

# Penggunaan Grafik Gerak Untuk Meningkatkan Daya Tarik Siaran Radio Visual

## *The Use of Motion Graphics to Increase The Appeal Of Visual Radio Broadcasts*

Budi Utomo<sup>1</sup>, Mohammad Ismed<sup>2</sup>, Alfred Satyahadi<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Politeknik Negeri Media Kreatif, Jakarta, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Dian Nusantara, Jakarta, Indonesia

Korespondensi: Jl. Tj. Duren Barat, Grogol Petamburan, Jakarta.

Surel: [ismednampo@gmail.com](mailto:ismednampo@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.46961/mediasi.v6i2.1638>

---

### INFO ARTIKEL

---

#### **Sejarah Artikel:**

*Diterima: 16/01/2025*

*Direvisi: 28/05/2025*

*Publikasi: 31/05/2025*

---

**e-ISSN: 2721 - 0995**

**p-ISSN: 2721 – 9046**

---

#### **Kata Kunci:**

Program Radio;

Radio Visual;

Grafis Gerak.

#### **Keywords:**

**Radio Program;**

**Visual Radio;**

**Motion Graphic.**

### ABSTRAK

Radio visual adalah sebuah bentuk media radio yang memiliki elemen visual sehingga apa yang sebelumnya hanya bisa kita dengar, saat ini sudah dapat ditonton. Transformasi ini dikaitkan dengan integrasi elemen visual ke dalam program siaran radio. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk mengeksplorasi bagaimana salah satu unsur visual dalam siaran yaitu grafik gerak dapat diimplementasikan dalam produksi siaran radio. Masalah yang dibahas adalah bagaimana grafik gerak dapat diterapkan secara efektif dalam program radio dan dampaknya terhadap kualitas media radio. Penelitian ini bertujuan untuk memahami proses implementasi dan pengaruhnya terhadap kualitas program radio dengan pendekatan kualitatif deskriptif melalui wawancara dan observasi mendalam, penelitian ini diharapkan dapat menggambarkan penerapan grafik gerak dalam penyiaran radio. Temuan ini diantisipasi untuk memberikan solusi untuk meningkatkan kualitas program radio, menawarkan peluang iklan yang signifikan dengan konten yang menarik secara visual.

### ABSTRACT

*Visual radio is a form of radio media that has visual elements so that what previously we could only hear, can now be watched. This transformation is attributed to the integration of visual elements into radio broadcast programs. This research is motivated by the need to explore how one of the visual elements in broadcasts, namely motion graphics, can be implemented in radio broadcast production. The problem addressed is how motion graphics can be effectively applied in radio programs and their impact on media quality. The study aims to understand the implementation process and its effects on the quality of radio programs using a qualitative descriptive approach with in-depth interviews and observations, this research is expected to illustrate the application of motion graphics in radio broadcasting. The findings are anticipated to provide solutions for enhancing radio program quality, offering significant advertising opportunities with visually engaging content.*

## PENDAHULUAN

Radio secara tradisional merupakan bentuk pendengaran dari media massa, artinya dirancang untuk dialami melalui pendengaran saja. Akibatnya, penyiar radio harus menyajikan informasi dengan cara yang jelas dan ringkas untuk memastikannya mudah dipahami oleh pendengar. Namun, dengan munculnya teknologi digital, radio telah berkembang lebih dari sekadar media pendengaran. Saat ini, radio dapat didengarkan dan dilihat, menandai pergeseran karakteristik tradisionalnya tanpa mengubah esensi intinya. Transformasi ini, yang dikenal sebagai "radio visual", memanfaatkan internet dan jaringan data untuk mengintegrasikan elemen visual ke dalam pemrograman radio. Seperti yang diungkapkan oleh Kepala Lab Audio Visual Prodi Ilmu Komunikasi UAJY, Yohanes Widodo, bahwa radio visual bisa menjadi alternatif meningkatkan jumlah pemirsa-pendengar serta memberi nilai tambah karena mampu mengubah acara radio menjadi pertunjukan visual yang memikat dan menghibur. Untuk mencapai hal ini, stasiun radio semakin mengandalkan gambar dan grafik untuk meningkatkan kejelasan pesan mereka, seperti halnya televisi.



Gambar 1. Grafik Gerak dalam Radio Visual.

