

**PENGEMBANGAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* BERBASIS *AI* PADA PERUSAHAAN
TEKNOLOGI PENDIDIKAN INDONESIA
Studi Kasus Pada Strategi *Digital Marketing* Instagram Stories PT. Sentra Vidya Utama**

Hanna May Vida ¹⁾

¹⁾ Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
mayvida.hanna@gmail.com

ABSTRAK

Sebagai salah satu media komunikasi, video *motion graphic* merupakan salah satu bentuk media komunikasi yang pada implementasinya menggunakan elemen grafis, ilustrasi, tipografi, dan gerakan animasi secara dinamis. Pada proses implementasi video *motion graphic*, pemanfaatan dari *artificial intelligence* sebagai strategi *digital marketing* pada PT. Sentra vidya utama menjadi salah satu inovasi teknologi digital. Penggunaan berbagai macam bentuk *Gen-Ai* sebagai alat bantu dimanfaatkan, mulai dari prompt, media foto, hingga video. Tentu saja penggunaan *artificial intelligence* ini memerlukan batasan, dan keperluan yang didasari oleh etika dan pemahaman. Pada tahap penyempurnaan video, metode yang digunakan adalah Villamil-Molina, dan akan dianalisis dengan metode EPIC. Metode Villamil-Molina ini merujuk pada proses pengembangan melalui lima tahapan, yaitu (1) *development*, (2) *pre-production*, (3) *production*, (4) *post-production*, dan (5) *delivery*.

Kata kunci: Video production, Gen-Ai, EPIC.

ABSTRACT

As a communication medium, motion graphic video is a form of communication media that in its implementation uses graphic elements, illustrations, typography, and animated movements dynamically. In the process of implementing motion graphic video, the use of artificial intelligence as a digital marketing strategy at PT. Sentra Vidya Utama is one of the digital technology innovations. The use of various forms of Gen-Ai as a tool is utilized, starting from prompts, photo media, to videos. Of course, the use of artificial intelligence requires limitations, and goals that are based on ethics and understanding. In the video refinement stage, the method used is Villamil-Molina, and will be explained with the EPIC method. The Villamil-Molina method refers to the development process through five stages, namely (1) development, (2) pre-production, (3) production, (4) post-production, and (5) delivery.

Keywords: Video production, Gen-Ai, EPIC.

PENDAHULUAN

Pada saat ini, kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi memberikan kontribusi signifikan dalam pemanfaatan media informasi dan media edukasi alternatif dalam berbagai kebutuhan, seperti pemanfaatan media informasi dan edukasi pada sebuah perusahaan yang digunakan untuk mendapatkan informasi yang cepat dan tepat. (Suandi et al., 2025). Pada giat ini, perusahaan berlomba untuk dapat mengedepankan teknologi informasi, termaksud PT. Sentra Vidya Utama, sebagai salah satu pelopor kemajuan teknologi pendidikan di Indonesia.

PT. Sentra vidya utama (Sevima) adalah perusahaan konsultan dan pengembang teknologi Informasi yang didirikan pada tahun 2004 di Surabaya, Jawa Timur, Indonesia yang bergerak di bidang teknologi pendidikan (*EdTech*). Perusahaan ini berfokus pada penyediaan solusi terintegrasi tata kelola perguruan tinggi, dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengelolaan akademik melalui layanan berbasis cloud yang dipercaya oleh 1.200+ perguruan tinggi. 22 tahun Sevima konsisten dalam mendukung transformasi digital perguruan tinggi Indonesia. (Compro Sevima, 2025).

Digital marketing memungkinkan perusahaan untuk mencapai audiens yang lebih luas dan lebih spesifik, memanfaatkan berbagai platform seperti media sosial, situs web, email, dan mesin pencari. (Eka Hartati et al., 2024). Dalam penyampaian *brand* identitas, penggunaan video kreatif dapat

memenuhi permasalahan yang salah satunya dengan mengimplementasikan *video motion graphic* sebagai output media visual.

