



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 3 Tahun 2025 Page 1348-1358

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pembuatan Video Edukasi Berbasis Motion Graphic dengan Tema Mengatasi Kecanduan Media Sosial

Azizah Dwi Handayani^{1✉}, Sheanny Ocmi Sakti²

Universitas Negeri Padang

Email: azizahdwihandayani2003@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Kecanduan media sosial telah menjadi fenomena yang meluas dikalangan remaja saat ini. Penggunaan media sosial yang berlebihan memberikan dampak negatif bagi penggunanya, seperti terganggunya kualitas tidur dan menurunnya produktivitas. Memanfaatkan motion graphic sebagai media edukasi mampu menggabungkan elemen visual dan audio, sehingga lebih menarik dan mudah dipahami oleh audiens. Perancangan motion graphic bertujuan meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai kecanduan media sosial serta mengatasi perilaku tersebut berdasarkan teori habit loop yang dikenalkan oleh Charles Duhigg. Habit loop terdiri dari pemicu, rutinitas, dan hadiah. Metode perancangan menggunakan pipeline karena sistem pengerjaan lebih sistematis dan terstruktur, terdiri dari pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Hasil karya berupa video edukasi berbasis motion graphic tentang kecanduan media sosial dengan durasi 2 menit. gaya visual yang digunakan flat design serta penggunaan tone warna cerah dan lembut untuk membangun suasana positif. Motion graphic ini diharapkan mampu menjadi media edukasi terutama remaja dan dewasa muda agar lebih bijak dalam penggunaan media sosial, serta mampu mengelola waktu penggunaan media sosial yang berlebihan.

Kata Kunci: *Animasi, Motion Graphic, Media Edukasi, Kecanduan Media Sosial, Kebiasaan*

Abstract

Social media addiction has become a widespread phenomenon among teenagers today. Excessive use of social media has a negative impact on users such as disruption of sleep quality and decreased productivity. Utilizing motion graphics as an educational media is able to combine visual and audio elements, making it more interesting and easily understood by the audience. The motion graphic design aims to raise public awareness about social media addiction and overcome this behavior based on the habit loop theory introduced by Charles Duhigg. Habit loop consists of triggers, routines, and rewards. The design method uses a pipeline because the working system is more systematic and structured, consisting of pre-production, production, and post-production. The result of the work is a motion graphic-based educational video about social media addiction with a duration of 2 minutes. The visual style used is flat design and the use of bright and soft color tones to build a positive atmosphere. This motion graphic is expected to be an educational media, especially for teenagers and young adults, to be wiser in using social media, and to be able to manage excessive social media usage time.

Keywords: Animation, Motion Graphic, Educational Media, Social Media Addiction, Habits

PENDAHULUAN

Media sosial telah menjadi bagian tak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari masyarakat, terutama remaja. Remaja umur 15-16 tahun memiliki kecanduan internet lebih tinggi dibandingkan orang dewasa, karena remaja berada pada masa ingiin mencoba berbagai hal baru dalam kehidupan (Nuramadan, 2023). Menurut laporan we are social tahun 2024, rata-rata masyarakat indonesia menghabiskan waktu di media sosial selama 3 jam 11 menit perharinya. Durasi ini bisa terbilang cukup tinggi karena waktu rata-rata global menggunakan media sosial hanya 2 jam 23 menit kecanduan media sosial merupakan ketidakmampuan seseorang untuk mengontrol penggunaan media sosial yang menyebabkan masalah psikologis dan mengabaikan aktivitas lain seperti studi dan pekerjaan lainnya (Pata A, 2021). Kecanduan media sosial mampu membuat seseorang terdorong untuk terus menerus mengakses media sosial secara berlebihan, yang dapat mengganggu kualitas tidur, kurangnya produktivitas, hingga timbulnya perasaan negatif saat tidak menggunakan internet, seperti depresi, perubahan mood, kebosanan, dan kekosongan (Indriani, 2022). Bagi seseorang yang telah mengalami kecanduan, media sosial akan terasa santai, menghibur, menyenangkan, dan interaktif (Ayub & Sulaeman, 2022).

