

PERANCANGAN VIDEO ANIMASI MOTION GRAPHIC INFORMATIF TENTANG SOSOK JENDERAL POLISI HOEGENG IMAN SANTOSO

Cintya^{1*}

¹Freelancer of Graphic Design dan Motion Graphic

Diterima 15 September 2022 / Disetujui 14 Desember 2022

ABSTRACT

Corruption in Indonesia is chronic, one of which is due to the lack of morality on the part of the perpetrators. This is due to the lack of public awareness of the importance of instilling character/moral education in teenagers up to college. One of the values that deviate from corruption is honesty. It takes a real figure as an example to be used as an example for teenagers to instill honest values. Hoengeng Iman Santoso is one of the role models who can be used as an example because he has honesty, discipline, and simplicity that can be used as an example for teenagers. This study aims to provide information and education to teenagers in Indonesia about the figure of Police General Hoengeng Iman Santoso in order to instill the value of honesty. The design method used in this design is the Luther multimedia development design method which consist of six stages of the method in the process. The conclusion of this design is to provide information and educate youth about corruption and to present the figure of General Hoengeng as a real example of applying honest values through motion graphic.

Keyword: Motion graphics, Corruption, Honest, Hoengeng Iman Santoso.

ABSTRAK

Korupsi di Indonesia sudah terbilang kronis, salah satunya akibat faktor kurangnya moralitas dari pelaku. Hal ini terjadi karena kurangnya kesadaran masyarakat akan pentingnya menanamkan pendidikan karakter / moral pada anak remaja hingga perguruan tinggi. Salah satu nilai yang menyimpang dari tindak korupsi adalah kejujuran. Dibutuhkan adanya sosok nyata sebagai teladan untuk dijadikan contoh kepada remaja untuk menanamkan nilai jujur. Hoengeng Iman Santoso adalah salah satu tokoh teladan yang dapat dijadikan contoh karena memiliki sifat kejujuran, kedisiplinan, dan kesederhanaan yang dapat dijadikan teladan bagi remaja. Penelitian ini bertujuan untuk memberi informasi dan edukasi kepada remaja di Indonesia tentang sosok Jenderal Polisi Hoengeng Iman Santoso guna menanamkan nilai kejujuran. Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode perancangan pengembangan multimedia Luther di mana terdapat enam tahapan metode dalam prosesnya. Simpulan dari perancangan ini adalah memberikan informasi dan mengedukasi remaja tentang korupsi dan menampilkan sosok Jenderal Hoengeng sebagai contoh nyata menerapkan nilai jujur melalui karya motion graphic.

Kata kunci: Motion graphic, Korupsi, Jujur, Hoengeng Iman Santoso.

PENDAHULUAN Latar Belakang

Korupsi merupakan masalah yang terjadi hampir disebagian negara di dunia. Umumnya melibatkan individu yang memiliki kekuasaan dan jabatan seperti kementerian, kepala daerah, legislatif, maupun tokoh politik lainnya. Namun bukan hanya di level atas, pada level bawah

pun korupsi sudah banyak terjadi (Aksa, 2018).

Pada tahun 2021 terungkap kasus korupsi yang dilakukan oleh Heru Hidayat, Presiden Komisaris PT Trada Alam Minera. Kasus korupsi PT Jiwasraya (Persero) merugikan uang negara hingga Rp 16,8 triliun (CNN, 2021).

*email: cintya.lim18@gmail.com

Transparency International (TI) adalah sebuah jaringan NGO (Non-Governmental Organization) global antikorupsi. Pada tahun 2021, TI merilis Indeks Persepsi Korupsi (IPK) yang melibatkan 180 negara dalam surveinya dan Indonesia berada pada urutan ke 96 (Pahlevi, 2022). Secara fakta, Indonesia telah sampai kepada tingkat persoalan korupsi yang kronis. Penyebab setiap individu yang melakukan korupsi tentunya dipicu oleh beberapa faktor, salah satunya adalah faktor rendahnya kualitas moral masyarakat.

