

Pemanfaatan Motion Graphic Dalam Mendukung Penyampaian Pesan Game Show Edukasi “Clash Of Champions”

William Sanjaya¹

¹Universitas Bunda Mulia, Desain Interaktif, Fakultas Teknologi dan Desain, Tangerang Selatan
Email : ¹williamsanjaya1993@gmail.com

ABSTRAK: *Motion graphic* memiliki fungsi agar pesan dapat disampaikan dengan efisien dan menarik kepada penonton. "*Clash of Champions*" merupakan *game show* edukasi yang menerapkan *motion graphic* di sepanjang video agar pesan dapat tersampaikan dengan baik. Penelitian ini dilakukan untuk membahas fungsi penerapan *motion graphic* dalam mendukung penyampaian pesan dalam "*Clash of Champions*". Metode yang digunakan merupakan metode konten analisis melalui metode kualitatif. Pendekatan yang digunakan adalah *pusposive sampling*. Teori yang digunakan merupakan teori *motion graphic* yang dikemukakan oleh Austin Shaw. Dari penelitian yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa terdapat *motion graphic* berupa infografis, *kinetic typography* dan karakter. Infografis tersebut digunakan dalam mendeskripsikan profil peserta, situasi, permainan dan hasil di sepanjang video. *Kinetic typography* memberikan nuansa "teknologi" pada tampilan teks. *Motion graphic* berbasis karakter digunakan untuk menunjukkan sosok tutor yang memberitahu informasi penting pada acara. Dengan demikian, penerapan *motion graphic* pada "*Clash of Champions*" dapat memberikan informasi dengan efisien sehingga video yang ditampilkan menjadi informatif, persuasif dan inspiratif bagi penontonnya.

Diterima:
19/08/2024
Direvisi:
06/09/2024
Disetujui:
20/09/2024

Kata kunci: *motion, graphic, pesan, clash, champions*

Motion Graphics Utilization As Supporting Media To Convey Message In “Clash Of Champions”

ABSTRACT: *Motion graphics have functions that allow messages to be delivered efficiently and attractively to the audience. "Clash of Champions" is an educational game show that applies motion graphics throughout the video so that the message can be delivered well. This study was conducted to discuss the application of the function of motion graphics in supporting message delivery in "Clash of Champions". The method used is content analysis using a qualitative method. Other than that, this research also uses a purposive sampling approach. The theory used is the motion graphic theory proposed by Austin Shaw. From the research that has been done, it is concluded that there are motion graphics in the form of infographics, kinetic typography, and characters. Infographics describe the profiles of participants, situations, games, and results throughout the video. Kinetic typography gives a "technological" feel to the text display. Character-based motion graphics are used to show the figure of the tutor who delivers important information at the event. Thus, motion graphics in "Clash of Champions" can provide information efficiently so that the videos displayed are informative, persuasive, and inspiring for the audience.*

Keywords: *motion, graphic, message, clash, champions*

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman, terdapat perkembangan di bidang teknologi dan informasi dimana medium audio visual menjadi bagian dari perkembangan tersebut (Sanjaya, 2023a). Perkembangan media tersebut dimanfaatkan sebagai media yang dapat menyampaikan konten yang edukatif. Nadya (2021) menjelaskan bahwa penyampaian media audio visual perlu disampaikan dengan memperhatikan konsep visual maupun perancangan agar pesan dapat diterima dengan baik. Perancangan media audio visual yang tidak menerapkan prinsip - prinsip perancangannya dapat mengganggu penyampaian pesan. Contohnya, karya audio visual berupa motion graphic yang hanya memperhatikan estetika tanpa memperhatikan fungsi setiap elemen - elemen visual yang digunakan dalam penyampaian pesannya sehingga informasi yang disampaikan tidak maksimal. Andang (Wijanarko, 2020) juga menjelaskan bahwa visual berupa karakter yang menarik saja tidak cukup, sehingga prinsip dasar dan teknik tertentu perlu dipahami sehingga media audio visual yang diciptakan dapat menarik dan informatif.

