AL-DYAS
Jurnal Inovasi dan Pengabdian kepada Masyarakat

p-ISSN : 2964-4992
e-ISSN : 2964-4984

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/aldyas.v5i3.11598

RANCANG BANGUN *MOTION GRAPHIC* BIOGRAFI PROF. GANEFRI, Ph.D SEBAGAI TOKOH DALAM DUNIA PENDIDIKAN

Design and Development of a Motion Graphic Biography of Prof. Ganefri, Ph.D as a Figure in the World of Education

Widya Falisya & Wiki Lofandri
Universitas Negeri Padang
widyafalisya@gmail.com; wiloleaks@unp.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jun 18, 2026	Jul 16, 2026	Jul 28, 2026	Aug 2, 2026

Abstract

Changes in the information consumption patterns of younger generations have driven the need for biographical media on educational figures that are more visual, concise, and communicative. This study aimed to design and develop a motion graphic biography of Prof. Ganefri, Ph.D. as a medium for figure literacy and character education for school and university students. The study employed a research and development method by adapting the seven stages of Borg and Gall, namely the identification of potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, and product revision. Data were collected through documentation studies, direct interviews, observation of visual references, expert validation, and user questionnaires, and were then analyzed descriptively and quantitatively. The result of the study was a motion graphic video with a duration of 2 minutes 52 seconds, Full HD resolution of 1920 × 1080 pixels, a speed of 60 frames per second, and MP4 H.264 format. The product combined semi-realistic vector illustrations, 2.5D parallax techniques, kinetic typography, voice-over, background music, and sound effects to present the academic and leadership journey of Prof. Ganefri as well as the values of hard work, integrity, responsibility, and dedication. This study expands the use of motion graphics as a medium for biographical

Al-DYAS is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

literacy on educational figures as well as a means of strengthening character education. Further testing is needed to measure the influence of the media on the audience's knowledge, motivation, and information retention.

Keywords: Biography of a Figure; Audiovisual Media; Motion Graphic; Character Education; Prof. Ganefri

Abstrak: Perubahan pola konsumsi informasi generasi muda mendorong kebutuhan akan media biografi tokoh pendidikan yang lebih visual, ringkas, dan komunikatif. Penelitian ini bertujuan merancang dan membangun *motion graphic* biografi Prof. Ganefri, Ph.D. sebagai media literasi tokoh dan pendidikan karakter bagi pelajar serta mahasiswa. Penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan mengadaptasi tujuh tahap Borg dan Gall, yaitu identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Data dikumpulkan melalui studi dokumentasi, wawancara langsung, observasi referensi visual, validasi ahli, dan kuesioner pengguna, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian berupa video *motion graphic* berdurasi 2 menit 52 detik dengan resolusi *Full HD* 1920 × 1080 piksel, kecepatan 60 *frames per second*, serta format MP4 H.264. Produk memadukan ilustrasi vektor semi-realistis, teknik *2.5D parallax*, *kinetic typography*, *voice-over*, musik latar, dan efek suara untuk menyajikan perjalanan akademik dan kepemimpinan Prof. Ganefri serta nilai kerja keras, integritas, tanggung jawab, dan dedikasi. Penelitian ini memperluas pemanfaatan *motion graphic* sebagai media literasi biografi tokoh pendidikan sekaligus sarana penguatan pendidikan karakter. Pengujian lanjutan diperlukan untuk mengukur pengaruh media terhadap pengetahuan, motivasi, dan retensi informasi audiens.

Kata Kunci: Biografi Tokoh; Media Audiovisual; *Motion Graphic*; Pendidikan Karakter; Prof. Ganefri

PENDAHULUAN

Perubahan pola konsumsi informasi pada era digital menghadirkan tantangan baru bagi penguatan literasi generasi muda, termasuk literasi mengenai perjalanan hidup dan kontribusi tokoh-tokoh pendidikan nasional. Remaja dan mahasiswa semakin akrab dengan informasi berformat singkat, visual, dan bergerak yang tersebar melalui media sosial serta berbagai platform digital. Kebiasaan tersebut tidak selalu diikuti oleh ketertarikan yang memadai terhadap bacaan panjang yang membutuhkan perhatian dan pemahaman mendalam. Hasil Programme for International Student Assessment tahun 2022 menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik Indonesia belum mencapai tingkat kompetensi minimum dalam membaca, sehingga penguatan literasi masih menjadi pekerjaan penting bagi dunia pendidikan (Development, 2023). Universitas Gadjah Mada (2025) juga mengemukakan bahwa media sosial dapat menjadi sumber distraksi yang menggeser kebiasaan membaca buku menuju konsumsi konten yang lebih singkat dan visual. Situasi tersebut menunjukkan bahwa persoalan

literasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca, tetapi juga menyangkut cara menyajikan pengetahuan agar sesuai dengan karakter media yang digunakan generasi muda.

Literasi mengenai tokoh pendidikan memiliki kedudukan penting karena biografi tidak hanya memuat rangkaian peristiwa kehidupan, tetapi juga menghadirkan nilai perjuangan, pilihan moral, ketekunan, kepemimpinan, dan tanggung jawab sosial. Pendidikan pada hakikatnya tidak berhenti pada penyampaian pengetahuan, melainkan turut membentuk karakter, sikap, serta orientasi hidup peserta didik. Rasyid et al. (2024) menegaskan bahwa pendidikan karakter diperlukan untuk membangun individu yang memiliki kesadaran moral dan kemampuan bertanggung jawab terhadap lingkungan sosialnya. Penguatan nilai melalui keteladanan juga relevan dengan temuan Hidayah et al. (2025) bahwa pembentukan karakter membutuhkan proses pembiasaan dan lingkungan pendidikan yang konsisten. Mardhiyah et al (2025) menambahkan bahwa atribut personal, seperti integritas, tanggung jawab, kemampuan berkomunikasi, dan kepemimpinan, berperan dalam perkembangan kompetensi individu di lingkungan pendidikan tinggi. Biografi tokoh pendidikan dapat menjadi salah satu sumber pembelajaran yang mempertemukan pengetahuan sejarah dengan nilai-nilai karakter tersebut.

Prof. Ganefri, Ph.D. merupakan salah satu figur yang memiliki perjalanan akademik dan kepemimpinan yang relevan untuk diperkenalkan kepada generasi muda. Kiprahnya sebagai akademisi, guru besar, pemimpin perguruan tinggi, dan tokoh masyarakat memperlihatkan hubungan yang kuat antara pendidikan, kerja keras, integritas, serta pengabdian. Prof. Ganefri tercatat memimpin Universitas Negeri Padang selama dua periode pada 2016–2024 dan kemudian dipercaya sebagai Senior Eksekutif Universitas Negeri Padang. Pengakuan terhadap kontribusinya juga ditunjukkan melalui penghargaan Minang Awards 2025 pada kategori Tokoh Inspiratif Bidang Pendidikan (Berita Minang, 2025; Universitas Negeri Padang, 2025). Perjalanan tersebut tidak hanya penting sebagai catatan personal, tetapi juga memiliki nilai edukatif karena memperlihatkan proses seseorang membangun kompetensi, menghadapi tantangan, dan memberikan kontribusi bagi kemajuan pendidikan. Kisah hidup Prof. Ganefri karena itu layak dikomunikasikan melalui media yang mampu menjangkau pelajar, mahasiswa, dan masyarakat secara lebih luas.

