E-ISSN: 2964-6723

JIM: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Homepage: https://jurnal.alungcipta.com/index.php/JIM
Vol. 4 No. 3, Oktober 2025
Doi:



PEMANFAATAN MOTION GRAPHIC PADA PROGRAM MATA DUNIA NUSANTARA TV UNTUK MENAIKKAN MINAT PENONTON

Alham Yanuar Permana Putra
Fakultas Ilmu Komunikasi/ Program Komunikasi dan Bahasa, UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA
Email : Alhamypp1001@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang bagaimana program televisi "Mata Dunia" di Indonesia menggunakan media televisi untuk menciptakan interaksi umpan balik, dengan mengacu pada teori Laswell. Penelitian ini menganalisis dampak yang dihasilkan dari penayangan program ini, terutama dalam mengubah persepsi publik tentang inspirasi global. Melalui pendekatan eksploratif dan penelitian kualitatif ini menggali perubahan mental yang terjadi pada individu setelah menonton program ini, serta bagaimana informasi publik disajikan dan diterima. Metode pengumpulan data melibatkan wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Hasilnya menunjukkan bahwa program televisi "Mata Dunia" berhasil menyajikan informasi inspiratif dari berbagai negara melalui media televisi, dengan menggunakan desain grafis menarik untuk menarik perhatian penonton. Meskipun minat penonton belum sepenuhnya meningkat, program ini berpotensi meningkatkan pemahaman publik tentang kisah-kisah inspiratif dari seluruh Dunia dan memberikan dampak positif bagi citra stasiun televisi. Diharapkan bahwa penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang bagaimana program semacam ini dapat mempengaruhi persepsi dan pengetahuan masyarakat serta meningkatkan minat penonton terhadap konten inspiratif.

Kata kunci: Komunikasi, Media Informasi, Media Massa, Media Elektronik, Motion Grapics, Televisi, Program Televisi.

Abstract

This study discusses how the "Mata Dunia" television program in Indonesia uses television media to create feedback interactions, with reference to Laswell's theory. This study analyzes the mental impact resulting from broadcasting this program, especially in changing public perceptions of global inspiration. Through an exploratory approach, this study explores the changes that occur in individuals after watching this program, as well as how public information is presented and received. Data collection methods involve interviews, observation, and document analysis. The results show that the "Mata Dunia" television program has succeeded in presenting inspirational information from various countries through television media, using attractive graphic designs to attract the attention of the audience. Even though audience interest has not fully increased, this program has the potential to increase public understanding of inspirational stories from around the world and have a positive impact on the image of television stations. It is hoped that this research can provide insight into how programs like this can influence public perception and knowledge as well as increase audience interest in inspirational content.

Keywords: *Communication, Information Media, Mass Media, Electronic Media, Motion Graphics, TV Programs, Television Programs.*

Copyright © 2022, Template JIM: Jurnal Ilmiah Multidisiplin

PENDAHULUAN

Kemajuan global yang modern, pada era digital masa ini telah bertumbuh melampaui segala nya, dan membawa banyak pengaruh besar bagi dunia, khususnya dunia media massa. Pesatnya perkembangan media semakin menjadi alat untuk kebutuhan pengumpulan informasi, terbukti dengan munculnya berbagai jenis media, baik elektronik maupun cetak. Media massa saat ini juga mempengaruhi banyak sistem kehidupan masyarakat, yang perannya semakin terasa di semua lapisan masyarakat.

Salah satu media yang paling banyak dipergunakan untuk mendapatkan informasi merupakan televisi. Televisi adalah media komunikasi massa dimana setiap orang bisa menggunakan menerima informasi. tidak hanya informasi isu yang diberikan, tetapi isu yang unik berasal dari terpisahnya bentuk acara televisi lainnya.

Tayangan tersebut menjelaskan bagaimana program mata dunia di Indonesia dengan menggunakan media televisi sehingga terjadi interaksi umpan balik, oleh karena itu peneliti menggunakan teori Laswell. Kritik ini akan menimbulkan mental outcome terkait dengan informasi publik bagaimana program tersebut dapat menjadi sensasi di Indonesia sehingga memberikan dampak mental, khususnya informasi setelah menonton program tersebut bagaimana bisa menjadi terkenal secara mata dunia. Kajian ini memperluas teori Laswell yaitu, (who) adalah bagaimana program dapat menjadi mata dunia, (says what) adalah bagaimana menjelaskan fenomena inspiratif dari mancanegara dalam kehidupan masyarakat, tayangan tersebut disampaikan melalui (In which Channel) yaitu media televisi, dan kemudian diterima (Whom), oleh penonton program mata dunia.