Di tanah air, korupsi menjadi semakin parah karena kurangnya moralitas, terutama dari para pejabat. Salah satu nilai moral yang menyimpang dari tindak pidana korupsi adalah kejujuran (Aisyah, 2019). Hal ini terjadi karena kurangnya kesadaran masyarakat akan pentingnya menanamkan pendidikan karakter / moral pada anak remaja hingga perguruan tinggi. (Sudarsana, 2017; Yadnyawati & Winyana, 2020). Sangat disayangkan karena anak bangsa dan generasi muda merupakan calon penerus bangsa. Indonesia tidak akan terlepas dari kasus korupsi jika calon penerus bangsa tidak memiliki nilai karakter dan moral yang kuat. Perlu adanya contoh nyata untuk membuka mata para generasi muda tentang seorang yang memiliki kepribadian dan moralitas tinggi.. Hoengeng Iman Santoso adalah seorang Kepala Kepolisian Negara Republik Indonesia yang menjabat pada tahun 1968 hingga 1971. Hoengeng dikenal sebagai seorang yang memiliki perilaku kejujuran, kedisiplinan, dan kesederhanaan yang dapat dijadikan contoh oleh generasi muda. (Awaliyah & Setiawan, 2019; Hidayati et al., 2021).

Dibutuhkan adanya media informatif untuk menyampaikan kisah keteladanan dari Hoengeng Iman Santoso, dimana salah satu media informasi yang dapat digunakan adalah motion graphic. Motion Graphic adalah dapat merekonstruksi ulang kejadian dari masa lalu dengan dinamis, deskriptif, dan atraktif. Selain itu, Motion Graphic juga cocok untuk menyampaikan sesuatu yang lama atau bersejarah kepada generasi muda

agar lebih menarik. Karena berbasis internet, media ini bisa dengan mudah dipublikasikan, dapat dilihat dimana dan kapan saja (Aryani & Everlin, 2019). Didukung oleh fakta bahwa remaja berusia 16-22 tahun yang dapat memberikan waktunya berjam-jam dengan berselancar di media sosial seperti youtube, twitter, instagram, tiktok, whatsapp (Pujiono, 2021).

Oleh karena itu, adapun penelitian ini dikerjakan untuk merancang video animasi motion graphic informatif mengenai kisah keteladanan Jenderal Hoengeng Iman Santoso yang akan dipublikasikan di Youtube.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas, maka teridentifikasi masalah yang ada dalam penelitian ini, yaitu:

1. Tingginya tingkat KKN di Indonesia.
2. Kurangnya media yang menyorot tokoh masyarakat yang jujur dan anti korupsi seperti Jenderal Hoengeng Iman Santoso, sehingga bisa dijadikan teladan untuk generasi muda.

Tujuan dan Kegunaan Perancangan

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk membuat video animasi motion graphic informatif tentang kisah keteladanan Jenderal Hoengeng Iman Santoso yang menarik untuk generasi muda dengan harapan dapat menanamkan nilai anti korupsi.

Adapun kegunaan yang diperoleh dari perancangan ini adalah:

1. Akademik
Secara akademis adalah untuk menambah wawasan dan pengetahuan sejarah, terutama tentang sosok Jenderal Hoengeng Iman Santoso, serta sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya.
2. Non Akademik
Dalam segi non-akademis, manfaat penelitian ini adalah sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai moral kepada generasi muda calon penerus bangsa.

METODE PENELITIAN

Penelitian perancangan ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dan menggunakan metode perancangan *Luther* (Pradila & Prasetyaningsih, 2021). Pemilihan metode ini adalah untuk memahami dan menjelaskan sebuah fenomena dan pengaruh sosial yang terjadi, dimana informasi dan data-data yang dikumpulkan akan dipelajari lebih lanjut dengan tujuan mendapatkan kedalaman dari sebuah informasi yang diteliti. Adapun perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data observasi, kepustakaan, dan kuesioner.

Perancangan ini akan menghasilkan sebuah animasi motion graphic yang terbentuk dari penerapan teori-teori yang terkait, membahas tentang sosok teladan anti-korupsi yaitu, Jenderal Polisi Hoegeng Iman Santoso.

METODE PERANCANGAN

Metode yang dilakukan dalam pembuatan perancangan ini adalah metode *Luther*, yang merupakan metode pengembangan multimedia. (Pradila & Prasetyaningsih, 2021) Terdapat 6 tahapan yang dilakukan dalam metode ini, antara lain:

1. Konsep. Tahap untuk menentukan tujuan perancangan (hiburan, promosi, edukasi, dan lain-lain) dan mengidentifikasi audiens.
2. Perancangan. Tahap awal membuat spesifikasi dengan rinci pada setiap scene (storyboard) sebagai acuan untuk pembuatan gambar akhir.
3. Pengumpulan bahan. Tahap mengumpulkan aset yang akan diperlukan, seperti gambar ilustrasi, audio, dan lainnya.
4. Pembuatan. Tahap membuat motion graphic berdasarkan storyboard yang sudah dibuat pada tahap perancangan.
5. Pengujian. Tahap uji coba dari hasil pembuatan untuk memastikan apa hasil berjalan dengan baik.