Film merupakan salah satu jenis karya sastra yang memiliki kemampuan dalam penyampaian gagasan, pengalaman dan saran kepada penontonnya (Sanjaya, 2024). Film juga bisa dikatakan sebagai medium audio visual yang diolah dalam bentuk gambar bergerak. Gambar bergerak tersebut memiliki kemampuan dalam pembentukan sebuah cerita (Sanjaya, 2023b). Terdapat elemen - elemen pendukung yang membentuk dari sebuah film. Elemen - elemen tersebut dikategorikan ke dalam dua jenis, yaitu elemen naratif dan sinematik (Sanjaya & Marian, 2023). Salah satu bentuk produksi yang membantu proses terciptanya medium audio visual adalah film animasi (Sandi, 2021).

Animasi merupakan bentuk media gambar bergerak yang digemari masyarakat karena memiliki kemampuan dalam menyampaikan gagasan, informasi dan hiburan secara menarik (Wijanarko, 2020). Animasi diartikan sebagai proses pemberian kehidupan terhadap benda mati (Nadya, 2024). Animasi dapat ditunjukkan dengan penyusunan rangkaian gambar yang divisualkan dengan cepat secara berurutan sehingga menciptakan ilusi pergerakan pada pandangan manusia (Saragih & Sirait, 2023). Animasi memiliki kemampuan dalam menunjukkan informasi pada visual secara interaktif, dimana terdapat penggabungan berbagai elemen - elemen di dalamnya yang meliputi pergerakan, warna dan suara sehingga lebih menarik dan berkesan pada *audiens* (Melati et al., 2023). Terdapat beberapa jenis animasi, yaitu animasi 2 dimensi, 3 dimensi, animasi jepang (*anime*), *stop-motion* dan *motion graphic* (Melati et al., 2023).

Motion graphic merupakan media audio visual yang memiliki kepopuleran di era perkembangan teknologi (Yudhana & Gunawan, 2023). Berdasarkan penelitian yang dilakukan, Lanto et al (Amali et al., 2020) menjelaskan bahwa istilah *motion graphic* digunakan pertama kali oleh seorang animator terkenal, John Withney, sedangkan Saul Bass merupakan orang pertama yang menerapkan *motion graphic* dalam karyanya. *Motion graphic* diambil dari kata *motion* yang berarti gerak, sedangkan *graphic* yang berarti grafis. Dengan demikian, *motion graphic* bisa disebut sebagai grafis yang bergerak (Sarahdibba, 2017). *Motion graphic* merupakan salah satu cabang ilmu desain, dimana terdapat penggabungan elemen

- elemen grafis berupa bentuk, tekstur, ukuran, arah dan raut dengan pergerakan sehingga menciptakan ilusi gerak (Romadonah & Maharani, 2019). *Motion graphic* merupakan salah satu jenis dari animasi 2 dimensi yang mengkombinasikan berbagai jenis - jenis seni, misalkan *fine art*, fotografi, ilustrasi, *digital art*, tipografi dan gambar menjadi elemen - elemen yang memiliki pergerakan (Nastiti et al., 2021). *Motion graphic* merupakan salah satu media efektif dalam menyampaikan informasi dan mempromosikan produk sesuai dengan target pasar yang dituju (Rosalia & Hidajat, 2022). Dengan menggunakan animasi berupa *motion graphic*, informasi dari produk yang disampaikan dapat diterima dengan lebih jelas (Margery & Saputra, 2023). Selain itu, penciptaan *motion graphic* juga dapat meminimalisir pengeluaran biaya produksi yang besar (Tanaya & Putra, 2023). Dalam penelitiannya, Martinus dan Credo menjelaskan bahwa *motion graphic* merupakan video yang memiliki penggabungan dari pergerakan pada elemen - elemen grafis. *Motion graphic* dibuat agar dapat menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh penonton (Prasetyo, 2024).

Clash of champions merupakan *game show* edukasi yang memiliki 40 kontestan dari berbagai perguruan tinggi ternama di Indonesia maupun di luar negeri (Samodra, 2024). *Game show* sekaligus ajang pencarian pelajar terbaik tersebut diadakan oleh perusahaan pendidikan yang bernama Ruangguru (Shanti & Zulaikha, 2024). Konten yang ditunjukkan dari setiap episodenya memiliki sifat yang edukatif dan inspiratif, sehingga dapat menarik jutaan penonton di Indonesia. Dilansir per tanggal 30 Juli 2024 pada kanal *Youtube*, salah satu video dari *web series*, yaitu "*Clash of Champions Episode 1*" telah mencapai lebih dari 9,4 juta penonton. Konten yang unik dan menarik pada setiap video dalam *web series* yang ditampilkan mampu membuat *Clash of Champions* sebagai *web series* yang populer di Indonesia. Terdapat penerapan *motion graphic* di bagian - bagian dari video yang memberikan informasi sehingga penonton dapat menerima pesan dengan efisien. *Motion graphic* tersebut disajikan dengan kombinasi dari elemen - elemen grafis yang mampu menarik perhatian penonton, sehingga mengetahui informasi di sepanjang video.