Kebutuhan terhadap media yang sesuai dengan kebiasaan generasi muda mendorong pentingnya pemanfaatan komunikasi audiovisual. Multimedia memungkinkan informasi disampaikan melalui perpaduan teks, gambar, ilustrasi, suara, video, dan animasi sehingga pesan dapat diterima melalui lebih dari satu bentuk representasi (Vaughan, 2014). Teori

pembelajaran multimedia menjelaskan bahwa kombinasi kata dan gambar yang dirancang secara terarah dapat membantu audiens memilih, mengorganisasi, dan menghubungkan informasi menjadi pemahaman yang lebih bermakna (Mayer, 2020). Kekuatan tersebut tidak muncul hanya karena penggunaan banyak unsur media, tetapi bergantung pada ketepatan pemilihan visual, pengaturan informasi, durasi, narasi, dan hubungan antarelemen. Shaw (2019) menjelaskan bahwa motion design memadukan prinsip desain grafis dengan pergerakan, ruang, waktu, dan suara untuk mengarahkan perhatian serta membangun pengalaman komunikasi. Landasan ini menempatkan media audiovisual sebagai sarana yang potensial untuk menyampaikan biografi secara ringkas tanpa menghilangkan konteks perjalanan hidup tokoh.

Motion graphic menjadi salah satu bentuk media audiovisual yang relevan karena mampu mengintegrasikan ilustrasi, tipografi, warna, transisi, ikon, narasi, musik, dan gerak ke dalam satu kesatuan pesan. Romadonah & Maharani (2019) memandang motion graphic sebagai media pembelajaran yang dapat membantu menyederhanakan informasi melalui penyajian visual yang menarik. Penelitian Amali et al. (2020) menunjukkan bahwa video animasi motion graphic dapat digunakan sebagai media alternatif pada pembelajaran sejarah Indonesia serta memperoleh penilaian kelayakan yang tinggi dari ahli dan pengguna. Pemanfaatan animasi juga memberikan hasil positif pada pembelajaran etika profesi karena visual bergerak membantu menjelaskan materi yang sulit disampaikan melalui teks statis semata (Nastiti et al., 2021). Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa motion graphic tidak hanya memiliki daya tarik visual, tetapi juga dapat berfungsi sebagai media penyampaian pengetahuan yang terstruktur, komunikatif, dan mudah diikuti audiens.

Sejumlah penelitian terdahulu telah memanfaatkan motion graphic untuk kepentingan pengenalan budaya, promosi, dan penyebaran informasi. Sarahdibba (2017) merancang animasi motion graphic sebagai media pengenalan budaya dan kesenian wayang golek dengan mengolah unsur tradisi menjadi sajian visual yang lebih dekat dengan audiens masa kini. Rosalia & Hidajat (2022) menggunakan motion graphic sebagai media promosi produk kesehatan anak, sedangkan Margery & Saputra (2023) mengembangkan motion graphic sebagai media promosi alternatif Museum Bahari Jakarta. Tanaya & Putra (2023) juga memanfaatkan motion graphic untuk mengomunikasikan layanan perusahaan pengiriman barang melalui penyajian pesan yang lebih ringkas dan atraktif. Berbagai perancangan tersebut memperlihatkan fleksibilitas motion graphic untuk mengemas objek, layanan, budaya, maupun informasi institusional. Orientasi kajian yang dominan masih berada pada ranah promosi dan pengenalan

objek, sehingga pengembangan motion graphic sebagai media biografi tokoh pendidikan belum banyak mendapatkan perhatian.

Perkembangan penelitian yang lebih mutakhir menunjukkan perluasan fungsi motion graphic sebagai media komunikasi edukatif. Yudhana & Gunawan (2023) menemukan bahwa motion graphic pada animasi *Kok Bisa* berperan memperkaya visual, memperjelas pesan, dan mendukung interaksi audiens dengan konten pengetahuan. Prasetyo (2024) menerapkan motion graphic untuk menyampaikan informasi mengenai emisi karbon dan kendaraan listrik melalui gaya visual serta narasi yang disederhanakan sesuai karakter target audiens. Kamiswari et al. (2025) menggunakan pendekatan serupa untuk meningkatkan pemahaman generasi muda mengenai bahaya dan pencegahan diabetes. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa motion graphic semakin banyak digunakan untuk menerjemahkan isu yang kompleks menjadi pesan audiovisual yang lebih mudah dipahami. Kajian-kajian itu belum secara khusus mengembangkan struktur narasi biografis yang menghubungkan perjalanan hidup seorang tokoh dengan nilai keteladanan, kepemimpinan, integritas, dan semangat berprestasi.

Kebaruan penelitian ini terletak pada perancangan motion graphic yang menjadikan biografi tokoh pendidikan sebagai isi utama, bukan sekadar pelengkap promosi institusi atau dokumentasi kegiatan. Perjalanan Prof. Ganefri, Ph.D. disusun melalui pendekatan naratif yang menghubungkan latar kehidupan, proses pendidikan, perjalanan karier akademik, pengalaman kepemimpinan, pencapaian, dan kontribusinya bagi dunia pendidikan. Penyusunan visual mengacu pada prinsip motion design yang menempatkan gerak, tipografi, ilustrasi, warna, komposisi, transisi, dan suara sebagai bagian dari pembentukan makna (Shaw, 2019). Penyampaian informasi juga berpijak pada teori pembelajaran multimedia yang menekankan keterhubungan antara unsur verbal dan visual agar audiens tidak hanya tertarik menonton, tetapi juga mampu memahami inti pesan yang disampaikan (Mayer, 2020). Penggabungan narasi biografis, prinsip komunikasi visual, dan nilai pendidikan karakter membedakan karya ini dari penelitian motion graphic sebelumnya.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun motion graphic biografi Prof. Ganefri, Ph.D. sebagai media edukatif dan inspiratif bagi remaja, mahasiswa, serta masyarakat. Karya yang dihasilkan diarahkan untuk memperkenalkan perjalanan akademik dan kontribusi Prof. Ganefri dalam dunia pendidikan sekaligus menyampaikan nilai perjuangan, integritas, tanggung jawab, kepemimpinan, dan semangat berprestasi. Penelitian ini juga bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan unsur narasi, ilustrasi, tipografi, animasi,

suara, dan penyuntingan menjadi media audiovisual yang komunikatif. Kehadiran motion graphic tersebut diharapkan dapat menjadi alternatif penyajian biografi tokoh pendidikan yang lebih relevan dengan pola konsumsi media generasi muda tanpa mengurangi kedalaman informasi dan nilai keteladanan yang terkandung di dalamnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), yaitu metode yang diarahkan untuk menghasilkan suatu produk sekaligus menilai kelayakan produk tersebut (Sugiyono, 2019). Produk yang dikembangkan berupa video motion graphic biografi Prof. Ganefri, Ph.D. sebagai media edukatif dan inspiratif bagi generasi muda. Desain pengembangan mengadaptasi tahapan Borg dan Gall yang dimodifikasi menjadi tujuh tahap, yaitu: (1) identifikasi potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, dan (7) revisi produk. Proses pembuatan produk pada tahap desain dan pengembangan juga dibagi ke dalam tiga kegiatan utama, yakni pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Tahap pra-produksi meliputi penentuan konsep, penyusunan sinopsis, naskah, *storyline*, dan *storyboard*; tahap produksi mencakup pembuatan karakter, aset visual, tipografi, latar, dan animasi; sedangkan tahap pasca-produksi meliputi penyuntingan audio, sinkronisasi *voice over*, penambahan musik dan efek suara, *rendering*, revisi, serta publikasi produk.