Masyarakat banyak yang tidak menyadari bahwa mereka telah mengalami kecanduan media sosial, karena mereka cenderung menganggap scrolling berlebihan atau terus-menerus mengecek notifikasi sebagai hal normal. Menggunakan teori pembentuk kebiasaan yang dikenal sebagai habit loop dalam konteks media sosial menjadi langkah

baru untuk mengatasi kecanduan media sosial, dengan memahami pemicu, rutinitas dan hadiah yang memperkuat siklus penggunaan media sosial secara berlebihan. Oleh karena itu, perlu sebuah media untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terutama remaja agar mengenali pola kecanduan media sosial dan belajar mengendalikan perilaku tersebut. Salah satunya melalui motion graphic. Motion graphic merupakan media visual yang menggabungkan desain grafis 2D dan 3D yang diharapkan menjadi lebih menarik dalam menyampaikan informasi dan ilmu pengetahuan (Ade Bastian, 2022).

Menggunakan motion graphic sebagai media edukasi visual dapat menarik perhatian audiens dengan menggunakan animasi dan grafis untuk menyampaikan informasi yang kompleks menjadi sederhana, sehingga memudahkan audiens memahami tentang dampak buruk kecanduan media sosial dan mampu mengelola kebiasaan tersebut. Menyajikan dampak kebiasaan bermain media sosial dalam format motion graphic, audiens tidak hanya memahami masalah, tetapi juga termotivasi untuk mengubah kebiasaan mereka ke arah yang lebih baik dengan membatasi waktu layar, menggunakan media sosial untuk hal yang lebih bermanfaat, dan menjaga keseimbangan antara kehidupan dunia digital dan dunia nyata.

METODE PENELITIAN

Teknik Pengumpulan Data

Berikut metode pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui durasi penggunaan media sosial yang diperoleh melalui laporan we are social tahun 2024. Menurut laporan tersebut durasi penggunaan media sosial masyarakat Indonesia rata-rata selama 3 jam 11 menit dengan penggunaan individu internet 66,5 % dari total populasi. Instagram menjadi platform media sosial paling favorit oleh masyarakat global.

b. Studi Pustaka

Studi pustaka digunakan sebagai sumber materi tentang teori pembentukan kebiasaan yang dipengaruhi karena adanya habit loop. Habit loop digunakan untuk mengubah kebiasaan bermain media sosial dengan memahami pemicu, rutinitas dan hadiah dari kebiasaan tersebut. Teori tentang pembentukan kebiasaan ini bersumber pada buku *The Power of Habit* karya Charles Duhigg. Menggunakan studi pustaka sebagai teknik pengambilan data untuk membuat motion graphic dapat membuat narasi motion graphic lebih valid dan merancang cerita yang mudah dipahami, mulai

dari penjelasan dasar tentang kebiasaan hingga cara kerja kebiasaan. Data yang diperoleh akan dianalisis untuk dijadikan dasar ide dan konsep motion graphic.

Metode Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan adalah metode pipeline, dengan pendekatan yang berfokus pada pembagian proses kerja secara terstruktur dan sistematis. Metode pipeline dipilih karena memberikan struktur kerja yang rapi, efisien dan memudahkan pengerjaan revisi. Dengan tiga tahapan yaitu, pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

