

**STUDI LITERATUR PENGEMBANGAN *MOTION GRAPHIC VIDEO* SEBAGAI  
TREN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR**

**Rizky Dias Saputra**

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya,  
[rizkysaputra@mhs.unesa.ac.id](mailto:rizkysaputra@mhs.unesa.ac.id)

**Setya Chendra Wibawa**

Dosen Pembimbing Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya,  
[setyachendra@unesa.ac.id](mailto:setyachendra@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Motion graphic pada umumnya merupakan gabungan dari potongan-potongan desain atau animasi yang berbasis visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis yang dapat dicapai dengan memasukkan sejumlah elemen berbeda seperti animasi, video, film, tipografi, ilustrasi, dan music. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efek motion graphic video sebagai media pembelajaran, Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR), yang terdiri dari 4 langkah penelitian yaitu *Research Question, Search Process, Inclusion and Exclusion Criteria, dan Quality Assesment*. Hasil dari penelitian ini didapatkan bahwa media pembelajaran motion graphic video secara langsung memberikan dampak positif terhadap nilai siswa.

**Kata Kunci:** motion graphic, animasi, media pembelajaran

**Abstract**

*Motion graphic generally is combination of visual-based design pieces that depicts the language of the film with graphic design which can be achieved by incorporating different elements such as animation, video, film, typography, illustration, and music. This study aims to determine the impact of motion graphic video as a learning media, as well as to examine similar studies. This study uses the Systematic Literature Review (SLR) method, which consists of 4 research steps, namely Research Questions, Search Processes, Inclusion and Exclusion Criteria, and Quality Assessment. The results of this study found that motion graphic video as a learning media has a positive impact through student score directly/*

**Keywords:** motion graphic, animation, learning media

**PENDAHULUAN**

Dalam penelitiannya pada tahun 2015, Lenar, et al mengungkapkan prediksi tentang adanya permasalahan pendidikan di masa mendatang; Jumlah siswa di tingkat pendidikan tinggi akan berkurang karena pendidikan tidak memberikan dampak penting terhadap kesejahteraan, pendidikan akan bersaing dengan entertainmen; Institusi pendidikan konvensional akan berhenti; dan peran guru akan semakin

berkurang, digantikan oleh komputer (Lenar, et al, 2015). Dalam penelitian yang serupa juga disebutkan kecenderungan perubahan yang positif terhadap dunia pendidikan; Kecerdasan buatan akan beradaptasi terhadap setiap individu ataupun sebaliknya; kebutuhan akan pendidikan yang baru. Masalah pembelajaran bisa karena sulitnya mepersepsikan konsep dari sekolah maupun guru, dan menyampaikannya pada siswa guna meningkatkan kemampuan

kefektifitas mereka pada masyarakat (Dundar, dalam Houğörüra). Hal ini didukung dalam pendapat Craft dalam penelitian van Hooijdonk (2020) mengatakan bahwa masyarakat modern memerlukan cara yang kreatif untuk menemukan solusi masalah mereka. Kepemimpinan guru juga sangat berpengaruh pada kreativitas dan hasil belajar siswa (Wibawa, 2019).

Siswa dituntut untuk memahami apa yang dijelaskan dalam kelas, dan pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar (Wibawa, 2018). Proses pembelajaran dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Grinager, dalam Wibawa, 2017). Permasalahan lain juga terjadi pada dunia digital dan animasi. Media digital (teks, gambar, maupun film) sudah banyak diproduksi dari kalangan pemula sampe professional. Namun, lain halnya dengan animasi yang masih dipandang kebanyakan orang sebagai sesuatu yang sangat canggih yang hanya dikuasai oleh expert dengan peralatan yang canggih dan rumit (Walther-Franks, 2014)