Dalam buku “*Motion for Design: Fundamentals and Techniques of Motion Design*”, Austin Shaw (2019) menjelaskan bahwa *motion graphic* merupakan bidang yang mengkombinasikan pergerakan dan media grafis (Shaw, 2019). Terdapat berbagai disiplin ilmu media yang diterapkan, seperti animasi, film dan suara. Disiplin media grafis yang diterapkan meliputi desain grafis, ilustrasi, fotografi dan seni lukis (Shaw, 2019). Terdapat beberapa jenis pembuatan *motion graphic* yang meliputi ilustratif, infografis, karakter, dan modern (Shaw, 2019).

Motion graphic yang berbasis tipografi disebut sebagai *kinetic typography*. *Kinetic typography* merupakan penggabungan dari teks dan pergerakan, sehingga menambahkan dimensi pada waktu dan pergerakannya. Penciptaan *kinetic typography* membutuhkan pemahaman dari prinsip - prinsip tipografi, seperti jenis font dan istilah - istilah pengaturan *font* (Shaw, 2019). *Font* memiliki berbagai jenis, dua jenis yang populer dari font adalah *Serif* dan *San Serif*. *Serif* merupakan salah satu jenis huruf yang ditandai dengan penambahan batang pada ujung bagian - bagian tertentu pada teks. *Serif* cocok pada desain yang bersifat tradisional. *San Serif* merupakan jenis huruf yang tidak memiliki batang tambahan. *San Serif* lebih bersifat modern dan kontemporer sehingga lebih mudah dibaca (Shaw, 2019).



Gambar 1. Contoh Tipografi Untuk Project “Lifetime” oleh Beat Baudenbacher
Sumber: *Design for Motion - Fundamentals and Techniques of Motion Design* oleh Austin Shaw (2019)

Sifat dari penerapan teks itu sendiri dapat divariasikan, misalkan dengan membuat teks yang bersifat grafis, tulisan tangan, 3 dimensi atau dipadukan dengan gambar di sekitar teksnya. Selain itu, pengaturan tipografi juga meliputi pemilihan warna, tekstur dan huruf yang sesuai dengan konsep (Shaw, 2019).



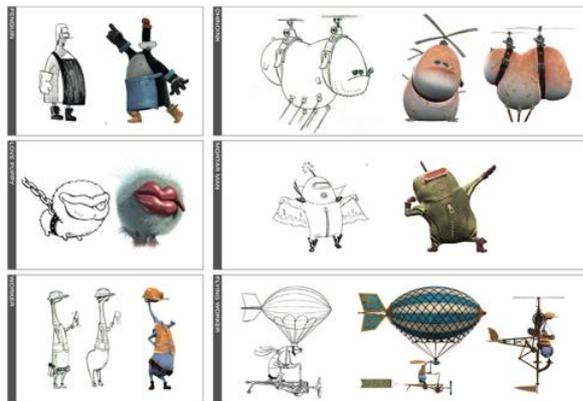
Gambar 2. Contoh Penerapan *Kinetic Typography* Dalam “*Game of Shadow*” Untuk Warner Bros Yang Dibuat Oleh Danny Yount
Sumber: *Design for Motion - Fundamentals and Techniques of Motion Design* oleh Austin Shaw (2019)

Infografis merupakan proses pengubahan informasi, gagasan dan data ke dalam bentuk visual yang mudah dipahami oleh *audiens*. Berbeda dengan *Kinetic typography*, penciptaan *motion graphic* infografis dapat mencangkup *kinetic typography*, grafis yang memiliki informasi hingga tampilan pengguna. Infografis membuat gagasan yang kompleks ke dalam bentuk yang sederhana, seperti simbol, peta, *emoji*. Dengan bentuk yang sederhana, infografis mampu menciptakan pergerakan dari bentuk kompleks, *icon*, simbol dalam merepresentasikan informasi secara cepat. Selain itu, terdapat prinsip - prinsip yang diterapkan, seperti hirarki visual, warna, *value* atau kecerahan, ukuran dan kedalaman. Infografis juga menerapkan *grid system* yang membuat jarak dan kesejajaran dari desain, sehingga lebih rapi. Penggunaan bentuk - bentuk geometri sederhana yang digunakan adalah lingkaran, segitiga, persegi. Selanjutnya, terdapat penerapan duplikasi, variasi dan *offsetting* dalam penekanan pergerakannya. Kombinasi dari bentuk sederhana tersebut membentuk simbol dan *icon* dapat membuat *motion graphic* lebih mudah dipahami informasinya (Shaw, 2019).

