

PERANCANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA INFORMASI PROSEDUR NAIK BUS TRANSJATIM BAGI PENUMPANG

Mohammad Jihan Septiansyah

Universitas Negeri Surabaya

email: mohammadjihan.22027@mhs.unesa.ac.id

Received:

20-07-2026

Reviewed:

20-07-2026

Accepted:

20-07-2026

ABSTRAK: Media informasi mengenai prosedur naik Bus Transjatim yang tersedia saat ini masih didominasi penyampaian informasi berbentuk teks sehingga kurang menarik, interaktif, dan informatif. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian masyarakat masih mengalami kesulitan memahami prosedur naik Bus Transjatim. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan konsep, proses, dan hasil perancangan video motion graphic sebagai media informasi prosedur naik Bus Transjatim. Penelitian menggunakan metode Design Thinking yang meliputi tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, studi literatur, dan kuesioner. Hasil perancangan berupa video motion graphic berdurasi 2 menit 3 detik dengan ilustrasi vektor 2D bergaya flat design, motion infographic, dan kinetic typography. Produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta diuji kepada 35 responden menggunakan skala Likert. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 100% (Sangat Baik), sedangkan ahli media 90% (Sangat Baik). Hasil uji responden memperoleh rata-rata 98,36% (Sangat Baik), meliputi aspek visual 98,86%, materi atau informasi 96,29%, kemudahan pemahaman 98,86%, dan efektivitas media 99,43%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video motion graphic layak digunakan sebagai media informasi prosedur naik Bus Transjatim.

Kata Kunci: Motion Graphic, Media Informasi, Design Thinking, Bus Transjatim.

ABSTRACT: The information media currently available to explain the Transjatim Bus boarding procedure is still predominantly text-based, making it less engaging,

interactive, and informative. As a result, many people still experience difficulties in understanding the boarding procedure. This study aims to describe the concept, design process, and result of a motion graphic video as an information medium for the Transjati Bus boarding procedure. The study employed the Design Thinking method, consisting of the Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test stages. Data were collected through observation, interviews, literature review, and questionnaires. The resulting product was a 2-minute and 3-second motion graphic video featuring 2D vector illustrations with a flat design style, motion infographics, and kinetic typography. The product was validated by a material expert and a media expert and tested on 35 respondents using a Likert scale. The material validation achieved 100% (Excellent), while the media validation achieved 90% (Excellent). User testing obtained an overall average score of 98.36% (Excellent), consisting of visual aspect (98.86%), content (96.29%), ease of understanding (98.86%), and media effectiveness (99.43%). These findings indicate that the motion graphic video is feasible as a digital information medium for the Transjati Bus boarding procedure.

Keywords: Motion Graphic, Information Media, Design Thinking, Transjati Bus

PENDAHULUAN

Transportasi umum memiliki peran krusial dalam menunjang mobilitas masyarakat serta mendorong pertumbuhan ekonomi dan kesejahteraan sosial. Pemerintah di berbagai negara, termasuk Indonesia, terus mengembangkan sistem transportasi yang lebih efisien, terjangkau, dan ramah lingkungan guna mengurangi kemacetan serta ketergantungan pada kendaraan pribadi (Putri, 2022), salah satunya melalui pengembangan sistem Bus Rapid Transit (BRT) yang lebih terstruktur dan terintegrasi. Kebutuhan tersebut sangat terasa di kawasan Gerbangkertosusila sebagai wilayah metropolitan terbesar di Jawa Timur. Data Badan Pusat Statistik mencatat terdapat 423.109 komuter di kawasan ini, dengan 353.025 orang menggunakan sepeda motor dan 33.363 orang menggunakan mobil sebagai moda utama, sementara pengguna bus umum hanya sekitar 8.588 orang menunjukkan masih tingginya ketergantungan masyarakat terhadap kendaraan pribadi. Di Jawa Timur, upaya transformasi transportasi umum diwujudkan melalui layanan Transjati, sebuah sistem transportasi berbasis BRT pada jaringan antarkota dan kabupaten di wilayah aglomerasi Gerbangkertosusila (Febrian & Setiawan, 2023) yang dikelola oleh Dinas Perhubungan Provinsi Jawa Timur dan resmi beroperasi sejak 19 Agustus 2022 (Rodiyah & Ikhtiarini, 2024).

Keberhasilan Transjati sebagai solusi transportasi publik tidak lepas dari ketersediaan informasi layanan yang jelas, menarik, dan mudah dipahami, terutama terkait prosedur naik bus bagi calon penumpang. Saat ini, informasi tersebut disampaikan melalui media sosial, dengan Instagram sebagai platform utama. Namun, video prosedur naik bus yang tersedia hanya berupa teks dengan latar musik tanpa elemen visual interaktif, sehingga kurang menarik dan berdampak pada terbatasnya jangkauan serta visibilitas informasi bagi audiens. Permasalahan ini juga didukung oleh temuan Maharani dkk. (2025) yang menyatakan bahwa meskipun aplikasi Transjati Ajaib telah dikembangkan untuk memberikan informasi rute,

jadwal, dan layanan bus, masih ditemukan kendala pada aspek keakuratan informasi dan ketepatan waktu layanan. Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti terhadap 20 responden turut memperkuat temuan tersebut: sebanyak 95% responden menilai video tata cara naik Bus Transjatim belum cukup menarik secara visual, dan 85% menilai video tersebut belum cukup informatif dan interaktif. Kondisi ini berpotensi memengaruhi pemahaman pengguna, terutama masyarakat yang belum familiar dengan sistem BRT, dan menjadi semakin mendesak seiring proyeksi penambahan rute dan armada Transjatim di masa mendatang.