Minat adalah kelanjutan perhatian yang merupakan titik tolak timbulnya hasrat untuk melakukan tindakan yang diharapkan. Dalam kamus Bahasa Indonesia (1998) diartikan sebagai perhatian, ketertarikan, kecenderungan hati, yang dimiliki oleh individu secara mendalam untuk mendapat sesuatu yang diinginkan dengan cara membayar atau pengorbanan lainnya.

Penonton adalah yang melihat atau menikmati suatu acara yang dimana dalamhal ini penonton dapat memiliki persamaan minat seperti misalnya suatu kegemaran maupun persoalan lainnya tanpa harus melihat berbagai perspektif dari orang lain untuk bisa memberikan pengamatan sesuai dengan individu itu inginkan. Penonton pastinya memiliki peminatan yang sesuai keinginan untuk melihat suatu hal tersebut entah itu tentang pemberitaan, pertunjukan atau hal lainnya.

Terdapat beberapa asumsi terkait penonton pertama penonton aktif, dapat disebut sebagai bagian utama dalam penggunaan media yang digunakanoleh penonton serta bertujuan untuk mengasumsikan tayangan tersebut. Kedua Penonton selektif, dengan cara memilih media yang disukainya untuk bisa memilah dan memilih sumber-sumber demi kebutuhannya. Sehingga dalam hal ini media harus bisa melihat dari segi kepuasan penonton untuk menarik minat penonton dari segi kebutuhannya, kepentingannya dan kegunaanya.

Motion Graphic bisa dikatakan Grafik gerak juga dikenal sebagai desain grafis animasi sebagai kartun dengan komponen Primer bersifat naskah. Untuk menarik tampilan dan User Interface yang menarik dilihat para penonton atau konsumen yang menontonnya. Dengan tambahan irama serta naskah yang efisien, skestsa yang menerbitkan kepada mempunyai surat dan keterangan untuk dikirimkan untuk konsumen yang menontonnya. Motion Grapic sendiri beraneka ragam diaplikasikan Menjadi kenaikan peningkatan oleh tidak mempunyai anggaran yang langka dan Cuma sederhana untuk diselesaikan. Banyak industri yang berkembang saat ini, salah satunya dalam dunia pertelevisian menggunakan motion graphic sebagai media menyampaikan sebuah informasi.

KAJIAN PUSTAKA

Komunikasi

Komunikasi bermula ialah Bahasa Latin Communication yang berguna pengumuman atau pergantian gagasan. Jadi bagaikan hal penting, dalam reaksi hubungan perlu lah diperoleh faktor kecocokan keterangan supaya terlaksana suatu perubahan gagasan dan pengertian jeda menyampaikan pesan (penyebar pesan) dan komunikan (penerima pesan) (Suprapto, 2011). Cara komunikasi sanggup diterangkan menjadi pindah pemberitahuan atau Surat (Message) merupakan pengantar surat menjadi penyampai pesan dan pada yang memperoleh menjadi penerima pesan. Cara komunikasi tercantum berniat akan mendapat ubah pengertian (mutual understanding) upaya rangkap bagian yang

Copyright © 2022, Template JIM: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
ISSN: 2964-6723 (Online)

tersangkut berkualitas reaksi percakapan. Cara komunikasi merupakan masing-masing perbuatan semenjak dari masa mengaktualkan liputan mencapai dikethaui dengan menerima pesan. Komunikasi adalah semacam prosedur, semacam aktivitas yang berlantas kontinu. Mempresentasikan komunikasi adalah negosiasi. Sebenarnya pelaksana dialog berkelakuan dan menanggapi menjadi berkualitas keutuhan dan kesemestaan (Werner J. Severin dan James W. Tankard, 2005).

Program Televisi

Penyiaran gambar yaitu bentuk elektronik bahwa menyampaikan representasi visual dan sinema beserta bicara melewati benang atau tempat. Bentuk ini memanfaatkan logistik adapun memidahkan terang dan bunyi ketika aliran ensiklopedia dan mengonversinya berbalik ketika sorot yang sanggup memadang dan vokal bisa diikuti.(Suprapti et al., 2013). Serta menyaksikan penyiaran gambar, audience mampu memandang karya bahwa bertambah terang dibanding media massa berbeda. Kinerja anjur ini hanya melampaui gramofon juga melewatkan sinema teater, sebab dengan menyaksikan menyiarkan program hiburan, skema jadwal sanggup dihayati tempat tinggal melalui hening dan damai (Effendy, 2003).