Menurut Curran (2000) motion graphic adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi desain grafis professional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efektif untuk film, televisi dan internet. Pada dunia perdagangan, informasi, dan hiburan adalah suatu tantangan, ketika dimana pemirsa / audience memutuskan apakah tidak atau akan untuk saluran, keluar dari situs web, Atau ketika menonton trailer, untuk melihat film. Maka dari

itulah diperlukan strategi, kreativitas, dan keterampilan dari seorang desainer broadcasting. Motion graphic pada umumnya merupakan gabungan dari potongan-potongan desain atau animasi yang berbasis visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis yang dapat dicapai dengan memasukkan sejumlah elemen berbeda seperti animasi, video, film, tipografi, ilustrasi, dan musik (Machda, 2010). Hubungan antara graphic dan motion sangat vital karena motion yang baik terdiri atas graphic yang baik. Begitupun dengan frame, efektivitas komposisi akan lebih mudah jika dibentuk dari graphic form yang bisa diubah atau ditranslate ke dalam motion form (Shaw, 2016)

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (Triandini, 2019). Metode SLR mempunyai beberapa langkah yaitu

1. **Research Question**, yaitu pertanyaan yang disusun berdasarkan kebutuhan topic. Berikut adalah *research question* pada penelitian ini

**RQ1. Apakah media pembelajaran berbasis motion graphic dapat memberikan dampak pada nilai siswa?**

**RQ2. Apakah metode yang digunakan dalam penelitian tentang motion graphic?**

**RQ3. Bagaimakah cara pengembangan media motion**

**graphic sehingga dapat menjadi pilihan media pembelajaran?**

2. **Search Process**, adalah proses pencarian sumber literature yang akan digunakan. Dalam penelitian ini menggunakan berbagai literature ilmiah terkait yang bersumber dari ScienceDirect maupun Google Scholar
3. **Inclusion and Exclusion Criteria**, yaitu proses memilih dan memilah sumber sumber yang tersedia. Data yang digunakan harus memenuhi beberapa kriteria berikut:
  - a. Dalam rentang waktu dari 2010-2020;
  - b. Pencarian yang dilakukan menggunakan *keyword*: motion graphic, dan animation.
  - c. Termasuk dalam *review article* dan *research article*
4. **Quality Assesment**, yaitu proses pemeriksaan hasil yang diperoleh dari proses sebelumnya. Dalam penelitian ini, proses pemeriksaan kualitas

dilakukan berdasarkan pertanyaan kriteria berikut:

**QA1. Apakah jurnal diterbitkan dari tahun 2010-2020?**

**QA2. Apakah jurnal menuliskan metode penelitiannya?**

**QA3. Apakah jurnal berhubungan dengan dunia pembelajaran kelas?**

Pada pertanyaan tersebut diberi nilai (Y) untuk yang memenuhi kriteria dan (T) untuk yang tidak memnuhi kriteria.

#### PEMBAHASAN

Hasil **Search Process** mendapatkan 539 jurnal di ScienceDirect dan sekitar 24.000 hasil di Google Scholar. Karena terlalu banyak data yang masuk, maka dilakukan penyempitan beberapa data dengan relevansi tertinggi.

Hasil dari **Search Process** dikurasi menggunakan **Inclusion and Exclusion Criteria** sehingga mendapatkan 25 jurnal yang akan scanning dalam tahap **Quality Assesment**