Sumber: Radio Gaul-FM Semarang

Dengan perkembangan era digitalisasi dan teknologi multiplatform, kita dapat berkolaborasi antara media radio, televisi, *streaming* dan podcast dalam satu konsep dengan satu sistem terpadu dalam sistem radio yang nantinya dapat mencakup berbagai kebutuhan dan tidak hanya terestrial. Sistem ini disebut Radio Visual. Lalu apa bedanya dengan televisi? Pertanyaan tersebut sering muncul saat mengemukakan mengenai radio visual. Untuk itu Widodo menambahkan bahwa Konten radio visual tetap berdasarkan pada gaya narasi atau siaran kata yang merupakan inti dari siaran radio. Ini tentu berbeda dengan prinsip *visuals come first* ala siaran televisi. Radio adalah *narrative-driven medium*. Medium ini akan makin asyik ketika ditambahkan aspek visual, tanpa harus berubah menjadi televisi. Untuk itu, sistem ini tidak hanya membutuhkan audio yang berkualitas tetapi juga konsep visual yang menarik. Oleh karena itu, diperlukan teknologi grafik gerak untuk membantu mengembangkan konsep Radio visual ini.



Gambar 2. Penerapan Grafik Gerak.

Sumber: Radio Gaul-FM Semarang

Menurut penelitian Program for International Student Assessment (PISA) dari Organization for Economic Co-Operation and Development (OECD), Indonesia menempati peringkat ke-62 dari 72 negara dalam hal minat membaca. Selain itu, 91,58% orang Indonesia berusia 10 tahun ke atas dilaporkan lebih suka

menonton televisi atau film daripada membaca. Hal ini sejalan dengan data UNESCO yang menunjukkan bahwa rasio minat baca Indonesia hanya 0,001%, yang berarti hanya 1 dari setiap 1.000 orang Indonesia yang menikmati membaca.

Mengingat pola konsumsi media ini dan munculnya teknologi digital, radio memiliki kesempatan untuk memasukkan elemen visual ke dalam pemrogramannya. Seperti yang dianjurkan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika, waktunya telah tiba untuk "menonton apa yang biasa kita dengar." Dimasukkannya komponen visual dalam siaran radio adalah dorongan untuk penelitian ini, yang mengeksplorasi bagaimana grafik gerak dapat diterapkan pada program radio untuk meningkatkan efektivitasnya bagi pendengar dan pengiklan.

## TINJAUAN PUSTAKA

Ada beberapa teori yang menjadi dasar pada penelitian ini. Antara lain adalah Teori Implementasi, yaitu penerapan atau pelaksanaan. Menurut Mclaughlin dan Schubert yang dikutip oleh Nurdin dan Basyiruddin dalam Ina Magdalena dkk (2020) menyebutkan bahwa implementasi merupakan aktivitas yang saling menyesuaikan. Implementasi merupakan sistem rekayasa. Begitu juga menurut teori Jones (Mulyadi, 2015:45): "*Those Activities directed toward putting a program into effect*" (proses mewujudkan program hingga memperlihatkan hasilnya), sedangkan menurut Horn dan Meter: "*Those actions by public and private individual (or group) that are achievement or objectives set forth in prior policy*" (tindakan yang dilakukan pemerintah). Jadi implementasi merupakan tindakan yang dilakukan setelah suatu kebijakan ditetapkan. Implementasi merupakan cara agar sebuah kebijakan dapat mencapai tujuannya. Diperkuat juga oleh Edward & Emerson, dimana terdapat terdapat empat variabel kritis dalam implementasi, diantaranya; faktor Komunikasi, faktor Sumber Daya, faktor Disposisi, dan faktor Struktur Birokrasi. Dalam penelitian ini, keempat variabel implementasi tersebut akan diterapkan dalam produksi program siaran radio visual. Dimana produk yang dihasilkan akan berupa program radio visual dengan penerapan grafik gerak. Sedangkan untuk prosesnya, akan diterapkan produksi secara langsung.