Pengertian Motion Graphic

Menurut Nuga Choiril Umam, (2016), Motion Graphics adalah disiplin desain grafis di mana motion graphics memiliki subyek bentuk sesuai macam, bentuk, susunan, petunjuk dan komposisi di mana gerak berencana dipindahkan maupun disampaikan.(Budy et al., 2018)

Motion Graphic merupakan gabungan karya animasi atau desain mendasar kasatmata bahwa memadukan bahasa sinematik melalui kreasi. Ini dapat dicapai dengan mempersatukan beraneka macam faktor 3D, 2D, sketsa, kartun, seni percetakan, alat potret, gambar dan irama (Nahya et al., 2017). Jadi, motion graphics adalah salah satu disiplin ilmu desain grafis, yang artinya gerak adalah gerak dan grafis adalah seni desain berbantuan komputer, yang merupakan perpaduan antara ilustrasi, tipografi, fotografi dan film dengan teknik animasi yang dihasilkan oleh gerak. Gambar atau hubungkan bagian-bagiannya. Citra-citra tersebut memiliki kesinambungan, sehingga seolah-olah bergerak, hidup dan menghasilkan video yang dinamis dan menarik yang dapat dilihat melalui media audiovisual (Sarahdibba, 2017).

Teori Harold D. Lasswell

Harold D. Lasswell, seorang peneliti politik, berpendapat model itu pada tahun 1948 sebagai artikulasi verbal khususnya Siapa, Apa Keluar Apa Saja, Di Saluran Mana, Kepada Siapa, Dengan Dampak (Moerdijati, 2002:79). Model Lasswell sering diterapkan dalam komunikasi massa. Model tersebut menyimpulkan bahwa melebihi apa yang dapat disampaikan oleh satu saluran. Komponen sumber (siapa) menjiwai pertanyaan sehubungan dengan kontrol pesan, sedangkan komponen pesan (mengeluarkan apapun) adalah bahan untuk penyelidikan konten. Saluran korespondensi (di mana saluran) dianalisis dalam pemeriksaan media. Komponen beneficiary (kepada siapa) terkait dengan investigasi massa, sedangkan komponen dampak (dengan dampak apa) secara gamblang dihubungkan dengan investigasi dampak pesan korespondensi massa terhadap pemahaman khalayak pendengar atau pengamat (Mulyana, 2009). Tayangan tersebut menjelaskan bagaimana program mata dunia di Indonesia dengan menggunakan media televisi sehingga terjadi interaksi umpan balik, oleh karena itu peneliti menggunakan teori Laswell. Kritik ini akan menimbulkan mental outcome terkait dengan informasi publik bagaimana program tersebut dapat menjadi sensasi di Indonesia sehingga memberikan dampak mental, khususnya informasi setelah menonton program tersebut bagaimana bisa menjadi terkenal secara mata dunia. Kajian ini memperluas teori Laswell yaitu, (who) adalah bagaimana program dapat menjadi mata dunia, (says what) adalah bagaimana menjelaskan fenomena dunia dan inspiratif dalam kehidupan masyarakat, tayangan tersebut disampaikan melalui (In which Channel) yaitu media televisi, dan kemudian diterima (Whom), oleh penonton program mata dunia. Interaksi korespondensi seharusnya menggambarkan dampak korespondensi pada individu, salah satunya adalah dampak mental

METODE

Desain Penelitian

Untuk melakukan penelitian ini, penelitian menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitiannya deskriptif. Teknik penggambilan data jenis penelitian deskriptif dengan cara wawancara, observasi dan juga dokumentasi.

Yang harus di perlukan ketika melakukan wawancara, observasi dan dokumentasi, mempersiapkan naskah wawancara, catatan

Copyright © 2022, Template JIM: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
ISSN: 2964-6723 (Online)

lapangan. Recording, dokumen penelitian dan juga dokumen izin untuk mewawancarai narasumber. Menurut Sofian Effendi dan Tukiran, (2012) penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa tuturan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Sesuatu yang baru yang lebih kompleks, lebih rinci, dan lebih komprehensif daripada hal yang sedang dipelajari. Penelitian tentang kehidupan orang, sejarah, perilaku, fungsionalisasi organisasi, aktivitas sosial, dan topik lainnya semuanya bisa mendapatkan keuntungan dari penelitian kualitatif .