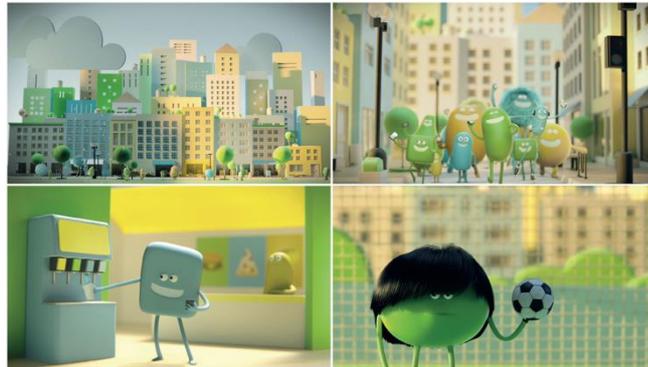


Gambar 3. Contoh Penerapan Infografis Pada *Project “Gentleman Scholar”*
Sumber: *Design for Motion - Fundamentals and Techniques of Motion Design* oleh Austin Shaw (2019)

Motion design yang didasarkan pada karakter menekankan emosi, sehingga penonton dapat lebih relevan dengan konten yang disajikan. Karakter dapat dibuat dengan bentuk - bentuk sederhana, seperti garis, bentuk dan warna (Shaw, 2019).



Gambar 4. Contoh Penerapan Desain Karakter Untuk *Project Komersil “Happiness Factory”* Coca Cola Oleh Kyle Matulick
Sumber: *Design for Motion - Fundamentals and Techniques of Motion Design* oleh Austin Shaw (2019)



Gambar 5. Contoh Pembuatan Desain Karakter 3 Dimensi Untuk Project *Motion Graphic* “Anthem” Pada Produk. *Cricket* oleh Kylie Matulick
Sumber: *Design for Motion - Fundamentals and Techniques of Motion Design* oleh Austin Shaw (2019)

Selanjutnya, karakter juga dapat diciptakan dengan membuat profil sehingga memiliki sifat dan keunikan. Karakter yang dibuat untuk *motion graphic* dapat bersifat 2 dimensi maupun 3 dimensi (Shaw, 2019). Penelitian ini dilakukan untuk membahas penerapan berbagai jenis *motion graphic* dalam mendukung penyampaian pesan pada *game show* edukasi “*Clash of Champions Episode 1*”. Prinsip - prinsip tersebut diterapkan sehingga pesan media audio visual berupa *motion graphic* dapat mendukung penyampaian informasi, sehingga *game show* “*Clash of Champions Episode 1*” tidak hanya menjadi *game show* yang menarik, namun juga edukatif.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian konten analisis (*content analysis*) dengan pendekatan kualitatif. *Content analysis* atau konten analisis merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan menjabarkan isi komunikasi pada media massa secara objektif, sistematis dan sebenar - benarnya (Saatcı, 2020). Bogdan dan Taylor (2020) menjelaskan bahwa metode kualitatif adalah metode yang menggunakan deskripsi dan gambar dalam penjabaran objek penelitian yang diteliti. Objek yang menjadi bahan penelitiannya adalah *game show* edukasi “*Clash of Champions* Episode 1”. Salah satu pendekatan yang umum digunakan dalam penelitian konten analisis adalah *pusposive sampling*. *Pusposive sampling* dilakukan dengan pengambilan sampel dari objek yang diteliti sebagai bahan kajian dari penelitian yang dilakukan (Abdussamad, 2021). Dalam melakukan pendekatan *purposive sampling*, diperlukan pengumpulan keputusan terhadap pengambilan *sampling*, seperti penentuan tujuan, objek, bentuk, dan jumlah kebutuhan *sampling* (Rukmana et al., 2021). Objek *sampling* yang dijadikan bahan penelitian adalah tangkapan layar yang menunjukkan efisiensi perancangan *motion graphic* dalam *game show* edukasi “*Clash of Champions* Episode 1”. Bentuk dari *sampling* tersebut berupa tangkapan layar yang memiliki elemen visual yang mendukung fungsi dari penerapan *motion graphic*, seperti bentuk, tipografi, infografis maupun karakter. Selain itu, jumlah dari *sampling* yang diambil disesuaikan dengan frekuensi munculnya *motion graphic* sehingga fungsi dari penerapan *motion graphic* tersebut dapat ditonjolkan. Teori yang digunakan merupakan teori *motion graphic* yang dikemukakan oleh Austin Shaw. Penelitian ini dilakukan dengan penjabaran segmen berdasarkan durasi. Kemudian, dilakukan juga penjabaran penggunaan jenis *motion graphic* pada segmen segmen tersebut. Dari analisis *motion graphic* yang digunakan, dilakukan penjabaran fungsi *motion graphic* dalam mendukung penyampaian pesan pada *game show* edukasi “*Clash of Champions*”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Segmen dan Penggunaan Jenis *Motion Graphic* Pada *Game Show* Edukasi "*Clash of Champions Episode 1*"

