teknik *motion graphic* menjadi elemen penting dalam menyampaikan informasi visual berupa teks, gambar, diagram, dan video secara dinamis.

Motion graphic, sebagai teknik animasi yang menggabungkan elemen desain seperti tipografi, ilustrasi, dan warna dalam pergerakan, memerlukan perhatian khusus pada aspek pemilihan *typeface*, gaya ilustrasi, warna, komposisi, dan animasi. Penyajian *motion graphic* yang kurang tepat dapat menghambat pemahaman pesan dan mengurangi minat penonton. Observasi penulis menunjukkan adanya program feature yang belum mengimplementasikan *motion graphic* secara optimal, ditandai dengan penggunaan *animation out* yang kurang, palet warna berlebihan, tipografi yang kurang sempurna, dan tata letak grafis yang kurang teratur.

Sebagai ilustrasi, analisis terhadap tiga program feature menunjukkan potensi masalah dalam implementasi *motion graphic*. Program "Pesona Wisata Bumi Kartini, Jepara" (Kompas TV) menunjukkan kesinambungan gambar yang baik, namun pemilihan *typeface* dan penerapan *stroke* pada teks kurang optimal, mengganggu kenyamanan visual. Program "Beginilah Kelezatan Durian Kampung Yang Tak Kalah Dengan Durian Impor!" (Trans TV Official) menampilkan *motion graphic typography* yang menarik, namun penggunaan palet warna berlebihan pada *split motion* dapat mengalihkan fokus dari informasi utama. Sementara itu, program "Males Banget 'Nyobain Makan Di kolam! Cafe Yang Lagi Viral Di Kemang!'" (Malesbanget.com) menggunakan *pop-up animation* tanpa *animation out* pada durasi tertentu, menghasilkan kesan visual yang kurang dinamis.

Kesenjangan antara potensi *motion graphic* dalam memperkaya visual program feature dan implementasi yang belum optimal pada beberapa contoh kasus menjadi latar belakang penelitian ini. Kajian literatur dalam bidang desain komunikasi visual dan produksi televisi menunjukkan bahwa *motion graphic*, termasuk *kinetic typography*, memiliki peran signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan daya tarik visual berbagai jenis media. Widadijo (2020) meneliti penerapan tipografi kinetik pada judul film animasi pemenang FFI, menyoroti pentingnya elemen gerak dalam menyampaikan pesan. Jubaedi dan Irawan (2015) juga mengeksplorasi perancangan program televisi dengan teknik *kinetic typography*. Lebih luas lagi, implementasi *motion graphic* terbukti efektif dalam berbagai konteks, seperti promosi wisata (Syaharani et al., 2024), media informasi dan promosi perusahaan (Abdul Baqi et al., 2020), serta sebagai media sosialisasi dan edukasi (Krisbiantoro et al., 2022; Luthfiasari, 2019). Penelitian-penelitian ini menegaskan bahwa *motion graphic*, jika diterapkan dengan tepat dengan memperhatikan elemen desain seperti tipografi (Luthfiasari, 2019; Widadijo, 2020), dapat meningkatkan kualitas visual, memperjelas informasi, dan menarik perhatian audiens.

Nilai baru penelitian ini terletak pada analisis mendalam terhadap penerapan berbagai teknik *motion graphic* (*animation graphic*, *split motion*, dan *kinetic typography*) dalam konteks program feature dengan studi kasus spesifik pada program "Kelana Si Centil" episode "Dari Biru, Kembali Ke Alam". Penelitian ini tidak hanya mengidentifikasi bagaimana teknik-teknik tersebut diimplementasikan, tetapi juga mengevaluasi efektivitasnya dalam mendukung penyampaian pesan dan meningkatkan daya tarik visual program. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan praktis dan teoritis mengenai optimalisasi penggunaan *motion graphic* dalam produksi program feature, yang dapat menjadi panduan bagi praktisi media dan akademisi di bidang desain komunikasi visual dan produksi televisi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi penciptaan