6. Distribusi. Tahap akhir yang dilakukan, dimana hasil dipublikasi melalui Youtube.

KAJIAN TEORI

Dalam perancangan ini penulis menggunakan beberapa teori yang menjadikan dasar sebagai penulis membuat karya.

Salah satu teori yang penulis gunakan adalah desain komunikasi visual yang merupakan ilmu yang mempelajari tentang konsep sebuah komunikasi secara kreatif melalui berbagai pilihan media. Tujuan utama dari desain komunikasi visual adalah menyampaikan pesan secara visual dengan cara menyusun elemen-elemennya. Dengan menyatukan beberapa teori lain seperti tata letak dan komposisi, akan memperindah hasil karya. Terdapat berbagai visual yang dapat dipakai seperti, ilustrasi, fotografi, animasi. (Wahyuningsih, 2015). Penulis menggunakan teori desain komunikasi visual untuk menyampaikan sebuah pesan dengan menyusun elemennya sebagai sarana menyampaikan informasi yang diharapkan tercapainya tujuan dari penulisan ini.

Penulis juga menggunakan teori warna dimana warna adalah suatu inspirasi yang mudah untuk didapatkan. Pengaturan warna pada cahaya, misalnya layar komputer adalah menggunakan warna RGB sebagai warna dasar. Sedangkan pengaturan warna pada cat atau media cetak adalah menggunakan CMYK sebagai warna dasar. Warna dikelompokkan menjadi 4, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan gabungan. Warna primer adalah warna yang paling kuat, yaitu biru, hijau, dan merah. Warna sekunder adalah warna yang terbuat dari campuran warna primer, yaitu kuning, cyan, dan magenta. Warna tersier adalah warna campuran dari primer dan sekunder. Warna gabungan adalah warna yang terbuat dari campuran antara warna primer, sekunder dan tersier (Nugroho, 2008). Dalam perancangan ini, warna RGB digunakan untuk pembuatan karya utama maupun pendukung berbasis digital sedangkan CMYK digunakan untuk

pembuatan karya pendukung yang berbasis media cetak.

Untuk menyampaikan informasi agar secara maksimal, penulis menggunakan teori ilustrasi yang adalah sebuah pemikiran, yaitu ide dan konsep yang tercipta atas dasar pesan yang ingin disampaikan. Terdapat beberapa peran ilustrasi, diantaranya: ilustrasi sebagai alat informasi, ilustrasi untuk beropini, ilustrasi untuk alat untuk bercerita, ilustrasi untuk alat persuasi, ilustrasi untuk identitas, dan ilustrasi untuk desain. (Witabora, 2012). Adapun beberapa fungsi dari ilustrasi sebagai berikut:

1. Menarik perhatian pembaca, misalnya pada buku dan majalah. Sebuah ilustrasi yang bagus akan membuat pembaca akan mempunyai ketertarikan untuk melanjutkan bacaannya.
2. Memudahkan untuk memahami tulisan. Ilustrasi membantu pembaca untuk memaknai sebuah tulisan.
3. Sarana untuk menyampaikan ide atau pikiran. Contohnya untuk menyampaikan curahan hati dan menyalurkan hobi.
4. Memberikan hiburan agar pembaca tidak bosan
5. Menjelaskan konsep melalui gambar.

Pada perancangan ini, penulis mempertimbangkan gaya visual yang akan dibuat dari aspek usia audiens sehingga informasi dari karya yang dibuat dapat tersampaikan dengan maksimal kepada target audiens.

Selain itu, teori multimedia juga diterapkan pada perancangan ini. Multimedia adalah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Multimedia dapat dibagi menjadi dua: diskret, yaitu multimedia yang tidak berbasis waktu, contohnya adalah teks dan gambar, dan kontinyu, multimedia yang berbasis waktu, contohnya adalah video, suara, dan animasi (Surjono, 2017). Berdasarkan dari hal ini, dapat kita katakan bahwa teori multimedia adalah sesuatu yang berkaitan antara satu media dengan media yang lain. Sesuai dengan keterangan tersebut, pastinya perancangan video animasi motion graphic yang penulis

rancang telah menggunakan teori multimedia.