Partisipan penelitian terdiri atas validator ahli materi, validator ahli media, dan responden uji coba yang berasal dari kelompok sasaran produk. Ahli materi dipilih berdasarkan kompetensinya dalam memahami data biografis, sejarah pendidikan, atau rekam jejak Prof. Ganefri, sedangkan ahli media berasal dari akademisi atau praktisi yang memiliki kompetensi dalam bidang Desain Komunikasi Visual, animasi, dan motion graphic. Responden uji coba merupakan pelajar SMA/SMK dan mahasiswa berusia 17–23 tahun yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Pemilihan tersebut didasarkan pada kesesuaian karakteristik responden dengan target audiens, yaitu generasi muda yang akrab dengan media audiovisual dan sedang berada pada tahap pembentukan karakter serta pencarian figur teladan. Data penelitian dikumpulkan melalui studi dokumentasi, observasi referensi visual, validasi ahli, dan penyebaran kuesioner secara daring. Studi dokumentasi digunakan untuk menghimpun data mengenai riwayat pendidikan, perjalanan karier, kepemimpinan, dan kontribusi Prof. Ganefri. Data tersebut diperoleh dari dokumen resmi Universitas Negeri Padang, artikel berita terverifikasi, foto, serta dokumentasi pendukung lainnya.

Instrumen penelitian menggunakan lembar validasi ahli dan kuesioner respons pengguna dengan skala Likert lima tingkat, yaitu skor 1 untuk sangat tidak setuju, skor 2 untuk tidak setuju, skor 3 untuk netral, skor 4 untuk setuju, dan skor 5 untuk sangat setuju. Validasi materi mencakup ketepatan informasi biografis, kejelasan alur cerita, kesesuaian pesan, dan nilai keteladanan tokoh. Validasi media dan kuesioner pengguna mencakup kualitas ilustrasi, keterbacaan tipografi, kesesuaian warna, kelancaran animasi, kualitas audio, sinkronisasi narasi, durasi, serta efektivitas penyampaian pesan. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan rumus persentase, yaitu persentase kelayakan diperoleh dari skor total dibagi skor ideal, kemudian dikalikan 100%. Hasil analisis diinterpretasikan ke dalam lima kategori, yaitu sangat tidak layak pada rentang 0%–20%, tidak layak pada rentang 21%–40%, cukup layak pada rentang 41%–60%, layak pada rentang 61%–80%, dan sangat layak pada rentang 81%–100%. Masukan kualitatif dari validator dan responden digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki unsur narasi, visual, animasi, audio, dan aspek teknis sebelum produk ditetapkan sebagai hasil akhir.

HASIL

1. Hasil Pengembangan Produk Utama

Temuan utama penelitian ini berupa produk audio-visual berbentuk video motion graphic naratif berjudul *Motion Graphic Biografi Prof. Ganefri, Ph.D. sebagai Tokoh dalam Dunia Pendidikan*. Video dikembangkan untuk menyajikan perjalanan akademik, pandangan tentang pendidikan, pengalaman kepemimpinan, serta nilai keteladanan Prof. Ganefri kepada audiens berusia 17 tahun ke atas. Produk akhir memiliki durasi 2 menit 52 detik dan menggunakan bahasa Indonesia melalui narasi *voice over*. Spesifikasi teknis produk disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Spesifikasi produk motion graphic

No.	Aspek	Spesifikasi
1	Judul karya	Motion Graphic Biografi Prof. Ganefri, Ph.D. sebagai Tokoh dalam Dunia Pendidikan
2	Jenis produk	Video motion graphic biografi naratif
3	Durasi	2 menit 52 detik
4	Resolusi	Full HD 1920 × 1080 piksel
5	Rasio layar	16:9
6	Kecepatan bingkai	60 frames per second (fps)
7	Format video	MP4
8	Codec	H.264
9	Pendekatan visual	Vector-based design dan semi-3D atau 2.5D parallax

No.	Aspek	Spesifikasi
10	Unsur visual	Ilustrasi karakter, latar berlapis, tipografi, ikon, dan elemen grafis bergerak
11	Unsur audio	Narasi voice over, musik latar, dan efek suara
12	Bahasa	Bahasa Indonesia
13	Target audiens	Pelajar SMA/SMK, mahasiswa, dan masyarakat berusia 17 tahun ke atas
14	Perangkat lunak	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe After Effects 2022, dan CapCut

Berdasarkan Tabel 1. Spesifikasi Produk Motion Graphic, produk yang dihasilkan merupakan video biografi naratif berformat MP4 dengan codec H.264. Video menggunakan resolusi Full HD 1920 × 1080 piksel, rasio layar 16:9, dan kecepatan 60 fps. Spesifikasi tersebut memungkinkan video ditampilkan melalui komputer, proyektor, televisi, YouTube, dan berbagai platform media sosial yang mendukung video horizontal.Video tersebut menggunakan ilustrasi berbasis vektor yang dikombinasikan dengan teknik kedalaman semi-3D, *parallax animation*, dan *kinetic typography*. Setiap elemen visual ditempatkan dalam beberapa lapisan untuk membentuk perbedaan jarak antara objek latar depan, latar tengah, dan latar belakang. Susunan tersebut digunakan pada adegan yang menampilkan lingkungan pendidikan, suasana kampus, ruang pembelajaran, serta perjalanan tokoh. Format layar 16:9 dipilih agar produk dapat ditampilkan melalui komputer, proyektor, televisi, YouTube, dan platform media sosial berbasis video horizontal.

2. Hasil Tahap Pra-Produksi

Tahap pra-produksi menghasilkan data biografis, naskah narasi, struktur cerita, dan storyboard. Data biografis Prof. Ganefri diperoleh melalui studi dokumen resmi Universitas Negeri Padang, bahan publikasi yang relevan, dokumentasi pribadi, dan wawancara langsung dengan tokoh. Wawancara direkam dalam bentuk video dan digunakan untuk memeriksa informasi mengenai perjalanan pendidikan, pengalaman sebagai dosen, pandangan mengenai pendidikan, kontribusi dalam pengembangan Universitas Negeri Padang, dan pesan bagi generasi muda. Dokumentasi kegiatan wawancara ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Proses wawancara dengan Prof. Ganefri, Ph.D.
Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar 1. Proses Wawancara dengan Prof. Ganefri, Ph.D. memperlihatkan kegiatan pengumpulan data secara langsung antara peneliti dan Prof. Ganefri. Kegiatan wawancara tersebut menjadi salah satu sumber utama dalam memperoleh informasi faktual mengenai pengalaman, pandangan, kontribusi, dan pesan pendidikan yang kemudian dimasukkan ke dalam naskah video. Hasil wawancara juga digunakan untuk memeriksa kesesuaian informasi yang telah diperoleh melalui dokumen dan sumber publikasi lainnya.