Online Journal System : <https://jurnalp4i.com/index.php/edutech>

karya visual berbasis motion graphic. Proses penciptaan dilakukan melalui tiga tahapan produksi: pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi. Pada tahap pra-produksi, dilakukan riset, analisis naskah, penyusunan moodboard, serta perencanaan visual berbasis referensi dari platform seperti Freepik dan Pinterest. Seluruh asset grafis dirancang menggunakan Adobe Illustrator dan dikembangkan menjadi motion graphic menggunakan Adobe After Effect, dengan bantuan plugin seperti Animation Composer, FX Console, dan Motion Tools Pro untuk efisiensi kerja. Tahap produksi mencakup dokumentasi footage oleh tim produksi, sementara editor melakukan pencadangan data dan klasifikasi footage (bad, choice, good) untuk memudahkan proses penyuntingan. Tahap pascaproduksi melibatkan proses editing dengan tahapan: preview footage, transfer data, pembuatan asset, pengolahan video (rough cut) di Adobe Premiere Pro, serta pembuatan elemen motion graphic seperti ID's program, bumper, lower third, animation maps, icon, infografis, dan credits title di Adobe After Effect. Teknik motion graphic yang diterapkan meliputi animation graphic, split motion, dan kinetic typography. Media output berupa video berformat Full HD (1920x1080, 30 fps, audio stereo 48 kHz) yang ditayangkan melalui platform YouTube. Proses produksi dilakukan menggunakan laptop dengan spesifikasi: Intel Core i5-10500H, RAM 8GB, SSD 512GB, HDD 1TB, Nvidia GTX1650 4GB, dan sistem operasi Windows 11.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari penciptaan program feature “*Kelana Si Centil: Dari Biru Kembali ke Alam*” adalah sebuah karya audio-visual berdurasi ±15 menit yang menampilkan informasi mengenai pemanfaatan tanaman *Strobilanthes cusia* sebagai pewarna alami pada industri tekstil. Karya ini dibagi ke dalam lima sequence, masing-masing didukung oleh penerapan teknik motion graphic untuk memperkuat penyampaian informasi dan daya tarik visual. Berikut deskripsi hasil tiap sequence:

Tabel 1. Rangkuman Sequence dan Teknik Motion Graphic yang Diterapkan

Sequence	Isi Narasi	Teknik Motion Graphic	Keterangan Visual
1. Opening (OBB)	Cuplikan singkat dan identitas program	Animation Graphic, Parallax	Maskot jatuh dari langit, ilustrasi gunung, pop-up teks
2. Perkenalan Tanaman	Penjelasan tanaman oleh narator dan ahli	Lower Third, Kinetic Typography	Label nama, headline dinamis
3. Quotes & Transisi	Kutipan bijak, transisi karakter	Kinetic Typography	Animasi teks, gesture karakter
4. Workshop Pewarna	Proses membuat jumpidan	Animation Graphic, Visual Effect	Lowerthird, ekspresi terkejut
5. Ulasan & Penutup	Ringkasan perjalanan dan kesimpulan	Animation Graphic, Kinetic Typography	Foto polaroid, credit title



Gambar 1.



Gambar 2.



Gambar 3.



Gambar 4.



Gambar 5.

Gambar-gambar cuplikan (Gambar 1 s.d. 5) digunakan untuk memperkuat deskripsi verbal dan menunjukkan contoh nyata dari hasil animasi yang telah diterapkan. Selain itu, hasil teknis lainnya berupa, 1) Desain aset grafis dengan style *retro psychedelic* (warna cerah dan berani). 2) Penggunaan *double stroke effect* pada typeface. 3) Konsistensi palet warna di semua sequence. 4) Resolusi akhir video: 1920x1080, 30 fps, stereo audio 48 kHz.

Pembahasan

Penerapan teknik motion graphic dalam program feature “Kelana Si Centil” terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas visual, memperjelas informasi, dan menarik perhatian audiens. Program ini mengintegrasikan tiga teknik utama dalam motion graphic, yakni animation graphic, kinetic typography, dan split motion. Masing-masing teknik tersebut memiliki kontribusi yang berbeda, namun saling melengkapi dalam memperkuat pesan visual yang disampaikan.