Animasi berasal dari kata animation dari kata dasar anime yang artinya menghidupkan. Jadi secara umum, animasi bisa diartikan sebagai kegiatan menggerakkan benda mati sehingga seolah-olah hidup. Salah satu fungsi animasi adalah membantu proses pembelajaran peserta didik. Contoh macam-macam animasi adalah animasi *Motion Tweening* dan Animasi *Masking*. Animasi *Motion Tweening* merupakan pembuatan animasi yang dilakukan dengan menggerakkan objek dari satu posisi ke posisi yang lain. Animasi *Masking* adalah animasi yang pembuatannya dilakukan dengan menampilkan objek yang semula disembunyikan (Munir, 2012). Dapat kita simpulkan dari uraian diatas bahwa motion graphic adalah suatu teknik yang dibuat dengan membuat suatu objek. Hal ini penulis terapkan guna membuat karya terkesan lebih hidup. Teknik motion graphic ini juga penulis terapkan sebagai media edukasi.

Pada dasarnya, animasi harus berpedoman pada 12 prinsip animasi seperti yang disampaikan oleh Leseter (1987). Kedua belas prinsip animasi tersebut adalah: *Squash and stretch, anticipation, staging, straight ahead action and pose to pose, follow through and overlapping action, slow in slow out, arcs, secondary action, timing, exaggeration, solid drawing, appeal* (Widadijo, 2017). Berdasarkan dari uraian diatas, sebuah animasi yang baik seharusnya memperhatikan ke 12 prinsip animasi tersebut. Maka dari itu, karya dari hasil penelitian ini juga menerapkan beberapa dari prinsip animasi tersebut guna menciptakan animasi yang baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari uraian diatas, penulis memutuskan untuk menggunakan metode *Luther* karena metode ini merupakan metode pengembangan multimedia yang dimana motion graphic merupakan salah satu bentuk dari multimedia.

Sesuai dengan kajian diatas, penulis memulai perancangan dengan menentukan tujuan perancangan dan mengidentifikasi target audiens, adapun tujuan perancangan ini adalah sebagai media informasi dengan mengidentifikasi audiens, dimana perancangan ini akan ditujukan pada remaja usia 16-22 tahun dimana 5-10 tahun mendatang mereka akan menjadi calon penerus bangsa.

Tahap kedua adalah perancangan. Pada tahap ini penulis memulai tahap perancangan awal dengan mengumpulkan referensi dan membuat perancangan secara rinci. Setelah mengumpulkan referensi, penulis mulai membuat konsep perancangan diantaranya membuat moodboard, key visual, konsep warna, tipografi, konsep imagery, logo, slogan, flowchart, sinopsis cerita, skrip, desain karakter, storyboard, dan animatic storyboard.

Tahap ketiga adalah pengumpulan bahan. Penulis mulai mengumpulkan aset yang diperlukan mulai dari membuat aset ilustrasi dan pengambilan audio. Selanjutnya keempat adalah tahap pembuatan, dimana penulis mulai menyusun gambar demi gambar per bagian dan mulai menggerakkan tiap-tiap gambar. Pada tahap ini pula penulis menyesuaikan audio yang diambil dengan bagian yang sudah ditentukan sesuai dengan storyboard. Setelah itu penulis juga memberikan efek suara tambahan pada adegan yang dibutuhkan lalu penulis me-render video untuk menjadi hasil akhir.

Setelah tahap pembuatan dan karya sudah selesai akan dilanjutkan dengan tahap pengujian, dimana pada tahap ini karya ditampilkan kepada salah satu dosen untuk diuji coba memastikan apa hasil berjalan dengan baik. Jika semua sudah baik maka akan dilanjutkan dengan tahap distribusi, dimana hasil dari karya akhir dipublikasi melalui channel Youtube.

Tujuan dari perancangan ini adalah membuat video animasi motion graphic informatif tentang kisah keteladanan Jenderal Hoegeng Iman Santoso yang menarik untuk memberikan informasi kepada generasi muda tentang sosok

Jenderal Hoegeng Iman Santoso dengan harapan dapat menanamkan nilai anti korupsi.

Jenis Produk

Perancangan karya ini dilakukan dengan menjadikan karya sebagai media informatif yang dibuat dalam bentuk *motion graphic*. Melihat tingginya kasus korupsi di Indonesia, maka karya ini dirancang dengan maksud memberikan contoh dan diharapkan dapat menanamkan nilai moral anti korupsi kepada generasi muda sebagai calon penerus bangsa.