Data yang telah dihimpun kemudian disusun menjadi naskah *voice over* dengan pola penceritaan naratif. Naskah tidak hanya memuat informasi kronologis, tetapi juga menghubungkan pengalaman seorang mahasiswa dengan pandangan Prof. Ganefri mengenai makna pendidikan. Struktur narasi dibagi menjadi bagian pembuka, pengembangan cerita, pengenalan tokoh, penyampaian pandangan pendidikan, uraian tantangan, perubahan yang dilakukan, capaian institusi, dan pesan penutup. Hasil pembagian struktur naskah disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Struktur narasi video motion graphic

No.	Segmen	Isi Narasi	Durasi
1	Pembuka	Gambaran seorang mahasiswa yang menjalani kegiatan perkuliahan dan mempertanyakan tujuan belajar	26 detik
2	Refleksi proses belajar	Perbedaan kemampuan belajar setiap individu dan pemaknaan pendidikan sebagai proses perkembangan	20 detik
3	Pengenalan tokoh	Pertemuan mahasiswa dengan Prof. Ganefri dan perubahan pandangan terhadap pendidikan	20 detik
4	Penegasan makna pendidikan	Pendidikan sebagai proses membentuk karakter, cara berpikir, dan kepedulian	22 detik
5	Harapan terhadap lulusan	Harapan agar lulusan tidak hanya memiliki kemampuan akademik, tetapi juga mampu beradaptasi dan berkontribusi	15 detik
6	Tantangan pendidikan	Kondisi mahasiswa yang kehilangan motivasi atau belum memiliki arah belajar	14 detik
7	Upaya perubahan	Proses diskusi, inovasi, dan perbaikan pembelajaran	13 detik
8	Perkembangan institusi	Inovasi, prestasi, dan peningkatan kualitas pendidikan di Universitas Negeri Padang	16 detik
9	Penutup	Pesan mengenai manfaat ilmu dan kontribusi pendidikan bagi orang lain	21 detik
	Total durasi		167 detik atau 2 menit 47 detik

Berdasarkan Tabel 2. Struktur Narasi Video Motion Graphic, cerita dalam video disusun menjadi sembilan segmen dengan total durasi narasi 167 detik atau 2 menit 47 detik. Segmen pembuka memiliki durasi paling panjang, yaitu 26 detik, karena digunakan untuk membangun konteks cerita mengenai kehidupan seorang mahasiswa dan pertanyaan tentang

tujuan belajar. Segmen penegasan makna pendidikan memiliki durasi 22 detik, sedangkan segmen penutup memiliki durasi 21 detik.

Pembagian durasi tersebut menunjukkan bahwa video tidak hanya berfokus pada pengenalan tokoh, tetapi juga menekankan proses refleksi mahasiswa mengenai pendidikan. Selisih antara durasi narasi, yaitu 2 menit 47 detik, dan durasi produk akhir, yaitu 2 menit 52 detik, digunakan untuk memberikan ruang bagi transisi visual, jeda antarkalimat, serta bagian pembuka dan penutup video.

Naskah tersebut diterjemahkan menjadi storyboard yang terdiri atas 14 adegan. Setiap adegan memuat rancangan komposisi, karakter, lingkungan, tipografi, gerak objek, pergerakan kamera, serta bagian narasi yang menyertainya. Storyboard berfungsi sebagai acuan untuk menentukan urutan visual dan menjaga kesesuaian antara ilustrasi dengan narasi. Ringkasan storyboard ditampilkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Pembagian adegan dalam storyboard

No.	Adegan	Fokus Visual	Isi Narasi
1	Adegan 1	Mahasiswa datang dan mengikuti perkuliahan	Kehidupan seorang mahasiswa biasa
2	Adegan 2	Karakter mahasiswa dalam posisi berpikir	Pertanyaan mengenai tujuan belajar
3	Adegan 3	Visual proses pembelajaran dengan respons berbeda	Perbedaan cara setiap orang memahami pelajaran
4	Adegan 4	Perbandingan mahasiswa yang cepat dan lambat memahami materi	Pendidikan sebagai proses perkembangan
5	Adegan 5	Pertemuan mahasiswa dengan seorang dosen	Awal perubahan cara pandang
6	Adegan 6	Pengenalan karakter Prof. Ganefri	Ilmu perlu dipahami dan diterapkan
7	Adegan 7	Karakter melakukan refleksi	Pendidikan memiliki makna yang lebih luas
8	Adegan 8	Ilustrasi karakter, buku, dan interaksi sosial	Pendidikan membentuk karakter dan kepedulian
9	Adegan 9	Mahasiswa menyelesaikan pendidikan	Harapan terhadap kecerdasan akademik
10	Adegan 10	Lulusan menghadapi lingkungan masyarakat dan pekerjaan	Kesiapan menghadapi tantangan dan memberikan kontribusi
11	Adegan 11	Mahasiswa kehilangan semangat dan arah belajar	Tantangan dalam proses pendidikan
12	Adegan 12	Kegiatan diskusi dan pengembangan pembelajaran	Proses inovasi dan perbaikan
13	Adegan 13	Gedung dan kegiatan Universitas Negeri Padang	Perkembangan institusi melalui inovasi
14	Adegan 14	Tokoh, mahasiswa, dan lingkungan pendidikan	Manfaat ilmu bagi perubahan sosial

Berdasarkan Tabel 3. Pembagian Adegan dalam Storyboard, video terdiri atas 14 adegan yang disusun secara berurutan. Adegan 1 sampai dengan Adegan 4 berfungsi memperkenalkan kehidupan dan permasalahan yang dialami mahasiswa. Adegan 5 sampai dengan Adegan 8 memperlihatkan pertemuan mahasiswa dengan Prof. Ganefri serta perubahan cara pandang mahasiswa terhadap pendidikan.

Adegan 9 dan Adegan 10 menampilkan harapan terhadap lulusan agar mampu menggunakan ilmu dalam kehidupan bermasyarakat dan dunia kerja. Selanjutnya, Adegan 11 sampai dengan Adegan 13 menggambarkan tantangan pendidikan, proses inovasi pembelajaran, serta perkembangan Universitas Negeri Padang. Adegan 14 digunakan sebagai penutup yang menyampaikan pesan mengenai manfaat ilmu bagi perubahan sosial.

Storyboard yang dihasilkan menampilkan rancangan visual setiap adegan secara berurutan. Komposisi awal memperlihatkan aktivitas mahasiswa di lingkungan kampus, sedangkan bagian tengah menampilkan karakter Prof. Ganefri, proses pembelajaran, diskusi, dan perkembangan Universitas Negeri Padang. Adegan terakhir menampilkan pesan penutup mengenai manfaat pendidikan. Tampilan storyboard keseluruhan ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Storyboard motion graphic biografi Prof. Ganefri, Ph.D.
Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar 2. Storyboard Motion Graphic Biografi Prof. Ganefri, Ph.D. memperlihatkan rangkaian rancangan visual dari 14 adegan yang akan diproduksi. Bagian awal storyboard

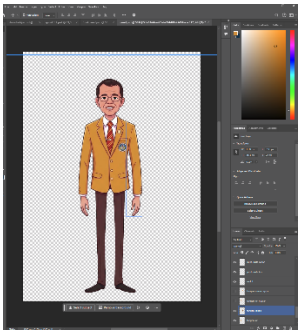
menampilkan aktivitas mahasiswa di lingkungan kampus dan proses perkuliahan. Bagian tengah menampilkan pertemuan mahasiswa dengan Prof. Ganefri, proses pembelajaran, kegiatan refleksi, dan interaksi sosial. Sementara itu, bagian akhir storyboard menampilkan perkembangan Universitas Negeri Padang serta pesan mengenai manfaat pendidikan dan ilmu pengetahuan.

Storyboard tersebut menjadi panduan dalam mengatur komposisi objek, posisi karakter, penggunaan latar, penempatan teks, gerakan kamera, dan perpindahan antarlayar. Dengan adanya storyboard, proses produksi dapat dilaksanakan secara lebih terarah dan konsisten dengan naskah yang telah disusun.

