

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* PENERAPAN WARNA UNTUK PEMBUATAN KARYA ILUSTRASI DIGITAL

Muhammad Dani Sofi Setiawan, Ika Anggun Camelia

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: muhammadsetiawan.21052@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ikacamelia@unesa.ac.id

Abstrak

Penguasaan warna merupakan kompetensi penting dalam pembelajaran ilustrasi di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), namun masih banyak peserta didik mengalami kendala seperti pemilihan warna yang kurang tepat, kombinasi warna tidak harmonis, serta kesulitan menerapkan teori warna pada ilustrasi digital. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan konsep, proses, efektifitas, respon dari pembuatan video *motion graphic* sebagai media pembelajaran penerapan warna pada karya ilustrasi digital, mendeskripsikan proses pembuatan media, mengetahui efektivitas hasil pengembangan, serta mendeskripsikan respons pengguna. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Konsep *motion graphic* disusun melalui pendekatan visual learning, penyederhanaan materi, dan alur visual yang sistematis. Proses pembuatan dilakukan melalui pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi yang meliputi storyboard, pembuatan aset visual, animasi, hingga penyuntingan video. Hasil penelitian berupa video pengenalan teori warna dengan durasi 4menit, hasil uji coba video tersebut menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik dari rata-rata pre-test 53,9 menjadi post-test 98,3, sehingga terjadi peningkatan sebesar 44,74. Respons pengguna juga sangat positif karena media meningkatkan minat belajar dan memudahkan pemahaman materi. Dengan demikian, video *motion graphic* dinyatakan layak dan efektif sebagai media pembelajaran penerapan warna.

Kata Kunci: *motion graphic*, warna, ilustrasi digital, media pembelajaran, seni rupa

Abstract

Color mastery is an essential competence in illustration learning at Vocational High Schools (SMK). However, many students still experience difficulties, such as inappropriate color selection, inharmonious color combinations, and challenges in applying color theory to digital illustrations. This study aims to describe the concept and development process of motion graphic videos as learning media for applying color theory in digital illustration, to determine the effectiveness of the developed media, and to describe user responses. The research method employed was Research and Development (R&D) using the 4D development model, which consists of Define, Design, Develop, and Disseminate stages. The motion graphic concept was designed through a visual learning approach with simplified material and a systematic visual flow. The media production process included pre-production, production, and post-production stages, encompassing storyboard development, visual asset creation, animation, and video editing. The result of this study is a color theory learning video with a duration of 4 minutes. The trial results indicate a significant improvement in students' learning outcomes, with the average pre-test score increasing from 53.9 to a post-test score of 98.3, resulting in an improvement of 44.74 points. User responses were highly positive, as the motion graphic video increased learning interest and facilitated better understanding of the material. Therefore, the motion graphic video is considered feasible and effective as a learning medium for applying color theory in digital illustration.

Keywords: *motion graphic*, color, digital illustration, learning media, visual arts

PENDAHULUAN

Berbagai permasalahan dalam bidang pendidikan, termasuk penurunan jumlah peserta didik pada tingkat pendidikan tinggi, menunjukkan bahwa pendidikan dinilai belum memberikan dampak yang signifikan terhadap kesejahteraan hidup. Di sisi lain, pendidikan saat ini juga berhadapan dengan perkembangan media hiburan yang semakin masif, sehingga pembelajaran konvensional berpotensi mengalami penurunan minat dan partisipasi. Dalam konteks perkembangan teknologi, peran pendidik di masa mendatang diperkirakan akan mengalami perubahan karena sebagian fungsi pembelajaran dapat digantikan oleh komputer. Selain itu, perkembangan artificial intelligence (AI) juga membawa peluang baru bagi dunia pendidikan melalui pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif terhadap kebutuhan individu.