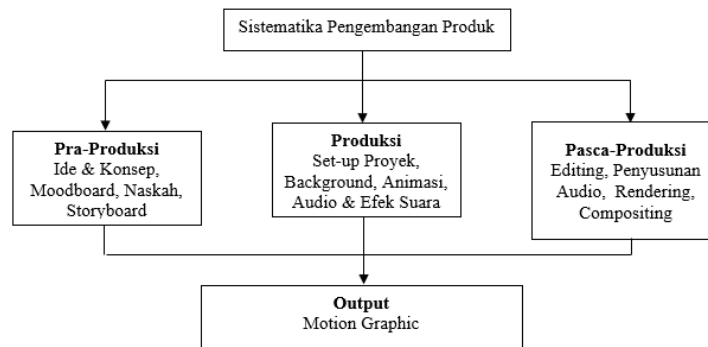


Figure 1. Tahapan Metode Pipeline

Pra-produksi merupakan tahapan awal dalam perancangan yang terdiri dari penentuan ide dan konsep, moodboard, scenario, hingga storyboard. Pemilihan ide dan konsep diusahakan harus memiliki keistimewaan, keunggulan serta keunikan agar menarik untuk diulas. Ide dan konsep dalam motion graphic berfokus pada penentuan gaya visual, pemilihan warna, font dan karakter untuk disampaikan secara efektif agar pesan dapat disampaikan dengan baik. Moodboard membantu perancangan dalam pengembangan gaya dan tema proyek. Pembuatan naskah atau scenario merupakan buku panduan dalam pembuatan karya, scenario dan naskah dikembangkan berdasarkan ide dan konsep yang telah ditentukan.. Storyboard berfungsi sebagai media untuk menyampaikan ide dan gagasan kepada orang lain dalam bentuk gambar, memberikan penjelasan tentang alur cerita berdasarkan gambaran besar, mulai dari awal cerita, bagian tengah, hingga akhir cerita.

Produksi adalah proses pembuatan motion graphic itu sendiri. Tahapan ini mencakup pembuatan motion graphic secara detail, seperti animasi karakter atau objek, pengaturan latar belakang, pengisi suara, dan penggabungan elemen-elemen visual lainnya. Tahapan produksi terdapat beberapa bagian seperti set-up proyek seperti hardware dan software yang digunakan, pembuatan asset dan background, animasi, serta penambahan audio dan efek suara. Setup proyek dilakukan untuk menentukan jenis atau

spesifikasi perangkat yang digunakan serta pengaturan teknis seperti resolusi, frame rate, durasi dan format file. Background merupakan segala sesuatu yang tidak bergerak yang berfungsi sebagai latar belakang dalam sebuah cerita (Pamungkas dalam Fami A et al, 2023). Animasi membuat elemen grafis menjadi bergerak karna adanya perubahan posisi, scale, hingga rotasi dan penerapan teknik animasi pada objek. Penambahan audio dan efek suara pada motion graphic dapat memperkuat pesan visual yang disampaikan karena mampu memperjelas informasi serta meningkatkan fokus dan daya tarik pada motion graphic.

Tahapan pasca-production berperan menggabungkan semua elemen yang telah dibuat dari tahapan produksi yang nantinya akan di edit, menyusun audio, rendering, hingga compositing. editing mengurutkan semua footage menjadi alur cerita yang jelas dengan melibatkan pemotongan, penataan urutan, dan penggabungan. Tahapan editing menggabungkan semua elemen baik visual, efek, dan pergerakan kamera. Penyusunan audio bertujuan Menyusun audio berdasarkan naskah yang telah dibuat. Tahapan rendering bertujuan mengubah file digital menjadi gambar atau video (.mov, .mp4). Compositing menggabungkan semua layer animasi, efek, serta audio menjadi satu kesatuan, kemudian menambahkan transisi antar scene untuk memperhalus perpindahan scene.

Teknik Analisis

Analisis yang dilakukan adalah analisis SWOT (Strengths, Weakness, Opportunities, Threats). Metode analisis SWOT adalah sebuah metode perancangan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (Strength), kelemahan (Weakness), peluang (Opportunity), dan ancaman (Threat) yang terjadi dalam proyek (Rangkuti, 2013). Menggunakan motion graphic karena motion graphic mampu menyampaikan pesan secara efektif dan mempunyai daya tarik visual karena menggabungkan elemen grafis, animasi dan audio. Tetapi, motion graphic ini terbatas pada penyampaian pesan secara kompleks. Hal ini bisa dimanfaatkan dengan perkembangan digital seperti tren edukasi berbasis video. Namun, terdapat kemungkinan ancaman jika audiens yang sudah mengalami kecanduan media sosial tidak tertarik dengan motion graphic bersifat edukatif..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Motion graphic yang dibuat berdasarkan tiga tahapan yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca produksi menghasilkan video edukasi yang bertujuan meningkatkan kesadaran masyarakat tentang kecanduan media sosial serta mengatasi perilaku tersebut berdasarkan teori habit loop (pemicu, rutinitas, hadiah) yang dikenalkan oleh Charles Duhigg. Pada hasil

dan pembahasan perancang hanya berfokus pada tahapan produksi dan pasca-produksi karena pra-produksi adalah bagian awal rancangan.