3. Hasil Tahap Produksi

Tahap produksi menghasilkan karakter utama, aset lingkungan, tipografi, serta elemen grafis pendukung. Karakter Prof. Ganefri dirancang menggunakan Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop dengan pendekatan ilustrasi vektor semi-realistis. Karakter menggunakan proporsi tubuh sekitar 6,5 kepala agar tampak realistis dalam format ilustrasi, tetapi tetap sesuai dengan kebutuhan animasi. Identitas visual karakter dibentuk melalui penggunaan kacamata, gaya rambut rapi, pakaian formal, serta ekspresi wajah yang tegas dan ramah.

Palet warna karakter menggunakan kombinasi warna hangat, terutama kuning, cokelat, krem, putih, dan warna gelap sebagai penyeimbang. Beberapa variasi pose dan ekspresi dibuat untuk menyesuaikan kebutuhan adegan, seperti posisi berdiri, mengajar, berbicara, berdiskusi, dan menyampaikan pesan. Karakter dipisahkan ke dalam beberapa bagian tubuh, antara lain kepala, badan, lengan atas, lengan bawah, tangan, paha, dan kaki. Pemisahan tersebut dilakukan agar setiap bagian dapat digerakkan secara terpisah pada proses animasi. Proses pengembangan karakter ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Pengembangan karakter Prof. Ganefri dalam format ilustrasi vektor
Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar 3. Pengembangan Karakter Prof. Ganefri dalam Format Ilustrasi Vektor memperlihatkan proses pembentukan karakter tokoh yang digunakan dalam video. Karakter dirancang dengan mempertahankan ciri-ciri visual utama Prof. Ganefri agar mudah dikenali oleh audiens. Pemisahan bagian tubuh karakter juga terlihat sebagai bentuk persiapan sebelum karakter dianimasikan menggunakan transformasi objek dan *puppet tool* pada Adobe After Effects.

Selain karakter, tahap produksi juga menghasilkan aset lingkungan yang dibagi ke dalam beberapa lapisan berdasarkan posisi kedalamannya. Pembagian aset visual tersebut disajikan pada Tabel 4. Pembagian Lapisan Aset Visual.

Tabel 4. Pembagian lapisan aset visual

No.	Lapisan	Aset Utama	Fungsi dalam Adegan
1	Latar depan	Pohon, rumput, meja, kursi, tanaman, dan elemen dekoratif	Membentuk kedalaman ruang pada bagian depan adegan
2	Latar tengah	Karakter utama, mahasiswa, dosen, gedung kampus, dan ruang kelas	Menampilkan objek utama yang berkaitan langsung dengan narasi
3	Latar belakang	Langit, awan, pegunungan, dan bidang warna	Membentuk suasana serta batas ruang visual
4	Elemen informasi	Judul, nama tokoh, kutipan, tahun, ikon, dan kata kunci	Menyampaikan informasi verbal kepada audiens
5	Elemen transisi	Bentuk geometris, garis, masking, dan bidang warna	Menghubungkan satu adegan dengan adegan berikutnya

Berdasarkan Tabel 4. Pembagian Lapisan Aset Visual, aset dalam video dibagi menjadi lima kelompok, yaitu latar depan, latar tengah, latar belakang, elemen informasi, dan elemen transisi. Latar depan digunakan untuk menampilkan objek yang berada paling dekat dengan kamera, seperti pohon, rumput, meja, kursi, tanaman, dan elemen dekoratif.

Latar tengah berisi karakter utama, mahasiswa, dosen, gedung kampus, dan ruang kelas yang menjadi fokus utama dalam adegan. Latar belakang terdiri atas langit, awan, pegunungan, dan bidang warna yang digunakan untuk membentuk suasana serta batas ruang visual. Elemen informasi berfungsi menyampaikan judul, nama tokoh, kutipan, tahun, ikon, dan kata kunci. Sementara itu, elemen transisi digunakan untuk menghubungkan perpindahan dari satu adegan ke adegan berikutnya.

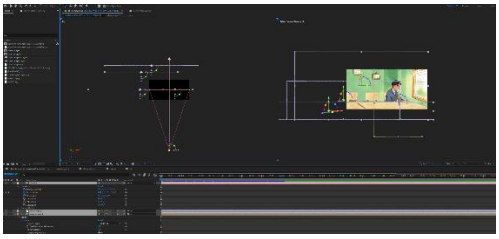
Tipografi utama yang digunakan dalam video adalah Public Sans Regular. Jenis huruf tersebut diterapkan pada teks narasi pendek, nama tokoh, keterangan informasi, dan pesan utama. Ukuran huruf disesuaikan dengan tingkat kepentingan informasi. Judul dan kata kunci menggunakan ukuran yang lebih besar, sedangkan teks pendukung menggunakan ukuran yang

lebih kecil. Penempatan teks juga mempertimbangkan area aman layar agar informasi tidak terpotong ketika video ditampilkan melalui perangkat atau platform yang berbeda.

1. Hasil Animasi dan Compositing

Proses animasi dan *compositing* dilakukan menggunakan Adobe After Effects 2022. Seluruh aset diimpor ke dalam komposisi berukuran 1920 × 1080 piksel dengan kecepatan 60 *frames per second*. Animasi dasar dilakukan melalui pengaturan *position*, *scale*, *rotation*, dan *opacity*. Setiap gerakan diatur menggunakan *keyframe* pada titik awal dan akhir. Transisi antargerakan diperhalus melalui pengaturan kurva kecepatan pada *graph editor*.

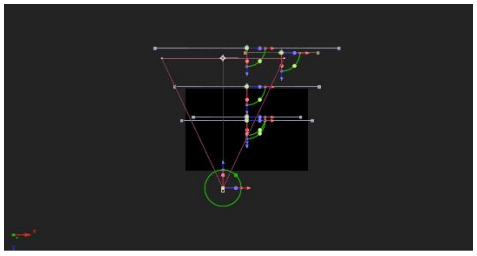
Teknik 2.5D diterapkan dengan mengaktifkan fitur 3D Layer pada aset yang telah dipisahkan. Kamera virtual ditempatkan pada posisi awal 960, 540, dan −1000 dengan orientasi 0°, 0°, dan 0°. Fitur *depth of field* diaktifkan dengan pengaturan *aperture* sebesar 30% untuk menghasilkan perbedaan ketajaman pada objek yang memiliki jarak berbeda dari kamera. Gerakan kamera terdiri atas *panning* horizontal, *zooming*, dan *tilting* vertikal. Pengaturan kamera dan komposisi 3D ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Pengaturan 3D layer dan kamera pada Adobe After Effects
Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar 4. Pengaturan 3D Layer dan Kamera pada Adobe After Effects memperlihatkan susunan beberapa aset yang telah diaktifkan sebagai 3D Layer serta penggunaan kamera virtual di dalam komposisi. Pengaturan tersebut memungkinkan setiap lapisan memiliki jarak yang berbeda terhadap kamera. Perbedaan jarak tersebut kemudian dimanfaatkan untuk menciptakan kesan ruang, pergerakan kamera, dan kedalaman visual pada video.