Dari sisi kajian terdahulu, motion graphic telah banyak dimanfaatkan sebagai media komunikasi visual dalam berbagai konteks, seperti kampanye penggunaan transportasi umum (Marandhi, 2025), informasi institusi (Pelangi et al., 2023), media informasi pendidikan (Prajana et al., 2025), maupun explainer video aplikasi (Mutmainnah et al., 2025). Penelitian Febrian dan Setiawan (2023) bahkan telah membahas objek layanan Transjatim, namun menggunakan media explainer berbasis PowerPoint, bukan motion graphic. Berdasarkan perbandingan tersebut, ditemukan tiga celah penelitian (research gap): (1) belum ada penelitian yang secara spesifik merancang motion graphic sebagai media informasi prosedur naik transportasi umum, khususnya Bus Transjatim; (2) belum ada penelitian yang mengembangkan motion graphic sebagai media edukasi tata cara naik transportasi publik secara sistematis, mencakup tahapan sebelum perjalanan, prosedur naik bus, sistem pembayaran, hingga aturan selama di dalam bus; dan (3) belum ada penelitian yang mengintegrasikan motion graphic dengan identitas visual resmi layanan Bus Transjatim sebagai media informasi publik.

Secara konsep, motion graphic merupakan media komunikasi visual berbasis waktu yang menggabungkan desain grafis, animasi, tipografi, audio, dan teks untuk menyampaikan informasi secara lebih menarik, dinamis, dan mudah dipahami (Pernando & Kaharuddin, 2022). Berbeda dengan media statis seperti poster atau infografis yang menyajikan seluruh informasi secara simultan dalam satu ruang sehingga rentan memicu beban kognitif (cognitive overload), motion graphic menyampaikan pesan secara bertahap melalui urutan waktu, ritme, transisi, dan pergerakan objek, sehingga secara aktif memandu fokus audiens dari satu langkah ke langkah berikutnya (Hartoyo, 2025). Hal ini sejalan dengan Cognitive Theory of Multimedia Learning (Mayer, 2021), yang menjelaskan bahwa penyajian informasi yang mengurangi elemen visual tidak relevan dapat menekan beban kognitif sehingga proses pemahaman menjadi lebih efektif. Secara psikologis, pendekatan ini juga efektif karena otak manusia merespons objek visual bergerak dengan tingkat atensi yang lebih tinggi (Marandhi, 2025). Dalam konteks Transjatim, karakteristik ini relevan mengingat informasi yang disampaikan bersifat prosedural dan berpotensi mengalami pembaruan (mis. penyesuaian SOP atau penambahan koridor), sementara elemen motion graphic memungkinkan pembaruan konten tanpa produksi ulang secara keseluruhan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan konsep, proses, dan hasil perancangan video motion graphic sebagai media informasi prosedur naik Bus Transjatim bagi penumpang. Secara lebih rinci, penelitian ini diarahkan untuk menjawab bagaimana konsep perancangan motion graphic disusun untuk menjelaskan prosedur naik bus, bagaimana proses perancangannya dilakukan agar menghasilkan media yang menarik, interaktif, dan informatif, serta bagaimana hasil akhir perancangan tersebut sebagai media informasi bagi penumpang Transjatim. Hasil perancangan diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman penumpang, tetapi juga berkontribusi mendukung keberhasilan Transjatim sebagai solusi transportasi publik yang inovatif dan berkelanjutan.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian ini menggunakan pendekatan design and development research dengan metode perancangan Design Thinking dari Hasso Plattner Institute of Design (d.school) Stanford University, yang dipilih karena berorientasi pada kebutuhan pengguna (human-centered design) dan sesuai untuk proses perancangan media informasi. Metode ini terdiri atas lima tahapan yang dilakukan secara iteratif, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test (Hasso Plattner Institute of Design, 2018). Pada tahap Empathize, dilakukan pengumpulan data untuk memahami kebutuhan, pengalaman, dan permasalahan penumpang dalam memahami prosedur naik Bus Transjatim. Tahap Define digunakan untuk menganalisis dan merumuskan permasalahan berdasarkan data yang diperoleh, sekaligus menentukan fokus perancangan dan karakteristik audiens. Pada tahap Ideate, dikembangkan alternatif solusi desain melalui brainstorming, penentuan tema visual, moodboard, pemilihan warna, tipografi, gaya ilustrasi, ikonografi, tata letak, dan penyusunan alur informasi. Tahap Prototype merupakan proses realisasi konsep menjadi produk, meliputi pembuatan ilustrasi aset visual, penyusunan storyboard, animasi menggunakan Adobe After Effects, kinetic typography, voice-over, sound effect, hingga penyuntingan video. Tahap Test dilakukan untuk mengevaluasi kualitas video melalui validasi ahli dan uji responden, yang hasilnya digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk.