Metode Pengolahan dan Analisis Data

Analisis Data menurut Arikunto Suharsimi (2016) adalah kegiatan mencari dan mengumpulkan informasi secara efisien yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara menyusun informasi ke dalam klasifikasi, menggambarkannya ke dalam unit-unit, mengorkestrasi, merangkai ke dalam desain, memilih mana yang penting dan diakhiri agar dapat diketahui secara efektif. Proses pengorganisasian dan pemilahan data ke dalam pola, kategori, dan unit deskripsi dasar memungkinkan identifikasi tema dan perumusan hipotesis kerja berdasarkan saran data. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk memberikan jawaban atas pertanyaan. Untuk, antara lain, mencapai tujuan utama ini melalui pemrosesan dan analisis data. Pemilihan Informan dan Teknik Pengumpulan Data Dalam teknik pengumpulan informasi yang digunakan adalah persepsi, wawancara dan dokumen. Dukungan lainnya meliputi pembuatan laporan, pemilihan informan, pencatatan informasi, dan informasi hasil pendataan. Semua kegiatan tersebut terkait dengan pelaksanaan pendataan. Pada masing-masing dibahas secara rinci muali dari penyusunan laporan, pemilihan informan, pengumpulan data melalui metode observasi, perekaman wawancara, pengumpulan data dari sumber terkait, dan informasi mengenai hasil pengumpulan data.

Studi Kepustakaan

Menurut Sugiyono,(2013) Penelitian tidak dapat dipisahkan dari literatur ilmiah, melakukan kajian literatur sangat penting ketika melakukan penelitian. Kajian teoritis dan referensi lain tentang perkembangan nilai, budaya, dan norma dalam situasi sosial yang diteliti. Literatur ditinjau oleh para peneliti menggunakan Jurnal, buku dan artikel yang diterbitkan sebelumnya dari lima tahun sebelumnya tentang berbagai subjek, termasuk grafik gerak dan program mata dunia siaran langsung.

Observasi

Menurut Bungin (2007)mendefinisikan observasi sebagai pencatatan secara sistematis dengan mengumpulkan informasi. Atau menurut Arikunto Suharsimi, (2016)Observasi adalah proses pengumpulan data atau informasi dengan melakukan pengamatan langsung pada lokasi yang diselidiki. Sedangkan kamus ilmiah terkenal (Suardeyasari, 2010) Menurut (Joesyiana, 2018)pengamatan adalah sesuatu yang diteliti dan dilakukan secara sistematis secara berulang-ulang. Kegiatan observasi pada hakekatnya akan dilakukan dengan mengeksplorasi objek, dalam hal perspektif logis, elemen semu, penggambaran mentalitas dalam keadaan selaras dengan keadaan yang ada, dan lainnya. Lembar skala peringkat diperlukan untuk menyimpan informasi untuk tujuan menggambarkan, mengklasifikasikan, dan menilai orang atau situasi tertentu. Alat mekanik adalah teknologi modern yang mambantu pekerjaan atau dokumentasi dalam pengumpulan informasi semacam handphone, alat potret, kamera dengan sebagainya. Daftar yang diperoleh akan periksa, ditentukan skala penilaian baik gambar, video, dan jenis data lainnya dikumpulkan dan diolah menjadi narasi atau deskripsi subjek penelitian (Haris Herdiansyah, 2013).

Wawancara

Wawancara merupakan sesi tanya jawab antara dua orang untuk berbagi berita, maka dapat diartikan sesuatu yang spesifik. Menurut (Imam Gunawan, 2013), wawancara menyiratkan perasaan pengumpul informasi menggunakan pendekatan untuk mengajukan berbagai pertanyaan untuk ditanyakan dan ditanggapi secara lisan. Oleh karena itu, metode wawancara mendalam akan digunakan untuk menyelidiki data observasi lebih lanjut.(Sutrisno Hadi, 2001). Dalam kasus tersebut, analis mengumpulkan informasi tentang modul, bagian favorit dengan peringkat tertinggi dan pembagian kerumunan untuk program Mata Dunia menjadi salah satu cara untuk memastikan data akurat. Adapun data subyektif seperti pendapat, sikap, dan perilaku informan terkait dengan fenomena yang diteliti dikumpulkan melalui penggunaan teknik wawancara. Proses wawancara umumnya dilakukan dengan cara yaitu: 1. Mencari tahu masalah atau fenomena yang perlu dipelajari

