Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i3.7888 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Pengembangan *Motion graphic* sebagai Media Edukasi Visual tentang Manfaat dan Khasiat Gambir

M. Sayuti[1], Melisa Suardi[2] dan Kenji Mario[3]
[1, 2, 3] Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Putra Indonesia YPTK Padang. Jl. Raya Lubuk Begalung, Lubuk Begalung Nan XX, Kec. Lubuk Begalung, Kota Padang, Sumatera Barat 25145.
Email Korespondensi: msayuti@upiyptk.ac.id[1]
Email: Chanuk2891@gmail.com, kenjimario864@gmail.com[2,3]

ABSTRACT

Gambir (Uncaria gambir) is a leading commodity of West Sumatra rich in catechin and tannins, yet scientific information about its constituents and potential has not been widely accessible to the public. Information presented in dense text and dominated by scientific terms makes the relationship between the content, process, and potential uses of gambir difficult for the general audience to understand. This study aims to develop a motion graphic as a visual educational medium on the benefits and properties of gambir. The study employs a descriptive qualitative method with a practice-based visual communication design approach through three stages: pre-production, production, and post-production. The pre-production stage includes data collection through literature review, script and storyboard development, and mascot character design; the production stage covers visual asset creation, animation, and audio processing; while the post-production stage includes editing, rendering, and finishing. The development results in a motion graphic video with a duration of 06.20 minutes featuring a gambir mascot character wearing a Minangkabau deta hat as a guide, five main scenes (catechin and tannin content, antioxidant protection, digestive health, dental health, and modern processed products), and supporting promotional media including posters, banners, and merchandise. The combination of illustrations, typography, animated movement, narration, and audio elements is arranged to convey scientific information gradually and in an easy-to-follow manner. This development produces a visual educational medium that presents scientific information about gambir systematically and communicatively. This study is limited to the development process and has not tested the media's effectiveness on the target audience; such testing is recommended for future research.

Keywords: *Motion graphic, Gambir (Uncaria Gambir), Visual Education, Visual Communication, Local Plants.*

ABSTRAK

Gambir (Uncaria gambir) merupakan komoditas unggulan Sumatera Barat yang kaya katekin dan tanin, namun informasi ilmiah mengenai kandungan dan potensinya belum tersampaikan secara mudah kepada masyarakat. Penyajian informasi yang terlalu padat dan didominasi istilah ilmiah membuat hubungan antara kandungan, proses, dan potensi pemanfaatan gambir sulit dipahami khalayak umum. Penelitian ini bertujuan mengembangkan *motion graphic* sebagai media edukasi visual tentang manfaat dan khasiat gambir. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan penciptaan karya desain komunikasi visual melalui tiga tahap, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Tahap praproduksi mencakup pengumpulan data melalui studi literatur, penyusunan naskah dan *storyboard*, serta perancangan karakter maskot; tahap

Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i3.7888 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

produksi meliputi pembuatan aset visual, animasi, dan pengolahan audio; sedangkan tahap pascaproduksi mencakup penyuntingan, rendering, dan finishing. Hasil pengembangan berupa video *motion graphic* berdurasi 06.20 menit yang menghadirkan karakter maskot gambir bertopi deta Minangkabau sebagai pemandu, lima adegan utama (kandungan katekin dan tanin, perlindungan antioksidan, kesehatan pencernaan, kesehatan gigi, dan produk olahan modern), serta media pendukung promosi berupa poster, banner, dan merchandise. Perpaduan ilustrasi, tipografi, gerak animasi, narasi, dan elemen audio disusun untuk menyampaikan informasi ilmiah secara bertahap dan mudah diikuti. Pengembangan ini menghasilkan media edukasi visual yang menyajikan informasi ilmiah tentang gambir secara sistematis dan komunikatif. Penelitian ini terbatas pada tahap pengembangan dan belum menguji efektivitas media terhadap audiens sasaran; pengujian tersebut direkomendasikan untuk penelitian selanjutnya.

Kata Kunci: *Motion graphic*, Gambir *(Uncaria Gambir)*, Edukasi Visual, Komunikasi Visual, Tanaman Lokal.

PENDAHULUAN

Gambir *(Uncaria gambir)* merupakan salah satu komoditas perkebunan Indonesia yang memiliki nilai ekonomi dan potensi pemanfaatan sebagai sumber bahan alam. Sumatera Barat menjadi salah satu wilayah utama penghasil gambir, dengan aktivitas budidaya dan pengolahan yang berkontribusi terhadap pendapatan masyarakat setempat. Kajian mengenai sistem budidaya gambir di Sumatera Barat menunjukkan bahwa keberlanjutan ekonomi komoditas ini berkaitan dengan pola budidaya, produktivitas, serta fluktuasi harga hasil produksi (Malik et al., 2020:77) Selain menghasilkan produk utama berupa ekstrak gambir, proses pengolahannya juga menghasilkan produk samping yang memiliki potensi kandungan senyawa bioaktif. Identifikasi terhadap produk samping cair gambir menemukan sejumlah senyawa golongan flavonoid yang menunjukkan bahwa potensi pemanfaatan tanaman ini tidak terbatas pada produk gambir konvensional (Soleh Ismail et al., 2021:1474) Dari sisi karakteristik biologis, penelitian mengenai beberapa genotipe gambir di Sumatera Barat juga memperlihatkan adanya variasi kandungan katekin, sehingga kualitas gambir perlu dipahami berdasarkan karakteristik bahan baku dan hasil pengujian ilmiah (Wardi et al., 2024:1151).

Salah satu komponen penting yang menjadikan gambir bernilai secara ilmiah adalah katekin, yaitu senyawa polifenol yang termasuk dalam kelompok flavonoid dan menjadi komponen utama dalam karakterisasi kimia gambir. Kandungan katekin berperan sebagai salah satu parameter untuk menilai kualitas ekstrak gambir, sehingga proses identifikasi dan pengukurannya memerlukan metode analisis yang dapat dipertanggungjawabkan. Kurniatri et al. (2019:153) melakukan isolasi dan pemurnian katekin dari ekstrak gambir dengan menggunakan beberapa tahapan pemisahan dan identifikasi kimia. Penelitian Ningsih & Rahayuningsih, (2019:177) juga mengkaji proses ekstraksi, isolasi, karakterisasi, dan pengujian aktivitas antioksidan katekin gambir. Dalam menentukan kadar katekin pada daun gambir. Pengembangan metode analisis tersebut menunjukkan bahwa informasi mengenai kandungan katekin perlu didasarkan pada pengukuran yang terstandar. Selain itu, penelitian mengenai formulasi dan stabilitas tablet

Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i3.7888 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

fraksi etil asetat daun gambir menunjukkan adanya upaya pengembangan katekin menjadi produk farmasi dengan memperhatikan karakteristik fisik, kimia, dan stabilitas bahan aktif (Yunarto et al., 2015:2)

Potensi gambir juga berkaitan dengan aktivitas biologis yang telah dikaji dalam berbagai penelitian farmasi dan kimia bahan alam. Saad et al. (2020:1767) menguraikan bahwa *Uncaria gambir* memiliki potensi farmakologis, antara lain aktivitas antioksidan, antibakteri, antidiabetes, dan beberapa aktivitas biologis lainnya. Secara eksperimental, Hidayati dan Rahmatulloh (2022:1215) menguji aktivitas antioksidan ekstrak batang gambir menggunakan metode DPPH dan ABTS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ekstrak metanol memiliki aktivitas antioksidan yang lebih tinggi dibandingkan ekstrak pelarut lainnya berdasarkan nilai IC50. Kajian Yunarto et al. (2021:183) juga membahas potensi gambir sebagai alternatif pengembangan bahan pengobatan hiperlipidemia berdasarkan hasil penelitian *in silico*, *in vitro*, dan *in vivo*. Meskipun demikian, potensi aktivitas biologis yang diperoleh melalui pengujian laboratorium dan penelitian praklinis tidak dapat langsung disamakan dengan bukti efektivitas klinis pada manusia. Perbedaan tingkat pembuktian tersebut penting disampaikan kepada masyarakat agar informasi mengenai potensi manfaat gambir tidak berkembang menjadi klaim kesehatan yang melampaui hasil penelitian yang tersedia.