Salah satu kendala yang masih sering ditemukan dalam praktik pembelajaran adalah kesulitan pendidik dalam mempersiapkan konsep pembelajaran maupun menyampaikan materi secara efektif kepada peserta didik. Hal tersebut dapat memengaruhi kreativitas peserta didik dan berdampak pada rendahnya hasil belajar. Oleh karena itu, pendidik memegang peranan penting dalam menumbuhkan kreativitas dan meningkatkan capaian belajar peserta didik dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai. Pemilihan media yang tepat dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih jelas, khususnya pada pembelajaran yang menekankan aspek visual dan praktik.

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, pemanfaatan media digital semakin mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik. Tingginya penggunaan media sosial oleh peserta didik juga mendorong pendidik untuk mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Salah satu media yang relevan digunakan dalam pembelajaran adalah *motion graphic*. *Motion graphic* merupakan gabungan desain grafis dan animasi visual yang mengombinasikan elemen video, ilustrasi, tipografi, dan musik, sehingga mampu menyajikan informasi secara menarik dan komunikatif. Media *motion graphic* juga dapat

menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan variatif, sehingga peserta didik tidak mudah merasa jemu.

Mata pelajaran Seni Budaya merupakan pembelajaran yang menekankan praktik dan keterampilan peserta didik, namun sebelum memasuki tahap praktik, peserta didik perlu memahami teori sebagai dasar berkarya. Pada umumnya, materi teori disampaikan melalui modul atau buku, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik untuk membantu pemahaman peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa video *motion graphic* yang memuat materi penerapan warna dalam penciptaan karya ilustrasi digital menggunakan aplikasi Adobe Photoshop. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Sunnatunnur pada peserta didik kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) dengan jumlah responden sebanyak 19 siswa

Penelitian ini berfokus pada beberapa permasalahan, yaitu: (1) bagaimana konsep pembuatan video *motion graphic* sebagai media pembelajaran penerapan warna dalam penciptaan karya ilustrasi digital, (2) bagaimana proses penerapan konsep desain dalam pembuatan video *motion graphic*, (3) bagaimana efektivitas hasil pembuatan video *motion graphic* sebagai media pembelajaran penerapan warna pada ilustrasi digital, serta (4) bagaimana respons pengguna terhadap media video *motion graphic* yang dikembangkan. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan konsep pembuatan media, mendeskripsikan proses pembuatan, mengetahui efektivitas media, serta mendeskripsikan respons pengguna. Adapun manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi sekolah sebagai alternatif media pembelajaran desain grafis, bagi peserta didik untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar, serta bagi peneliti lain sebagai referensi pengembangan media pembelajaran seni berbasis *motion graphic*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan Research and Development (R&D) yang bertujuan menghasilkan media

pembelajaran berupa video *motion graphic* untuk mendukung pemahaman penerapan warna pada penciptaan karya ilustrasi digital. Model pengembangan yang digunakan adalah 4D (Four-D) yang mencakup tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate (Trianto, 2012). Tahap define dilaksanakan melalui observasi terhadap proses pembelajaran di kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK Sunnatunnur untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, meliputi analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, perumusan tujuan pembelajaran, serta penyusunan instrumen penelitian sebagai dasar pengembangan media.