1. Produksi

Produksi merupakan tahapan pembuatan motion graphic setelah proses pra-produksi selesai.

a. Setup Proyek

Setup proyek digunakan untuk berikut spesifikasi hardware dan software yang digunakan:

Nama perangkat	: HP Pavilion Gaming Laptop 15
Nama Processor	: AMD Ryzen 7 4800H
RAM info	: 16 GB
Perangkat tambahan	: Mouse acer A-99G
Ukuran frame	: 1920 px x 1080 px
Frame rate	: 25 fps
Format file	: .mp4
Total durasi	: 2 menit

b. Asset dan Background

Background mendukung dimana lokasi dan elemen-elemen yang berinteraksi langsung dengan karakter untuk menciptakan suasana, nuansa dan mood yang mampu mendukung cerita. Pembuatan background dibuat berdasarkan situasi pada cerita untuk membangun mood dan memperjelas dimana aktivitas karakter dilakukan.



Figure 2. Aset dan Background

c. Animasi

Metode pembuatan motion graphic ini menghidupkan elemen visual terkait melalui animasi, seperti pergerakan perubahan posisi, rotasi, scale, gerakan karakter dan teks bergerak pada objek menggunakan software after effect dengan menerapkan prinsip-prinsip animasi.

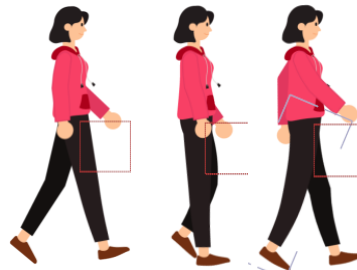


Figure 3. Penerapan Animasi

Gambar diatas terdapat pada salah satu scene yang menggambarkan karakter sedang berjalan. Walkcycle dibuat menggunakan teknik pose to pose dengan membuat pose-pose utama dan selanjutnya diisi dengan keyframe diantara pose utama. Gerakan karakter dibuat menggunakan puppet position pen tool dan rotasi pada gerakan kaki dan tangan

d. Audio dan Efek Suara

Penambahan audio dan efek suara pada motion graphic dapat memperkuat pesan visual yang disampaikan karena mampu memperjelas informasi serta meningkatkan fokus dan daya tarik pada motion graphic.

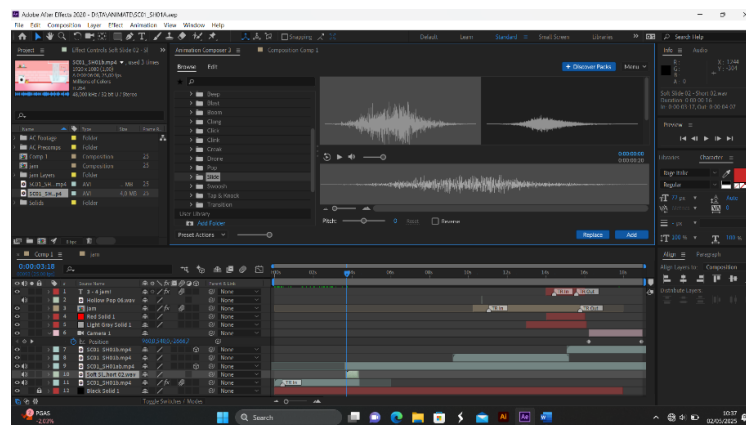


Figure 4. Self-capture Penambahan Audio dan Efek Suara

2. Pasca-produksi

Pasca-produksi merupakan tahap finishing setelah proses produksi selesai yang melibatkan editing, penyusunan audio, rendering, dan compositing.tahapan inilah berbagai elemen digabung, disempurnakan, dan disiapkan untuk dipublikasikan.

a. Editing

Editing adalah proses Menyusun, memotong, dan menggabungkan elemen visual dan audio untuk menghasilkan video yang utuh. Tahapan ini juga ditambahkan efek visual seperti partikel, transisi, atau efek blur.