Tabel 1. Quality Assesment

No	Penulis	Judul	Tahun	QA1	QA2	QA3	Hasil
1	Angganingrum Shinta Hapsari, et al	<i>Motion Graphic Animation Videos to Improve the Learning Outcomes of Elementary School Students</i>	2019	Y	Y	Y	Y
2	Brandão, João Aranda	<i>Motion Graphics Ergonomics: Animated Semantic System, for Typographical Communication Efficiency</i>	2015	Y	T	T	T
3	Carra, Edoardo, et al	<i>Grammar-based procedural animations for motion graphics</i>	2018	Y	T	T	T
4	Chen, Chia Min. Chang, Yen Jung	<i>A Study on Development and Current Application of Motion Graphic in Taiwan's Popular Music</i>	2019	Y	Y	T	T
5	Cho, Youngil, Yamanaka, Toshimasa	<i>An Approach for Understanding Motion Graphics in Visual Communication</i>	2011	Y	Y	T	T
6	Dima Dajani, Abdallah S. Abu Hegleh	<i>Behavior Intention of Animation Usage Among University Students</i>	2019	Y	Y	Y	Y
7	Fitrona Hadryanti, Don Narius	<i>Teaching Speaking By Using Short Cartoon Movies To Senior High School Students</i>	2016	Y	Y	Y	Y
8	Flotynski, Jakub, et al	<i>Composing Customized Web 3D Animations with Semantic Queries</i>	2019	Y	T	T	T
9	Geng, Lu	<i>Study of the Motion Graphic Design at the Digital Age</i>	2016	Y	Y	T	T
10	Hanif, Muhammad	<i>The Development and Effectiveness of Motion Graphic Animation Videos to Improve Primary School Students' Sciences Learning Outcomes</i>	2020	Y	Y	Y	Y
11	Lanto Ningrayati Amali, Nurtianingrat Zees, Sitti Suhada	<i>Motion Graphic Animation Video as Alternative Learning Media</i>	2020	Y	Y	Y	Y
12	Lonsdale, MDS, dll	<i>Visualizing The Terror Threat. The Impact Of Communicating Security Information To The General Public Using Infographics And Motion Graphics</i>	2019	Y	Y	T	T
13	Md. Baharul Islam, et al	<i>Child Education Through Animation: an Experimental Study</i>	2014	Y	Y	Y	Y
14	Menga, Xiangfei. Pan, Junjun	<i>Real-Time Fish Animation Generation By Monocular Camera</i>	2017	Y	Y	T	T
15	Meyer, Katja, et al	<i>Effects of animation's speed of presentation on perceptual processing and learning</i>	2010	Y	Y	T	T
16	Muhammad Mustofa Yusuf, Mohamad Amin, And Nugrahaningsih	<i>Developing of Instructional Media-Based Animation Video On Enzyme And Metabolism Material In Senior High School</i>	2017	Y	Y	Y	Y
17	Nur Azila Azahari et al	<i>Used of Motion Graphics to Create Awareness on Handling Stress</i>	2020	Y	Y	T	T
18	Nurdyansyah Nurdyansyah, Vidya Mandarani, Pandi Rais	<i>How to Make Use Of Animation To Improve Primary School Students' English Achievement?</i>	2020	Y	Y	Y	Y

## STUDI LITERATUR PENGEMBANGAN *MOTION GRAPHIC VIDEO*

Tabel 1. Quality Assesment

No	Penulis	Judul	Tahun	QA1	QA2	QA3	Hasil
19	Nuryaningsih, et al	<i>Motion Graphic Animation for Public Service Advertisement</i>	2020	Y	Y	T	T
20	P.M. Reynolds, A. Mostafa	<i>Getting Animated About Trauma – Using Video Animation As Part Of Informed Consent</i>	2020	Y	Y	T	T
21	Pricahyo, Eko Wahyu, et al	<i>Development of Motion Graphic Animation Video in Elementary School</i>	2018	Y	Y	Y	Y
22	Sunil Kr.Jha, Stefan Shorko	<i>a Novel Parallax Engine For Animation Using Hybrid Graphics Software</i>	2018	Y	T	T	T
23	Villa, Maria Galve, et al	<i>Modifiable Motion Graphics For Capturing Sensations</i>	2020	Y	Y	T	T
24	Winwin Wiana, et al	<i>The Effectiveness of Using Interactive Multimedia Based on Motion Graphic In Concept Mastering Enhancement And Fashion Designing Skill In Digital Format</i>	2018	Y	Y	Y	Y
25	Zhang Ruirui, Chi Cheng	<i>Ink Animation Art in the Digital Age</i>	2012	Y	T	T	T

Dihasilkan 10 jurnal yang dijadikan sumber data dalam penelitian ini (dengan tanda Y pada kolom hasil)