Tahap design dilakukan dengan merancang struktur dan alur penyajian materi melalui penyusunan storyboard, pengumpulan materi, pengembangan aset visual, rancangan gerak animasi, serta perancangan audio narasi dan musik latar. Proses produksi media dilakukan menggunakan Adobe After Effects sebagai perangkat utama animasi, Adobe Photoshop untuk pembuatan aset ilustrasi, dan CapCut untuk pengolahan audio serta dubbing. Tahap develop meliputi validasi ahli (expert appraisal) oleh dosen ahli media dan guru mata pelajaran sebagai ahli materi guna menilai kelayakan media, kemudian dilakukan revisi sesuai masukan validator. Selanjutnya, media diujicobakan kepada peserta didik melalui development testing untuk memperoleh data efektivitas media dan respons pengguna. Tahap disseminate dilakukan dengan mendistribusikan produk akhir video *motion graphic* yang telah dinyatakan layak sebagai media pendukung pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan di SMK Sunnatunnur, Jatisari, Kecamatan Senori, Kabupaten Tuban, Jawa Timur pada tanggal 24 November sampai 27 November 2025. Subjek penelitian terdiri atas 19 peserta didik kelas XI DKV yang dipilih menggunakan teknik simple random sampling. Data penelitian mencakup data kualitatif berupa komentar dan saran validator serta tanggapan peserta didik, dan data kuantitatif berupa hasil validasi ahli, angket respons peserta didik, serta hasil pretest dan posttest. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi media dan materi, angket respons peserta didik, serta instrumen penilaian hasil belajar dengan skala Likert 1–5 (Sugiyono, 2017). Analisis data

dilakukan secara deskriptif kualitatif untuk mendukung revisi produk, serta deskriptif kuantitatif melalui perhitungan persentase untuk menentukan tingkat kelayakan dan efektivitas media pembelajaran (Sugiyono, 2017).

KERANGKA TEORETIK

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai perantara penyampaian pesan dari pendidik kepada peserta didik secara lebih sistematis. Penggunaan media pembelajaran membantu mempermudah pemahaman materi, meningkatkan minat belajar, serta mendukung efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran (Khoirina & Arsanti, 2022; Winkel, 2009; Arsyad, 2014). Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi memperjelas informasi dan meningkatkan interaksi dalam pembelajaran sehingga peserta didik lebih aktif dalam menerima materi (Nasution, 2013; Kristanto, 2016; Munadi, 2013).

b. *Motion Graphic* sebagai Media Pembelajaran

Motion graphic merupakan media audiovisual yang menggabungkan unsur desain grafis dengan animasi sehingga pesan dapat disampaikan secara dinamis dan menarik. *Motion graphic* tersusun dari perpaduan elemen visual seperti animasi, tipografi, citra, serta audio/musik yang mampu memperkuat daya tarik dan efektivitas penyampaian materi pembelajaran (Saputra, 2018; Nugroho, 2017). Penggunaan *motion graphic* dalam pembelajaran dinilai relevan karena mampu menghadirkan tampilan visual yang komunikatif, mempermudah pemahaman, dan mengurangi kejemuhan peserta didik (Romadlonah & Maharani, 2019).

c. Teori Warna Dan Penerapannya

Warna merupakan unsur visual penting yang memiliki fungsi estetis dan mampu membangun suasana serta makna simbolik dalam karya. Pemahaman warna didasarkan pada komponen hue, saturation, dan value yang menjadi dasar dalam menentukan karakter warna serta mengolah tampilan visual secara tepat (Holtzschue, 2017; Yot, 2020; Blazer, 2016). Selain itu, konsep color harmony menjadi landasan dalam menentukan keselarasan kombinasi warna sehingga karya

terlihat seimbang dan nyaman dipandang. Beberapa skema harmoni warna yang umum digunakan meliputi complementary, split complementary, double complementary, analogous, triadic, dan monochromatic (Holtzschue, 2017; Adams & Morioka, 2008).

d. Ilustrasi Digital Menggunakan *Adobe Photoshop*

Ilustrasi digital merupakan karya visual yang dibuat menggunakan perangkat lunak digital untuk menghasilkan gambar secara lebih fleksibel dan detail. Dalam penelitian ini, *Adobe Photoshop* digunakan sebagai perangkat lunak utama karena memiliki fitur yang mendukung proses ilustrasi digital, terutama dalam penerapan warna seperti brush, layer, color picker, dan adjustment yang membantu pengolahan warna, pencahayaan, dan komposisi secara lebih terstruktur.

e. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis visual bergerak dapat meningkatkan pemahaman belajar peserta didik. Pratama (2018) membuktikan bahwa video animasi 2D mampu meningkatkan pemahaman belajar siswa secara signifikan. Selain itu, Zaki dan Islam menyatakan bahwa *motion graphic* valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran menggambar ilustrasi. Pratama (2022) juga menunjukkan bahwa media animasi 2D efektif digunakan untuk pembelajaran visual melalui penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami. Kajian tersebut menjadi dasar bahwa *motion graphic* relevan dikembangkan sebagai media pembelajaran penerapan warna pada ilustrasi digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Konsep Perancangan Video *Motion Graphic* sebagai Media Pembelajaran Penerapan Warna

Perancangan media video *motion graphic* pada penelitian ini dilakukan melalui tahap pendefinisian dan tahap perancangan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran penerapan warna pada ilustrasi digital di kelas XI DKV SMK Sunnatunnur. Pada tahap pendefinisian, peneliti melakukan analisis awal untuk menetapkan tujuan pengembangan media dan merumuskan solusi pembelajaran berdasarkan permasalahan yang terjadi di kelas. Hasil observasi dan wawancara dengan guru mata

pelajaran desain grafis menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan memahami konsep warna, khususnya hue, saturation, dan value serta penerapannya dalam mengombinasikan warna pada karya ilustrasi digital. Pembelajaran sebelumnya juga masih dominan menggunakan metode konvensional, sehingga penyampaian teori warna belum sepenuhnya didukung media visual yang interaktif.

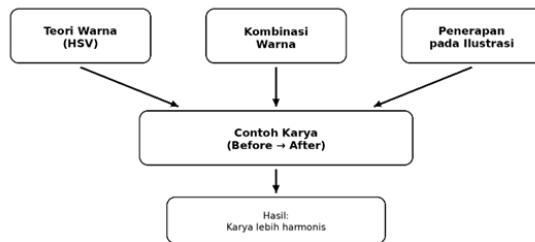
Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengajar jurusan DKV kelas XI, pembelajaran yang selama ini dilaksanakan masih bergantung pada metode konvensional dan belum memanfaatkan media interaktif maupun visual yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran dilakukan melalui pembuatan video motion graphic yang bersifat interaktif, memiliki daya tarik visual, serta mudah diakses oleh peserta didik. Selain itu, ditemukan bahwa sebanyak 19 peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep warna, seperti hue, saturation, dan value, termasuk penerapannya dalam pembuatan ilustrasi digital. Untuk mengatasi hal tersebut, materi pembelajaran disusun secara sistematis dan visual melalui narasi serta animasi agar teori warna dapat dijelaskan secara praktis dan aplikatif.

Karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa mereka cenderung memiliki gaya belajar visual dan kinestetik, serta sudah terbiasa menggunakan aplikasi desain seperti *Adobe Photoshop*, namun pemahaman terhadap teori warna masih belum mendalam. Maka, media pembelajaran disesuaikan dengan gaya belajar tersebut melalui penyajian ilustrasi warna, animasi kombinasi warna, dan narasi edukatif yang mudah dipahami. Dari aspek ketersediaan perangkat, peserta didik juga telah terbiasa menggunakan perangkat digital seperti laptop maupun smartphone, namun belum diarahkan secara optimal untuk memahami dasar teori warna. Karena itu, media pembelajaran dirancang agar kompatibel digunakan di berbagai perangkat digital sehingga dapat diakses kapan saja, baik secara individu maupun kelompok. Selanjutnya, tujuan pembelajaran difokuskan agar peserta didik mampu mengaitkan teori warna dengan penerapannya dalam ilustrasi digital secara nyata

dan aplikatif, sehingga struktur video dirancang mencakup pengantar teori warna, jenis kombinasi warna, serta tips praktis dalam memilih dan menerapkan warna.