Objek penelitian ini adalah perancangan video motion graphic sebagai media informasi prosedur naik Bus Transjatim bagi penumpang. Sasaran penelitian meliputi tiga kelompok subjek: (1) penumpang atau calon pengguna layanan Transjatim sebagai sumber data utama, yang datanya dikumpulkan melalui observasi dan kuesioner untuk mengetahui tingkat pemahaman terhadap prosedur, kesulitan yang dialami, serta preferensi visual media; (2) pihak internal Transjatim, meliputi pengelola layanan dan petugas operasional, yang diwawancarai untuk memvalidasi Standard Operating Procedure (SOP) resmi dan mengidentifikasi kendala komunikasi di lapangan; serta (3) validator ahli materi dan ahli media, serta 35 responden pengguna yang dilibatkan pada tahap pengujian produk akhir. Observasi dilaksanakan di Terminal Purabaya (Bungurasih), Surabaya, sebagai salah satu titik naik-turun utama penumpang Bus Transjatim, pada bulan Maret 2026.

Data sekunder diperoleh melalui studi literatur dari jurnal dan sumber terpercaya lain yang relevan dengan perancangan motion graphic sebagai media informasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap aktivitas pengguna di lokasi layanan, wawancara semi-terstruktur berbasis kerangka 5W+1H kepada pihak internal Transjatim, serta penyebaran kuesioner tertutup kepada masyarakat umum. Instrumen yang digunakan meliputi pedoman wawancara, kuesioner pengguna, serta lembar validasi ahli materi dan ahli media yang disusun menggunakan skala Likert 1-5 (Sangat Kurang hingga Sangat Baik).

Analisis data mengacu pada model interaktif Miles dan Huberman (1994), yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data kualitatif dari observasi dan wawancara direduksi untuk memetakan kebutuhan informasi dan kendala pengguna, sedangkan data kuesioner dari validasi ahli dan uji responden dikonversi menjadi skor menggunakan skala Likert dan dihitung dengan rumus persentase $P = (f/N) \times 100\%$, dengan f sebagai frekuensi nilai yang diperoleh dan N sebagai skor maksimal (Sugiyono, 2016). Hasil persentase kemudian diinterpretasikan ke dalam lima kategori kelayakan, mulai dari Sangat Tidak Layak (0-20%) hingga Sangat Layak (80,1-100%), untuk menentukan tingkat kelayakan video motion graphic sebagai media informasi prosedur naik Bus Transjatim.

KERANGKA TEORETIK

Media Informasi dan Komunikasi Visual.

Media informasi merupakan sarana penyampaian pesan kepada khalayak yang, dalam konteks komunikasi visual, mengolah pesan melalui elemen ilustrasi, tipografi, warna, dan tata letak agar informasi lebih mudah dipahami (Hakim, Polin, & Irwansyah, 2024). Dalam layanan publik, media informasi berperan menjelaskan prosedur, hak, dan tata cara penggunaan layanan secara jelas dan mudah diakses (Azamta, Fitri, & Rubhasy, 2021). Mayer (2021) dalam *Cognitive Theory of Multimedia Learning* menjelaskan bahwa informasi akan lebih mudah dipahami apabila disampaikan melalui kombinasi elemen visual dan verbal, karena membantu audiens memproses informasi melalui dua saluran sekaligus sehingga mengurangi beban kognitif (cognitive overload).

Motion Graphic sebagai Media Informasi.

Motion graphic merupakan bentuk animasi yang memanfaatkan elemen desain grafis untuk menciptakan ilusi gerakan, dengan penekanan pada visualisasi data, tipografi kinetik, dan transisi dinamis. Dibandingkan media statis, motion graphic unggul dalam menyampaikan informasi prosedural karena mampu menyajikan tahapan secara berurutan melalui ilustrasi bergerak (Marandhi, 2025). Terdapat beberapa pendekatan visual dalam produksi motion graphic, di antaranya berbasis vektor, bitmap/raster, tiga dimensi, kinetic typography, dan mixed media, yang masing-masing memiliki karakteristik dan fungsi komunikasi berbeda. Penelitian ini menggunakan pendekatan berbasis vektor karena mampu menyederhanakan informasi kompleks menjadi visual yang komunikatif dan konsisten pada berbagai resolusi (Dwiflora & Cofriyanti, 2025), dikombinasikan dengan kinetic typography untuk memberi penekanan pada informasi penting melalui animasi teks (Pernando & Kaharuddin, 2022).

Prinsip dan Elemen Desain Visual.

Penerapan prinsip desain visual meliputi hierarki visual, kontras, keseimbangan dan kesatuan, white space, timing dan ritme gerak, serta transisi visual berperan mengarahkan perhatian audiens dan membangun alur informasi yang terstruktur (Lidwell, Holden, & Butler, 2023). Prinsip tersebut diwujudkan melalui elemen desain berupa warna, tipografi, layout, dan ikonografi yang disusun konsisten agar mendukung keterbacaan pesan prosedural.

Animasi Instruksional.