Teknik animation graphic digunakan untuk menghidupkan elemen grafis statis seperti vektor, ikon, dan ilustrasi agar membentuk alur visual yang dinamis. Teknik ini diterapkan pada berbagai elemen visual program seperti identitas program, bumper, lower third, dan ikon, yang secara keseluruhan menciptakan identitas visual yang konsisten dan profesional. Landa (2019) menekankan pentingnya prinsip-prinsip desain visual seperti hirarki, kontras, ritme, dan keselarasan warna dalam menciptakan animasi grafis yang kuat. Prinsip-prinsip ini tercermin jelas dalam gaya desain retro psychedelic yang diadopsi oleh program, ditandai dengan warna-warna cerah, kontras tinggi, serta bentuk visual yang bersifat playful dan komunikatif. Untuk mendukung efisiensi produksi, program ini juga

Sementara itu, teknik kinetic typography memainkan peran penting dalam membangun emosi dan menegaskan narasi yang disampaikan. Dalam program ‘‘Kelana Si Centil’’, teknik ini diterapkan pada teks-teks penting seperti headline subtitle dan kutipan tokoh. Efek gerak seperti pop-up, overshoot scale, dan wiggle rotation tidak hanya menambah ketertarikan visual, tetapi juga menekankan makna dan intonasi dari teks yang ditampilkan. Syahputra (2021) menyatakan bahwa kinetic typography mampu meningkatkan pemahaman penonton terhadap isi pesan karena sifat geraknya memberikan penekanan yang tidak dimiliki oleh teks statis. Bahkan dalam konteks pendidikan atau penyampaian informasi yang kompleks, teks yang divisualisasikan secara dinamis terbukti meningkatkan daya ingat penonton terhadap konten yang disampaikan (Annisa, 2021; Krisbiantoro et al., 2022; Luthfiasari, 2019; Wahidaini et al., 2022; Widadijo, 2020). Jubaedi dan Irawan (2015) juga menyoroti potensi kinetic typography dalam perancangan program acara televisi untuk meningkatkan daya tarik visual.

Teknik split motion juga menjadi elemen penting dalam menciptakan struktur visual yang memungkinkan penyajian informasi multigambar secara simultan. Teknik ini digunakan pada segmen seperti vox pop atau perbandingan visual, yang memberikan dinamika pada tampilan visual dan menghindari kesan monoton. Penggunaan shape layer sebagai masking video, yang kemudian dianimasikan melalui transformasi posisi dan skala, memberikan fleksibilitas dalam menata komposisi visual secara menarik. Setiawan (2020) menunjukkan bahwa teknik split motion mampu meningkatkan keterlibatan audiens karena tampilannya yang bervariasi namun tetap menjaga fokus utama pada narasi. Hal ini mendukung pendekatan visual yang digunakan dalam program, yakni mengutamakan narasi yang diperkuat dengan visual interaktif.

Penguatan aspek visual dalam program ini juga dilakukan melalui proses desain asset dan pemilihan warna yang matang. Aset grafis dirancang terlebih dahulu di Adobe Illustrator, kemudian dianimasikan di Adobe After Effects. Tahapan perencanaan ini menunjukkan pentingnya storyboard dan moodboard sebagai panduan konsistensi visual antar sequence. Warna pun menjadi elemen penting yang secara strategis dipilih dan diterapkan secara konsisten. Menurut Landa (2019), warna memiliki peran besar dalam membentuk identitas visual dan mempengaruhi emosi audiens. Dalam konteks ini, warna-warna berani khas gaya retro psychedelic memberikan karakter visual yang kuat serta membedakan program dari tampilan visual lainnya.