Efek *parallax* dihasilkan melalui perbedaan kecepatan gerak setiap lapisan. Objek pada latar depan digerakkan lebih cepat dibandingkan objek pada latar tengah dan latar belakang. Layer yang memiliki posisi lebih dekat dengan kamera juga diberi perubahan skala yang lebih besar ketika kamera melakukan gerakan mendekat. Sebaliknya, layer yang terletak lebih jauh mengalami perubahan posisi dan skala yang lebih kecil. Perbedaan gerak tersebut diterapkan pada adegan lingkungan kampus, ruang pembelajaran, dan pemandangan luar ruangan. Struktur lapisan *parallax* ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Penerapan lapisan parallax pada komposisi motion graphic
Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar 5. Penerapan Lapisan Parallax pada Komposisi Motion Graphic memperlihatkan pembagian objek ke dalam lapisan latar depan, latar tengah, dan latar belakang. Susunan lapisan tersebut menghasilkan perbedaan gerak ketika kamera melakukan panning atau zooming. Objek yang berada di bagian depan bergerak lebih cepat, sedangkan objek yang berada di bagian belakang bergerak lebih lambat. Perbedaan tersebut menghasilkan kesan kedalaman pada adegan lingkungan kampus, ruang pembelajaran, dan pemandangan luar ruangan.

Gerakan karakter dibuat melalui kombinasi transformasi objek dan *puppet tool*. *Puppet pins* ditempatkan pada bagian tubuh yang memerlukan pergerakan, seperti bahu, siku, pergelangan tangan, lutut, dan kepala. Teknik tersebut digunakan pada gerakan tangan saat mengajar, gerakan kepala ketika berbicara, dan perubahan posisi tubuh saat karakter berinteraksi. Elemen tipografi dianimasikan menggunakan perubahan posisi, skala, dan transparansi agar kemunculan teks mengikuti tempo narasi.

2. Hasil Tahap Pasca-Produksi

Tahap pasca-produksi menghasilkan gabungan visual, narasi, musik latar, efek suara, dan transisi dalam satu rangkaian video. Rekaman *voice over* disunting untuk mengurangi suara latar, memperbaiki jeda, dan menyesuaikan tingkat volume. Potongan narasi kemudian ditempatkan berdasarkan urutan storyboard. Setiap adegan disesuaikan dengan durasi pembacaan agar perubahan visual mengikuti isi kalimat yang disampaikan.

Musik latar ditempatkan pada saluran audio terpisah dengan volume lebih rendah daripada *voice over*. Efek suara digunakan pada beberapa transisi dan pergerakan objek. Seluruh elemen audio diselaraskan dengan animasi sebelum video dirender. Proses rendering menggunakan format MP4 dengan codec H.264, resolusi Full HD 1920 × 1080 piksel, rasio 16:9, dan kecepatan 60 *frames per second*.

Hasil rendering diperiksa berdasarkan ketepatan durasi, sinkronisasi audio dan visual, keterbacaan teks, kelancaran animasi, serta kesesuaian format keluaran. Produk akhir memiliki

durasi 2 menit 52 detik. Tampilan beberapa adegan pada produk akhir diperlihatkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Tampilan adegan pengenalan Prof. Ganefri, Ph.D.
Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar 6. Tampilan Adegan Pengenalan Prof. Ganefri, Ph.D. memperlihatkan hasil akhir penggabungan karakter, latar, tipografi, warna, dan elemen grafis dalam adegan pengenalan tokoh. Adegan tersebut menjadi bagian penting dalam video karena menandai peralihan cerita dari pengalaman mahasiswa menuju pengenalan Prof. Ganefri sebagai tokoh pendidikan. Tampilan tersebut juga menunjukkan penerapan ilustrasi vektor, komposisi berlapis, dan penyajian informasi mengenai tokoh secara visual.

3. Ringkasan Hasil Produk

Produk akhir memuat 14 adegan yang menyajikan perjalanan pemaknaan pendidikan melalui sudut pandang mahasiswa dan figur Prof. Ganefri. Isi video mencakup aktivitas perkuliahan, proses refleksi mahasiswa, pengenalan tokoh, pandangan mengenai fungsi pendidikan, tantangan pembelajaran, upaya inovasi, perkembangan Universitas Negeri Padang, dan pesan mengenai manfaat ilmu. Unsur visual terdiri atas karakter vektor, latar berlapis, tipografi bergerak, gerakan kamera, dan efek kedalaman. Unsur audio terdiri atas *voice over*, musik latar, dan efek suara.

Dokumentasi hasil pengembangan tidak mencatat adanya kegagalan rendering, kerusakan file, kehilangan aset, atau ketidaksesuaian format video akhir. Produk dapat diekspor dalam format MP4 dengan resolusi dan durasi yang telah ditetapkan. Meskipun demikian, terdapat ketidaksesuaian antara fokus judul produk dengan sebagian struktur narasi. Judul karya menyatakan bahwa video membahas biografi Prof. Ganefri, tetapi bagian awal naskah lebih banyak menggunakan sudut pandang seorang mahasiswa dan baru memperkenalkan Prof. Ganefri pada bagian berikutnya. Naskah yang tersedia juga belum memuat secara rinci informasi kronologis mengenai tempat dan tanggal lahir, riwayat pendidikan, jenjang karier, masa kepemimpinan, serta capaian Prof. Ganefri.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan menghasilkan video *motion graphic* biografi Prof. Ganefri, Ph.D. berdurasi 2 menit 52 detik dengan resolusi *Full HD* 1920 × 1080 piksel, kecepatan 60 *frames per second*, dan format MP4 H.264. Produk dikembangkan menggunakan pendekatan visual berbasis vektor, teknik semi-3D atau 2.5D *parallax*, serta *kinetic typography*. Karakteristik tersebut memperlihatkan bahwa informasi biografis yang semula dominan berbentuk teks dapat diterjemahkan menjadi media audio-visual yang lebih ringkas dan dinamis. Pemilihan format video juga sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu menghasilkan media pengenalan tokoh pendidikan yang lebih dekat dengan kebiasaan konsumsi informasi pelajar dan mahasiswa. Produk tidak hanya menyajikan identitas tokoh, tetapi juga mengangkat pandangan Prof. Ganefri mengenai pendidikan, proses pembentukan karakter, tantangan pembelajaran, serta pentingnya kontribusi ilmu bagi masyarakat.

Perpaduan ilustrasi, animasi, teks, narasi suara, dan musik latar memperlihatkan penerapan prinsip multimedia dalam penyampaian pesan. Vaughan (2014) menjelaskan bahwa multimedia mengintegrasikan teks, gambar, suara, animasi, dan video untuk membentuk pengalaman komunikasi yang lebih utuh. Unsur-unsur tersebut diterapkan melalui pembagian visual berdasarkan kebutuhan setiap adegan, mulai dari ilustrasi mahasiswa, karakter Prof. Ganefri, lingkungan kampus, hingga teks yang menegaskan pesan utama. Pendekatan tersebut juga sejalan dengan pandangan Shaw (2019) bahwa desain gerak bukan sekadar menggerakkan objek visual, tetapi mengatur hubungan antara komposisi, waktu, ruang, tipografi, dan suara agar perhatian audiens dapat diarahkan secara terstruktur. Gerakan kamera, perubahan skala, perpindahan posisi, dan transisi antarlayar pada produk ini digunakan untuk menjaga kesinambungan narasi sekaligus menghindari tampilan yang monoton.