Copyright © 2022, Template JIM: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
ISSN: 2964-6723 (Online)

untuk penelitian. 2. Membuat desain wawancara dengan pertanyaan dan protokol. 3. Berbicara dengan informan atau narasumber. 4. Melakukan transkripsi dan translasi. 5. Melihat sumber data dan melakukan kajian data 6. Dan terakhir pelaporan akan informasi yang didapatkan.. Pada sebuah wawancara terdapat informan utama dan juga informan pendukung yaitu seseorang yang mempunyai data atau informasi mengenai penelitian tersebut. Pada penelitian ini peneliti memilih informan utama sebagai bahan informasi mengenai program mata dunia yaitu Graphic Designer pada program mata dunia di departmen ruangan design grafis.

Dokumentasi

Menurut (Imam Gunawan, 2013) Dokumentasi adalah proses pengumpulan data dari catatan tertulis, seperti arsip, seperti buku-buku tentang teori, pendapat, proposisi, atau aturan, serta bahan-bahan lain yang berkaitan dengan masalah penelitian. Selain itu dalam dokumentasi dilakukan pengambilan terhadap data peristiwa sosial baik secara nyata, ekspresif maupun terekam dalam bentuk hard copy. Dalam penelitian kualitatif ini, penulis selain melakukan teknik observasi dan wawancara yang digunakan sarana pengumpulan data, namun juga menggunakan dokumentasi dalam bentuk foto kegiatan.

Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif, hasil atau informasi dapat divalidasi keabsahan data, yaitu dengan memastikan setiap data yang diperoleh memiliki nilai yang benar dan terjadi sesungguhnya pada objek penelitian sehingga keabsahan data yang telah disajikan dapat dipertanggungjawabkan. Menurut Moleong, (2010), triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memenfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu. Dalam kriteria keabsahan data ada empat macam yaitu: (1) kepercayaan (kredibility), (2) keteralihan (tranferability), (3) kebergantungan (dependability), (4) kepastian (konfirmability). Dalam teknik keabsahan data metode yang digunakan peneliti untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan dalam suatu penelitian memiliki kualitas yang baik, dapat dipercaya, dan relevan untuk digunakan dalam analisis dan penarikan kesimpulan. Teknik keabsahan data dalam penelitian ini meliputi:

1. Credibility atau derajat kepercayaan yaitu pemilihan informan penelitian yang berkaitan dengan topik penelitian yaitu Product designer di Nusantara TV.
2. Transferability atau keteralihan yaitu dapat tidaknya hasil penelitian ini ditransfer atau dialihkan atau tepatnya diterapkan pada situasi yang lain.
3. Dependability atau kebergantungan yaitu apakah hasil penelitian mengacu pada kekonsistenan peneliti dalam mengumpulkan data, membentuk, dan menggunakan konsep- konsep ketika membuat interpretasi untuk menarik kesimpulan.
4. Konfirmability hal ini dilakukan dengan membicarakan hasil penelitian dengan pembimbing atau orang yang tidak ikut dan tidak berkepentingan dalam penelitian dengan tujuan agar hasil dapat lebih objektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh oleh peneliti yang dilakukan ketika dilokasi penelitian berikut ini adalah pembahasan yang akan dibahas oleh peneliti: Tayangan tersebut menjelaskan bagaimana program mata dunia di Indonesia dengan menggunakan media televisi sehingga terjadi interaksi umpan balik, oleh karena itu peneliti menggunakan teori Laswell. Kritik ini akan menimbulkan mental outcome terkait dengan informasi publik bagaimana program tersebut dapat menjadi sensasi di Indonesia sehingga memberikan dampak mental, khususnya informasi setelah menonton program tersebut bagaimana bisa menjadi terkenal secara mata dunia. Kajian ini memperluas teori Laswell yaitu, (who) adalah bagaimana program dapat menjadi mata dunia, (says what) adalah bagaimana menjelaskan fenomena inspiratif dari mancanegara dalam kehidupan masyarakat, tayangan tersebut disampaikan melalui (In which Channel) yaitu media televisi, dan kemudian diterima (Whom), oleh penonton program mata dunia. Interaksi korespondensi seharusnya menggambarkan dampak korespondensi pada individu, salah satunya adalah dampak mental.Konatif Eksplorasi ini akan mengkaji tentang perubahan mental yang berhubungan dengan informasi. Pengetahuan dapat didefinisikan sebagai informasi yang disimpan dalam memori. Informasi adalah konsekuensi dari mengetahui, dan ini terjadi setelah individu merasakan suatu