Permasalahan berikutnya bukan hanya berkaitan dengan ketersediaan informasi ilmiah mengenai gambir, tetapi juga bagaimana informasi tersebut dapat dikomunikasikan kepada masyarakat secara tepat, menarik, dan mudah dipahami. Istilah seperti katekin, flavonoid, polifenol, aktivitas antioksidan, serta mekanisme biologis merupakan konsep ilmiah yang tidak selalu dikenal oleh masyarakat umum. Penyampaian informasi yang hanya mengandalkan uraian tekstual berpotensi menyulitkan audiens dalam memahami hubungan antara kandungan senyawa, karakteristik tanaman, dan potensi pemanfaatannya. Dalam penelitian ini, teori pembelajaran multimedia menjelaskan bahwa penyajian informasi melalui kombinasi kata dan gambar dapat mendukung proses pemahaman apabila dirancang dengan memperhatikan kapasitas pemrosesan informasi manusia (Mayer, 2017). Kajian Navarrete et al. (2025:1631) terhadap penelitian pembelajaran berbasis video juga mengidentifikasi bahwa unsur visual, tekstual, audio, interaktivitas, dan desain instruksional merupakan karakteristik penting dalam pengembangan media video. Sejalan dengan itu, tinjauan sistematis dan meta-analisis Boynito et al. (2025:201) menunjukkan bahwa intervensi video edukasi berbasis masyarakat berpotensi meningkatkan pengetahuan dan mendukung perubahan perilaku kesehatan. Dengan demikian, pemilihan media edukasi perlu mempertimbangkan bukan hanya daya tarik visual, tetapi juga ketepatan informasi, karakteristik audiens, dan tujuan komunikasi.

Berdasarkan urgensi masalah tersebut, penelitian ini merumuskan masalah sebagai berikut: (1) bagaimana Pengembangan Konsep dan Alur Informasi dalam peracangan *Motion Grapfic* ini? (2) bagaimna rancangan visual *storyboard* dan

Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i3.7888 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

aset *motion graphic* gambir? Rencana pemecahan masalah tersebut dilakukan melalui pendekatan deskriptif kualitatif dengan tahapan praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Tahapan tersebut digunakan untuk mengolah informasi ilmiah tentang gambir menjadi naskah, *storyboard*, aset visual, animasi, dan audio yang disusun secara sistematis. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk *motion graphic*, tetapi juga rancangan penyampaian informasi yang dapat dijelaskan dan dievaluasi secara kualitatif.

Salah satu alternatif media komunikasi visual yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi ilmiah adalah *motion graphic*. Media ini menggabungkan elemen grafis, ilustrasi, tipografi, animasi, gerakan, dan unsur audiovisual untuk membangun penyampaian pesan secara terstruktur. Melalui pergerakan objek dan pengaturan urutan informasi, konsep yang bersifat abstrak dapat disajikan menjadi representasi visual yang lebih konkret. Amali et al. (2020:23) menunjukkan bahwa video animasi berbasis *motion graphic* dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif dan memperoleh hasil evaluasi positif dalam pembelajaran sejarah Indonesia. Kurniawan et al. (2022:51) juga membahas penerapan prinsip desain visual dan *motion graphic* dalam perancangan ulang video pembelajaran untuk menjadikan materi yang sebelumnya didominasi teks lebih menarik dan komunikatif. Sementara itu, Bagas Dwiya Yudhana & Ade Gunawan, (2023:204) menjelaskan peran *motion graphic* dalam memperkaya konten visual dan memperjelas pesan pada animasi edukatif Kok Bisa. Damayanti et al. (2024:315) turut mengkaji penggunaan unsur audio, visual, dan transformasi objek dalam *motion graphic* sebagai media penyampaian pesan. Berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa *motion graphic* dapat berfungsi sebagai pendekatan komunikasi yang mengintegrasikan informasi verbal dan visual dalam satu kesatuan penyajian.

Relevansi pengembangan media komunikasi visual juga terlihat dalam empat penelitian yang diterbitkan pada *Besaung*: Jurnal Seni Desain dan Budaya. Erdhina Adi Adi et al. (2024:249) mengkaji *motion graphic* sebagai media promosi SMK Telkom 1 Medan dan menekankan pentingnya visualisasi yang informatif, menarik, interaktif, serta relevan dengan karakteristik audiens. Penelitian Febriansyah et al. (2024:91) mengenai kampanye edukasi manfaat tanaman kumis kucing di Kota Palembang memperlihatkan pentingnya media komunikasi visual untuk memperkenalkan potensi tanaman kepada masyarakat, termasuk penggunaan *motion graphic* sebagai salah satu media pendukung kampanye. (Hanifah Rahmi Zatalina, 2024:160) mengembangkan prototipe media pembelajaran anak usia dini melalui teknik pemindaian tiga dimensi untuk memperkenalkan keanekaragaman fauna endemik Indonesia. Sementara itu, Raihan Al-Hafids et al. (2024:196) mengembangkan *boardgame* sebagai media komunikasi visual untuk meningkatkan literasi mengenai pencegahan demensia sejak dini. Keempat penelitian tersebut memperlihatkan bahwa pengembangan komunikasi visual dapat diarahkan untuk menyampaikan informasi edukatif mengenai objek, fenomena, dan potensi sumber daya tertentu. Meskipun bentuk

Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i3.7888 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

medianya berbeda, temuan tersebut relevan dalam membangun dasar perancangan media edukasi gambir yang mempertimbangkan substansi informasi dan kebutuhan audiens.

Penelitian mengenai penerapan *motion graphic* juga telah dilakukan pada berbagai bidang pembelajaran dan penyampaian informasi. Astuti & Athaya, (2023:319) mengembangkan animasi *motion graphic* untuk membantu penyampaian materi sistem tata surya kepada siswa sekolah dasar. Habibie & Setyaningrum (2024:67) mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis *motion graphic* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa SMP. Pada materi ilmu pengetahuan alam, Kusumandari et al. (2024:56) merancang media pembelajaran metamorfosis kupu-kupu menggunakan teknik *motion graphic* untuk membantu siswa memahami tahapan perubahan biologis. Rahadianti et al. (2024:5211) *Motion graphic* bahaya perundungan dunia maya sebagai media pembelajaran siswa sekolah menengah pertama. Penelitian Yusmaningsih et al. (2024:304) juga mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis animasi *motion graphic* untuk mata kuliah dasar fotografi. Pada tingkat kajian yang lebih luas, Ummah et al. (2024:16) melalui tinjauan literatur membahas pemanfaatan media pembelajaran berbasis *motion graphic* dalam pembelajaran IPA terpadu di SMP Indonesia. Selain bidang pendidikan, (Perdani, 2024) mengkaji *motion graphic* sebagai media pembelajaran yang menarik dan mudah diakses, sedangkan (Cilla dkk., 2023) mengembangkan video *motion graphic* untuk promosi destinasi wisata Labuan Bajo. Muhammad Wahyu Ramadhan (2025:241) juga memanfaatkan *motion graphic* untuk Sebagai Video pembelajaran tentang business Acumen Untuk Pegawai Telkom Bandung, tetapi perbedaan objek, karakteristik audiens, dan tujuan komunikasi menyebabkan setiap perancangan media perlu disesuaikan dengan kebutuhan informasi yang hendak disampaikan.

Penelitian mengenai penggunaan animasi dan media audiovisual juga memberikan landasan bagi pengembangan media edukasi berbasis visual. Hapsari et al. (2019:1245) menunjukkan bahwa video animasi *motion graphic* dapat digunakan untuk mendukung penyampaian materi ilmu pengetahuan alam kepada siswa sekolah dasar. Kasmini & Rahmatillah, (2023:2503) mengembangan Media Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Lingkungan Pada Pembelajaran IPA. Dalam edukasi kesehatan,(Sartono dkk., 2024) membandingkan media video animasi dan leaflet dalam penyuluhan mengenai anemia pada remaja putri dan melaporkan peningkatan pengetahuan setelah intervensi. Pratiwi et al. (2026:266) juga menemukan peningkatan pengetahuan kader kesehatan mengenai anemia pada ibu hamil melalui penggunaan media edukasi berbasis animasi. Penelitian-penelitian tersebut memberikan gambaran bahwa media animasi dan audiovisual telah digunakan untuk menyampaikan materi yang memiliki karakteristik informasi berbeda. Namun, temuan mengenai pembelajaran dan edukasi kesehatan tersebut tidak dapat secara langsung digeneralisasikan pada edukasi gambir.

Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i3.7888 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Oleh karena itu, prinsip pengembangan media perlu disesuaikan dengan karakteristik materi, tujuan komunikasi, dan kebutuhan audiens sasaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu, terdapat dua kelompok kajian yang telah berkembang, yaitu penelitian mengenai karakteristik kimia dan potensi biologis gambir serta penelitian mengenai pengembangan media komunikasi visual dan *motion graphic*. Penelitian mengenai gambir lebih banyak berorientasi pada identifikasi senyawa bioaktif, pengukuran kadar katekin, aktivitas antioksidan, dan pengembangan pemanfaatan farmakologis. Sementara itu, penelitian mengenai *motion graphic* lebih banyak diarahkan pada pembelajaran, promosi, pengenalan objek, dan penyampaian informasi pada bidang tertentu. Penelitian Febriansyah et al. (2024:91) telah menunjukkan relevansi komunikasi visual dalam memperkenalkan potensi tanaman kepada masyarakat, sedangkan Erdhina Adi et al. (2024:249) memperlihatkan penggunaan *motion graphic* dalam penyampaian informasi promosi. Namun, berdasarkan sumber yang ditelaah, masih diperlukan kajian yang secara khusus mengintegrasikan hasil penelitian ilmiah mengenai kandungan dan potensi pemanfaatan gambir ke dalam rancangan media *motion graphic*. Kesenjangan penelitian ini tidak terletak pada ketiadaan kajian mengenai gambir atau *motion graphic*, melainkan pada perlunya integrasi antara ketepatan substansi ilmiah, pendekatan komunikasi visual, dan kebutuhan penyampaian informasi mengenai potensi manfaat gambir kepada masyarakat.

Bertolak dari kondisi tersebut, penelitian berjudul “Pengembangan *motion graphic* sebagai media edukasi visual tentang manfaat dan khasiat gambir” dilakukan untuk menghasilkan rancangan media komunikasi visual yang dapat digunakan dalam menyampaikan informasi ilmiah mengenai gambir *(Uncaria gambir)* kepada masyarakat. Materi edukasi difokuskan pada pengenalan gambir, kandungan katekin dan senyawa bioaktif, potensi aktivitas biologis, serta peluang pemanfaatannya berdasarkan hasil penelitian yang dapat dipertanggungjawabkan. Proses Pengembang media mencakup pengumpulan informasi ilmiah, penyusunan naskah, pembuatan *storyboard,* pengembangan aset visual, animasi, pengolahan audio, dan penyusunan hasil akhir media. Dalam proses tersebut, ketepatan substansi ilmiah menjadi dasar utama agar penyederhanaan informasi melalui visualisasi tidak menghilangkan makna dan batasan hasil penelitian. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi informasi ilmiah mengenai gambir dengan pendekatan Pengembang komunikasi visual berbasis *motion graphic*. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media edukasi visual yang informatif, komunikatif, dan menarik, sekaligus memberikan kontribusi bagi pengembangan media edukasi berbasis potensi sumber daya alam lokal serta menjadi referensi dalam penyampaian pengetahuan ilmiah kepada masyarakat.

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i3.7888 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan penciptaan karya desain komunikasi visual. Metode ini digunakan untuk menguraikan proses Pengembang *motion graphic* sebagai media edukasi visual mengenai manfaat dan khasiat gambir *(Uncaria gambir).* Pendekatan deskriptif kualitatif dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman terhadap proses penciptaan karya, pengolahan informasi menjadi pesan visual, serta evaluasi kualitas media berdasarkan aspek komunikasi, estetika, dan keterbacaan informasi. Melalui pendekatan ini, proses Pengembang tidak hanya dijelaskan sebagai kegiatan teknis produksi animasi, tetapi juga sebagai upaya menerjemahkan informasi ilmiah menjadi media komunikasi yang informatif dan mudah dipahami.

Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur dan dokumentasi. Studi literatur digunakan untuk memperoleh informasi mengenai gambir, karakteristik dan kandungan senyawa yang dilaporkan dalam sumber ilmiah, serta prinsip komunikasi visual dan karakteristik *motion graphic* sebagai media edukasi. Sumber data meliputi artikel jurnal ilmiah, buku, dan publikasi akademik yang relevan serta dapat ditelusuri. Informasi yang terkumpul kemudian diseleksi berdasarkan relevansi, kejelasan sumber, dan kesesuaiannya dengan tujuan Pengembang. Dokumentasi dilakukan dengan merekam tahapan penciptaan karya, meliputi pengembangan ide, penyusunan naskah, pembuatan *storyboard*, perancangan aset visual, proses animasi, pengolahan audio, dan penyuntingan akhir.

Proses penciptaan karya dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Tahap praproduksi diawali dengan identifikasi permasalahan, penentuan tujuan komunikasi, pengenalan karakteristik sasaran audiens, serta perumusan konsep kreatif. Pada tahap ini, informasi mengenai gambir diolah menjadi naskah yang disusun secara sistematis agar materi edukasi memiliki alur penyampaian yang jelas. Naskah kemudian dikembangkan menjadi *storyboard* untuk menentukan urutan adegan, komposisi visual, teks, ilustrasi, gerak animasi, dan kebutuhan audio. Perencanaan tersebut menjadi dasar dalam menjaga keterkaitan antara informasi yang disampaikan dan elemen visual yang digunakan.

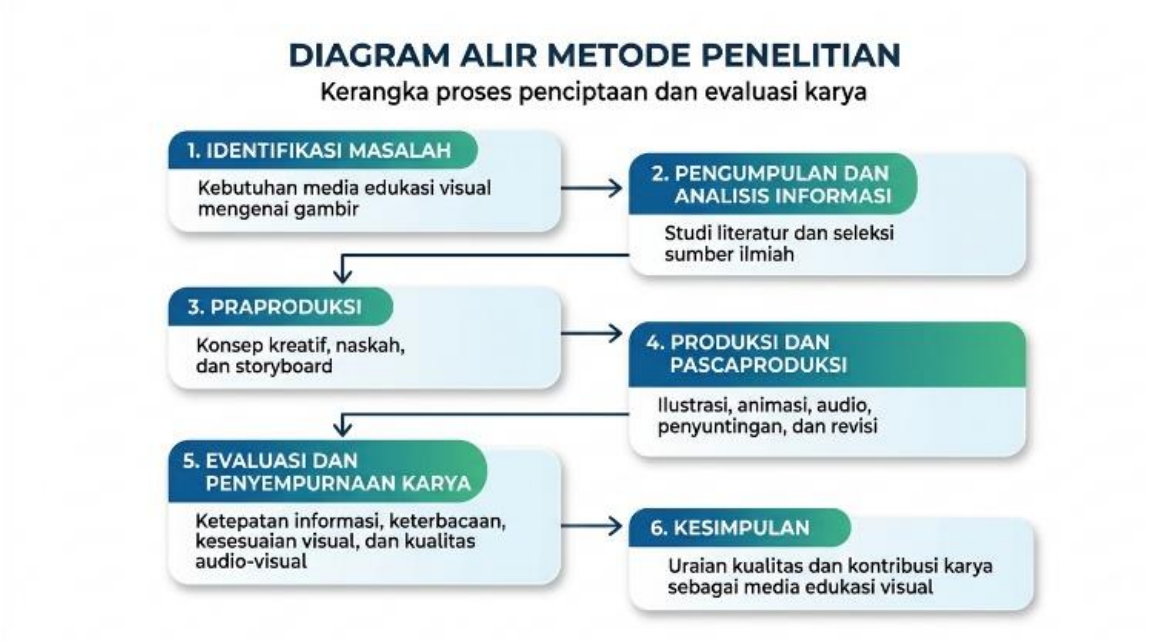
Tahap produksi meliputi pembuatan dan pengolahan aset visual, penerapan tipografi, pemilihan warna, penyusunan komposisi, pembuatan animasi, serta pengolahan suara dan musik pendukung. Setiap elemen dirancang untuk mendukung kejelasan pesan dan membangun kesinambungan informasi dari satu adegan ke adegan berikutnya. Penggunaan ilustrasi, teks, gerak, dan audio disesuaikan dengan karakteristik materi agar informasi mengenai gambir dapat disampaikan secara menarik tanpa mengurangi ketepatan substansinya. Tahap pascaproduksi meliputi penggabungan seluruh elemen audio-visual, penyuntingan durasi dan transisi, pemeriksaan keterbacaan teks, penyesuaian

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i3.7888 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

audio, serta peninjauan kembali kesesuaian isi dengan sumber informasi yang digunakan. Revisi dilakukan apabila ditemukan bagian yang kurang jelas, tidak konsisten, atau belum mendukung tujuan komunikasi.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui proses seleksi informasi, pengelompokan temuan, penafsiran, dan penarikan kesimpulan. Informasi dari studi literatur digunakan sebagai dasar penyusunan materi, sedangkan dokumentasi proses penciptaan digunakan untuk menjelaskan keputusan desain pada setiap tahapan. Evaluasi karya dilakukan dengan menelaah beberapa aspek, yaitu ketepatan dan kejelasan informasi, kesesuaian elemen visual dengan pesan, keterbacaan tipografi, konsistensi warna dan ilustrasi, kesinambungan animasi, serta kualitas audio-visual. Setiap aspek dianalisis berdasarkan fungsi komunikasinya dalam mendukung penyampaian materi edukasi tentang gambir.