Selain itu, berdasarkan hasil pre-test dan analisis karakteristik peserta didik, diketahui bahwa peserta didik telah terbiasa menggunakan perangkat digital serta memiliki akses pada perangkat lunak desain seperti Adobe Photoshop. Namun demikian, pemahaman dasar teori warna belum terbentuk secara sistematis, sehingga peserta didik cenderung belum mampu mengaitkan teori dengan praktik pewarnaan pada ilustrasi digital. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan video *motion graphic* sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat membantu peserta didik memahami konsep warna melalui visualisasi animatif dan penyajian materi yang ik. Media ini dirancang agar mudah diakses, memiliki daya tarik visual, serta dapat digunakan dalam pembelajaran kelas maupun pembelajaran mandiri. Dengan demikian, video *motion graphic* diharapkan menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman konseptual sekaligus keterampilan penerapan warna secara visual.

PETA KONSEP
Penerapan Warna dalam Ilustrasi Digital

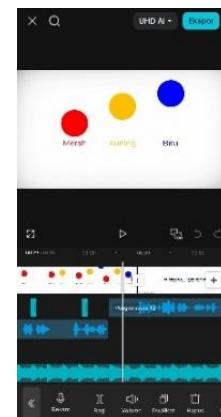


Gambar 1. Diagram alir perancangan *motion graphic*
(Sumber: Muhammad Dani 2025).

b. Pengembangan Produk Video Motion Graphic dan Validasi Ahli

Setelah tahap perancangan selesai, pengembangan video *motion graphic* dilakukan berdasarkan rancangan yang telah ditetapkan. Pada tahap ini, peneliti memulai dengan menyusun aset visual digital berupa ilustrasi warna, color wheel, serta contoh kombinasi warna menggunakan Adobe Photoshop. Aset tersebut dirancang untuk mendukung visualisasi konsep penerapan warna pada ilustrasi digital sehingga

materi dapat disampaikan secara lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selanjutnya, peneliti menyusun naskah narasi berdasarkan struktur materi yang telah dirancang. Narasi disusun menggunakan bahasa yang komunikatif agar sesuai dengan karakteristik peserta didik SMK. Proses perekaman suara dilakukan melalui aplikasi CapCut dengan metode dubbing langsung menggunakan suara narator laki-laki guna mendukung kejelasan artikulasi serta penyampaian materi secara tegas namun tetap nyaman didengar.



Gambar 2. Tampilan CapCut
(Sumber: Muhammad Dani, 2025)

Tahap produksi video dilakukan menggunakan Adobe After Effects dengan menggabungkan seluruh aset visual, animasi, teks, narasi, dan musik latar sesuai alur materi. Pemilihan efek transisi dan elemen tipografi disesuaikan agar tidak mengganggu fokus peserta didik pada isi pembelajaran. Produk akhir yang dihasilkan berupa video berdurasi sekitar 4 menit dengan resolusi 1920×1080 piksel (Full HD). Materi yang disajikan mencakup tiga bagian utama, yaitu dasar warna (warna primer, sekunder, dan tersier), komponen warna (hue, saturation, dan value), serta prinsip keharmonisan warna (color harmony) melalui beberapa pendekatan seperti monochromatic, analogous, complementary, split complementary, dan triadic. Penyusunan materi tersebut bertujuan agar peserta didik memperoleh pemahaman bertahap, mulai dari konsep dasar hingga penerapan kombinasi warna pada ilustrasi digital.



Gambar 3. Tampilan Materi Dasar Warna
(Sumber: Muhammad Dani, 2025)



Gambar 4. Tampilan Materi Penerapan Warna
(Sumber: Muhammad Dani, 2025)



Gambar 5. Tampilan Materi Color Harmony
(Sumber: Muhammad Dani, 2025)

Setelah video *motion graphic* selesai dikembangkan, tahap berikutnya adalah validasi ahli untuk menilai kelayakan media sebelum digunakan dalam uji coba kepada peserta didik. Validasi dilakukan oleh dua validator, yaitu ahli materi (guru DKV SMK Sunnatunnur) dan ahli media (dosen Seni Rupa Universitas Negeri Surabaya). Instrumen validasi menggunakan skala Likert 1–5 dengan interpretasi kelayakan berdasarkan persentase. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 90% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”, sehingga materi dinilai sesuai dengan tujuan pembelajaran, mudah dipahami, dan memuat komponen penting penerapan warna beserta contohnya.