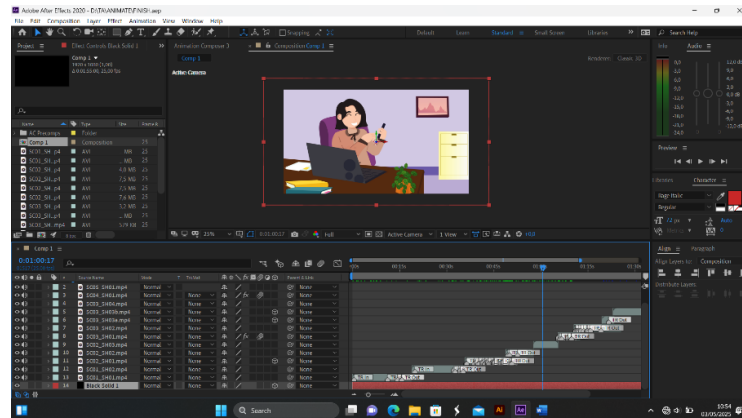


Figure 5. Editing

b. Penyusunan Audio

Perancang mengurutkan audio berdasarkan narasi yang dibuat , serta menambahkan sound effect dan backsound.

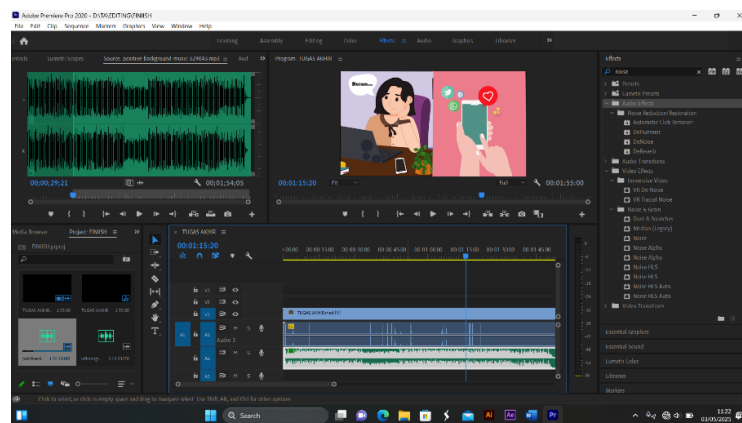


Figure 6. Self-capture Proses Penyusunan Audio

c. Rendering

Setelah proses editing dan penyusunan audio dilakukan, video akan dirender ke format akhir yaitu .mp4 dengan resolusi HD 1920 x 1080. Software media encoder digunakan sebagai media rendering dengan mengatur beberapa settingan.

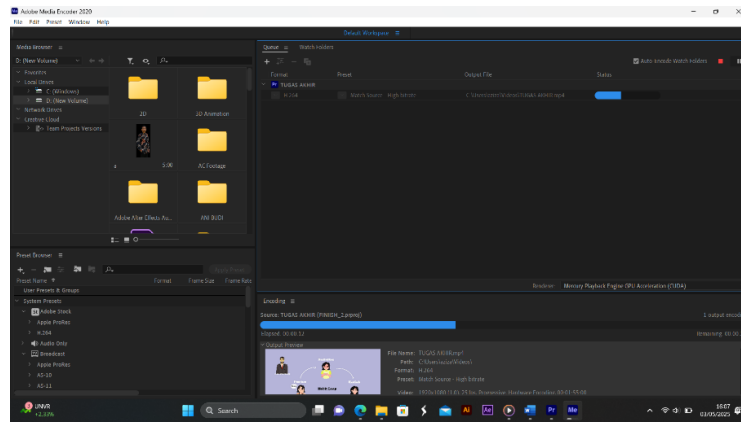


Figure 7. Self-capture Proses Rendering

d. Compositing

Menggabungkan semua elemen visual seperti animasi, efek visual, grafik dan menambahkan transisi menjadi satu kesatuan yang utuh. Compositing dilakukan menggunakan adobe after effect.