Animasi instruksional (instructional animation) merupakan pendekatan penyampaian langkah atau prosedur secara sistematis melalui kombinasi ilustrasi bergerak, tipografi, ikonografi, dan narasi, berbeda dengan animasi yang berorientasi pada penceritaan (Ploetzner, 2020). Dalam motion graphic, pendekatan ini umumnya diwujudkan melalui motion infographic yang disusun berdasarkan sekuensial visual, ritme gerak, dan sinkronisasi dengan narasi suara, sehingga membantu audiens memahami prosedur teknis secara bertahap (Hartoyo, 2025).

Transportasi Publik dan Transjatim.

Transportasi publik merupakan sistem transportasi bersama yang keberhasilannya ditentukan tidak hanya oleh kualitas armada, tetapi juga kemampuan penyelenggara

menyediakan informasi prosedur penggunaan yang jelas. Kejelasan informasi turut memengaruhi perilaku pengguna dalam beradaptasi dan mematuhi prosedur operasional (Aslamiyyah, Nurhayati, & Jamilah, 2024). Transjatim sendiri merupakan layanan transportasi publik berbasis Bus Rapid Transit (BRT) yang dikelola Dinas Perhubungan Provinsi Jawa Timur dan resmi beroperasi sejak 19 Agustus 2022, dengan sistem pembayaran non-tunai, halte resmi, dan layanan transit antarkoridor sebagai bagian dari peningkatan kualitas pelayanan transportasi umum (Rodiyah & Ikhtiarini, 2023). Kajian teori tersebut menjadi landasan dalam merancang video motion graphic berbasis vektor dan kinetic typography yang menyajikan prosedur naik Bus Transjatim secara sistematis, mulai dari persiapan sebelum keberangkatan hingga aturan selama di dalam bus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Transjatim diluncurkan pada 2022 sebagai sistem transportasi umum berbasis Bus Rapid Transit (BRT) di wilayah aglomerasi Gerbangkertosusila dan terus mengalami perkembangan rute dan koridor. Seiring pertumbuhan tersebut, pihak pengelola memerlukan pembaruan media informasi dari bentuk panduan statis di halte menjadi video motion graphic yang lebih efektif menjangkau dan melibatkan calon penumpang baru.

Empathize

Pada tahap Empathize, pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan Tim Media Digital Transjatim, observasi langsung di halte dan armada, serta kuesioner kepada 30 responden awal. Wawancara mengungkap bahwa kendala utama pengguna terletak pada pemahaman sistem BRT, pemanfaatan aplikasi Transjatim-Ajaib, dan mekanisme pembayaran non-tunai, sementara media informasi yang ada masih tersebar dalam beberapa unggahan terpisah. Temuan ini diperkuat hasil kuesioner: seluruh responden (100%) pernah mengalami kebingungan saat pertama kali naik bus, 80% belum pernah menemukan video panduan prosedur, 83,3% belum memahami aplikasi Transjatim-Ajaib, 63,3% belum memahami penggunaan pintu masuk/keluar, dan 93,3% menilai petunjuk yang ada saat ini belum cukup membantu. Seluruh responden juga menyatakan lebih mudah memahami prosedur melalui video animasi dibandingkan teks berjalan (running text). Temuan ini konsisten dengan hasil Maharani dkk. (2025) yang menyoroti kendala keakuratan informasi pada ekosistem digital Transjatim, sekaligus memperkuat research gap yang telah diuraikan pada bagian Pendahuluan.

Define

Pada tahap Define, temuan tersebut disintesis menjadi Point of View: masyarakat calon pengguna Transjatim membutuhkan media informasi yang menjelaskan prosedur naik bus secara lengkap, runtut, dan menarik dalam satu media terintegrasi. Rumusan ini diterjemahkan menjadi pertanyaan How Might We yaitu bagaimana merancang video motion graphic yang mampu menyampaikan prosedur secara lengkap, runtut, menarik, dan mudah dipahami, yang selanjutnya menjadi acuan seluruh keputusan desain. Dari lima aspek materi yang diidentifikasi (penggunaan aplikasi, pembayaran non-tunai, prosedur naik-turun, sistem transit, dan tata tertib), tiga materi memperoleh penekanan alokasi durasi lebih besar karena tingkat pemahaman pengguna yang masih rendah: penggunaan aplikasi Transjatim-Ajaib, mekanisme pembayaran, dan sistem transit antarkoridor.

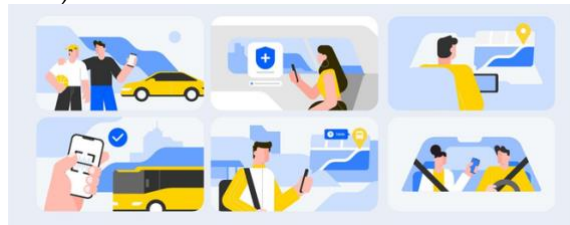
Ideate

Tahap Ideate menghasilkan konsep kreatif berbasis kata kunci informatif, sederhana, terstruktur, modern, dan konsisten dengan identitas Transjatim. Konsep ini dituangkan ke dalam moodboard sebagai acuan arah gaya visual keseluruhan video.