### **RQ1. Apakah media pembelajaran berbasis motion graphic dapat memberikan dampak pada nilai siswa?**

Untuk dapat menjawab RQ1, maka akan dibuat tabel yang dapat mengelompokkan jurnal berdasarkan dampak motion graphic terhadap nilai siswa. Hasil dari RQ1 disajikan dalam tabel berikut,

Tabel 2. Pengekompokkan berdasarkan dampak

No	Dampak	Jumlah
1	Secara langsung memberikan dampak positif terhadap nilai siswa	7
2	Tidak secara langsung memberikan dampak positif terhadap nilai siswa	1
3	Tidak dijelaskan/ tidak ada dampak terhadap nilai siswa	3

Hasil Tabel 2 menunjukkan mayoritas (7 dari 10) jurnal mengatakan bahwa motion graphic memberikan dampak positif terhadap nilai siswa.

### **RQ2. Apakah metode yang digunakan dalam penelitian tentang motion graphic?**

Tabel 3 dibuat untuk dapat menjawab RQ2 yaitu dengan mengelompokkan jurnal berdasarkan metode penelitian yang digunakan.

Tabel 3. Pengekompokkan berdasarkan metode

No	Metode	Jumlah
1	Research and Development	4
2	ADDIE	1
3	Partial Least Square	1
4	Literature Review	1
5	Penelitian Tindakan Kelas	2
6	Exploratory Sequential Mixed	1

Berdasarkan Tabel 3, metode yang paling banyak digunakan adalah Research and Development (4).

**RQ3. Bagaimakah cara pengembangan media motion graphic sehingga dapat menjadi pilihan media pembelajaran?**

Untuk dapat menjawab pertanyaan tersebut, diperlukan analisis terhadap setiap jurnal untuk dapat mengetahui cara pengembangan media.

Islam, et al (2014) berdasar pada tujuan yaitu ingin mengganti cara pengajaran hafalan dengan penggunaan teknologi yang menghasilkan konten menarik. Langkah penelitiannya dengan guru membagi siswa menjadi tiga kelompok dan memberi 15 soal pilihan ganda, kelompok pertama dengan pembelajaran tradisional, kelompok kedua dengan pembelajaran visual (hanya melihat media pembelajaran video), kelompok ketiga dengan pembelajaran kombinasi (melihat video dan dijelaskan oleh guru). Hasil menunjukkan bahwa kelompok ketiga menunjukkan nilai tertinggi dalam menjawab soal dibanding dengan dua kelompok lain. Metode ini menunjukkan perbaikan pada kemampuan belajar siswa, terutama ketika 'pembelajaran interaktif' digunakan sebagai alat pembelajaran utama, meskipun penelitian ini tidak ada atensi untuk menggantikan sistem pembelajaran konvensional. Penelitian ini akan membantu guru yang akan mengajar dengan sistem pembelajaran interaktif.

Hadryanti (2016) melakukan penelitian yang datang dari beberapa

permasalahan antara lain siswa merasa malu untuk berbicara bahasa Inggris di depan guru dan teman-temannya, siswa memilih untuk menggunakan bahasa mereka sendiri, terbatasnya waktu untuk berlatih Bahasa Inggris. Siswa terlibat dalam Bahasa Inggris hanya saat pelajaran berlangsung, materi tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari, media pembelajaran kurang menarik. Dengan pendekatan penelitian kelas dengan rincian kegiatan penelitian dibagi menjadi tiga tahap, kegiatan pra mengajar, kegiatan mengajar, dan kegiatan pasca mengajar, dapat menghasilkan beberapa kesimpulan, penggunaan media animasi bergerak dapat menjadi salah satu pilihan dalam pengajaran berbicara dimana siswa menonton film animasi dan menceritakan kembali secara berpasangan, metode berpasangan cukup ampuh dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa di depan kelas, karena mereka merasa jauh lebih nyaman.