Terdapat segmen - segmen yang dijabarkan ke dalam indikasi *timecode* dari video. Indikasi tersebut menunjukkan penggunaan *motion graphic* yang diterapkan pada setiap bagian - bagian video. Selain itu, terdapat penerapan *motion graphic* berdasarkan jenisnya yang dijabarkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Bagian Video (Segmen) dan Penggunaan Jenis *Motion Graphic* Pada *Game Show* Edukasi "*Clash of Champions Episode 1*"
Sumber: Youtube *Channel* Ruangguru Bimbel Terbesar No.1 di Indonesia

Segmen	<i>Timecode</i>	Deskripsi Segmen	<i>Motion Graphic</i>	Jenis <i>Motion Graphic</i>
1	00:00 - 01:43	Pembukaan dan Pengenalan Karakter Aurora Sebagai Tutor		Infografis 2 dan 3 Dimensi, Karakter 3 Dimensi, <i>Kinetic Typography</i>

		
<p>2 01:43 - 06:53 Pengenalan Profil Peserta, IPK, Asal Universitas, Penghargaan</p>		<p>Infografis dan <i>Kinetic Typography</i></p>

				
3	06:53 - 08:52	Penjelasan Tentang Peraturan Permainan “Extreme Addition”		Infografis dan <i>Kinetic Typography</i>
4	08:52 - 18:36	Permainan “Extreme Addition” Ronde Pertama		Infografis, Karakter 3 Dimensi dan <i>Kinetic Typography</i>

<p>5 18:36 - 27:39 Permainan “<i>Extreme Addition</i>” Ronde Kedua</p>		<p>Infografis, Karakter 3 Dimensi dan <i>Kinetic Typography</i></p>

<p>6 27:39 - 37:00 Permainan “<i>Extreme addition</i>” Ronde Ketiga</p>		<p>Infografis, Karakter 3 Dimensi dan <i>Kinetic Typography</i></p>

				
7	37:00 - 38:49	Pengumuman Kompetitor Baru Dari Universitas Yang Ada Di Luar Negeri		Infografis dan <i>Kinetic Typography</i>
8	38:49 - 40:30	<i>Teaser Episode 2</i>		Infografis

Tabel Penjabaran Fungsi *Motion Graphic Game Show* Edukasi “*Clash of Champion Episode 1*”

Terdapat beberapa jenis *motion graphic* yang digunakan di beberapa maupun di seluruh segmen pada *game show* edukasi “*Clash of Champions*” yang dijabarkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Fungsi *Motion Graphic* Pada *Game Show* Edukasi "*Clash of Champions* Episode 1"
Sumber: Youtube *Channel* Ruangguru Bimbel Terbesar No.1 di Indonesia