Copyright © 2022, Template JIM: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
ISSN: 2964-6723 (Online)

barang tertentu. Selain itu, eksplorasi ini tentang seberapa besar informasi publik tentang program magazine mata dunia tersebut. Berdasarkan berita di atas, kalau ada kaitannya dengan acara program mata dunia? Ini adalah magazine meningkatkan yang mengupas data tentang mengulas berbagai aspek kehidupan masyarakat yang menginspirasi di berbagai negara, termasuk ilmu pengetahuan, teknologi, karya seni unik, dan pandangan futuristik yang menaikkan dan harus diperhatikan informasi yang dikemas secara casual dengan sajian yang edukatif, inspiratif dan menarik. Dalam ulasan ini, teknik pengumpulan informasi yang digunakan pencipta adalah persepsi. wawancara dan dokumen. Dukungan lainnya meliputi pembuatan laporan, pemilihan informan, pencatatan informasi, dan informasi hasil pendataan. Semua kegiatan tersebut terkait dengan pelaksanaan pendataan ini. Akibatnya, masing-masing dibahas secara rinci di bagian ini; Penyusunan laporan, pemilihan informan, pengumpulan data melalui metode observasi, perekaman wawancara, pengumpulan data dari sumber-sumber terkait, dan informasi mengenai hasil pengumpulan data adalah semua aspek dari proses ini. Prosedur pemilahan informasi adalah jenis pemeriksaan ilustrasi melalui pertemuan, persepsi dan dokumentasi. Apa saja yang harus dibutuhkan saat mengarahkan rapat, persepsi dan dokumentasi, perencanaan naskah wawancara, catatan lapangan. Catatan, laporan penelitian serta arsip otorisasi untuk berbicara dengan narasumber. Nusantara TV adalah sebuah stasiun televisi swasta yang memiliki tujuh saluran yang ada di Indonesia salah satunya adalah Jakarta, Bandung, Medan, Batam, Lampug, Bali, Yogyakarta. Untuk lima wilayah seperti Jakarta, Bandung, Medan, Batam, dan Yogyakarta masih menyewa dari TVRI sedangkan untuk wilayah Lampung dan Bali Nusantara TV sudah memiliki pemancar sendiri. Program Mata Dunia merupakan program yang mengulas kehidupan masyararakat yang inspiratif dari mancanegara. membahas seputar ilmu pengetahuan, teknologi, karya seni, unik dan futuristik. dirangkum dalam program mata dunia untuk suguhan sahabat NTV yang dikemas secara casual. Program Mata Dunia terdiri dari 3 segmen. Tiap segmen terdiri dari 3 berita yang berisikan informasi menarik dan inspiratif masa kini dari mancanegara yang dikemas secara casual dan modern.

Dipandu oleh host distudio yang membuka acara dan membuka masing masing segmen dengan energic dengan nuansa fashion yang casual.



Gambar 4.6 Opening Program Mata Dunia di Nusantara TV (Sumber : Dokumentasi Program Mata Dunia di Nusantara TV)

Program mata dunia adalah program magazine berdurasi 30 menit yang menghadirkan berita berita yang diambil informasi menarik dan inspiratif masa kini dari mancanegara yang dikemas secara casual dan modern dirangkum dalam program mata dunia membahas seputar ilmu pengetahuan, teknologi, karya seni, unik dan futuristik.



Gambar 4.7 Program Mata Dunia
(Sumber : Program Mata Dunia di Nusantara TV di Youtube)

Program Mata dunia, Dia Program news magazine ya bukan hard news dia news magazine jadi istilahnya news magazine itu seperti soft news atau lebih ke News yang nggak terlalu berat jadi ringan untuk dicerna. Nah kita banyak banget nih kalau main main soft saingan kita banyak di mana Beda tuh harus Emang Bikin sebuah grafis itu keren dan menarik di luar konten ya. Kalau konten itu produser, kalau saya kan grafis ya gimana grafis itu supaya menarik dan unik pandangan yang lain. Jenis konten dalam program mata dunia adalah informasi yang dikemas secara casual dengan sajian yang edukatif, inspiratif dan menarik. setiap segmen nya berisikan informasi mengenai tempat bersejarah, pencapaian rekor seseorang, kemajuan teknologi dan informasi inspiratif lainnya. Dimana desian grafis bagus pasti banyak penonton. Tapi kalau desainnya jelek pasti enggak ada penonton design utama nomor satunya pasti warna kalau warnanya matang

Copyright © 2022, Template JIM: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
ISSN: 2964-6723 (Online)

bagus dan istilahnya, Dalam broadcast warna busuk ya jadi warnanya matang pasti banyak yang nonton.