Pada validasi ahli media tahap pertama, diperoleh persentase sebesar 66,67% yang menunjukkan media cukup layak namun

memerlukan perbaikan minor. Validator menyarankan penyesuaian kontras latar belakang terhadap objek, penggantian font agar lebih konsisten dan terbaca, serta peningkatan level audio agar narasi terdengar lebih jelas. Saran tersebut kemudian ditindaklanjuti melalui revisi media agar tampilan visual lebih optimal dan kualitas penyampaian materi meningkat.

Setelah revisi dilakukan, validasi ahli media tahap kedua menunjukkan peningkatan persentase menjadi 96% dengan kategori “sangat layak”. Hasil ini menegaskan bahwa video *motion graphic* telah memenuhi standar kelayakan media pembelajaran dan dapat digunakan pada tahap implementasi pembelajaran. Produk akhir kemudian dipublikasikan melalui YouTube untuk memudahkan akses guru dan peserta didik, baik untuk penggunaan di kelas maupun pembelajaran mandiri.



Gambar 6. Barcode Video Motion Graphic

c. Efektivitas Video *Motion Graphic* sebagai Media Pembelajaran Penerapan Warna dalam Penciptaan Karya Ilustrasi Digital

Efektivitas video *motion graphic* sebagai media pembelajaran penerapan warna diuji melalui implementasi pembelajaran pada peserta didik kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK Sunnatunnur. Uji coba dilakukan secara terbatas dalam dua pertemuan dengan durasi masing-masing 40 menit, yang diawali dengan pemberian pre-test dan diakhiri dengan post-test. Pre-test diberikan untuk mengukur pemahaman awal peserta didik terhadap teori warna, meliputi warna primer, sekunder, tersier, konsep hue, saturation, value, serta penerapan kombinasi warna dalam ilustrasi digital.

Tabel 1. Hasil *Pretest* Peserta Didik

Nilai Interval	Jumlah Peserta Didik
90–100	0
80–89	0
70–79	1
60–69	4
<60	14
Jumlah	19 Peserta Didik

Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, dengan nilai rata-rata sebesar 53,29 yang mengindikasikan rendahnya pemahaman awal terhadap materi penerapan warna.

Temuan ini memperlihatkan bahwa peserta didik masih mengalami kendala dalam menjelaskan konsep warna sekunder dan tersier serta belum mampu menerapkan harmoni warna secara tepat pada karya ilustrasi digital, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis visual untuk membantu proses pemahaman.

Setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan video *motion graphic* yang dikembangkan, dilakukan post-test dengan tingkat kesulitan setara untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta didik.

Tabel 2. Hasil Postest Peserta Didik

Nilai Interval	Jumlah Peserta Didik
90–100	16
80–89	3
70–79	0
60–69	0
<60	0
Jumlah	19 Peserta Didik

Hasil post-test menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dengan rata-rata nilai sebesar 98,03, sehingga terjadi peningkatan sebesar 44,74 poin dibandingkan nilai pre-test.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa video *motion graphic* efektif dalam membantu peserta didik memahami teori warna dan penerapannya dalam karya ilustrasi digital. Efektivitas ini ditunjang oleh penyajian materi

yang sistematis melalui visual animatif, narasi audio yang jelas, serta contoh penerapan warna yang kontekstual, sehingga peserta didik lebih mudah memahami hubungan antarwarna dan prinsip harmoni dalam pewarnaan ilustrasi digital.