Evaluasi juga diarahkan untuk mengidentifikasi kelebihan dan keterbatasan karya. Aspek yang telah mendukung penyampaian pesan dipertahankan, sedangkan bagian yang berpotensi menimbulkan ketidakjelasan diperbaiki melalui penyuntingan atau penyesuaian elemen visual. Apabila penilaian ahli atau tanggapan audiens digunakan, hasilnya dijelaskan secara deskriptif berdasarkan masukan yang benar-benar diperoleh. Dengan demikian, kesimpulan penelitian didasarkan pada proses penciptaan, kesesuaian informasi, dan hasil evaluasi karya, tanpa mengklaim efektivitas berdasarkan pengujian statistik yang tidak dilakukan. Lihat pada bagan alir penelitian di bawah ini.



Gambar 1 Diagram alir kerangka proses penciptaan dan evaluasi karya
Sumber: M Sayuti, 2026

HASIL

Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i3.7888 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Hasil penelitian ini berupa Pengembang *motion graphic* sebagai media edukasi visual mengenai potensi manfaat gambir *(Uncaria gambir Roxb.)*. Media dikembangkan dengan mengintegrasikan informasi ilmiah, ilustrasi, karakter visual, tipografi, warna, animasi, teks informatif, dan audio. Pengembang diarahkan untuk mengubah informasi mengenai gambir yang sebelumnya disajikan dalam bentuk uraian ilmiah menjadi pesan audiovisual yang lebih terstruktur dan komunikatif. Hasil Pengembang difokuskan pada pengorganisasian materi edukasi, pengembangan konsep visual, visualisasi informasi ilmiah, serta penyusunan media utama dan media pendukung.

Bagian ini disusun untuk menjawab dua rumusan masalah yang telah ditetapkan. Rumusan masalah pertama dijawab melalui uraian proses pengembangan *motion graphic*, yang mencakup pengembangan konsep dan alur informasi, Pengembang karakter maskot, penyusunan *storyboard* dan aset animasi, serta proses produksi hingga pascaproduksi. Rumusan masalah kedua dijawab melalui uraian rancangan visual *storyboard* dan aset *motion graphic* gambir yang menyajikan informasi ilmiah tentang kandungan katekin dan tanin, potensi manfaat, serta olahan gambir dalam lima adegan utama dan media pendukung.

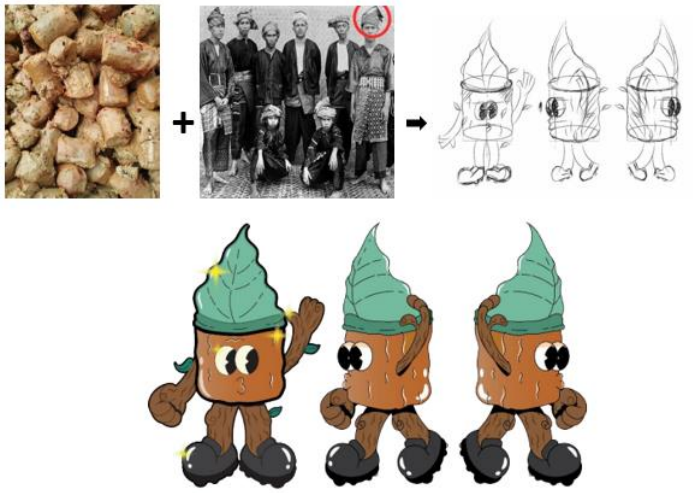
Proses Pengembangan *Motion graphic* sebagai Media Edukasi Visual

Konsep visual dikembangkan dengan mempertimbangkan tujuan edukasi, karakteristik informasi, dan kebutuhan audiens. Penyampaian materi disusun secara berurutan agar audiens dapat mengikuti informasi dari pengenalan gambir menuju pembahasan kandungan dan potensi manfaatnya. Pengorganisasian informasi tersebut berfungsi membangun alur komunikasi yang logis serta mengurangi kemungkinan audiens menerima informasi secara terpisah tanpa memahami hubungan antarmateri.

Naskah dan *storyboard* menjadi pedoman dalam menerjemahkan materi menjadi adegan visual. Setiap adegan direncanakan berdasarkan pesan utama yang ingin disampaikan, bentuk visual yang mendukung pesan, teks yang diperlukan, dan gerakan yang digunakan untuk memperjelas informasi. Dengan demikian, elemen visual tidak hanya berfungsi sebagai penghias, tetapi juga sebagai bagian dari strategi komunikasi yang mengarahkan perhatian audiens terhadap informasi utama.

Karakter utama dirancang sebagai ikon representatif yang berperan dalam menjelaskan dan menguraikan informasi mengenai manfaat serta khasiat gambir. Desain karakter menggabungkan bentuk ikon dengan penggunaan topi deta, yaitu penutup kepala tradisional khas Minangkabau yang melambangkan identitas budaya dan kearifan lokal Sumatera Barat. Perpaduan unsur visual tersebut bertujuan membangun karakter yang komunikatif, mudah dikenali, serta memiliki keterkaitan dengan latar budaya gambir sebagai salah satu komoditas lokal. Lihat pada gambar di bawah ini.

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i3.7888 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung



Gambar 2. Karakter Utama
Sumber: Kenji Mario, 2026

Gambar 2 ini memperlihatkan proses perancangan karakter maskot yang menggabungkan unsur kuliner dan budaya tradisional. Konsep karakter ini terinspirasi dari bentuk potongan makanan atau bahan olahan bertekstur cokelat yang dipadukan dengan aksesoris penutup kepala tradisional (seperti deta atau tanjak) yang tampak pada foto dokumentasi sejarah. Dari penggabungan ide tersebut, dibuatlah sketsa awal untuk menentukan proporsi dan pose karakter dari berbagai sisi. Hasil akhirnya berupa karakter kartun bergaya retro dengan tubuh menyerupai olahan makanan cokelat serta penutup kepala berbentuk lipatan daun hijau khas mahkota tradisional.

Rancangan Visual *Storyboard* dan Aset *Motion graphic* Gambir

Rancangan visual *storyboard* dan aset *motion graphic* gambir merupakan tahap perencanaan visual yang bertujuan menerjemahkan naskah dan konsep kreatif ke dalam bentuk adegan yang terstruktur. Pada tahap ini, setiap adegan dirancang dengan mempertimbangkan alur informasi, komposisi visual, penempatan karakter utama, penggunaan ilustrasi pendukung, serta elemen grafis yang diperlukan. Aset *motion graphic* dikembangkan berdasarkan karakteristik visual tanaman gambir dan informasi yang akan disampaikan, sehingga setiap elemen memiliki fungsi komunikatif dalam mendukung penyampaian materi edukasi. Perancangan ini menjadi pedoman dalam proses produksi *motion graphic* agar kesinambungan visual, kejelasan pesan, dan konsistensi desain dapat terjaga dari awal hingga akhir video, untuk lebih jelas lihat tabel 1.

Tabel 1 Perancangan Adegan *Storyboard* & *Aset Vektor*

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i3.7888 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

No.	Sketsa Aset & Pose Maskot	Deskripsi Visual *(Storyboard)*	Naskah Narasi *(Voice Over)*	Elemen Grafis & Aset Animasi
1	Pose Berpikir / Analisis (Maskot memegang Lup)	Maskot gambir berdiri membawa kaca pembesar (lup) di samping ilustrasi molekul kimia yang bercahaya.	"Gambir kaya akan kandungan senyawa Katekin dan Tanin yang berperan sebagai antioksidan alami."	• Vektor Molekul Katekin & Tanin • Aset Lup/Kaca Pembesar • Efek Kilau / Sparkle • Label Teks 'Katekin' & 'Tanin'
2	Pose Pelindung (Anti-Oksidan) (Maskot memegang Tameng)	Karakter maskot memegang tameng pelindung bertanda daun, menangkis partikel radikal bebas berwarna gelap.	"Kandungan antioksidan tinggi pada gambir membantu melindungi sel-sel tubuh dari radikal bebas."	• Aset Perisai / Tameng Daun • Partikel Radikal Bebas (Hancur) • Efek Benturan (Impact Blast) • Garis Arah Gerak (Motion Lines)
3	Pose Menunjuk (Edukasi) (Maskot menunjuk Diagram)	Maskot menunjuk grafik/diagram organ pencernaan manusia dengan ekspresi ramah dan gestur edukatif.	"Secara tradisional, gambir digunakan untuk menjaga kesehatan saluran pencernaan dan mengatasi diare."	• Vektor Diagram Lambung & Usus • Ikon Tanda Centang Hijau • Arah Komunikasi (Panah Animated) • Bubble Text Edukasi
4	Pose Utama (Depan) (Detail Kesehatan Gigi)	Zoom-in pada area mulut/gigi karakter yang menampilkan gigi bersih mengkilap, membasmi kuman/bakteri.	"Gambir juga efektif mencegah plak gigi dan merawat kesehatan gusi karena sifat antibakterinya."	• Vektor Ikon Gigi Sehat • Aset Kuman / Bakteri (Fading Out) • Efek Bintang / Sparkle Gigi • Panah Sirkulasi Kebersihan
5	Pose Berjalan (Samping) (Presentasi Produk Olahan)	Maskot berjalan membawa dan memperlihatkan ragam olahan gambir modern (teh, kapsul suplemen, dan krim kosmetik).	"Kini gambir diolah menjadi berbagai produk modern, seperti teh herbal, suplemen, hingga perawatan kulit."	• Aset Cangkir Teh Gambir • Aset Botol Kapsul Ekstrak • Aset Wadah Krim Kosmetik • Transisi Daun Berputar