Gambar <i>Motion Graphic</i>	Jenis <i>Motion Graphic</i>	Fungsi	Digunakan Pada Segmen
	<i>Kinetic Typography</i>	Terdapat pergerakan pada teks pada awal video dengan tulisan " <i>Are You Ready</i> ", pemberian <i>kinetic typography</i> berupa animasi huruf acak memberikan nuansa teknologi dalam adegan.	1
	Infografis	Terdapat tulisan " <i>Clash of Champions</i> " yang muncul dengan efek pencahayaan, tanpa ada animasi <i>kinetic typography</i> . Tulisan " <i>Clash of Champions</i> " muncul di sepanjang pergantian segmen pada video. Dengan demikian, tulisan " <i>Clash of Champions</i> " dapat digunakan sebagai transisi sekaligus pengingat judul acara <i>game show</i> pada video.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
	Karakter	Terdapat <i>motion graphic</i> berupa karakter 3 dimensi. Karakter muncul sebagai tutor, sehingga penonton mengetahui suara yang mengarahkan peserta di sepanjang permainan. Dengan adanya <i>motion graphic</i> berupa karakter, penonton ditunjukkan kepada sosok karakter tutor sebagai sosok yang mengarahkan acara <i>game show</i> edukasi " <i>Clash of Champions</i> ".	1
	Infografis	Terdapat infografis berupa teks yang mendeskripsikan nama universitas. Infografis tersebut memberitahu penonton asal universitas dari setiap peserta di awal dan akhir video (<i>profile</i> peserta baru dari universitas luar negeri).	2,7
	Infografis	Terdapat infografis dengan tulisan yang menunjukkan penghargaan yang pernah didapatkan beberapa peserta. Dengan adanya infografis tersebut, penonton memahami bahwa seluruh peserta memiliki penghargaan di bidangnya masing - masing, sehingga sesuai dengan judul acaranya, yaitu " <i>clash of champions</i> " atau peperangan para juara.	2
	Infografis	Terdapat infografis yang menunjukkan nama, asal universitas dan indeks prestasi setiap peserta. Dengan adanya infografis tersebut, penonton memahami bahwa para peserta " <i>Clash of Champions</i> " merupakan mahasiswa dari berbagai universitas di Indonesia yang memiliki indeks prestasi yang baik.	2, 3, 4, 5, 6
	Infografis	Terdapat infografis dengan bentuk - bentuk sederhana disertai dengan tulisan "3 ronde". Infografis dengan tersebut menunjukkan informasi tentang 3 babak permainan yang akan dijalankan setiap peserta sebagai bagian dari acara.	3

	Infografis	Terdapat infografis yang menunjukkan bentuk - bentuk kepala dan tubuh manusia secara kasar. Selain itu, terdapat tulisan "lolos" dan jumlah pesertanya. Dengan infografis tersebut, penonton dapat memahami bahwa 30 peserta yang lolos pada 3 ronde akan terseleksi untuk mengikuti babak selanjutnya, sedangkan 10 peserta lainnya dinyatakan gagal.	3, 5, 6
	Infografis	Terdapat infografis dengan dengan bentuk manusia dan tubuh yang kasar beserta tulisan "Eliminasi". Infografis tersebut memberitahu bahwa 10 peserta yang gagal akan tereliminasi pada permainan.	3
	Infografis	Terdapat infografis dengan tulisan "Extreme Edition" dan "Round 1". Infografis tersebut menunjukkan jenis permainan dan ronde yang dijalani setiap peserta.	3, 5, 6
	Infografis	Terdapat infografis berupa angka - angka. Infografis tersebut terjadi ketika Aurora memberitahu soal. Dengan demikian, infografis tersebut berfungsi untuk memberitahu audiens soal yang harus diselesaikan oleh setiap peserta sesuai dengan ronde yang dijalankan.	3, 5, 6
	Infografis, <i>Kinetic</i> <i>Typography</i>	Terdapat infografis yang menunjukkan profil peserta yang meliputi nama, asal universitas dan indeks prestasi. Selain itu, terdapat penerapan pergerakan animasi ketika memunculkan teksnya. Dengan adanya <i>kinetic typography</i> , tampilan infografis menjadi lebih bernuansa "teknologi", sedangkan infografis memberitahu penonton tentang profil peserta.	2, 4, 5, 6
	Infografis, Karakter	Terdapat infografis berupa teks dan bentuk pada latar belakang yang mendeskripsikan situasi yang dialami peserta ketika menyelesaikan soal. Selain itu, terdapat karakter Aurora di sebelahnya dengan pergerakan yang sederhana. Infografis tersebut memberitahu audiens terhadap situasi yang dialami peserta, sedangkan karakter Aurora memberikan nuansa "tutor", seolah memberitahu keadaan peserta pada adegan.	4, 5, 6
	Infografis	Terdapat infografis dengan tulisan nama, universitas, program studi, ronde, urutan lolos, gambar foto, bentuk centang dan bentuk di latar belakang. Infografis tersebut menunjukkan nama peserta yang lolos dalam mengerjakan soal.	4, 5, 6