Presentasi Produk

Karya ini dibuat dengan menggunakan prinsip desain komunikasi visual dan ilustrasi sehingga target audiens dapat dengan mudah menangkap informasi yang diberikan. Berikut ini merupakan keterangan dari perancangan :

Ukuran : 1920 px x 1080 px

Durasi : 6 menit 21 detik.

Jenis File : Mp4

Tema :

Polisi anti-korupsi, Jenderal Hoegeng Iman Santoso

Analisis SWOT

Strength (Kekuatan)

1. Memiliki data dan informasi yang valid.
2. Menggunakan teknik Motion graphic yang memudahkan penyampaian pesan dengan menarik.

Weakness (Kelemahan)

1. Durasi cukup panjang.
2. Sulit untuk daerah pedalaman menjangkau video ini karena harus menggunakan akses internet.

Opportunity (Kesempatan)

1. Karya akan dipublikasi melalui media sosial Youtube, dimana remaja sekarang banyak yang sudah memiliki handphone yang dapat mengakses internet.

Threat (Ancaman)

1. Terdapat peluang untuk pembajakan dan plagiarisme

Strategi SWOT

Strenght-Opportunity

Perancangan ini dapat menarik audiens karena masih sedikit video *motion graphic* yang membahas tentang jenderal Hoegeng.

Strenght-Threat

Membuat perancangan dengan gaya ilustrasi yang khas, sehingga mengurangi tingkat plagiarisme pada perancangan sejenis.

Weakness-Opportunity

Mempublikasi perancangan lewat sosial media Youtube dan tidak memberikan iklan pada video tersebut.

Weakness-Threat

Membuat perancangan lanjutan dengan durasi yang lebih singkat mengenai hal serupa dengan tokoh yang berbeda untuk memperkuat identitas karya dan mengurangi tingkat plagiarisme dan pembajakan terhadap perancangan ini.

Dari hasil strategi SWOT diatas, penulis memutuskan untuk menggunakan strategi *Strenght-Opportunity* untuk merancang karya.

Analisis Audience

1. Psikografis

Penelitian ini ditujukan untuk remaja laki-laki dan perempuan yang aktif menggunakan internet dan media sosial setiap hari.

2. Demografis

1. Usia : 16 – 22 tahun
2. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Golongan sosial: Semua golongan

3. Geografis

Warga Negara Indonesia

Logo



**Gambar 1. Logo Title Teladan Nasional
(Sumber: Data Pribadi, 2022)**

Konsep visualisasi logo:

1. Perancangan ini memiliki judul “Teladan Nasional;” dimana pada karya utama akan diteruskan dengan tulisan ‘Hoegeng Iman Santoso’ sebagai seri tokoh yang diangkat. Kalimat ‘Teladan Nasional’ dipilih untuk menekankan bahwa terdapat orang-orang yang bisa dijadikan sebagai contoh dan teladan untuk bangsa Indonesia.
2. Bentuk visualisasi logo menggambarkan jejak kaki yang merupakan visualisasi dari kata teladan, dimana biasanya orang akan mengikuti jejak dari seorang teladan.
3. Warna pada logo diambil dari warna bendera Indonesia yaitu merah dan putih. Warna ini dipilih juga untuk memperkuat kata ‘Nasional’.

Key Visual



**Gambar 2. Key Visual 01
(Sumber: Data Pribadi, 2022)**



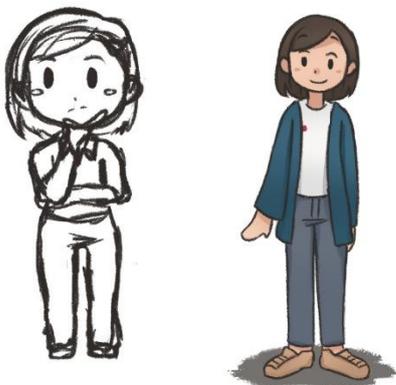
Gambar 3. Key Visual 02
(Sumber: Data Pribadi, 2022)



Gambar 4. Key Visual 03
(Sumber: Data Pribadi, 2022)

Pada video ini yang menjadi *key visual* adalah karakter Jenderal Hoegeng dan karakter utama perempuan, terdapat pula corak bagian luar karya yang dibuat agar membentuk kesan historical, hal ini juga dukung dengan adanya *Key Visual 3* yang merupakan *texture* kanvas. *Key visual* akan diaplikasikan pada setiap media pendukung seperti poster, *flyer*, x banner, dan instagram.