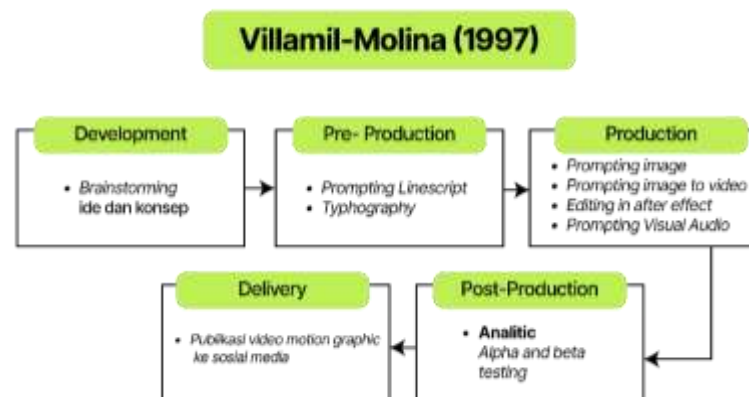
Motion graphic, sebagai teknik animasi yang menggabungkan elemen desain seperti tipografi, ilustrasi, dan warna dalam pergerakan, memerlukan perhatian khusus pada aspek pemilihan *typeface*, gaya ilustrasi, warna, komposisi, dan animasi. Tak hanya menyampaikan konten indah secara verbal lewat elemen grafis, tapi juga bagaimana output video ini mampu membentuk pemahaman, persepsi dalam pengangkatan topik utama, dan *brand* sebagai identitas. (Mita Dwi Atmaja et al., 2025). Setiap elemen disusun dalam bentuk *layer* dengan pengaturan properti seperti posisi, rotasi, skala, dan transparansi, yang dapat dimanipulasi menggunakan *keyframe* untuk mengatur pergerakan atau perubahan pada titik waktu tertentu dalam proses animasi. (Dencoco Samosir et al., 2025)

Salah satu *platform* yang sangat populer adalah Instagram, yang berperan penting dalam komunikasi pemasaran karena memungkinkan pengguna berbagi foto dan video melalui fitur seperti *stories*, *reels*, dan IGTV (Prajarini, 2020). Dengan kombinasi *motion graphic* dan media sosial seperti Instagram, penyampaian informasi promosi menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses oleh audiens yang lebih luas. (Dencoco Samosir et al., 2025).

Penerapan AI di tempat kerja tidak hanya sekadar sebuah tren, tetapi juga menjadi kebutuhan untuk meningkatkan efisiensi, inovasi, dan daya saing perusahaan. Selain itu, penerapan AI dapat meningkatkan produktivitas, dan kualitas kerja para pegawai (Pongtambing, 2023). Penelitian Davenport & Harris (2017) menunjukkan bahwa organisasi yang berhasil mengintegrasikan *AI* dalam proses kerjanya dapat mencapai efisiensi yang signifikan, mengurangi biaya operasional, dan meningkatkan kecepatan respon terhadap perubahan pasar. (Pongtambing, 2023). Pada proyek instagram stories ini diberikan kesempatan untuk menggunakan berbagai macam bentuk *Gen-Ai* sebagai alat bantu. Pemanfaatan tersebut berupa prompt, media foto, hingga video. Tentu saja penggunaan artificial intelligence ini memerlukan batasan, dan keperluan yang didasari oleh etika dan pemahaman.

METODE PENELITIAN

Pada tahap pengembangan ini menggunakan metode pengembangan multimedia yaitu Villamil-Molina (1997). Metode Villamil-Molina mengatakan bahwa pengembangan multimedia akan berhasil baik dengan membutuhkan perencanaan yang teliti, penguasaan teknologi multimedia yang baik, serta penguasaan manajemen produksi yang baik juga. Oleh karena itu metode ini merujuk pada proses pengembangan melalui lima tahapan, yaitu *development*, *pre-production*, *production*, *post-production*, dan *delivery* (Villamil-Molina (1997)).



Gambar 1 Metode Vilamil Molina
Sumber dokumentasi pribadi

Development

a. *Brainstorming* ide dan konsep

Dalam menjalankan strategi digital marketing, PT. Sentra vidya utama menggunakan Instagram stories sebagai media promosi yang menarik, dan efektif. Diharapkan dengan menggunakan *output Instagram stories* dapat meningkatkan perhatian lonjakan penonton atau *engagement*. Video *motion*

graphic tersebut dibuat secara singkat dengan durasi 20 detik dengan menggunakan resolusi full HD, 1080 x 1920. Konsep pemanfaatan *artificial intelligence* digunakan sebagai bentuk efisiensi, dan penyesuaian kebutuhan.