Gambar 4.8 Program Mata Dunia di Nusantara TV
(Sumber : Dokumentasi Program Mata Dunia di Nusantara TV)

Karena informasi yang disajikan dapat dijadikan referensi atau pembelajaran bagi para penonton, terlebih ini adalah informasi dari seluruh dunia, bagi khalayak yang belum tau apa yang terjadi di dunia ini, kisah - kisah orang inspiratif yang belum diketahui masyarakat tentu dapat dilihat dalam progam mata dunia. yang membedakan program ini dengan stasiun tv lainnya adalah informasi yang disajikan dari seluruh dunia yang tidak banyak masyarakat ketahui. Tentu disetiap informasi yg disajikan setiap harinya selalu berbeda dan memiliki sajian informatif yang beragam tentu sangat berdampak positif bagi citra stasiun televisi karena menghadirkan informasi yang dapat memberikan kisah inspiratif dan mengedukasi pengetahuan penonton. Saat ini minat penonton belum meningkat secara signifikan karena program mata dunia masih bersaing dengan program stasiun tv lainnya. Namun program yang ditayangkan terus diberikan informasi yang lebih baru setiap harinya dan beragam sehingga itu adalah usaha kami dalam meningkatkan minat khalayak Indikator dalam program ini tentu adalah rating pemirsa dan cerita sukses adalah kisah-kisah inspiratif dari mancanegara. Jadi sehingga diharapkan kepada para pemirsa untuk dapat menikmati siaran program mata dunia dengan inspirasi, dan juga dengan informasi yang diperoleh ini informatif dan juga dapat diterapkan ke dalam kehidupan sehari hari.

Hasil Data Penelitian

Hasil dari data penelitian yang dilakukan dengan metode wawancara dan observasi di PT. Nusantara TV terkait penggunaan motion grapics sebagai media penyampaian informasi, sehingga informasi dan berita yang ingin disampaikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Nusantara TV menggunakan beragam teknik untuk mengumpulkan informasi, termasuk persepsi, wawancara, dan dokumen. Selain itu, ada juga dukungan dalam bentuk pembuatan laporan, pemilihan informan, pencatatan informasi, dan pengumpulan data dari berbagai sumber terkait.

Proses pengumpulan informasi ini melibatkan berbagai langkah yang telah dijelaskan secara rinci, mulai dari penyusunan laporan, pemilihan informan, hingga teknik pengumpulan data seperti observasi dan wawancara. Semua langkah ini mendukung pengumpulan data yang akurat dan komprehensif.

Penggunaan motion graphics di Nusantara TV bertujuan untuk menyampaikan informasi dan berita dengan cara yang menarik dan edukatif. Motion graphics digunakan dalam program Mata Dunia untuk mengemas informasi yang beragam, termasuk ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan berita inspiratif dari mancanegara.Program Mata Dunia terdiri dari tiga segmen, masing-masing terdiri dari tiga berita yang menghadirkan informasi menarik dan inspiratif. Program ini dipandu oleh host di studio yang membuka acara dengan gaya yang energik dan nuansa fashion yang casual.

Desain grafis yang menarik, termasuk penggunaan warna yang matang, dianggap penting dalam menarik perhatian penonton. Kualitas visual yang baik dalam program ini diharapkan dapat meningkatkan minat penonton.Meskipun minat penonton belum meningkat secara signifikan, program terus berusaha untuk memberikan informasi yang lebih baru dan beragam setiap harinya. Indikator keberhasilan program ini adalah rating pemirsa dan kesuksesan dalam menyampaikan kisah-kisah inspiratif dari mancanegara.

KESIMPULAN

1. Penggunaan motion graphics dalam program Mata Dunia adalah pendekatan yang efektif untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan edukatif. Desain grafis yang menarik, termasuk penggunaan warna yang matang, merupakan faktor penting dalam menarik perhatian penonton. Selain itu menyajikan informasi kompleks melalui kombinasi gambar, teks, dan animasi, pesan dapat disampaikan dengan lebih jelas dan

Copyright © 2022, Template JIM: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
ISSN: 2964-6723 (Online)

menarik sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh penonton.