Selain meningkatkan aspek kognitif, observasi selama pembelajaran juga menunjukkan peserta didik lebih aktif berdiskusi, lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, serta lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan setelah menyimak video pembelajaran.

Efektivitas video *motion graphic* juga ditinjau dari hasil karya ilustrasi digital peserta didik setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Peserta didik diberikan tugas individu membuat karya desain grafis menggunakan Adobe Photoshop sebagai bentuk penerapan teori warna yang telah dipelajari. Penilaian dilakukan berdasarkan aspek penerapan teori warna, komposisi visual, kreativitas, serta kerapian. Hasil penilaian menunjukkan bahwa karya peserta didik mengalami peningkatan, terutama pada ketepatan pemilihan kombinasi warna, pengaturan kontras gelap-terang, serta kesesuaian penerapan hue, saturation, dan value pada objek ilustrasi.

Tabel 3. Rekapitulasi Kategori Nilai Karya Peserta Didik

No	Kategori Penilaian	Rentang Nilai	JP	Persentase (%)
1	Sangat Baik	91–100	7	31,58
2	Baik	81–90	9	47,37
3	Cukup	75–80	3	21,05
Total			19	100,00

Ket: JP=Jumlah Peserta didik

Secara klasifikasi, terdapat 7 peserta didik dalam kategori Sangat Baik, 9 peserta didik kategori Baik, dan 3 peserta didik kategori Cukup, yang menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik mampu menerapkan teori warna dengan baik setelah menggunakan media pembelajaran.



Gambar 7. Contoh Karya Peserta Didik Kategori Sangat Baik.

(Sumber: Muhammad Dani, 2025)



Gambar 8. Contoh Karya Peserta Didik Kategori Baik.

(Sumber: Muhammad Dani, 2025)



Gambar 9. Contoh Karya Peserta Didik Kategori Cukup.

(Sumber: Muhammad Dani, 2025)

Dengan demikian, video *motion graphic* dinyatakan efektif sebagai media pembelajaran penerapan warna karena mampu meningkatkan pemahaman peserta didik secara signifikan serta mendorong kemampuan penerapan teori warna dalam penciptaan karya ilustrasi digital.

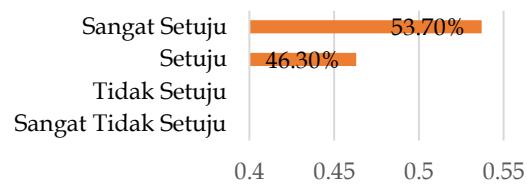
d. Respons Guru dan Peserta Didik terhadap Media Video Motion Graphic

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media video *motion graphic*, diperoleh temuan bahwa media tersebut dinilai membantu proses pembelajaran serta

meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi teori warna dan penerapannya dalam berkarya ilustrasi digital. Guru menyatakan bahwa video *motion graphic* merupakan solusi pembelajaran yang efektif, menarik, dan efisien terutama untuk materi yang bersifat visual. Media ini dinilai mampu mempermudah penyampaian konsep warna secara lebih konkret, dapat digunakan berulang kali baik dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun pembelajaran mandiri, serta berkontribusi dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Sementara itu, respon peserta didik menunjukkan tingkat penerimaan yang sangat positif terhadap penggunaan video *motion graphic*. Peserta didik menyatakan bahwa penyajian materi lebih mudah dipahami karena disertai animasi, ilustrasi visual, serta narasi yang jelas dan runtut. Selain itu, peserta didik juga merasa lebih percaya diri dan antusias ketika menerapkan konsep warna ke dalam karya desain grafis digital setelah menyimak media pembelajaran. Dari 19 responden, diperoleh hasil bahwa 53,70% peserta didik menyatakan sangat setuju dan 46,30% menyatakan setuju terhadap penggunaan media video *motion graphic*.