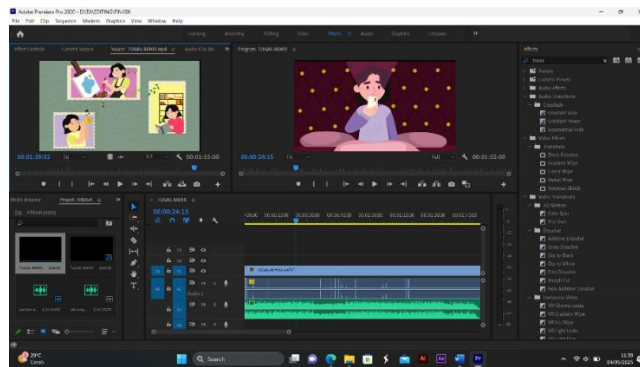


Figure 8. Self-capture proses compositing

Setelah menyelesaikan semua tahapan pengerjaan motion graphic, maka hasil yang dibuat dipaparkan sebagai berikut:



Figure 9. Scene 01_sh01



Figure 10. Scene 02_sh01



Figure 11. Scene 02_sh02

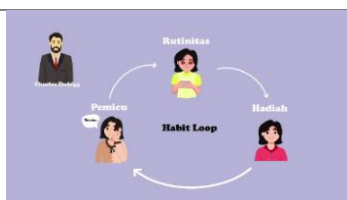


Figure 12. Scene 03_sh01



Figure 13. Scene 03_sh02



Figure 14. Scene 03_sh03



Figure 15. Scene 04_sh01



Figure 16. Scene 04_sh02a



Figure 17. Scene 04_sh02b

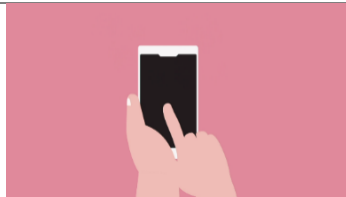


Figure 18. Scene 04_sh03a



Figure 19. Scene 04_sh03b



Figure 20. Scene 04_sh04a



Figure 21. Scene 04_sh04b



Figure 22. Scene 05_sh01



Figure 23. Scene 06_sh01

SIMPULAN

Perancangan video edukasi berbasis motion graphic dengan tema mengatasi kecanduan media sosial telah diselesaikan dengan tujuan pembuatan, yaitu meningkatkan kesadaran audiens mengenai kecanduan media sosial, menggunakan software adobe illustrator, after effect, adobe premiere pro. Mengusung konsep sederhana dengan gaya visual minimalis seperti flat design serta bersifat informastif, dengan menggunakan narasi yang mudah dipahami.

Adanya motion graphic sebagai media untuk menyampaikan pesan edukasi tentang kecanduan media sosial, membantu audiens untuk mengevaluasi kebiasaan bermain media sosialnya. Data yang memaparkan tentang durasi penggunaan media sosial yang berlebihan menyadarkan perancang bahwa materi atau data-data saja tidak cukup untuk menyadarkan masyarakat akan pengaruh dari kecanduan media sosial, dengan begitu perancang membuat karya ini sebagai media untuk mengedukasi masyarakat, tentang kecanduan media sosial serta mampu mengelola kebiasaan tersebut ke arah yang positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Bastian, Dadan Zaliluddin, Dadan Romadhoni, et al. (2022). Implementasi teknik motion graphics dan VFX terhadap edukasi cyberbullying. *INFOTECH journal*, 8(2), 1-5.
- Ayub, Sulaeman. (2022). Dampak Sosial Media Terhadap Interaksi Sosial pada Remaja: Kajian Sistematis. *Jurnal untirta*.
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPBK/article/viewFile/14610/8690>.
- Fami A, Sundari N, Shabilla K. (2024). Pembuatan Background untuk Teaser Jigle Lembaga Bahasa LIA Berbasis Motion Graphic. *JoMMiT: Jurnal Multi Media dan IT*. 7(2) 097-103
- Indriani F, Rizki Nuzlan D, Shofia H, et al. (2022). Review Article: Pengaruh Media Sosial Terhadap Kesehatan pada Remaja. *PSIKOLOGI KONSELING*, 20(1), 1367.
- Nuramadan D. Muttaqin Z, Fauziah V, et al. (2023). Ketergantungan Handphone Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan Indonesia Florence Nightingale*, 3(1), 31-36.
- Pata A., Aspin A., Pambudhi Y.A. (2021). Kontrol Diri Siswa Terhadap Kecanduan Media Sosial. *Jurnal Sublimapsi* .
- Rangkuti, Freddy. (2013). Teknik Membedah Kasus Bisnis Analisis SWOT Cara, Perhitungan Bobot, Rating dan OCAI. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- We are Social. (2024). Digital 2024. We Are Social Indonesia.