Sumber: M. Sayuti, 2026

Tabel 2: Katalog Inventaris Aset Grafis & Efek Animasi

Kategori Aset	Nama Aset / Elemen Visual	Fungsi dalam Animasi	Tipe Gerakan (Keyframing / Rigid Body)	Format File Eksport
Karakter Maskot	Rig Rigging Maskot (Depan & Samping)	Aktor utama penyampai pesan edukasi visual	Limb Rigging, Head Turn, Eye Blink, Lip Sync	.AI / .PSD (Separated Layers)
Karakter Maskot	Aset Pose Khusus (Lup, Tameng, Menunjuk)	Variasi adegan sesuai topik bahasan	Pose Morphing, Tool Attachment	.AI / .SVG
Senyawa Kimia	Struktur Molekul Katekin & Tanin	Visualisasi kandungan ilmiah gambir	Floating, Rotation 3D, Glow Pulse	.AI / Vector Layer
Efek Visual (VFX)	Partikel Radikal Bebas & Efek Tameng	Menggambarkan perlawanan antioksidan	Particle System, Scale Up, Shatter/Hancur	.AE Shape Layer / Lottie

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i3.7888 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Organ & Kesehatan	Vektor Lambung, Usus & Gigi	Visualisasi khasiat medis gambir	Path Stroke Trim, Highlight Pulse	.AI / Vector Layer
Produk Olahan	Vektor Teh, Kapsul, Krim Kosmetik	Menunjukkan produk turunan gambir	Pop-up Scaling, Floating Bounce	.AI / .PNG High Res
Transisi & Infografis	Panah Arah & Frame Leaf Transition	Perpindahan antar-adegan & grafik	Wipe Transition, Path Motion, Bar Fill	.AE *Motion graphic*s Template

Sumber: M. Sayuti, 2026

Naskah dan alur cerita *motion graphic* dirancang sebagai pedoman dalam menyampaikan informasi mengenai manfaat dan khasiat gambir *(Uncaria gambir)* secara sistematis, informatif, dan komunikatif. Alur cerita dikembangkan dengan menempatkan karakter utama sebagai pemandu yang mengarahkan audiens untuk mengenal gambir, mulai dari pengenalan tanaman, karakteristik dan hasil olahannya, kandungan senyawa, hingga potensi manfaatnya berdasarkan informasi ilmiah. Karakter utama dengan atribut topi deta Minangkabau digunakan sebagai identitas visual yang menghubungkan penyampaian informasi dengan konteks budaya lokal. Penggunaan karakter tersebut juga berfungsi membangun komunikasi yang lebih menarik melalui perpaduan narasi, ilustrasi, teks, dan animasi. Cerita diawali dengan pengenalan gambir sebagai salah satu tanaman lokal yang memiliki nilai guna dan nilai ekonomi bagi masyarakat. Selanjutnya, audiens diperkenalkan pada tanaman gambir *(Uncaria gambir)* beserta bagian tanaman dan hasil olahannya melalui ilustrasi visual yang disusun secara berurutan. Pembahasan kemudian diarahkan pada kandungan senyawa yang terdapat dalam gambir, seperti katekin dan tanin, dengan penjelasan yang disesuaikan dengan sumber ilmiah yang digunakan. Informasi mengenai potensi manfaat gambir disajikan melalui kombinasi animasi, ikon, dan teks informatif untuk membantu menjelaskan materi secara ringkas dan mudah diikuti. Penyampaian informasi tetap memperhatikan ketepatan ilmiah dengan membedakan potensi aktivitas biologis yang dilaporkan dalam penelitian dan manfaat yang telah terbukti melalui pengujian pada manusia.

Pada bagian akhir, alur cerita menampilkan gambir dalam konteks pemanfaatan dan pengetahuan lokal, kemudian ditutup dengan pesan edukatif yang mengajak audiens mengenal gambir secara lebih mendalam melalui informasi yang dapat dipertanggungjawabkan. Seluruh adegan dirancang agar memiliki kesinambungan pesan, mulai dari pengenalan objek hingga pemahaman terhadap kandungan dan potensi manfaatnya. Naskah yang telah disusun kemudian diterjemahkan ke dalam *storyboard* sebagai panduan visual yang memuat urutan adegan, komposisi, posisi karakter, teks, gerakan animasi, dan kebutuhan audio. Dengan demikian, naskah dan alur cerita menjadi landasan dalam proses produksi *motion graphic* untuk menjaga konsistensi visual, kejelasan informasi, dan keterpaduan antara tujuan edukasi dengan penyajian audio-visual.

Perancangan *scene motion graphic* merupakan tahap pengembangan rancangan visual ke dalam rangkaian adegan animasi yang terstruktur dan

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i3.7888 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

berkesinambungan. Setiap *scene* disusun berdasarkan naskah dan *storyboard* yang telah dirancang sebelumnya, dengan memperhatikan komposisi visual, pergerakan karakter utama, penggunaan ilustrasi pendukung, tipografi, transisi, serta elemen audio. Pada perancangan ini, karakter utama berperan sebagai pemandu dalam menyampaikan informasi mengenai gambir *(Uncaria gambir)*, mulai dari pengenalan tanaman, kandungan senyawa, hingga potensi manfaatnya. Penyusunan setiap adegan bertujuan menjaga kesinambungan alur informasi, memperjelas pesan yang disampaikan, dan menciptakan penyajian edukasi visual yang menarik serta mudah diikuti oleh audiens. Lihat pada gambar ini.



Gambar 3. *Scene Motion graphic*
Sumber: Kenji Mario, 2026

Gambar 3. Rangkaian adegan *motion graphic* diawali dengan penyajian sejarah dan latar belakang geografis gambir di Nusantara. Adegan pertama menampilkan pergerakan kapal layar di atas peta Indonesia untuk menggambarkan era penjelajahan laut dan persebaran hasil bumi. Selanjutnya, animasi memperlihatkan perkembangan perdagangan gambir sejak masa kolonial VOC hingga era modern. Pada bagian ini, visual menampilkan aktivitas penelitian gambir di laboratorium serta pengolahannya menjadi produk farmasi di apotek. Animasi kemudian menggambarkan jangkauan distribusi gambir melalui pergerakan pesawat dan kapal kargo kontainer sebagai representasi kegiatan

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i3.7888 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

ekspor-impor ke pasar global. Alur visual selanjutnya mengarahkan perhatian penonton pada asal-usul gambir di Sumatera Barat. Adegan ini menampilkan potongan getah gambir kering dengan latar lanskap pedesaan dan rumah adat Minangkabau. Karakter maskot gambir kemudian hadir menyapa penonton sebagai representasi visual komoditas lokal sekaligus identitas budaya Minangkabau. Adegan berlanjut dengan menampilkan aktivitas petani memetik daun gambir di perkebunan, kemudian memperlihatkan proses pengolahan gambir secara tradisional menggunakan tungku dan alat kempa.

a. Produksi

Tahap produksi merupakan proses merealisasikan konsep kreatif, naskah, *storyboard,* dan rancangan aset visual yang telah disusun pada tahap praproduksi menjadi sebuah karya *motion graphic*. Pada tahap ini, seluruh elemen desain, meliputi karakter utama, ilustrasi tanaman gambir *(Uncaria gambir)*, tipografi, ikon pendukung, dan elemen grafis lainnya, diolah menjadi aset visual yang siap dianimasikan. Proses produksi dilanjutkan dengan penerapan gerak animasi, pengaturan komposisi, transisi antar scene, serta penggabungan narasi dan elemen audio untuk membangun kesinambungan penyampaian informasi. Setiap elemen dirancang berdasarkan fungsi komunikatifnya agar dapat mendukung penjelasan mengenai kandungan dan potensi manfaat gambir secara informatif dan menarik. Melalui tahapan ini, rancangan visual yang sebelumnya bersifat konseptual diwujudkan menjadi media edukasi audio-visual yang terstruktur, konsisten, dan sesuai dengan tujuan perancangan. Lihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. *Frame layout* animasi di Adobe Illustrator sebelum masuk tahap Animasi
Sumber: Kenji Mario, 2026