Desain Karakter



Gambar 5. Desain Karakter Utama
(Sumber: Data Pribadi, 2022)



Gambar 6. Desain Karakter Pekerja, Mahasiswa, Utama, Siswi, Pengusaha
(Sumber: Data Pribadi, 2022)



Gambar 7. Desain Karakter Hoegeng Iman Santoso
(Sumber: Data Pribadi, 2022)

Konsep karakter yang dibuat untuk *motion graphic* ini adalah menggunakan warna-warna pastel yang lembut. Terdapat karakter utama yang berperan sebagai

audiens dan terdapat pula karakter siswi, mahasiswa, pekerja, dan pengusaha, serta karakter Jenderal Hoegeng Iman Santoso. Karakter utama perempuan yang dibuat merupakan representasi dari mahasiswi, mengenakan baju putih dan cardigan berwarna hijau, memiliki rambut pendek yang representasikan polisi wanita. Desain karakter jenderal Hoegeng dibuat dengan menggunakan baju jenderal polisi yang merupakan referensi dari foto asli jenderal Hoegeng.

Perancangan dan *Final Artwork* Media Utama





Gambar 8. Beberapa adegan dari Media Utama
(Sumber: Data Pribadi, 2022)

Pada adegan pertama menunjukkan seorang karakter mahasiswa yang sedang bingung mempertanyakan apakah ada pejabat yang berkerja secara jujur dan bersih di negara kita lalu diikuti dengan masuknya Bumper.

Setelah itu adegan berubah menjadi adegan pemberian informasi mengenai arti dari korupsi sampai kategori korupsi. Kemudian dimunculkanlah sosok Jenderal Hoegeng yang terkenal berkerja secara jujur dan bersih. Adegan berikutnya merupakan pemberian informasi mengenai kisah Jenderal Hoegeng menolak keras tindak korupsi dan menjunjung tinggi nilai kejujuran, yaitu pada saat ia berada di Medan, terdapat bandar judi yang berusaha untuk menyuap Hoegeng. Dengan nilai kejujuran yang tinggi, Hoegeng tidak mau menerima suap apapun seperti yang dilakukan para pengusaha untuk menyuap Hoegeng dengan memberikan barang-barang mewah dalam rumah dinasny. Tetapi Hoegeng hanya mau yang berada dalam drumah dinasny adalah barang yang bertuliskan "Inventaris Polri". Kemudian dilanjutkan dengan kisah Hoegeng bersama cucunya yang meminta untuk pembuatan SIM-nya dipermudah. Dalam adegan

berikutnya Hoegeng terbukti menolak tindak nepotisme.

Adegan penutup dimulai dengan pemberian informasi mengenai negara Jerman yang merupakan negara nomor 1 bebas korupsi. Ditambahkan dengan ajakan untuk memulai dari diri kita sendiri untuk menolak tindak korupsi dan diakhiri dengan *statement* bahwa masing-masing dari setiap kita merupakan harapan untuk perubahan bagi Indonesia yang lebih baik.

SIMPULAN

Tingkat tindak pidana korupsi di Indonesia terbilang masih tinggi dan sudah terjadi pada segala lapisan golongan, mulai dari tingkat atas sampai tingkat bawah. Salah satu penyebab terjadinya tindak pidana korupsi adalah kurangnya moral dari para pelaku, maka dari itu untuk mencegah terus bertambahnya kasus korupsi, dibutuhkan sosok nyata anti-korupsi yang bisa dijadikan contoh dan teladan untuk generasi muda calon penerus bangsa. Berdasarkan hasil penelitian ini dan dari semua proses yang sudah dijalani, dapat diketahui bahwa *motion graphic* dapat digunakan sebagai media informatif untuk merekonstruksi ulang kejadian dari masa lalu dengan baik dan juga cocok untuk menyampaikan sesuatu yang lama atau bersejarah kepada generasi muda agar lebih menarik, maka itu penulis menggunakan teknik *motion graphic*.