1. *Pre-production*

Ide yang sudah dikumpulkan akan kembali diolah menjadi data informasi. *Briefing* sederhana yang diterima seperti teks penulisan, gerakan *motion*, dan gambar yang dideskripsikan kembali.

a. *Prompting from Gen-AI, Chat GPT 4.0*

Dengan menggunakan *Gen-Ai Chat GPT 4.0*, produser mendapatkan keefektifan dalam pengambilan informasi. *Chat GPT 4.0* memberikan akses cepat dalam mendeskripsikan konten secara konseptual. Bagian ini dimanfaatkan sebagai proses pre-produksi konten, sebelum nantinya diproses editing dan lainnya.

Pada eksekusinya produser membuat prompt dengan menggunakan *Gen-Ai* dan *Chat GPT 4.0* berupa list tanggal dan hari raya libur 2025, yang berguna dalam proses aktivasi sosial marketing lewat *Instagram stories @sevima_official*. Hasil *prompt* berupa "*Buatlah penanggalan hari libur raya beserta tanggal di tahun 2025*".



Gambar 2 *Prompting script* dengan *Gen-Ai Chat-GPT 4.0*

Sumber dokumentasi pribadi

b. *Tipografi*

Tipografi disesuaikan dengan standart grafis di PT. Sentra vidya utama. Fungsinnnya adalah untuk menyeragamkan konsep visual identitas brand. Pada keperluan video *motion graphic* ini menggunakan *font Inter Tight Bold* dan *Reguler*.

Inter tight Bold

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in

Inter tight regular

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in

HASIL DAN PEMBAHASAN

Production

Setelah informasi data cukup dikumpulkan, akan dilanjutkan proses produksi yaitu mendesain *motion graphic*. Pada proses produksi ini, menggunakan pemanfaatan *Gen-Ai* sebagai bentuk efisiensi waktu, dan penyesuaian kebutuhan tim *digital marketing*. Proses penggunaan *artificial intelligence* ini dilakukan dengan mengkonsep ide dengan *prompt*.

a. *Prompting Image from Gen-AI, Midjourney.Ai dan Leonardo.Ai*

Gen-Ai Midjourney adalah *platform generate Ai* untuk mengubah deskripsi *prompt* menjadi sebuah karya visual yang kompleks dan detail. Pada proses ini, kebutuhan seperti penggambaran akan disesuaikan dengan *tone* warna lingkup audiens dan klien dari PT. Sentra vidya utama. *Gen-Ai* yang juga dipakai adalah *Leonardo.Ai*, dalam pemakaiannya juga menggunakan kebutuhan *prompt* tak jauh berbeda seperti *Midjourney*. Pada *platform Leonardo.Ai*, penggunaan *tools* model maupun *concept art* bisa mudah untuk dipilih. Pilihan *style*, *contrast*, *generate model*, *image dimentions*, bisa dipakai menyesuaikan kebutuhan. Pada penggunaan ini menggunakan elemen realistis, HD, dengan ukuran 1080 x 1920, menyesuaikan video konten instagram stories.

Pada proses ini produser menyesuaikan prompt gambar yang sesuai pada tiap penanggalannya. Sebagai contoh pada penggunaan prompt hari raya guru, produser mendeskripsikan berupa ”*buatlah seorang guru Indonesia, yang sedang mengoreksi laporan ujian, dengan latar belakang kelas yang tampak sudah mulai sore, buat lingkungannya tampak seperti Indonesia, full HD, 1920 x 1080, realistis, Sony A7IV, nusantara indonesia*”, maka didapatkan hasil seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 3 *Prompting image from Gen-Ai, Midjourney.Ai dan Leonardo.Ai*
Sumber dokumentasi pribadi

b. *Penyempurnaan gambar dari artificial intelligent*

Pada tahapan produksi, tentu saja memerlukan penyempurnaan konsep. Terkhusus pada maslaah proyek yang biasanya terjadi pada pemakaian *artificial intelligence*, konsep atau ide yang sudah ter-generate, pasti tidak sempurna, seperti contoh permasalahan identifikasi wajah, biasanya *Gen-Ai* hanya akan mencoba mengumpulkan data muka, lalu menggabungkannya, disini lain chat gpt akan banyak keliaru seperti bentuk mata, hidup, dan lain sebagainya. Maka dari itu sebelum masuk pada animasi pergerakan video *motion*, akan kembali dilakukan menyempurnakan hasil dari *Gen-Ai* dengan menggunakan aplikasi yang dirasa bisa membantu, seperti *photoshop*.