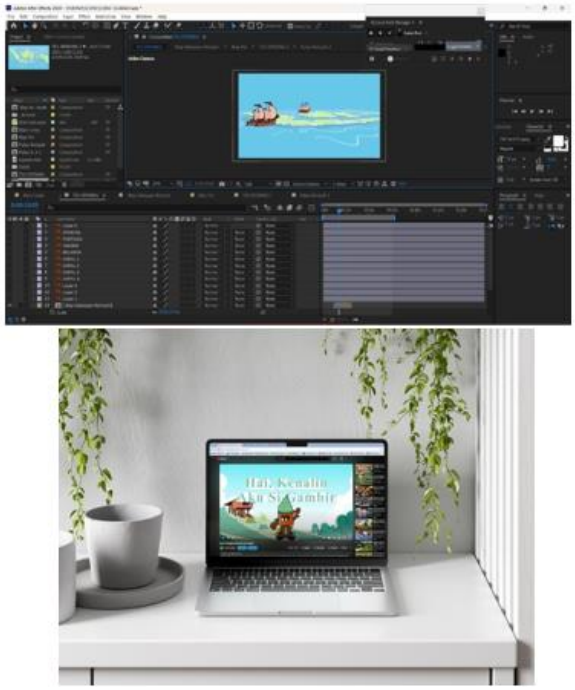
Gambar 4 ini memperlihatkan proses pembuatan aset visual adegan laboratorium menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator. Pada lembar kerja, tampak karakter maskot gambir berada di dalam ruang laboratorium modern sedang memegang tabung reaksi untuk menggambarkan aktivitas eksperimen dan uji klinis. Di sebelah kanan, panel Layers menunjukkan penataan elemen

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i3.7888 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

grafis yang terorganisasi secara rapi (mulai dari latar belakang, meja laboratorium, komputasi, hingga detail peralatan medis/kimia) untuk mempermudah proses animasi pada tahap selanjutnya.

b. Pascaproduksi

Tahap pascaproduksi merupakan tahap akhir dalam proses penciptaan *motion graphic* yang berfokus pada penyempurnaan, pemeriksaan, dan pengolahan hasil animasi sebelum menjadi media edukasi visual yang siap dipublikasikan. Pada tahap ini, seluruh elemen visual dan audio yang telah diproduksi disatukan melalui proses penyuntingan akhir, meliputi penyesuaian durasi, transisi antarscene, sinkronisasi narasi dengan animasi, pengaturan volume audio, serta pemeriksaan keterbacaan teks dan konsistensi tampilan visual. Proses *rendering* dilakukan untuk menghasilkan video akhir sesuai dengan spesifikasi teknis yang telah ditetapkan, seperti resolusi, rasio aspek, format berkas, dan kualitas audio-visual. Selanjutnya, proses *finishing* dilakukan melalui peninjauan keseluruhan video untuk memastikan kelancaran animasi, kejelasan informasi, ketepatan penulisan, dan kesesuaian materi dengan tujuan edukasi mengenai gambir *(Uncaria gambir)*. Hasil akhir dari tahap ini berupa karya *motion graphic* yang telah melalui pemeriksaan teknis dan visual serta siap digunakan sebagai media penyampaian informasi kepada audiens.



Gambar 5. *Frame rendering*
Sumber: Kenji Mario, 2026

Gambar 5 ini menampilkan proses penganimasian adegan opening (pembuka) mengenai sejarah dan jalur pelayaran pada perangkat lunak Adobe

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i3.7888 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

After Effects 2020. Pada area kerja utama *(Composition Panel)*, terlihat visual kapal layar yang melintasi peta kepulauan Indonesia. Di bagian bawah, panel Timeline dan Layers memperlihatkan susunan keyframe serta pengaturan lapisan objek secara terstruktur seperti nama-nama negara (Spanyol, Portugis, Inggris, Belanda), objek kapal, dan latar belakang peta untuk menggerakkan elemen visual sesuai alur cerita.

c. Media Pendukung Promosi

Media pendukung promosi dirancang untuk memperkuat penyebaran informasi dan meningkatkan jangkauan media utama berupa *motion graphic* tentang manfaat dan khasiat gambir *(Uncaria gambir)*. Pemilihan media pendukung disesuaikan dengan karakteristik target audiens, kebutuhan komunikasi, serta pemanfaatan media digital dan media cetak. Media ini berfungsi sebagai sarana pengenalan, pengingat, dan pengarah audiens agar dapat mengakses serta menyaksikan media utama. Penerapan elemen visual yang konsisten, meliputi karakter utama, ilustrasi gambir, tipografi, warna, dan identitas visual perancangan, diharapkan mampu membangun kesatuan desain serta memperkuat daya tarik penyampaian pesan. Lihat pada gambar ini



Gambar 6. Media pendukung
Sumber: M Sayuti, 2026

Gambar 6 ini menampilkan beragam media pendukung berupa merchandise dan media promosi sekunder yang dirancang untuk memperkuat

Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i3.7888 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

keberadaan media utama *motion graphic* kampanye edukasi gambir. Seluruh aset promosi dikembangkan dengan identitas visual yang konsisten, memanfaatkan karakter maskot gambir, logo khusus, dominasi warna hijau alami, serta pesan ajakan utama. Media informasi publik diwakili oleh spanduk, banner, poster, dan signage logo yang berfungsi menarik perhatian masyarakat luas di ruang terbuka. Sementara itu, promosi interaktif dan jangka panjang didukung oleh berbagai produk pakai harian seperti kaus, tote bag, topi bucket, mug, botol kemasan, kantong serut, stiker, pin, hingga gantungan kunci yang efektif membangun *brand awareness* di tengah aktivitas masyarakat sehari-hari.

DISKUSI

Hasil pengembangan *motion graphic tentang* manfaat dan khasiat gambir menunjukkan bahwa informasi ilmiah mengenai katekin, flavonoid, aktivitas antioksidan, dan potensi farmasi perlu diterjemahkan ke dalam bahasa visual yang lebih sederhana tanpa kehilangan ketepatan. Katekin telah diteliti melalui isolasi, pemurnian, dan pengukuran laboratorium ((Kurniatri et al., 2019:153; Wardi et al., 2024:1151) edangkan Saad et al. (2020:1767) menguraikan potensi aktivitas biologis Uncaria gambir. ika ditelaah dengan prinsip komunikasi visual, rancangan ini selaras dengan pandangan bahwa penyederhanaan informasi ilmiah tetap harus merepresentasikan sumber aslinya. Penggunaan ilustrasi, simbol, dan animasi tidak sekadar memindahkan teks ke dalam video, tetapi menjadi cara menerjemahkan pengetahuan ilmiah agar lebih mudah dipahami masyarakat. Konsistensi ini sejalan dengan Navarrete et al. (2025:1631) yang menekankan pentingnya karakteristik visual, tekstual, audio, dan desain instruksional dalam video pembelajaran.

Penggabungan narasi, teks, ilustrasi, dan gerakan dalam *motion graphic* ini sesuai dengan teori pembelajaran multimedia Mayer, (2017:403) yaitu kombinasi kata dan gambar dapat mendukung pemahaman apabila dirancang sesuai kapasitas kognitif audiens. Jika ditelaah dengan teori tersebut, rancangan ini menunjukkan kesesuaian pada tiga aspek, yaitu prinsip multimedia melalui kombinasi narasi dan ilustrasi, prinsip segmentasi melalui pembagian materi ke dalam lima adegan utama, serta prinsip isyarat visual melalui maskot yang berperan sebagai pemandu. Namun, kesesuaian tersebut baru berada pada tataran rancangan, belum pada tataran hasil belajar, karena penelitian ini belum melakukan uji pemahaman kepada audiens sasaran. Hasil ini sejalan dengan Kurniawan et al. (2022:51) dan Bagas Dwiya Yudhana & Ade Gunawan, (2023:204) yang menunjukkan bahwa *motion graphic* dapat memperkaya penyajian informasi edukatif. Kritik yang perlu diperhatikan adalah kepadatan teks, kecepatan animasi, dan kesesuaian narasi dengan ilustrasi agar tidak membebani perhatian audiens, sebagaimana ditegaskan (Boynito et al. (2025:201).