Proses pembuatan video *motion graphic* ini menggunakan metode *Luther*, dimana penulis memulai dari pembuatan konsep dan mengidentifikasi audiens, membuat perancangan awal seperti skrip dan *storyboard*, dilanjutkan dengan pengumpulan bahan seperti gambar dan audio, kemudian tahap pembuatan animasi dari bahan-bahan yang sudah ada. Setelah tercipta sebuah karya dari bahan-bahan yang ada, penulis masuk pada tahap pengujian untuk memastikan apa hasil dari karya penulis berjalan dengan baik. Terakhir penulis melakukan distribusi dengan mengunggah karya akhir pada channel Youtube.

Diharapkan dengan dibuatnya perancangan motion graphic ini dapat

menumbuhkan nilai moral kepada target audiens.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. (2019). Menanamkan Nilai Kejujuran Sebagai Revolusi Mental Pada Generasi Penerus Bangsa. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 101–108. <https://doi.org/10.21093/twt.v6i2.2028>
- Aksa, A. F. (2018). Pencegahan dan Deteksi Kasus Korupsi pada Sektor Publik dengan Fraud Triangle. *Jurnal Ekonomi, Bisnis, Dan Akuntansi (JEBA)*, 20(4), 2. <http://jp.feb.unsoed.ac.id/index.php/jeba/article/view/1238>
- Aryani, N., & Everlin, S. (2019). Perancangan Motion Graphic Tentang Pentingnya Semua Imunisasi Bagi Anak. *Jurnal Titik Imaji*, 2(2), 29–37. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30813/titik%20imaji.v2i2.1957>
- Awaliyah, M., & Setiawan, T. (2019). Hoegeng Iman Santoso: Credibility and Honesty of the Old Order Leaders Until the New Order. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 297(Icille 2018), 210–213. <https://doi.org/10.2991/icille-18.2019.44>
- CNN, I. (2021). *Jejak Heru Hidayat, Terdakwa Korupsi ASABRI Dituntut Hukuman Mati*. CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20211207134049-12-730934/jejak-heru-hidayat-terdakwa-korupsi-asabri-dituntut-hukuman-mati>
- Hidayati, N., Wahyuni, A., & Purnomo, B. (2021). JENDRAL HOEGENG IMAM SANTOSO: KAPOLRI JUJUR, DISIPLIN DAN SEDERHANA SEBAGAI TELADAN GENERASI MUDA. *Jurnal Swadesi*, II(1), 25–37.
- Munir. (2012). Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. In *Antimicrobial agents and chemotherapy* (Vol. 58, Issue 12). Nugroho, E. (2008). *Pengantar teori warna*. 1.
- Pahlevi, R. (2022). *Indeks Persepsi Korupsi Indonesia Naik 1 Poin Jadi 38 pada 2021*. Katadata.Co.Id. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/01/26/indeks-persepsi-korupsi-indonesia-naik-1-poin-jadi-38-pada-2021>
- Pradila, M., & Prasetyaningsih, S. (2021). Pembuatan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Profil EO Batam Pos. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 5(1), 64–75. <https://doi.org/10.30871/jamn.v5i1.2532>
- Pujiono, A. (2021). Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z. *Didache: Journal of Christian Education*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.46445/djce.v2i1.396>
- Sudarsana, I. K. (2017). Membentuk Karakter Anak Sebagai Generasi Penerus Bangsa Melalui Pendidikan Anak Usia Dini. *Purwadita*, 1(1), 41–48. <https://media.neliti.com/media/publications/268218-membentuk-karakter-anak-sebagai-generasi-74193fd7.pdf>
- Surjono, H. D. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan. In Fitriyanti (Ed.), *UNY Press* (Issue April 2017). UNY Press. https://www.researchgate.net/publication/332444168_Multimedia_Pembelajaran_Interaktif_Konsep_dan_Pengembangan/link/5cb5d017a6fdcc1d49985408/download
- Wahyuningsih, S. (2015). Desain Komunikasi Visual. In *Aspek Desain Komunikasi Visual*.
- Widadijo, W. T. (2017). 12 Prinsip Animasi Dalam Serial “Adit & Sopo Jarwo.” *Aksa: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 070–085. <https://doi.org/10.37505/aksa.v1i1.7>
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora*, 03(02), 661.
- Yadnyawati, I. A. G., & Winyana, I. N.

(2020). Pendidikan Karakter Bagi
Generasi Penerus Bangsa.
Widyanatya, 2(02), 18–24.
[https://doi.org/10.32795/widyanatya.v
2i02.1043](https://doi.org/10.32795/widyanatya.v2i02.1043)