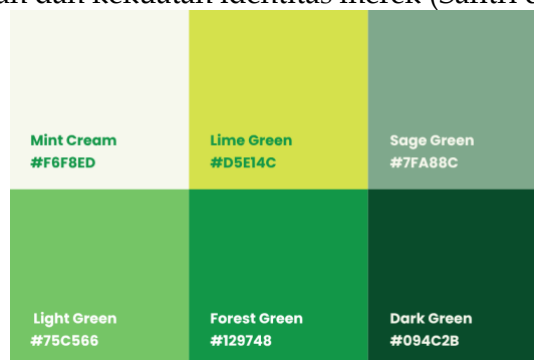
Gambar 1. Moodboard Video Motion Graphic (Sumber: Septiansyah, 2026).

Berdasarkan moodboard tersebut, eksplorasi visual menetapkan empat keputusan desain utama. Pertama, gaya ilustrasi flat design 2D dipilih dengan proporsi karakter sederhana dan shading minimal, karena menyederhanakan objek tanpa mengesankan kekanak-kanakan (Dwiflora & Cofriyanti, 2025).



Gambar 2. Referensi Style Clean Design (Sumber: Vic Wang, 2021)

Kedua, palet warna ditetapkan dengan dominasi Mint Cream ($\pm 60\%$) sebagai latar dan aksen hijau ($\pm 35\%$) sebagai identitas visual Transjatim, dipilih karena menghasilkan kontras optimal antara keterbacaan dan kekuatan identitas merek (Safitri & Sriyanto, 2025).



Gambar 3. Palette Warna Transjatim (Sumber: Septiansyah, 2026)

Ketiga, tipografi sans serif Gotham dipilih karena karakter tegasnya mendukung hierarki informasi pada kinetic typography (Landa, 2021).

GOTHAM

Gotham Thin. From the streets of N Gotham X-Narrow Book. Flourishing at small si;
Gotham Book. For both text and Gotham X-Narrow Bold. With roots in the lett
Gotham Bold. Vernacular letterin Gotham Condensed Book. The designer's photographic od
Gotham Ultra. Maximum density Gotham Condensed Bold. Examples of vernacular letterin
Gotham Narrow Book. Both narrow col Gotham Rounded Book. Template:
Gotham Narrow Bold. Headlines and t Gotham Rounded Bold. Engravers

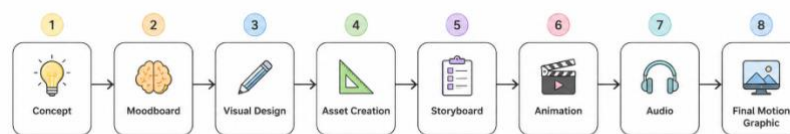
Gambar 4. Font Gotham (Sumber: downloadfont.io, 2019)

Keempat, ikon dirancang dengan gaya flat filled, yang dinilai lebih menonjol dibanding gaya outline saat dianimasikan (Ambrose & Harris, 2021).



Gambar 5. Referensi Ikonografi Style Fill Rounded (Sumber: Vexels, 2025)

Elemen motion dan audio dirancang melalui kombinasi animasi fade, position, trim path, dan shape animation yang disinkronkan dengan voice over, musik corporate-upbeat, dan sound effect, sesuai prinsip timing dan ritme gerak (Lidwell, Holden, & Butler, 2023). Keseluruhan keputusan visual tersebut kemudian diintegrasikan ke dalam alur kerja produksi yang sistematis.



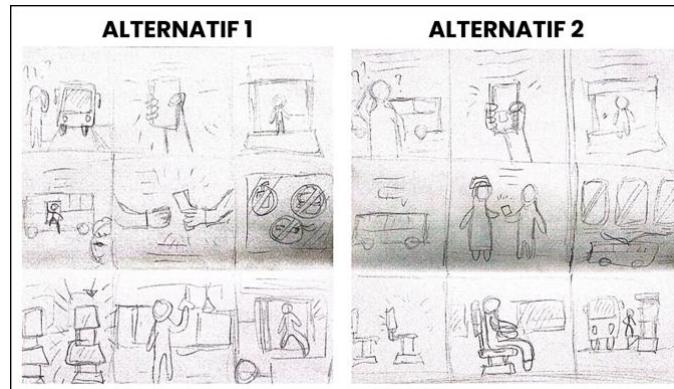
Gambar 6. Workflow Perancangan Video Motion Graphic (Sumber: Septiansyah, 2026)

Prototype

Tahap Prototype merupakan proses merealisasikan konsep desain menjadi video motion graphic melalui penyusunan thumbnail, storyboard, pengembangan aset visual, hingga menghasilkan prototype video yang siap divalidasi. Setiap tahapan dikembangkan berdasarkan hasil analisis pada tahap sebelumnya agar informasi prosedur naik Bus TransJatim dapat disampaikan secara runtut, komunikatif, dan mudah dipahami.