Gambar 4 *Editing dengan Photoshop*
Sumber dokumentasi pribadi

c. *Prompting Image to video Gen-AI, Kling.Ai*

Kling.Ai adalah *platform* kecerdasan buatan yang dikembangkan untuk mengubah teks atau gambar menjadi video berkualitas tinggi. Penawaran yang diberikan oleh *Kling.Ai* adalah pengemasan video yang sinematik. Diperlukan beberapa penyesuaian kembali dalam menghasilkan video *generate* di *Kling.Ai* dan kembali pada hasil *prompt*.

Proses ini memerlukan banyak penyesuaian pada tiap gerakan videonya. Sebagai salah satu contoh untuk hari batik nasional, pada gambar tersebut terdapat wanita yang sedang mengukir batik, dengan terdapat bendera merah putih. Pada produksi videonya produser akan

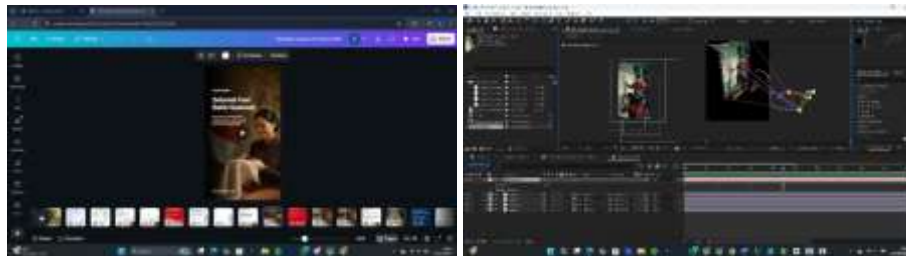
menggunakan *prompt* berupa ”*buatlah gambar tampak hidup, dengan wanita yang tersenyum manis, menghadap kamera, 60 fps, full hd, gerakan motion lambat 10 detik, Sony A7IV, nusantara indonesia.*” maka didapatkan hasil menggunakan *klung ai* seperti di bawah.



Gambar 5 Prompting image to video from Gen-Ai, Kling.Ai
Sumber dokumentasi pribadi

d. Penyempurnaan video *generate* dari *artificial intelligence*

Setelah hasil produksi dari gambar telah dirasa cukup, proses berikutnya adalah dengan menambah desain grafis, seperti teks tipografi yang sudah disesuaikan dengan *copywriting* dari tim *digital marketing*, dan penambahan logo perusahaan, hal ini akan disesuaikan dengan layout yang baik dan benar. Penyesuaian dari komposisi, besar kecilnya teks, juga harus terlihat dan sesuai dengan kaidah desain grafis yaitu keseimbangan (*balance*), proporsi, irama atau repetisi, kontras, kesatuan, warna, hingga ukuran media. Selain penambahan elemen desain grafis Proses pembuatan *motion graphic* perlu penyempurnaan dan pada tahapan ini menggunakan Adobe After effect. Penggunaan *Gen-Ai* sudah sangat berpengaruh dalam proses pengambilan video konten. Pada proses ini, akan menggunakan detail keyframe yang sesuai dengan keperluan video dengan ukuran 1920x1080. Tak hanya penambahan visual pada video, penambahan *SFX*, dan juga musik dilaksanakan pada proses *post-production*.



Gambar 6 Proses penambahan *graphic design*, dan proses animasi dengan *After Effect*
Sumber dokumentasi pribadi

Post-Production

Tahapan pengujian terdiri dari dua pengujian yang pertama adalah *alpha* dan kedua adalah *beta*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil penilaian lewat kuisioner yang respondennya merupakan ahli bidang, demografis yang ada di Indonesia, dan hasil dari pengumpulan dari responden yang melihat *intragam stories @sevima_official*. Proses pertama mencakup evaluasi aspek video *motion graphic* basis *Ai*, lewat skala likert. Dan akan dilanjutkan dengan pengujian *beta* yang bertujuan untuk menguji kelayakan video sebagai media strategi *digital marketing* dengan EPIC model. Fokus kuisioner berbasis skala likert, dan akan menjadi alat utama dalam penelitian.

a. *Alpha Testing*

Pengujian tahap awal dilakukan untuk mengevaluasi aspek produk video *motion graphic* basis *Ai* yang telah dirancang. Uji *alpha* melibatkan 3 responden, yaitu 1 produser *motion graphic*, 1 ahli bidang videographer, 1 ahli bidang *graphic designer*. Pengujian ini dilakukan dengan mengisi kuisioner kelayakan yang berkaitan dengan video *motion graphic* yang akan diunggah. Pengujian akan mencakup penerapan gerakan *motion graphic* seperti *spatial*, *temporal*, *live action*, dan tipografi.