Hasil Angket terhadap Media Video Motion Graphic



Gambar 9. di sini: Diagram Hasil Angket Peserta Didik terhadap Media Video Motion Graphic
(Muhammad Dani, 2025)

Hasil tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat respon negatif (tidak setuju maupun sangat tidak setuju), sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki tingkat penerimaan yang tinggi dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik SMK.

Hasil angket juga diperkuat melalui respon terbuka peserta didik yang menggambarkan pengalaman belajar setelah menggunakan video *motion graphic*. Peserta didik menilai video

sangat membantu karena memiliki alur materi yang jelas dan mendukung pemahaman konsep dasar warna. Beberapa komentar peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran mudah dipahami, membantu mengenal ilustrasi digital lebih lanjut, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Namun demikian, terdapat saran perbaikan terutama pada aspek tempo animasi yang dinilai terlalu cepat di beberapa bagian sehingga sulit diikuti, serta kebutuhan transisi antar scene yang lebih halus. Dengan demikian, penggunaan video *motion graphic* terbukti mampu menunjang pembelajaran ilustrasi digital secara signifikan, baik dari sisi pemahaman konsep, peningkatan motivasi belajar, maupun kesiapan peserta didik dalam menghasilkan karya yang lebih terarah berdasarkan teori warna.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berupa video *motion graphic* tentang penerapan warna dalam pembuatan karya ilustrasi digital yang dirancang berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik kelas XI DKV SMK Sunnatunnur. Proses pengembangan dilakukan melalui tahap pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi serta telah dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli. Uji efektivitas melalui pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 53,29 menjadi 98,03 dengan peningkatan sebesar 44,74 poin, sehingga media dinyatakan efektif dalam meningkatkan pemahaman teori warna dan penerapannya pada ilustrasi digital. Selain itu, respons peserta didik juga sangat positif, ditunjukkan oleh 53,70% menyatakan sangat setuju dan 46,30% setuju terhadap penggunaan media, sehingga video *motion graphic* dinilai layak dan relevan sebagai pendukung pembelajaran ilustrasi digital.

Guru disarankan memanfaatkan video *motion graphic* sebagai media pendukung pembelajaran teori warna yang bersifat visual, baik pada pembelajaran di kelas maupun pembelajaran mandiri. Peserta didik disarankan menggunakan video pembelajaran ini secara aktif untuk memperkuat pemahaman konsep warna serta meningkatkan keterampilan penerapannya dalam karya ilustrasi digital. Selain itu, penelitian

selanjutnya disarankan mengembangkan video *motion graphic* dengan materi yang lebih luas seperti komposisi visual, tipografi, atau teknik ilustrasi digital lainnya, serta menguji efektivitasnya pada subjek dan konteks pembelajaran yang berbeda..

REFERENSI

- Adams, S., & Morioka, N. (2008). *Color design workbook: A real-world guide to using color in graphic design*. Rockport Publishers.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Aulia, D., & Camelia, I. A. (2025). Pengembangan Video Tutorial Fire Effect Untuk Anggota Komunitas Nigata Jakarta. *Jurnal Seni Rupa*, 13(2), 35-39.
- Blazer, L. (2016). *The art of color: The subjective experience and objective rationale of color*. Princeton Architectural Press.
- Holtzschue, L. (2017). *Understanding color: An introduction for designers* (5th ed.). Wiley.
- Romadonah, E. S., & Maharani, S. (2019). *Motion graphic* sebagai media pembelajaran. *Jurnal Utile*, 115. <https://jurnal.ummi.ac.id/index.php/JUT/article/download/491/286>
- StudioBinder. (2021, November 21). What is an analogous color scheme? Definition and examples. StudioBinder. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-an-analogous-color-scheme-definition/>
- StudioBinder. (2022, January 2). What is a triadic color scheme? Definition and examples. StudioBinder. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-triadic-color-scheme-definition/>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Trianto. (2012). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif: Konsep, landasan, dan implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Kencana.
- Winkel, W. S. (2009). *Psikologi pengajaran*. Grasindo.