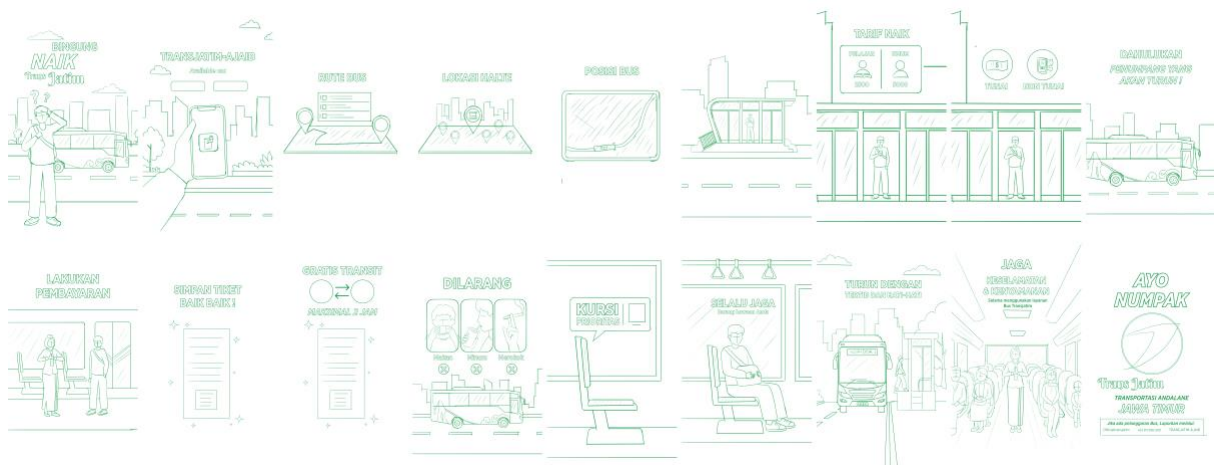
Penyusunan prototype diawali dengan pembuatan thumbnail sebagai eksplorasi awal komposisi visual, sudut pandang kamera, dan urutan penyampaian informasi. Pada tahap ini

dikembangkan dua alternatif thumbnail dengan pendekatan visual yang berbeda. Hasil evaluasi menunjukkan alternatif kedua dipilih karena memiliki variasi sudut pandang yang lebih beragam sehingga aktivitas pengguna, lingkungan halte, dan interaksi dengan petugas dapat divisualisasikan secara lebih jelas serta mendukung proses animasi pada tahap berikutnya.



Gambar 7. Alternatif Thumbnail Storyboard (Sumber: Septiansyah, 2026)

Berdasarkan thumbnail terpilih, proses dilanjutkan dengan penyusunan storyboard yang menerjemahkan naskah ke dalam rancangan visual setiap scene. Storyboard dikembangkan dari sembilan rancangan adegan utama menjadi 18 scene dengan durasi keseluruhan 2 menit 3 detik. Penyusunan scene mengikuti alur penggunaan Bus TransJatim secara berurutan, mulai dari persiapan sebelum perjalanan, penggunaan aplikasi TransJatim-Ajaib, menuju halte, proses pembayaran, perjalanan, hingga turun dari bus.



Gambar 8. Storyboard Video Motion Graphic (Sumber: Septiansyah, 2026)

Selanjutnya dilakukan pengembangan aset visual menggunakan pendekatan flat design yang diawali dengan pembuatan line art untuk menentukan bentuk, proporsi, dan karakter setiap objek. Setelah struktur visual ditetapkan, aset memasuki tahap pewarnaan menggunakan palet warna yang mengacu pada identitas visual TransJatim sehingga menghasilkan tampilan yang konsisten dan mudah dikenali. Aset yang dikembangkan meliputi karakter, bus, halte, aplikasi TransJatim-Ajaib, ikon pendukung, tiket, serta berbagai elemen visual lain yang digunakan pada seluruh scene video.



Gambar 9. Aset Visual Video Motion Graphic (Sumber: Septiansyah, 2026).

Seluruh aset kemudian dianimasikan menggunakan Adobe After Effects hingga menghasilkan prototype video motion graphic yang terdiri atas 18 scene. Beberapa bagian memperoleh penekanan (highlight) berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna pada tahap Empathize dan Define, yaitu penggunaan aplikasi TransJatim-Ajaib pada Scene 2-5 (24 detik), informasi tarif dan mekanisme pembayaran pada Scene 7-8 (12 detik), serta fasilitas transit gratis pada Scene 11-12 (16 detik). Ketiga bagian tersebut memperoleh durasi yang lebih panjang karena merupakan informasi yang paling banyak belum dipahami oleh calon pengguna sehingga memerlukan penyampaian yang lebih rinci.



Gambar 10. Hasil Preview 18 Scene Video Motion Graphic (Sumber: Septiansyah, 2026)

Prototype yang telah dihasilkan selanjutnya digunakan sebagai media pada tahap validasi ahli materi, ahli media, dan pengujian kepada pengguna. Untuk memudahkan proses peninjauan, video prototype juga disediakan dalam bentuk QR Code yang dapat dipindai untuk mengakses video secara langsung.



Gambar 11. QR Code Hasil Prototype (Sumber: Septiansyah, 2026)

Prototype kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi menghasilkan skor 50 dari 50 (100%, kategori Sangat Baik) tanpa revisi, menunjukkan kesesuaian, keakuratan, dan sistematika materi telah terpenuhi. Validasi ahli media menghasilkan skor 54 dari 60 (90%, kategori Sangat Baik), dengan masukan penyempurnaan pada detail visual dan ukuran tipografi di beberapa bagian.