2. Pengaruh Program Mata Dunia memiliki tiga segmen, masing-masing terdiri dari tiga berita yang mencakup berbagai topik, seperti ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan berita inspiratif dari mancanegara. Ini memberikan variasi dalam isi program dan menjadikannya lebih menarik bagi penonton. Meskipun upaya terus dilakukan untuk meningkatkan minat penonton, masih ada persaingan dengan program stasiun TV lainnya. Perlu strategi yang lebih kuat untuk menggaet dan mempertahankan penonton.

Saran

1. Untuk Tingkatkan upaya promosi dan pemasaran program Mata Dunia untuk meningkatkan kesadaran dan minat penonton. Gunakan berbagai platform media sosial dan iklan yang efektif. Lakukan evaluasi berkala terhadap program ini dengan memantau rating pemirsa dan umpan balik penonton. Perbaiki program berdasarkan hasil evaluasi tersebut. Terus berkerjasama dengan narasumber yang berkompeten dan memiliki kisah inspiratif. Hal ini dapat meningkatkan kualitas isi program.

2. Selalu melakukan pengembangan pada aplikasi motion grafis yang ada, yaitu dengan memperhatikan design tampilan yang menarik, isi materi dari konten yang mudah di mengerti oleh penonton sehingga informasi dapat di terima, dan yang terkahir yaitu aplikasi dan konten yang harus terus diperbaharui apabila ada data baru dan tampilan untuk meningkatkan minat penonton akan program televisi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto Suharsimi. (2016). Metode Penelitian.

Budy, A., Multimedia, S. T., Politeknik, J., & Jakarta, N. (2018). KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer PEMBUATAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK PROYEK PURNA JUAL DATSUN SIGAP. 02(02), 84–97.

Bungin, B. (2007). Penelitian Kualitatif.

effendy. (2003). Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi. PT. Citra Aditya Bakti.

Haris Herdiansyah. (2013). Wawancara, Observasi dan Focus Groups: Sebagai Instrumen Penggalian Data Kualitatif.

Imam Gunawan. (2013). Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik.

Joesyiana, K. (2018). "Pengaruh Word Of Mouth Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Pada Media Online Shop Shopee di Pekanbaru. Valuta. Vol.4. No.1. ISSN: 2502-1419.

Moleong, L. J. (2010). Metodologi Penelitian Kualitatif.

Mulyana, D. (2009). Ilmu Komunikasi Suatu Penganta.

Nahya, A., Gilang B, R., Saputra, R., Video, P., Nyepi, P. H., Bali, D., Teknik, D., Mumtahanah, A. N., & Gilang Baskoro, R. (2017). Motion Graphic 2 Dimensi (Making A Video Of Nyepi Day Celebrations In Bali With 2-Dimensional Motion Graphic Techniques). In Jurnal Sains Terapan Edisi (Vol. 7, Issue 1).

Nuga Choiril Umam. (2016). Perancangan Motion Graphic Pengenalan Batik Gemawang khas Kabpaten Semarang.

Sarahdibba, T. U. Y. (2017). PERANCANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC PENANGGULANGAN SAMPAH PLASTIK. 53–62.

Sofian Effendi dan Tukiran. (2012). Metode Penelitian survei.

Suardeyasari. (2010). Metode Penelitian Kualitatif.

Sugiyono. (2013). Memahami Penelitian Kualitatif.

Suprapti, C., Takariani, D., Pengkajian, B., Komunikasi, P., Bppki, I. (, Bandung,), & Pajajaran, J. (2013). PENGARUH SINETRON REMAJA DI TELEVISI SWASTA TERHADAP SIKAP MENGENAI GAYA HIDUP HEDONIS THE INFLUENCE OF TEENS SINETRONS ON PRIVATE TELEVISION AGAINST ATTITUDES ABOUT HEDONISTIC LIFESTYLE.

Copyright © 2022, Template JIM: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
ISSN: 2964-6723 (Online)

Suprapto, . M.S. (2011). pengantar ilmu komunikasi.

Sutrisno Hadi. (2001). Metode Research.

Werner J. Severin dan James W. Tankard, J. (2005). Teori Komunikas Sejarah, Metode dan Terpaan di Dalam Media Massa.

Copyright © 2022, Template JIM: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
ISSN: 2964-6723 (Online)