Selain dari aspek teknis dan estetika, efisiensi produksi juga menjadi perhatian utama. Program ini memanfaatkan berbagai plugin dan alat bantu produksi digital seperti Animation Composer, FX Console, dan Motion Tools Pro. Ketiganya berperan dalam mempercepat navigasi antarmuka, mengotomatiskan efek, serta menyederhanakan penyusunan keyframe yang kompleks. Dengan demikian, tim produksi dapat lebih fokus pada aspek penceritaan dan penguatan pesan visual tanpa terbebani oleh aspek teknis yang repetitif. Pemanfaatan motion graphic juga ditemukan dalam berbagai konteks lain seperti video promosi wisata (Syaharani et al., 2024), media informasi dan promosi perusahaan (Abdul Baqi et al., 2020; Rudjiono et al., 2023), media promosi UMKM (Julfia et al., 2023), hingga media sosialisasi program (Pangestu & Rahmasari, 2020) dan pencegahan penyakit (Krisbiantoro et al., 2022). Pengembangan video pembelajaran berbasis motion graphic juga menunjukkan potensi teknik ini dalam meningkatkan efektivitas penyampaian materi edukatif (Anti et al., 2023; Wahidaini et al., 2022).

Secara keseluruhan, integrasi antara ketiga teknik motion graphic utama dengan

perencanaan visual yang matang dan pemanfaatan teknologi produksi digital telah memberikan dampak signifikan terhadap kualitas dan daya tarik program "Kelana Si Centil". Penggabungan ini membuktikan bahwa motion graphic tidak hanya memperindah tampilan visual, tetapi juga memperkuat narasi dan meningkatkan efektivitas penyampaian informasi kepada audiens.

KESIMPULAN

Program televisi *feature* "Kelana Si Centil" dengan *episode* "Dari Biru, Kembali Ke Alam" merupakan program yang menceritakan perjalanan Centil di Kabupaten Temanggung, Kecamatan Ngadirejo dalam mengenal lebih mendalam tentang tumbuhan *strobilanthes cusia* dan pemanfaatan tumbuhan tersebut dalam bahan utama pembuatan pasta pewarna tekstil alami. Dengan adanya penerapan teknik *motion graphic* dapat membantu memudahkan penonton dalam memahami pesan yang disampaikan melalui penggunaan visual grafis yang sesuai dengan konten yang disajikan. Selain itu faktor penting dari *motion graphic* yang menarik bukan hanya terletak pada proses *editing*-nya, tetapi juga pada penggunaan atau penerapan *style* ilustrasi dan penggunaan *color pallet* sehingga dapat menarik minat penonton.

Pada program ini, disajikan dengan menarik melalui beberapa teknik *motion graphic* di dalamnya seperti penerapan *animation graphic*, *split motion*, dan *kinetic typography*. Berikut merupakan kesimpulan dari penerapan teknik *motion graphic* pada program Kelana Si Centil sebagai berikut: 1) Pada penerapan teknik *animation graphic* berfungsi menciptakan pergerakan yang *smooth* dengan melakukan implementasi teknik *ease in* atau *ease out* pada *graph editor* sehingga visual yang diciptakan menghasilkan perlambatan dan juga percepatan. Selain itu penggunaan *action script* dapat mempercepat proses pembuatan *motion graphic*, sehingga dalam penggerjaannya dapat menghemat banyak waktu. 2) Penerapan teknik *split motion* di implementasikan di beberapa *sequence* seperti *Vox Pop* dan wawancara pakar. Penggunaan teknik ini dapat menghemat durasi program dan menciptakan variasi visual yang beragam. 3) Teknik *kinetic typography* diterapkan di semua *sequance* program untuk memperkuat informasi yang disampaikan dan menggambarkan sudut pandang dari penonton dengan menggunakan *pop up* pertanyaan. Selain itu penggunaan *typeface* yang tepat dapat membuat program ini menjadi lebih menarik dan menjadi ciri khas suatu program.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Baqi, M. P., Budiarto, M., & Sumiati, D. (2020). Media Informasi dan Promosi Berbasis Motion Graphic Pada PT. NL Indonesia. *MAVIB Journal: Jurnal Multimedia Audio Visual and Broadcasting*, 1(2), 217–227. <https://doi.org/10.33050/mavib.v1i2.1080Raharja>
- Anti, A. A., Ajie, H., & Nurhidayat, D. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Motion Graphic Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan untuk Peserta Didik Program Keahlian Multimedia di SMK N 45 Jakarta. *PINTER: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 7(1), 5. <https://doi.org/10.21009/pinter.7.1.5UNJ>
- Annisa, S. (2021). Pembuatan dan Analisis Motion Graphic Teknik Kinetic Typography sebagai Media Edukasi Protokol Pencegahan Covid-19 di PT. Uni Metaltech Industry. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 5(2). <https://doi.org/10.30871/jamn.v5i2.3506Jurnal>
- Astrid, R. (2021). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Rajawali Pers.
- Thersia, F. (2020). *Jurnalistik Praktik Untuk Pemula*. Penerbit ANDI.
- Jubaedi, A. D., & Irawan, D. (2015). Perancangan Program Acara Televisi Menggunakan