Test

Pada tahap Test, video diujicobakan kepada 35 responden pengguna melalui kuesioner Skala Likert pada empat aspek. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 2. Contoh penyajian tabel [BA 1, center]

Aspek	Presentase	Kriteria
Visual	98,86%	Sangat baik
Materi/Informasi	96,29%	Sangat baik
Kemudahan Pemahaman	98,86%	Sangat baik
Efektivitas Media	99,43%	Sangat baik
Rata-rata Keseluruhan	98,36%	Sangat baik

Aspek efektivitas media memperoleh nilai tertinggi, mengindikasikan bahwa video berhasil mencapai tujuan utama perancangan. Aspek materi/informasi memperoleh nilai relatif terendah meski tetap berkategori Sangat Baik, mengindikasikan masih ada ruang penyempurnaan pada penjelasan beberapa bagian yang memerlukan detail lebih rinci. Temuan ini sejalan dengan Marandhi (2025) yang menunjukkan efektivitas motion graphic pada bidang transportasi karena kesesuaiannya dengan karakteristik audiens yang terbiasa mengakses konten digital, sekaligus memperkuat landasan Cognitive Theory of Multimedia Learning (Mayer, 2021) bahwa kombinasi visual-verbal yang terstruktur mengurangi beban kognitif dan meningkatkan pemahaman audiens.

Berdasarkan hasil validasi dan pengujian tersebut, video motion graphic dinyatakan layak digunakan sebagai media informasi prosedur naik Bus Transjatim. Produk akhir kemudian dipublikasikan melalui akun Instagram resmi @officialtransjatim dalam format Instagram Reels.



Gambar 12. QR Code Hasil Video Motion Graphics di Instagram @officialtransjatim (Sumber: Septiansyah, 2026)

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menghasilkan konsep perancangan video motion graphic sebagai media informasi prosedur naik Bus Transjatim yang dikembangkan menggunakan pendekatan flat design bergaya minimalis dan modern, mengintegrasikan ilustrasi vektor 2D, kinetic typography, motion infographic, serta narasi suara agar informasi tersampaikan secara komunikatif dan mudah dipahami. Perancangan disesuaikan dengan identitas visual resmi Transjatim melalui penggunaan warna hijau toska, tipografi sans serif, dan logo resmi, serta dirancang dalam format vertikal 9:16 berdurasi 2 menit 3 detik agar selaras dengan karakteristik Instagram Reels sebagai kanal distribusi utama. Proses perancangan dilakukan melalui lima tahapan Design Thinking – Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test – yang masing-masing menghasilkan identifikasi kebutuhan pengguna, rumusan masalah, pengembangan konsep visual, produksi aset dan video, hingga validasi serta pengujian kelayakan produk. Hasil pengujian menunjukkan bahwa video yang dikembangkan memenuhi kriteria Sangat Baik pada seluruh aspek penilaian, dengan persentase kelayakan ahli materi sebesar 100%, ahli media sebesar 90%, dan rata-rata uji coba kepada 35 responden sebesar 98,36%, yang terdiri atas aspek visual 98,86%, materi atau informasi 96,29%, kemudahan pemahaman 98,86%, dan efektivitas media 99,43%. Hasil tersebut membuktikan bahwa video motion graphic yang dirancang layak digunakan sebagai media informasi prosedur naik Bus Transjatim bagi penumpang, sekaligus menjawab research gap yang diidentifikasi pada bagian Pendahuluan, yaitu belum tersedianya media informasi prosedural berbasis motion graphic yang terintegrasi dengan identitas visual resmi layanan transportasi publik.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar pihak pengelola Transjatim memanfaatkan video ini secara berkelanjutan sebagai media informasi digital, melakukan pembaruan konten secara berkala apabila terjadi perubahan prosedur, tarif, atau koridor, serta memperluas distribusi tidak hanya melalui Instagram, tetapi juga kanal digital lain seperti YouTube, TikTok, situs resmi, dan layar informasi di halte maupun terminal agar jangkauan penyampaian informasi kepada masyarakat semakin luas. Bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan video dengan berbagai rasio tampilan agar lebih fleksibel digunakan pada beragam platform, merancang media informasi serupa dengan target audiens yang lebih spesifik seperti lansia atau penyandang disabilitas, menambahkan elemen interaktif seperti kode QR atau tautan aplikasi, serta melakukan pengujian dengan jumlah dan keragaman responden yang lebih besar untuk memperoleh hasil evaluasi yang lebih komprehensif. Bagi praktisi desain komunikasi visual, penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam merancang media informasi prosedural berbasis motion graphic pada layanan publik, dengan tetap memperhatikan penerapan prinsip desain visual serta mendasarkan setiap keputusan desain pada hasil riset kebutuhan pengguna, bukan semata-mata pertimbangan estetika.