Inovasi adalah teori yang menjadi dasar penelitian ini berikutnya. Menurut Hult, Hurley dan Knight (2004), ada tiga jenis dalam inovasi, yaitu inovasi produk yang bertujuan untuk mendapatkan penghasilan, inovasi proses yang bertujuan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas dan menghemat biaya. Serta inovasi pasar yang bertujuan untuk meningkatkan target pasar serta pemilihan pasar terbaik yang harus dilayani oleh sebuah perusahaan. Dalam penelitian ini, ketiga jenis inovasi tersebut akan diterapkan dalam produksi program siaran radio. Dimana produk yang dihasilkan akan berupa program radio yang diproduksi dengan penambahan aspek visual. Berdasarkan teori inovasi yang dikemukakan oleh Wahyudi (2019), implementasi teknologi baru dalam industri media memerlukan adaptasi strategi agar dapat diterima oleh pasar. Oleh karena itu, penggunaan motion graphics dalam radio visual menjadi salah satu bentuk inovasi yang dapat meningkatkan engagement audiens serta memberikan peluang baru bagi pengiklan (Triartanto, 2010). Menurut penelitian Ismed (2020), inovasi dalam media radio di era digital telah mengubah cara pendengar mengonsumsi informasi, di mana visualisasi konten menjadi elemen penting dalam meningkatkan daya tarik siaran.

Selain itu, *Motion Graphics* atau grafis gerak, yang merupakan gabungan dari kata *Motion* dan *Graphic*, artinya penggabungan gerak dan grafis yang meliputi disiplin ilmu animasi, film dan suara (Austin Shaw, 2020).

Kualitas dari *motion graphic* ditentukan oleh perubahan gerak yang terjadi sepanjang waktu. Jadi bisa dipertimbangkan juga sebagai perancangan gerak pada media berdasarkan waktu. Sedangkan media grafis meliputi disiplin ilmu seperti desain grafis, ilustrasi, fotografi dan lukisan dimana media grafis tidak berubah sepanjang waktu. Terlihat statis melalui sudut pandang yang ditentukan. Perubahan dapat terjadi dalam bentuk beberapa frame, detik, menit, jam, maupun hari. Pergerakan memberikan kesempatan untuk bermain kualitas ritme dan ketegangan. Perancangan gerak merupakan seni dalam menyusun perubahan seiring dengan waktu. Kita dapat menghasilkan gerakan yang indah bila diawali dengan perancangan yang indah. Komposisi visual yang kuat akan menarik perhatian khalayak, mengkomunikasikan ide dan perasaan, dan seringkali memberikan titik awal dalam sebuah narasi. Sebuah karya *motion graphic* tanpa perancangan yang kuat akan menghasilkan pergerakan yang elegan tetapi akan mengalami kegagalan dalam terhubung dengan khalayak. Oleh karena itu dalam penerapan *motion graphic* pada program radio visual untuk dapat membantu dalam menghubungkan dengan khalayaknya. Sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima oleh khalayaknya secara utuh dan lengkap. Grafik gerak merupakan elemen visual yang menggabungkan desain grafis dan animasi untuk menciptakan komunikasi yang lebih menarik (Shaw, 2020). Dalam konteks penyiaran, Grafik gerak telah digunakan secara luas untuk meningkatkan kualitas visual siaran televisi dan digital *streaming* (McQuail, 2010). Selain itu, teori komunikasi visual yang dikembangkan oleh Cangara (2006) menekankan pentingnya elemen grafis dalam menyampaikan pesan secara efektif. Dengan semakin berkembangnya teknologi penyiaran digital, *motion graphics* kini berperan sebagai alat utama dalam menciptakan pengalaman interaktif bagi audiens (Hult et al., 2004).