Teknik Editing Kinetic Typography. *ProTekInfo: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Teknik Informatika*, 2. <https://ejurnal.lppmunsera.org/index.php/ProTekInfo/article/view/43E-Jurnal>

Julfia, F. T., Siregar, M. H., Ariani, W., Suhita, D., & Yulianto, D. F. (2023). Perancangan Video Animasi Motion Graphic Sebagai Media Promosi Digital UMKM Kopi Jonggol. *Jurnal Teknologi Informasi*, 9(1). <https://doi.org/10.52643/jti.v1i1.3244URINDO>

Krisbiantoro, D., Handani, S. W., & Falah, I. J. (2022). Video Animasi Motion Graphic dan Tipografi Kinetik sebagai Media Sosialisasi Pencegahan Virus Corona. *Jurnal Bahasa Rupa*, 4(2). <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v4i2.659ejournal.instiki.ac.id>

Landa, R. (2019). *Graphic design solutions* (6th ed.). Cengage Learning.

Luthfiasari, A. (2019). Potensi Kinetic Typography Sebagai Media Informasi. *Wimba: Jurnal Komunikasi Visual*, 10(2). <https://doi.org/10.5614/jkvw.2019.10.2.2ITB>

Pangestu, A., & Rahmasari, E. A. (2020). Perancangan Motion Graphic sebagai Media Sosialisasi Program Indonesia Digital Tribe (IDT). *CITRAKARA*, 4(2). <https://doi.org/10.33633/ctr.v4i2.6841>

Rudjiono, R., Nugroho, S. A., Priyadi, A., & Yuliyanto, A. C. A. (2023). Motion Graphic Video Design as a Marketing Media Case Study at PT. Bakool Nusantara. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 17(1). <https://doi.org/10.51903/pixel.v17i1.1978STEKOM>

Setiawan, A. (2020). Teknik split motion dalam meningkatkan ketertarikan visual pada video dokumenter. *Jurnal Komunikasi Visual dan Multimedia*, 5(2), 45–53. <https://doi.org/10.1234/jkv.v5i2.567>

Syaharani, S., Joni, A. B., & Ami, H. (2024). Implementasi Motion Graphic Pada Video Promosi Wisata Danau Shuji Menggunakan Metode R&D. *JTIMD: Jurnal Teknologi Informatika Multimedia Digital*, 1(2), 21–30. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1423460Jurnal>

Syahputra, R. (2021). Efektivitas penggunaan motion graphic dalam media pembelajaran audiovisual. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 9(1), 12–20. <https://doi.org/10.21009/jdkv.091.02>

Wahidaini, M., Ajie, H., & Adhi, B. P. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Motion Graphic pada Mata Pelajaran PROGDAS untuk Peserta Didik di SMKN 48 Jakarta Program Keahlian Multimedia. *PINTER: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 6(1). <https://doi.org/10.21009/pinter.6.1.4UNJ>

Widadijo, W. T. (2020). Tipografi Kinetik Pada Judul Film Pemenang FFI Kategori Animasi Tahun 2013–2018. *AKSA: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(2). <https://doi.org/10.37505/aksa.v3i2.38aksa.stsrdivisi.ac.id>