REFERENSI

- Ambrose, G., & Harris, P. (2021). *Grids for graphic designers* (3rd ed.). Bloomsbury Visual Arts.
- Aslamiyyah, S., Nurhayati, C., & Jamilah, J. (2024). Perilaku pengguna mikrotrans pasca penerapan sistem Jak Lingko di Jakarta Selatan. *Jurnal Ilmu Sosial Indonesia (JISI)*, 5(1), 92–105. <https://doi.org/10.15408/jisi.v5i1.34762>

- Azamta, F., Fitri, I., & Rubhasy, A. (2021). Media informasi animasi 4 dimensi halte transportasi publik untuk kenyamanan masyarakat menggunakan teknik motion planner. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 5(4), 401–406. <https://pdfs.semanticscholar.org/e0e9/05ddbc065078ab56cb90386096588b701125.pdf>
- Dwiflora, R. O., & Cofriyanti, E. (2021). Pembuatan media pembelajaran animasi 2D (motion graphic) pada mata kuliah praktikum fotografi dasar. *CogITo Smart Journal*, 7(2), 204–214. <https://doi.org/10.31154/cogito.v7i2.315.204-214>
- Febrian, S. D., & Setiawan, B. (2023). Perancangan video explainer Trans Jatim menggunakan PowerPoint. *Student Research Journal*, 1(6), 168–181. <https://doi.org/10.55606/srjyappi.v1i6.821>
- Hakim, H. I., Polin, I., & Irwansyah, I. (2024). Peran media sosial Instagram sebagai media informasi dalam masyarakat 5.0. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(23), 287–300. <http://www.jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/8961>
- Hartoyo, P. (2025). *Penciptaan video motion graphic instruksional untuk memvisualisasikan alur pemesanan desain di Master Grafika* [Tugas akhir, Politeknik Negeri Batam]. <https://repository.polibatam.ac.id/handle/PL29/4483>
- Hasso Plattner Institute of Design at Stanford. (2018). *Design thinking bootleg*. Stanford University. <https://dschool.stanford.edu/resources/design-thinking-bootleg>
- Landa, R. (2018). *Graphic design solutions* (6th ed.). Cengage Learning.
- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2023). *Universal principles of design, updated and expanded* (3rd ed.). Rockport Publishers.
- Maharani, A., Dellia, P., Afidha, A. N., Putra, A. E., & Bahytsany, M. Y. (2025). Analisis kepuasan pengguna aplikasi transportasi publik TransJatim-Ajaib menggunakan metode End User Computing Satisfaction (EUCS): Studi kasus di wilayah Kampus Universitas Trunojoyo Madura. *Journal of Informatics and Communication Technology (JICT)*, 7(1), 124–136. https://ejournal.akademitelkom.ac.id/j_ict/index.php/j_ict/article/view/414
- Marandhi, B. P. (2025). Motion graphic untuk kampanye sosial "Ayo Naik Transportasi Umum" Dinas Perhubungan Kota Surabaya. *BARIK: Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 6(3), 68–79. <https://doi.org/10.26740/jdkv.v6i3.64996>
- Mayer, R. E. (2021). Cognitive theory of multimedia learning. In R. E. Mayer & L. Fiorella (Eds.), *The Cambridge handbook of multimedia learning* (3rd ed., pp. 57–72). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108894333.008>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Sage Publications.
- Mutmainnah, N., Prajana, A. M., & Komariah, S. H. (2025). Perancangan motion graphic explainer video untuk aplikasi startup catering anak (CATA). *e-Proceeding of Art & Design*, 12(1), 2551–2569. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/25877/24681>
- Pelangi, F. R., Fadilla, A. N., & Prajana, A. M. (2023). Perancangan motion graphic sebagai media informasi Wiranesia Foundation (Yayasan Wirausaha Teknologi Indonesia). *e-Proceeding of Art & Design*, 10(2), 2428. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/download/20102/19467>
- Pernando, Y., & Kaharuddin. (2022). Perancangan motion graphic sebagai media komunikasi kesehatan dan keselamatan kerja bagi pekerja operasional di Pelabuhan Teluk Bayur di

- PT Sea Asih Lines Padang. *Journal of Science and Social Research*, 5(2), 254–261.
<https://doi.org/10.54314/jssr.v5i2.921>
- Ploetzner, R. (2020). A review of learning demands in instructional animations: The educational effectiveness of animations unfolds if the features of change need to be learned. *Journal of Computer Assisted Learning*. <https://doi.org/10.1111/jcal.12476>
- Prajana, A., Syafikarani, A., & Pamela, A. W. (2025). Motion graphic sebagai media informasi Desain Komunikasi Visual (DKV) peminatan Designpreneur. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 10(1), 213–230.
<https://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung/article/view/4344>
- Putri, N. I. P. (2022). Pengaruh transportasi umum terhadap perkembangan antar wilayah administrasi di Jakarta. *Jurnal Manajemen Bisnis Transportasi dan Logistik*, 8(1), 63–75.
<https://doi.org/10.54324/j.mbt.v8i1.1249>
- Rodiyah, I., & Ikhtiarini, E. I. (2024). The service of Trans Jatim bus transportation by means of public value approach. *Indonesian Journal of Public Policy Review*, 24.
<https://doi.org/10.21070/ijppr.v24i0.1346>
- Safitri, F. N. A., & Sriyanto, A. (2025). Peran konsistensi identitas merek visual dalam meningkatkan brand recall dan preferensi konsumen. *Jurnal Ar Ro'is Mandalika (Armada)*.
<https://www.ojs.cahayamandalika.com/index.php/armada/article/view/5019>
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.