Tabel 1 Hasil *Alpha testing*

Aspek	Deskripsi Pertanyaan	Skor	Rata-rata
<i>Spatial</i>	Ukuran objek proporsional	4.2	4.2
	Gerakan objek harmonis	4.2	
Temporal	Timing pada Gerakan animasi sudah tepat	4.2	4.6
	Gerakan setiap objek visual halus	5	
<i>Live Action</i>	Objek terlihat jelas	4.5	4.75
	Warna latar sudah baik	5	
Tipografi	Teks dapat dibaca dengan baik	4	4.6
	Ukuran teks sudah tepat	4.5	

Sumber : Hasil pribadi menggunakan skala likert, 2025.

Dari pengujian *alpha* menggunakan google form, didapatkan bahwa video *motion graphic basis Ai* pada instagram stories milik PT. Sentra vidya utama dinilai efektif dengan hasil rata-rata di angka 4,5. Adapun rinciannya yaitu sebagai berikut:

1. Pada aspek *Spatial* mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,2 dinilai efektif.
2. Pada aspek Temporal mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,6 dinilai sangat efektif.
3. Pada aspek *Live Action* mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,75 dinilai sangat efektif.
4. Pada aspek Tipografi mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,6 dinilai sangat efektif.

b. *Beta testing*

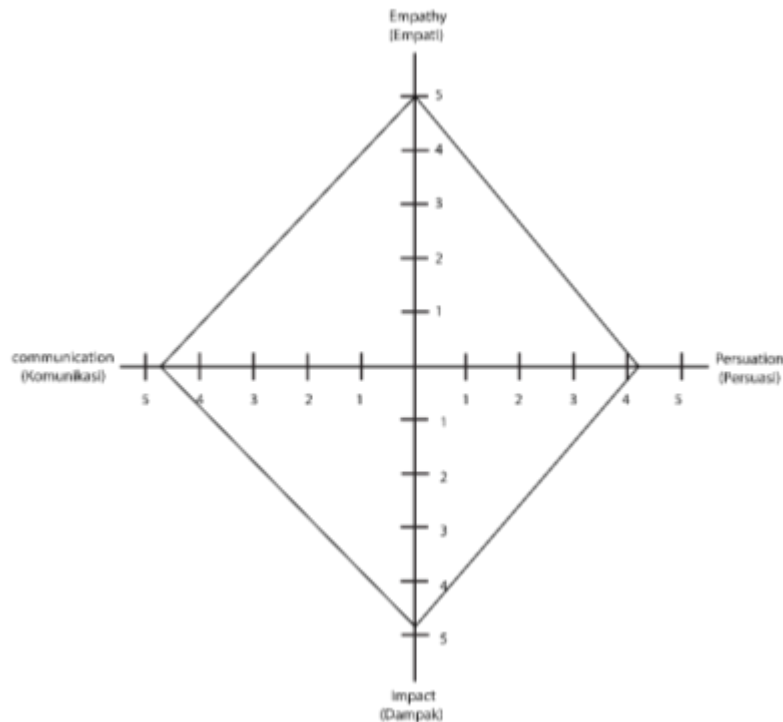
Pengujian tahap kedua yaitu *beta testing* dilakukan untuk mengevaluasi aspek produk video *motion graphic basis Ai* secara lingkup yang lebih besar. Pengujian ini dilakukan dengan mengisi kuisinoner kelayakan yang berkaitan dengan video *motion graphic* yang akan diunggah. Pengujian akan mengacu pada metode EPIC, yaitu empati, persuasi, *impact* (dampak), dan *communication* (komunikasi).

Tabel 2 Hasil *beta testing*

Aspek	Deskripsi Pertanyaan	Skor	Rata-rata
<i>Empathy</i> (Empati)	Apakah video sangat bagus	5	5
	Apakah menyukai produk Sevima	5	
<i>Persuasion</i> (Persuasi)	Apakah tertarik produk Sevima	4.2	4.1
	Keinginan untuk membeli produk Sevima	4	
<i>Impact</i> (Dampak)	Kreativitas Video produk Sevima	4.5	4.75
	apakah Konsep Video produk Sevima menarik.	5	
<i>Communication</i> (Komunikasi)	Informasi video produk Sevima lebih jelas dibandingkan dengan produk yang lainnya	4	4.6

Sumber : Hasil pribadi menggunakan skala likert, 2025.