Yusuf (2017) mempunyai penelitian yang dikembangkan dengan metode ADDIE, penelitian ini menghasilkan media dengan detail sebagai berikut, ada 6 menu utama, kompetensi dasar terkait materi enzim dan metabolisme sel; penjabaran kompetensi dasar sebagai ruang lingkup materi dalam video; materi sebagai bahan diskusi di kelas terdiri dari enzim, katabolisme dan anabolisme; profil penulis; kuis; dan daftar pustaka. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi valid memenuhi kriteria dan layak digunakan setelah revisi.

## SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian yang sudah dilakukan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu,

1. Media pembelajaran motion graphic video secara langsung memberikan dampak positif terhadap nilai siswa.
2. Berdasarkan dari jurnal yang digunakan maka metode penelitian yang paling banyak digunakan adalah Research and Development

## DAFTAR PUSTAKA

- Amali, Lanto Ningrayati, et al. 2020. Motion Graphic Animation Video as Alternative Learning Media
- Bendazzi, Giannalberto. 2016. Animation: A World History Volume I: Foundations - The Golden Age. Florida;CRC Press
- Cuc, Maria Claudia. 2014. The Influence Of Media On Formal And Informal Education, 68-72.
- Curran, Steven. 2000. Motion Graphics: Graphics Design for Broadcast and Film. Amerika: Rockport
- Dajani, Dima dan Hegleh, Abdallah S. Abu. 2019. Behavior intention of animation usage among university students
- Hadryanti, Fitrona, dan Narius, Don. 2016. Teaching Speaking By Using Short Cartoon Movies To Senior High School Students
- Hanif, Muhammad. 2020. The Development and Effectiveness of Motion Graphic Animation Videos to Improve Primary School Students' Sciences Learning Outcomes
- Hapsari, Angganingrum Shinta, et al. 2019. Motion Graphic Animation Videos to Improve the Learning Outcomes of Elementary School Students
- Islam, Md. Baharul, et al. 2014. Child Education Through Animation: An Experimental Study
- Kaczmarek, Lukasz D. 2017. Hedonic Motivation. Institute of Psychology University in Poznań.
- Machda, Firman. 2010. History of Motion Graphic – Motion by Design. Edisi 1 Februari. 2010
- Meyer, Katja, et al. 2010. Effects of Animation's Speed of Presentation on Perceptual Processing and Learning. Learning and Instruction. 136-145
- Nurdyansyah, et al. 2020. How to Make Use of Animation to Improve Primary School Students' English Achievement?
- Pricahyo, Eko Wahyu, et al. 2018. Development of Motion Graphic Animation Video in Elementary School
- Shaw, Austin. 2016. Design for Motion: Motion Design Techniques & Fundamentals. New York
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2012. Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tridiani, et al. 2019. Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia. Indonesian Journal of Information Systems
- van Hooijdonk, Mare., et al. 2020, Creative Problem Solving in Primary Education: Exploring the Role of Fact Finding,

## SARAN

Dari hasil penelitian ini, merekomendasikan perlunya guru atau tenaga pengajar untuk lebih kreatif serta dapat mengeksplor media-media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan peran aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang tentu saja akan bermuara pada meningkatnya hasil belajar.

Problem Finding, and Solution Finding  
across Tasks

- Walther-Franks, Benjamin dan Malaka, Rainer. 2014. An Interaction Approach to Computer Animation.
- Wiana, Winwin, et al. 2018. The Effectiveness of Using Interactive Multimedia Based on Motion Graphic in Concept Mastering Enhancement and Fashion Designing Skill in Digital Format
- Wibawa, Setya Chendra, et al. 2017. The Design and Implementation of an Educational Multimedia Interactive Operation System Using Lectora Inspire
- Wibawa, Setya Chendra, et al. 2018. Creative Digital Worksheet Base on Mobile Learning
- Wibawa, Setya Chendra, et al. 2019. Teaching Applied: Synectics Application using Leadership Instructional on Creative Design Subject for Upgrading Creativity
- Yusuf, Muhammad Mustofa, et al. 2017. Developing Of Instructional Media-Based Animation Video on Enzyme And Metabolism Material In Senior High School