Penggunaan teknik 2.5D *parallax* memberikan kesan kedalaman pada ilustrasi yang pada dasarnya berbentuk dua dimensi. Pemisahan aset menjadi lapisan latar depan, latar tengah, dan latar belakang memungkinkan setiap objek bergerak dengan kecepatan yang berbeda sesuai jaraknya terhadap kamera. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengelolaan lapisan visual dapat membangun suasana ruang tanpa harus menggunakan pemodelan tiga dimensi secara penuh. Teknik ini juga membantu menonjolkan objek utama pada setiap adegan, terutama karakter Prof. Ganefri dan lingkungan Universitas Negeri Padang. Pengaturan *depth of field*, gerakan *panning*, *zooming*, dan *tilting* memperkuat arah perhatian penonton terhadap bagian visual yang sedang dijelaskan melalui narasi. Pendekatan semi-3D

tersebut menjadi salah satu ciri pembeda produk dibandingkan motion graphic sederhana yang hanya mengandalkan perpindahan objek secara datar.

Temuan penelitian ini memiliki kesesuaian dengan penelitian Amali et al. (2020) yang menunjukkan bahwa video animasi motion graphic dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran karena mampu mengemas informasi ke dalam bentuk visual yang sistematis. Kesamaan juga ditemukan pada penelitian Nastiti et al. (2021) yang memanfaatkan animasi 2D sebagai media pembelajaran mata kuliah Etika Profesi. Kedua penelitian tersebut sama-sama menempatkan motion graphic sebagai sarana untuk mengubah materi yang bersifat abstrak atau tekstual menjadi tampilan yang lebih komunikatif. Perbedaannya terletak pada substansi konten. Nastiti et al. (2021) berfokus pada materi pembelajaran, sedangkan penelitian ini menggunakan motion graphic untuk menyampaikan perjalanan tokoh pendidikan dan nilai-nilai keteladanannya. Hasil tersebut memperluas pemanfaatan motion graphic dari media penyampaian materi menjadi media literasi biografi dan pendidikan karakter.

Fungsi motion graphic sebagai media komunikasi visual juga sejalan dengan temuan (Yudhana & Gunawan, 2023). Motion graphic pada konten animasi *Kok Bisa* dinilai memiliki peran dalam memperjelas informasi, menarik perhatian, dan membantu penyampaian pesan kepada audiens. Produk biografi Prof. Ganefri menggunakan prinsip serupa melalui penyederhanaan informasi, penggunaan kata kunci, ilustrasi karakter, dan sinkronisasi antara visual dengan *voice over*. Romadonah & Maharani (2019)juga menyatakan bahwa motion graphic dapat mendukung proses pembelajaran karena mampu menghadirkan informasi melalui perpaduan gerak, gambar, dan suara. Kesesuaian tersebut terlihat pada struktur video yang membagi pesan ke dalam adegan-adegan singkat agar audiens dapat mengikuti alur secara bertahap. Penggunaan narasi yang komunikatif memungkinkan informasi mengenai pendidikan, karakter, dan kepemimpinan disampaikan tanpa harus memenuhi layar dengan teks yang panjang.

Perbandingan dengan penelitian Margery & Saputra (2023) menunjukkan adanya persamaan pada pemanfaatan motion graphic sebagai media untuk membangun perhatian dan menyampaikan identitas objek kepada audiens. Penelitian-penelitian tersebut lebih banyak menggunakan motion graphic untuk kepentingan promosi museum, produk kesehatan, dan jasa pengiriman. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini tidak diarahkan untuk mempromosikan produk komersial, tetapi untuk memperkenalkan figur pendidikan sekaligus mengomunikasikan nilai perjuangan, integritas, kepemimpinan, dan tanggung jawab sosial.

Perbedaan orientasi tersebut memperlihatkan bahwa motion graphic dapat dimanfaatkan bukan hanya sebagai sarana promosi, tetapi juga sebagai media dokumentasi, literasi sejarah personal, dan penguatan keteladanan tokoh.

Penyajian pesan mengenai pendidikan melalui karakter Prof. Ganefri memiliki hubungan dengan tujuan pendidikan karakter. Rasyid et al. (2024) menjelaskan bahwa pendidikan karakter berperan dalam membentuk nilai moral, tanggung jawab, dan perilaku positif peserta didik. Nilai-nilai tersebut muncul dalam narasi produk melalui penekanan bahwa pendidikan tidak hanya berhubungan dengan gelar dan capaian akademik, tetapi juga dengan proses membentuk cara berpikir, kepedulian, dan kemampuan memberikan manfaat kepada orang lain. Hidayah et al. (2025) menegaskan bahwa pembentukan karakter memerlukan proses yang konsisten melalui kebiasaan dan lingkungan pendidikan. Motion graphic yang dihasilkan tidak menggantikan proses pembentukan karakter tersebut, tetapi dapat berfungsi sebagai media pendukung yang memperkenalkan contoh konkret mengenai kerja keras, integritas, kepemimpinan, dan komitmen terhadap kemajuan pendidikan.

Struktur narasi yang digunakan juga menunjukkan upaya membangun kedekatan emosional dengan audiens. Cerita dibuka melalui pengalaman seorang mahasiswa biasa yang mempertanyakan tujuan belajar, kemudian diarahkan pada pertemuan dengan Prof. Ganefri sebagai tokoh yang mengubah cara pandangnya terhadap pendidikan. Pendekatan tersebut membuat biografi tidak disajikan semata-mata sebagai daftar riwayat hidup, melainkan sebagai perjalanan reflektif yang menghubungkan pengalaman tokoh dengan persoalan yang mungkin dialami generasi muda. Penggunaan sudut pandang mahasiswa dapat membantu membangun keterhubungan dengan target audiens, meskipun porsi tersebut juga menyebabkan informasi biografis Prof. Ganefri belum ditampilkan secara rinci. Data seperti latar keluarga, perjalanan pendidikan, perkembangan karier akademik, periode kepemimpinan, serta pencapaian tokoh masih perlu diperkuat agar identitas produk sebagai motion graphic biografi terlihat lebih tegas.

Implikasi praktis penelitian ini berkaitan dengan pemanfaatan media audio-visual untuk memperkenalkan tokoh pendidikan kepada masyarakat. Video dapat digunakan sebagai materi pendukung pada kegiatan orientasi mahasiswa, pembelajaran karakter, pameran karya, dokumentasi institusi, seminar pendidikan, serta publikasi melalui YouTube dan media sosial resmi perguruan tinggi. Format MP4 dan rasio 16:9 memungkinkan produk ditampilkan melalui berbagai perangkat digital. Lembaga pendidikan juga dapat mengadaptasi pendekatan serupa untuk mendokumentasikan perjalanan tokoh lokal, pendidik, ilmuwan, atau pemimpin

institusi yang memiliki kontribusi penting, tetapi belum banyak dikenal generasi muda. Kontribusi konseptual penelitian ini terletak pada penggabungan narasi biografis, pendidikan karakter, dan prinsip motion design dalam satu media komunikasi visual.

Implikasi metodologis terlihat pada penggunaan tahapan pengembangan yang menggabungkan pendekatan R&D dengan alur kerja pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Tahap pengumpulan data biografis melalui studi dokumentasi dan wawancara langsung membantu menjaga kesesuaian isi dengan pengalaman tokoh. Tahap pra-produksi mengubah data menjadi naskah dan storyboard, sedangkan tahap produksi menerjemahkannya menjadi karakter, latar, tipografi, dan animasi. Tahap pasca-produksi menyatukan seluruh elemen menjadi produk video yang utuh. Struktur tersebut dapat digunakan sebagai rujukan bagi penelitian pengembangan media sejenis karena menunjukkan hubungan yang jelas antara pengumpulan data, perancangan narasi, pengembangan visual, dan penyelesaian produk.