Penggunaan maskot gambir dengan deta sebagai representasi identitas Minangkabau dapat ditelaah dengan teori bentuk Dharsono Sony Kartika (2007:33) melalui kategori bentuk visual dan bentuk khusus. Bentuk visual tampak

Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i3.7888 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

pada tubuh maskot yang menyerupai olahan gambir, warna cokelat dan hijau, topi deta, serta proporsi dan gestur karakter. Adapun bentuk khusus tampak pada makna kultural yang dibawanya, yaitu gambir sebagai komoditas lokal Sumatera Barat dan deta sebagai simbol identitas budaya Minangkabau. Dengan demikian, maskot tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga menjadi penghubung naratif dan penanda identitas. Kesesuaian antara bentuk visual dan bentuk khusus ini menunjukkan bahwa teori bentuk Dharsono relevan digunakan untuk menilai desain karakter berbasis budaya. Pendekatan ini sejalan dengan (Febriansyah et al. (2024:91) tentang komunikasi visual tanaman kumis kucing dan (Erdhina Adi et al. (2024:249) tentang *motion graphic* yang informatif serta sesuai dengan karakteristik audiens.

Rancangan ini memperkenalkan gambir sebagai sumber daya lokal yang memiliki nilai ilmiah. Jika dibandingkan dengan Cilla et al. (2023:54) yang menggunakan *motion graphic* untuk promosi destinasi wisata Labuan Bajo, penelitian ini memiliki orientasi yang berbeda, yaitu bukan promosi, melainkan edukasi ilmiah. Perbedaan tersebut menuntut keseimbangan antara daya tarik visual dan akurasi informasi. Dibandingkan dengan Amali et al. (2020:23) yang memakai *motion graphic* untuk pembelajaran sejarah Indonesia, penelitian ini memiliki kesamaan dalam penggunaan narasi audiovisual, tetapi berbeda pada substansi materi dan karakteristik audiens. Perbandingan ini menunjukkan bahwa *motion graphic* dapat digunakan lintas bidang, tetapi strategi penyusunan pesan perlu disesuaikan dengan karakteristik materi dan tujuan komunikasi.

Media pendukung seperti poster, banner, dan merchandise dikembangkan dengan karakter maskot, logo, warna, dan tipografi yang konsisten. Jika ditelaah dengan prinsip identitas visual, rancangan ini memenuhi syarat konsistensi formal sehingga mudah dikenali sebagai satu kesatuan. Namun, konsistensi visual tidak secara otomatis menjamin keberhasilan edukasi. Sebagaimana ditunjukkan Erdhina Adi et al. (2024:249) dan Febriansyah et al. (2024:91) penyesuaian bentuk media dengan kebutuhan komunikasi tetap diperlukan. Dalam penelitian ini, media pendukung lebih tepat diposisikan sebagai sarana pengenalan dan diseminasi identitas visual, bukan sebagai indikator bahwa informasi edukasi telah dipahami oleh masyarakat.

Dengan demikian, hasil pengembangan *motion graphic* ini konsisten dengan teori pembelajaran multimedia, teori bentuk, dan prinsip identitas visual yang digunakan sebagai kerangka telaah. Hasil ini juga memperlihatkan kesinambungan dengan penelitian sebelumnya, terutama dalam pemanfaatan *motion graphic* sebagai media komunikasi edukatif, tetapi memiliki perbedaan pada objek, konteks budaya, dan orientasi substansi ilmiah. Keterbatasan telaah ini terletak pada belum dilakukannya uji ahli dan uji audiens sasaran, sehingga efektivitas media belum dapat disimpulkan dan perlu diuji pada penelitian selanjutnya.

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i3.7888 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan pengembangan *motion graphic* sebagai media edukasi visual tentang manfaat dan khasiat gambir *(Uncaria gambir Roxb.).* Pengembangan mengintegrasikan informasi ilmiah mengenai karakteristik tanaman, kandungan katekin, senyawa bioaktif, dan potensi pemanfaatannya ke dalam bentuk komunikasi audiovisual melalui ilustrasi, tipografi, animasi, narasi, dan audio. Penggunaan karakter maskot dengan atribut deta Minangkabau menjadi identitas visual yang menghubungkan materi edukasi dengan konteks budaya lokal. Selain video sebagai media utama, penelitian ini juga menghasilkan media pendukung berupa poster, banner, spanduk, signage, dan merchandise dengan identitas visual yang konsisten. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pendekatan *motion graphic* dapat diterapkan untuk mengemas informasi ilmiah mengenai potensi sumber daya alam lokal ke dalam bentuk media edukasi visual yang terstruktur dan komunikatif.

Jika ditinjau dari variabel judul, simpulan ini menegaskan tiga hal. Pertama, kata “pengembangan” menandai bahwa penelitian ini tidak berhenti pada perancangan konsep, tetapi menghasilkan produk *motion graphic* yang utuh beserta media pendukungnya. Kedua, kata *“motion graphic”* menunjukkan bahwa media yang dikembangkan menggabungkan elemen grafis, ilustrasi, tipografi, animasi, gerak, narasi, dan audio. Ketiga, frasa “media edukasi visual tentang manfaat dan khasiat gambir” menegaskan bahwa substansi utama yang disampaikan adalah informasi ilmiah tentang gambir, bukan sekadar promosi atau hiburan visual.

Sumber ide pengembangan media ini berasal dari dua hal. Dari sisi ilmiah, materi disusun berdasarkan hasil penelitian mengenai kandungan katekin, tanin, aktivitas antioksidan, dan potensi biologis gambir, dengan tetap membedakan tingkat pembuktian laboratorium, praklinis, dan klinis. Dari sisi budaya, identitas Minangkabau dihadirkan melalui maskot bertopi deta serta elemen visual yang merujuk pada lokal Sumatera Barat. Penggabungan kedua sumber ide tersebut menjadikan media tidak hanya menyajikan aspek keindahan, tetapi juga membawa pesan edukatif, yaitu memperkenalkan potensi gambir secara akurat, komunikatif, dan kontekstual. Media ini juga menekankan kehati-hatian agar informasi yang disampaikan tidak berkembang menjadi klaim kesehatan yang melampaui bukti penelitian.

Berdasarkan hasil pengembangan, terdapat tiga rekomendasi konkret untuk keberlanjutan media. Pertama, media perlu melalui validasi oleh ahli materi gambir dan ahli desain komunikasi visual untuk memastikan ketepatan informasi ilmiah, keterbacaan teks, kesesuaian ilustrasi, dan kualitas audiovisual. Kedua, video perlu diuji coba kepada masyarakat sebagai audiens sasaran dengan indikator kejelasan pesan, daya tarik visual, kemudahan memahami materi, dan ketepatan informasi. Hasil pengujian tersebut selanjutnya digunakan sebagai dasar revisi media sebelum dipublikasikan secara luas. Ketiga, distribusi media perlu

Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i3.7888 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

diarahkan pada platform digital dan media promosi agar audiens dapat mengakses video secara langsung. Dalam pengembangan materi berikutnya, setiap informasi mengenai kandungan dan potensi manfaat gambir harus tetap mengacu pada publikasi ilmiah serta membedakan hasil pengujian laboratorium, praklinis, dan klinis agar informasi yang disampaikan akurat dan tidak menimbulkan klaim kesehatan yang berlebihan.

DAFTAR SUMBER

Amali, L. N., Zees, N., & Suhada, S. (2020). *Motion graphic* Animation Video As Alternative Learning Media. *Jambura Journal of Informatics*, *2*(1). https://doi.org/10.37905/jji.v2i1.4640

Astuti, I. A., & Athaya, S. N. (2023). Animasi *Motion graphic* Sebagai Media Pembelajaran Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, *4*(4), 319–329. https://doi.org/10.35746/jtim.v4i4.211

Bagas Dwiya Yudhana, & Ade Gunawan, O. (2023). Peran *Motion graphic* Pada Animasi Kok Bisa Sebagai Media Komunikasi Visual: Efektivitas *Motion graphic* sebagai Media Komunikasi Visual. *NIVEDANA : Jurnal Komunikasi dan Bahasa*, *4*(1), 204–211. https://doi.org/10.53565/nivedana.v4i1.751

Boynito, W. G., Pauwels, N. S., Otayto, K., De Henauw, S., & Abbeddou, S. (2025). Effects of community-based educational video interventions on nutrition, health, and use of health services in low- and middle-income countries: Systematic review and meta-analysis. *Nutrition Reviews*, *83*(2), 201–216. https://doi.org/10.1093/nutrit/nuae004

Cilla, N. A. V., Rachman, A., & Kurniawan, R. A. (2023). Perancangan Video *Motion graphic* Labuan Bajo Sebagai Media Promosi Destinasi Wisata. *ArtComm : Jurnal Komunikasi dan Desain*, *6*(2), 54–65. https://doi.org/10.37278/artcomm.v6i2.659