Dari pengujian *beta* menggunakan metode *EPIC*, didapatkan bahwa video *motion graphic basis Ai* pada instagram stories milik PT. Sentra vidya utama dinilai efektif dengan hasil rata-rata diangka 4,6. Adapun rinciannya yaitu sebagai berikut:



Gambar 7. Diagram *beta testing* menggunakan metode EPIC
Sumber dokumentasi pribadi

1. Pada aspek *Empathy* (Empati) mendapatkan skor rata-rata sebesar 5 dinilai sangat efektif.
2. Pada aspek *Persuasion* (Persuasi) mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,1 dinilai efektif.
3. Pada aspek *Impact* (Dampak) mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,75 dinilai sangat efektif.
4. Pada aspek *communication* (Komunikasi) mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,6 dinilai sangat efektif.

Delivery

Dalam pengembangan video *motion graphic* dengan basis *Ai* ini telah memenuhi, selanjutnya akan masuk pada tahap *delivery*, yaitu dengan menyerahkan produk video *motion graphic* kepada tim *digital marketing* PT. Sentra vidya utama. Tim *digital marketing* akan mulai mengunggah video *motion graphic* tersebut kelaman instgram stories sebagai *output*.

KESIMPULAN

Produksi video *motion graphic* sangat membantu strategi pemasaran yang efektif dengan *output* video lewat sosial media seperti Instagram stories. Dalam kegiatan ini belajar bagaimana memproduksi konten video melalui aplikasi yang profesional yaitu, *Adobe After effect*. Dan dalam menjalankannya terdapat inovasi untuk bisa mengintegrasikan manfaat dari *artificial intelligence*. Penggunaan *AI (artificial intelligence)* bisa berdampak besar pada cara belajar, dan berkarya. Terlihat dari analisi data *alpha* dan *beta testing* bahwa, nilai testing *alpha* dinilai efektif dengan hasil rata-rata diangka 4,5. Dan *beta testing* dengan nilai 4,6 yaitu sangat efektif. Hal ini juga dapat membuka sudut pandang baru dalam menciptakan konten yang relevan dengan perkembangan era *digital* saat ini sebagai sebuah inovasi yang berkelanjutan. Tak hanya pembelajaran secara keilmuan, namun juga belajar bahwa pemanfaatan *artificial intelligence* tidak lepas dari tantangan dan tanggung jawab yang besar. Etika yang perlu dipahami juga diperlukan bagi penggunaan *artificial intelligence* yang merupakan sebuah batasan, dan keperluan yang didasari oleh pemahaman.

Referensi

- Dencoco Samosir, N. H. (2025). Design and Development of Motion Graphic Promotional Video Content to Elevate Brand Exposure and Customer Engagement on the Instagram Platform @senji_id. 106-116.
- Eka Hartati, Q. M. (2004). PENGARUH DIGITAL MARKETING TERHADAP PERILAKU KONSUMEN DI INDONESIA. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*(2), 2621-119.
- Kirana Apriliana, H. K. (2024). Perkembangan Penerapan Teknologi Artificial Intelligence di Indonesia. *Syntax Admiration: p-ISSN 2722-7782 | e-ISSN 2722-*.
- Mita Dwi Atmaja, G. J. (2025). PENERAPAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DALAM PROGRAM TELEVISI FEATURE "KELANA SI CENTIL". *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*.
- Nurul Shadrina, A. R. (2023). Manajemen Produksi Film Pendek Keling: Dari Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi. *JURNAL AUDIENS, VOL. 2, NO. 2 (2023): JUNE 2023*, 320-330.
- Pongtambing, Y. (2023). Peran dan Peluang Kecerdasan Buatan dalam Proses Bisnis UMKM. *ININNAWA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*:.
- Suandi, F. D. (2025). Pengembangan Motion graphic HSE Induction Sebagai Media Informasi untuk Pengunjung PT. SWS Batam Indonesia. *Jurnal Pustaka Data (Pusat Akses Kajian Database, Analisa Teknologi, dan Arsitektur Komputer)*, 77-86.