Penelitian lanjutan perlu melibatkan ahli materi, ahli media, dan responden dari kelompok pelajar serta mahasiswa dalam jumlah yang memadai. Pengujian dapat dilakukan melalui desain *pretest-posttest* untuk mengetahui perubahan pengetahuan audiens sebelum dan setelah menonton video. Penelitian berikutnya juga dapat membandingkan efektivitas motion graphic dengan media biografi berbentuk teks, video dokumenter, atau infografik. Pengembangan konten dapat dilakukan dengan menambah informasi kronologis, dokumentasi autentik, kutipan langsung dari tokoh, serta versi video pendek yang disesuaikan dengan karakter platform media sosial. Langkah tersebut diperlukan agar motion graphic tidak hanya memiliki kualitas visual yang baik, tetapi juga memperoleh dukungan empiris sebagai media literasi tokoh pendidikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penelitian ini berhasil menghasilkan media audio-visual berupa motion graphic biografi Prof. Ganefri, Ph.D. yang menyajikan pandangan, perjalanan akademik, kepemimpinan, dan nilai keteladanan dalam dunia pendidikan. Produk dikembangkan melalui tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi dengan memadukan ilustrasi vektor semi-realistis, teknik semi-3D atau 2.5D *parallax*, *kinetic typography*, narasi *voice over*, musik latar, dan efek suara. Produk akhir memiliki durasi 2 menit 52 detik, resolusi Full HD 1920 × 1080 piksel, kecepatan 60 *frames per second*, dan format MP4 H.264. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa data mengenai tokoh pendidikan dapat

dikemas menjadi sajian audio-visual yang lebih ringkas, terstruktur, komunikatif, dan sesuai dengan karakter konsumsi media pelajar serta mahasiswa. Narasi yang dibangun juga mampu memuat pesan mengenai kerja keras, integritas, kepemimpinan, tanggung jawab, dan pentingnya memberikan manfaat melalui pendidikan.

Kontribusi penelitian ini terletak pada pengembangan motion graphic sebagai media literasi biografi dan pendidikan karakter, bukan hanya sebagai media promosi atau penyampaian materi pembelajaran. Penggabungan narasi biografis dengan prinsip komunikasi visual memberikan alternatif praktis bagi perguruan tinggi dan lembaga pendidikan untuk mendokumentasikan serta memperkenalkan tokoh-tokoh pendidikan melalui media digital. Meskipun demikian, penelitian ini masih terbatas pada proses perancangan dan pengembangan produk serta belum menyajikan data empiris yang memadai mengenai efektivitas media terhadap peningkatan pengetahuan, motivasi, dan retensi informasi audiens. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan validasi ahli materi dan media, uji coba pada kelompok pelajar dan mahasiswa yang lebih luas, serta penerapan desain *pretest-posttest* untuk mengukur perubahan pemahaman setelah penggunaan media. Pengembangan berikutnya juga dapat memperluas isi biografi, menambahkan dokumentasi autentik, dan menghasilkan versi video yang disesuaikan dengan karakter berbagai platform digital.

DAFTAR PUSTAKA

Amali, L. N., Zees, N., & Suhada, S. (2020). Motion graphic animation video as alternative learning media. *Jambura Journal of Informatics, 2*(1), 23–30. https://doi.org/10.37905/jji.v2i1.4640

Hidayah, I. N., Kurniawaty, I., & Parhan, M. (2025). Reinforcing school culture through religious-based habituation. *Jurnal Pendidikan Karakter, 16*(2), 1–10. https://jurnal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/88704

Kamiswari, G. A., Putra, I. W. D., & Wijaya, I. K. A. P. (2025). Animasi Motion Graphic sebagai Strategi Edukasi Meningkatkan Kesadaran Diabetes di Kalangan Generasi Muda. *Jurnal Desain, 13*(1), 51–67. https://newjournal.lppmunindra.ac.id/index.php/jurnal_desain/article/view/37

Mardhiyah, S. A., Stiawan, D., Meilinda, M., Pratiwi, M., & Iswari, R. D. (2025). Personal attributes as indicators of students leading competence: A conceptual analysis in the context of higher education. *Jurnal Pendidikan Karakter, 16*(2). https://jurnal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/84768

Margery, F., & Saputra, G. (2023). Perancangan Motion Graphic sebagai Media Promosi Alternatif Museum Bahari Jakarta. *Titik Imaji, 6*(1), 45–57. https://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/article/view/3700

Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/9781316941355

Nastiti, M. D., Mustaziri, M., & Tompunu, A. N. (2021). Animasi 2D (Motion Graphic) sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Etika Profesi. *EL Sains: Jurnal Elektro, 3*(1), 37–42. https://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/EL-SAINS/article/view/37-42

Organisation for Economic Co-operation and Development. (2023). *PISA 2022 results: Country note—Indonesia*. https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i-and-ii-country-notes_ed6fbcc5-en/indonesia_c2e1ae0e-en.html

Prasetyo, M. E. (2024). Perancangan Video Informatif Motion Graphic tentang Pembatasan Emisi Karbon dan Penggunaan Kendaraan Listrik. *Titik Imaji, 7*(1), 1–24. https://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/article/view/5168

Rasyid, R., Fajri, M. N., Wihda, K., Ihwan, M. Z. M., & Agus, M. F. (2024). Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Basicedu, 8*(2), 1278–1285. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7355

Romadonah, E. S., & Maharani, I. N. (2019). Motions Graphic sebagai Media Pembelajaran. *Utile: Jurnal Kependidikan, 5*(2), 115–122. https://jurnal.ummi.ac.id/index.php/JUT/article/view/491

Rosalia, R., & Hidajat, H. (2022). Perancangan Video Motion Graphic sebagai Media Promosi "Interlac Probiotic" Suplemen Anak. *Titik Imaji, 5*(1), 1–15. https://doi.org/10.30813/.v5i1.3515

Sarahdibba, T. U. Y. (2017). Perancangan Animasi Motion Grafis sebagai Media Pengenalan Budaya dan Kesenian Wayang Golek. *Jurnal Sketsa, 4*(1), 63–70. https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/sketsa/article/view/10258

Shaw, A. (2019). *Design for motion: Fundamentals and techniques of motion design* (2nd ed.). Routledge. https://www.routledge.com/Design-for-Motion-Fundamentals-and-Techniques-of-Motion-Design/Shaw/p/book/9781138318649

Tanaya, I. G. F., & Putra, A. D. (2023). Perancangan dan Pembuatan Animasi Motion Graphic sebagai Media Promosi pada Jasa Pengiriman Barang Kafila Express Cargo Jogja. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer, 9*(5), 529–538. https://doi.org/10.36002/jutik.v9i5.2649

Vaughan, T. (2014). *Multimedia: Making it work* (9th ed.). McGraw-Hill Education. https://www.mheducation.com/highered/mhp/product/multimedia-making-work-ninth-edition.html

Yudhana, B. D., & Gunawan, O. A. (2023). Peran Motion Graphic pada Animasi *Kok Bisa* sebagai Media Komunikasi Visual: Efektivitas Motion Graphic sebagai Media Komunikasi Visual. *NIVEDANA: Jurnal Komunikasi dan Bahasa, 4*(1), 204–211. https://doi.org/10.53565/nivedana.v4i1.751