Damayanti, N. D., Muhaemin, E., & Rojudin, R. (2024). *Motion graphic* sebagai Media Dakwah. *Tabligh: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, *9*(3), 315–324. https://doi.org/10.15575/tabligh.v7i1.19467

Erdhina Adi, A., Anwar, A. A., Tri Lestari, M., Djuwita, A., Windya Giri, R. R., & Millanyani, H. (2024). *Motion graphic* Sebagai Media Promosi SMK Telkom 1 Medan Sumatera Utara. *Besaung : Jurnal Seni Desain dan Budaya*, *9*(2), 249–262. https://doi.org/10.36982/jsdb.v9i2.4184

Febriansyah, L., Yulius, Y., & Halim, B. (2024). Pot Tanaman Sebagai Media Komunikasi Visual Kampanye Edukasi Manfaat Tanaman Kumis Kucing Bagi Usia 17-25 Tahun Di Kota Palembang. *Besaung : Jurnal Seni Desain dan Budaya*, *9*(1), 91–105. https://doi.org/10.36982/jsdb.v9i1.3740

Habibie, A. H., & Setyaningrum, W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika *Motion graphic* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP. *Jurnal Pedagogi Matematika*, *10*(1), 67–77. https://doi.org/10.21831/jpm.v10i1.20296

Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i3.7888 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Hanifah Rahmi Zatalina. (2024). Penggunaan Prototype Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Teknik Scan Tiga Dimensi. *Besaung : Jurnal Seni Desain dan Budaya*, *9*(2), 160–172. https://doi.org/10.36982/jsdb.v9i2.3939

Hapsari, A. S., Hanif, M., Gunarhadi, G., & Roemintoyo, R. (2019). *Motion graphic* Animation Videos to Improve the Learning Outcomes of Elementary School Students. *European Journal of Educational Research*, *volume–8–2019*(volume8-issue4.html), 1245–1255. https://doi.org/10.12973/eu-jer.8.4.1245

Kasmini, L., & Rahmatillah, Z. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Lingkungan Pada Pembelajaran IPA. *Visipena*, *14*(2), 68–84. https://doi.org/10.46244/visipena.v14i2.2340

Kurniatri, A. A., Sulistyaningrum, N., & Rustanti, L. (2019). Purifikasi Katekin dari Ekstrak Gambir (Uncaria gambir Roxb.). *Media Penelitian dan Pengembangan Kesehatan*, *29*(2), 153–160. https://doi.org/10.22435/mpk.v29i2.1108

Kurniawan, A. P., Putri, S. G., Pratondo, A., & Putri, D. R. I. (2022). Application of Visual Design Principles and *Motion graphic* in Re-Design Interactive Learning Video. *IJAIT (International Journal of Applied Information Technology)*, *5*(01), 51. https://doi.org/10.25124/ijait.v5i01.4264

Kusumandari, D., Dina, D. M., & Nuraminudin, M. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Metamorfosis Kupu-Kupu Menggunakan Teknik *Motion graphic*: (STUDI KASUS: SD NEGERI MANCASAN). *Information System Journal*, *7*(01), 56–66. https://doi.org/10.24076/infosjournal.2024v7i01.1375

Malik, D., Afner, S. O. G., Fukuda, A., Masunaga, T., & Aflizar. (2020). Socio economical evaluation of *Uncaria gambir* cultivation systems in West Sumatra, Indonesia. *Tropics*, *29*(3), 77–87. https://doi.org/10.3759/tropics.MS19-15

Mayer, R. E. (2017). Using multimedia for e-learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, *33*(5), 403–423. https://doi.org/10.1111/jcal.12197

Muhammad Wahyu Ramadhan. (2025). Perancangan *Motion graphic* Sebagai Video Pembelajaran Tentang Business Acumen Untuk Pegawai Telkom Bandung. *BARIK*, *7*(2). https://doi.org/10.26740/jdkv.v7i2.68202

Navarrete, E., Nehring, A., Schanze, S., Ewerth, R., & Hoppe, A. (2025). A Closer Look into Recent Video-based Learning Research: A Comprehensive Review of Video Characteristics, Tools, Technologies, and Learning Effectiveness. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, *35*(4), 1631–1694. https://doi.org/10.1007/s40593-025-00481-x

Ningsih, E., & Rahayuningsih, S. (2019). Extraction, Isolation, Characterisation and Antioxidant Activity Assay of Catechin Gambir (Uncaria gambir (Hunter). Roxb. *Al-Kimia*, *7*(2). https://doi.org/10.24252/al-kimia.v7i2.7800

Perdani, Y. D. (2024). *Motion graphic*s: An Entertaining And Accessible Learning Media For The Students. *Social Economics and Ecology International Journal (SEEIJ)*, *8*(1), 64–73. https://doi.org/10.21512/seeij.v8i1.10911

Pratiwi, A., Novitasari, A., Noviasari, N. A., & Pratama, S. B. (2026). Pengaruh Edukasi Menggunakan Media Animasi terhadap Peningkatan Pengetahuan Kader

Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i3.7888 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Kesehatan Mengenai Anemia pada Ibu Hamil. *Journal Of The Indonesian Medical Association*, *75*(6), 266–273. https://doi.org/10.47830/jinma-vol.75.6-2025-1850

Rahadianti, A., Setiawan, B., & Yani, A. R. (2024). Perancangan *Motion graphic* Bahaya Perundungan Dunia Maya Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sekolah Menengah Pertama. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *7*(6), 5210–5216. https://doi.org/10.54371/jiip.v7i6.4437

Raihan Al-Hafids, A., Mubarat, H., & Windu Viatra, A. (2024). Boardgame Sebagai Media Komunikasi Visual Untuk Mencegah Demensia Sejak Dini Bagi Remaja 15-20 Tahun Di Kota Palembang. *Besaung : Jurnal Seni Desain dan Budaya*, *9*(2), 196–210. https://doi.org/10.36982/jsdb.v9i2.4075

Saad, M. F. M., Goh, H.-H., Rajikan, R., Yusof, T. R. T., Baharum, S. N., & Bunawan, H. (2020). Uncaria gambir (W. Hunter) Roxb: From phytochemical composition to pharmacological importance. *Tropical Journal of Pharmaceutical Research*, *19*(8), 1767–1773. https://doi.org/10.4314/tjpr.v19i8.28

Sartono, Ahmad Sadiq, & Devy Kartika Sari. (2024). Efektivitas Media Penyuluhan Video Animasi dan Leaflet terhadap Pengetahuan dan Kadar Hemoglobin pada Siswi dengan Anemia. *Health Information : Jurnal Penelitian*, *16*(3), 1573. https://doi.org/10.36990/hijp.v16i3.1573

Soleh Ismail, A., Rizal, Y., Armenia, A., & Kasim, A. (2021). Identification of bioactive compounds in gambier (Uncaria gambir) liquid by-product in West Sumatra, Indonesia. *Biodiversitas Journal of Biological Diversity*, *22*(3). https://doi.org/10.13057/biodiv/d220351

Ummah, K. K., Sari, M. P., Muttaqiin, A., Mardhiah, H., Dewi, S. L., Apriaminanda, D., Abdullah, H., & Wahyuni, F. (2024). Utilization Of *Motion graphic*s–Based Learning Media To Support Integrated Science Learning In Indonesian Junior High School: Literature Review. *SEMESTA: Journal of Science Education and Teaching*, *7*(1), 16–27. https://doi.org/10.24036/semesta/vol7-iss1/259

Wardi, E. S., Syukur, S., Chaidir, Z., & Jamsari, J. (2024). Genotypic identification and catechin profiling of Uncaria gambir in West Sumatra, Indonesia. *Biodiversitas Journal of Biological Diversity*, *25*(3). https://doi.org/10.13057/biodiv/d250330

Yunarto, N., Elya, B., & Konadi, L. (2015). Potensi Fraksi Etil Asetat Ekstrak Daun Gambir (Uncaria gambir Roxb.) sebagai Antihiperlipidemia. *Jurnal Kefarmasian Indonesia*, *5*(1), 1–10. https://doi.org/10.22435/jki.v5i1.4080.1-10

Yunarto, N., Sulistyaningrum, N., Kurniatri, A. A., & Elya, B. (2021). Gambir (Uncaria gambir Roxb.) as A Potential Alternative Treatment for Hyperlipidemia. *Media Penelitian dan Pengembangan Kesehatan*, *31*(3), 183–192. https://doi.org/10.22435/mpk.v31i3.4472

Yusmaningsih, Y., Delianti, V. I., Mursyida, L., & Marta, R. (2024). Development of Interactive Learning Media Based on *Motion graphic* Animation for Basic Photography Subject. *Journal of Hypermedia & Technology-Enhanced Learning*, *2*(3), 304–319. https://doi.org/10.58536/j-hytel.v2i3.146