	Infografis	Terdapat tampilan infografis berupa tombol huruf. Infografis tersebut menunjukkan angka yang <i>diinput</i> oleh peserta. Selain itu, infografis tersebut berubah menjadi kehijauan jika berhasil. Namun, muncul deskripsi yang menjelaskan kegagalan peserta, jika angka yang dimasukkan salah.	4, 5, 6
	Infografis	Terdapat infografis dengan tulisan " <i>Available Spot</i> " dan angka. Infografis tersebut terjadi ketika ada peserta yang berhasil menyelesaikan soal. Infografis tersebut memberitahu penonton sisa kuota peserta yang dapat lolos pada ronde tersebut.	4, 5, 6
	Infografis	Terdapat infografis berupa nomor, nama peserta, asal universitas, bentuk garis yang memiliki indikasi warna, bendera dan tulisan "durasi pengerjaan". Infografis tersebut terjadi di akhir babak permainan ronde 1, 2 dan 3. Dengan adanya infografis tersebut, penonton mengetahui nama, profil dan urutan peserta yang lolos.	4, 5, 6
	Infografis	Terdapat infografis berupa angka dan bentuk yang merepresentasikan soal yang dikerjakan peserta. Infografis tersebut muncul ketika salah satu peserta menjelaskan tentang soal pada ronde ke-2. Dengan infografis tersebut, penonton memahami cara pemecahan soal yang dihadapi peserta pada ronde ke-2.	5
	Infografis	Terdapat infografis berupa sekumpulan teks yang muncul secara acak. Infografis tersebut muncul ketika salah satu peserta mencoba menjelaskan cara pemecahannya. Namun, infografis tersebut menunjukkan nuansa "kebingungan" penonton ketika mendengarkan penjelasan peserta tersebut.	5
	Infografis	Terdapat penerapan infografis berupa kartu yang berisikan foto, nama, asal universitas, program studi, indeks prestasi, tulisan "ruang guru" dan "eliminasi". Infografis tersebut menunjukkan peserta yang tereliminasi pada permainan.	6
	Infografis	Di akhir video, terdapat penerapan infografis berupa kartu yang menunjukkan profil dan foto setiap peserta. Infografis tersebut menunjukkan setiap peserta yang lolos dari permainan pada episode pertama.	8

KESIMPULAN

Motion graphic merupakan salah satu jenis animasi yang memiliki kemampuan dalam menyampaikan pesan secara efektif dan menarik pada penonton. Penerapan *motion graphic* pada *game show* edukasi "*Clash of Champions*" meliputi infografis, *kinetic typography* dan karakter. *Motion graphic* berupa infografis merupakan *motion graphic* yang diterapkan di seluruh sebagian besar segmen. Penerapan infografis tersebut memberitahu penonton tentang profil peserta, permainan, situasi dan hasil dari acara *game show* "*Clash of Champoins*". Penerapan *motion graphic* karakter memberikan gambaran sosok tutor yang memberitahu informasi penting di sepanjang acara. Selanjutnya, *kinetic typography* digunakan agar nuansa "teknologi" dapat dirasakan penonton. Dengan adanya *motion graphic*, pesan dan nuansa dari permainan dapat dipahami penonton. Dengan demikian, tujuan dari penciptaan video *game show* edukasi "*Clash of Champions*" dapat mengedukasi, memberi informasi dan menghibur penontonya. Perancangan *motion graphic* dengan penerapan prinsip pada konsep dan eksekusi pada setiap elemen visual dapat mendukung penyampaian pesan dalam media audio visual. Dengan demikian, penerapan prinsip perancangan *motion graphic* tidak hanya membuat estetika yang menarik pada tampilan visual sebuah media audio visual, namun juga memberikan informasi dan edukasi kepada penontonya. Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap agar pembahasan terhadap penerapan prinsip *motion graphic* pada jenis produksi audio visual lainnya dapat dibahas, sehingga fungsi *motion graphic* sebagai pendukung dapat lebih menonjol.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (P. Rapanna, Ed.).
- Amali, L. N., Zees, N., & Suhada, S. (2020). Motion graphic animation video as alternative learning media. *Jambura Journal of Informatics*, 2(1), 23–30.
- Margery, F., & Saputra, G. (2023). PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI ALTERNATIF MUSEUM BAHARI JAKARTA. *Titik Imaji*, 6(1).

- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.
- Murdiyanto, E. (2020). *PENELITIAN KUALITATIF* (1st ed.).
- Nadya, N. (2021). ANALISA VISUAL DESAIN KARAKTER SERIAL ANIMASI “KUKU ROCK YOU.” *Titik Imaji*, 4(1).
- Nadya, N. (2024). Peranan Konsep Latar Dan Efek Visual dengan Pendekatan Metode Proses Produksi Animasi pada Film " Dahulu Kala". *Titik Imaji*, 7(1).
- Nastiti, M. D., Mustaziri, & Tompunu, A. N. (2021). Animasi 2D (Motion Graphic) Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Etika Profesi. *Jurnal EL Sains*, 3(1), 37–42.
- Prasetyo, M. E. (2024). PERANCANGAN VIDEO INFORMATIF MOTION GRAPHIC TENTANG PEMBATAAN EMISI KARBON DAN PENGGUNAAN KENDARAAN LISTRIK. *Titik Imaji*, 7(1).
- Romadonah, E. S., & Maharani, I. N. (2019). Motions graphic sebagai media pembelajaran. *Jurnal Utile*, 5(2), 115–122.
- Rosalia, R., & Hidajat, H. (2022). PERANCANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI" INTERLAC PROBIOTIC" SUPLEMEN ANAK. *Titik Imaji*, 5(1).
- Rukmana, E. N., Samson, C. M. S., & Kusnandar, K. (2021). Penelitian Permainan Rakyat: Konten Analisis (Content Analysis) Pada Website Garuda RISTEK-BRIN. *Pustakaloka*, 13(2), 315.
- Saatc1, G. (2020). The Role of Local Festivals from The Brochure Layout Perspectives in Creating a Destination Image: A Content Analysis Research. *Yaşar Üniversitesi E-Dergisi*, 15(57), 24–37. <https://doi.org/10.19168/jyasar.558977>
- Samodra, F. P. (2024, June 30). *Mengenal Peserta Clash of Champions, University War Versi Indonesia*. Liputan 6.
- Sandi, S. (2021). Pemanfaatan Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Flashmx. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 12(2), 144–151.
- Sanjaya, W. (2023a). PENGGAMBARAN KENANGAN DAN KESEDIHAN MELALUI KOMPOSISI SINEMATOGRAFI PADA VIDEO MUSIK PESAN TERAKHIR. *CALACCITRA: JURNAL FILM DAN TELEVISI*, 3(2).
- Sanjaya, W. (2023b). VISUAL COMPOSITION IN BUILDING DRAMATIZATION OF SONG LYRICS IN THE MUSIC VIDEO “MELAWAN RESTU”: KOMPOSISI VISUAL DALAM MEMBANGUN DRAMATISASI LIRIK LAGU PADA VIDEO MUSIK “MELAWAN RESTU.” *VCD*, 8(2).

- Sanjaya, W. (2024). Analisis Match Cut dalam Membangun Penceritaan dalam Film Everything Everywhere All at Once. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 20(1), 1–22.
- Sanjaya, W., & Marian, H. (2023). Relasi Kepercayaan Diri pada Karakter Utama dengan Komposisi Visual di Film “TAR.” *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 9(02).
- Saragih, E. M., & Sirait, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbasis Plotagon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(4), 1005–1011.
- Sarahdibba, T. U. Y. (2017). Perancangan Animasi Motion Grafis sebagai Media Pengenalan Budaya dan Kesenian Wayang Golek. *Jurnal Sketsa*, 4(1), 63–70.
- Shanti, H. D., & Zulaikha, S. (2024, July 4). *Ruangguru adu kompetensi mahasiswa lewat Clash of Champions 2024*. Antara.
- Shaw, A. (2019). *Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design*.
- 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).
- Wijanarko, A. (2020). Implementasi Prinsip Animasi Straight Ahead Action pada Karakter Hewan Berbasis Animasi 2D. *JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia*, 1(1), 73–84.
- Yudhana, B. D., & Gunawan, O. A. (2023). Peran Motion Graphic Pada Animasi Kok Bisa Sebagai Media Komunikasi Visual. *Nivedana: Jurnal Komunikasi Dan Bahasa*, 4(1), 204–211.