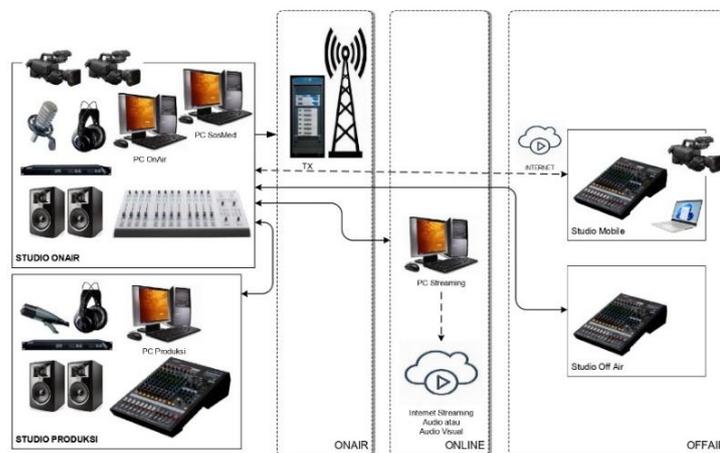
Yang terakhir adalah Radio Visual. Dengan terjadinya perubahan pada masyarakat dalam mengkonsumsi media, membuat media radio harus kembali memikirkan cara agar program siarannya tetap dilirik oleh para pengiklan. Dengan memanfaatkan teknologi digital tersebut, radio kembali berinovasi dalam siarannya, yaitu dengan masuk ke dalam platform berikutnya yaitu *Online*. Munculah radio *streaming* yang berkembang menjadi radio visual yang membuat radio bisa menerima bentuk iklan yang lebih bervariasi. Bukan hanya berbentuk audio, tetapi sudah bisa dalam bentuk audio video, gambar, dan juga teks. Inovasi inilah yang akhirnya membentuk paradigma baru siaran radio yang banyak diterapkan dalam program-programnya. Radio Visual adalah sebuah bentuk radio yang dapat ditonton. Ide utamanya adalah untuk mempertahankan peran utama program radio dan tugas video tambahan ditangani oleh otomatisasi digital. Hasilnya adalah video tentang apa yang terjadi di studio yang dialirkan secara paralel dengan audio dan sebagian besar prosesnya sepenuhnya otomatis. Prinsip lain yang tidak kalah pentingnya adalah kelayakan ekonomi. Karena anggaran stasiun radio jauh lebih kecil dibandingkan anggaran stasiun televisi. Hasilnya adalah program radio yang murah untuk dibuat dan menghibur. Mempunyai unsur visual untuk stasiun radio membuka banyak peluang baru baik untuk promosi maupun penjualan stasiun. Eksperimen dan pengalaman yang dikumpulkan di beberapa stasiun radio yang berbasis di Moskow menegaskan bahwa pendengar tertarik melihat wajah DJ dan tamu favorit mereka, mereka juga menikmati video musik dan laporan langsung di tempat. Untuk lebih meningkatkan ketertarikan khalayak dalam melihat radio visual, tentunya dibutuhkan penerapan *motion graphic* pada program-programnya. Sehingga tayangan radio visual tersebut terlihat lebih rapih, indah dan enak untuk ditonton.

## METODE

Studi ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif sebagai pendekatan untuk menginterpretasikan suatu fenomena. Penelitian kualitatif merupakan pengumpulan data dalam suasana alamiah dengan tujuan untuk menginterpretasikan fenomena yang terjadi (Rosyidah, 2021). Selain itu, studi ini juga menggunakan paradigma konstruktif, yang berangkat dari pemahaman bahwa realitas sosial bukanlah sesuatu yang bersifat tetap dan objektif, melainkan dibentuk dan dimaknai oleh pengalaman, interaksi, dan interpretasi individu atau kelompok. Paradigma konstruktif berpandangan bahwa setiap orang memiliki sudut pandang masing-masing terhadap suatu fenomena, dan disinilah peneliti menangkap makna subjektif tersebut melalui pendekatan yang terbuka dan reflektif.

Menurut Creswell (2014), paradigma konstruktif menekankan pentingnya memahami dunia berdasarkan perspektif para partisipan. Dalam hal ini, peneliti tidak hanya sebagai pengamat pasif, tetapi ikut serta dalam proses interpretasi terhadap pengalaman subjek penelitian. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali secara lebih dalam konteks sosial, budaya, dan organisasi yang melatarbelakangi penerapan grafik gerak pada pemrograman radio, khususnya pada proses mengintegrasikan elemen visual ke dalam siaran radio.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pendekatan ini diterapkan dalam program siaran radio dan dampaknya terhadap kualitas program dan pengiklan. Dalam konteks ini, kualitas program mengacu pada pengembangan ide yang kreatif melalui kombinasi tiga pendekatan, yang pada gilirannya mengarah pada peningkatan potensi iklan. Kombinasi ini mewakili paradigma baru untuk penyiaran radio, seperti yang diilustrasikan pada Gambar 3.



**Gambar 3.** Implementasi 3-O.

Teknik yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan wawancara mendalam (*in-depth interview*) yang dilakukan secara langsung kepada informan yang dipilih berdasarkan kriteria tertentu. Selain itu juga dilakukan observasi secara langsung untuk melihat bagaimana penerapan grafik gerak tersebut dilakukan pada sebuah program radio visual. Observasi dilakukan secara partisipatif namun tetap menjaga jarak objektivitas agar peneliti tidak terlibat dalam aktivitas teknis. Untuk dokumen yang dikaji dalam penelitian ini meliputi tahapan, konsep serta naskah program yang digunakan oleh informan dalam memproduksi siaran radio visual. Dokumentasi ini penting untuk melihat langkah-langkah dalam menerapkan aspek visual dalam program radio. Hasil wawancara direkam dan ditranskrip secara lengkap lalu dianalisa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

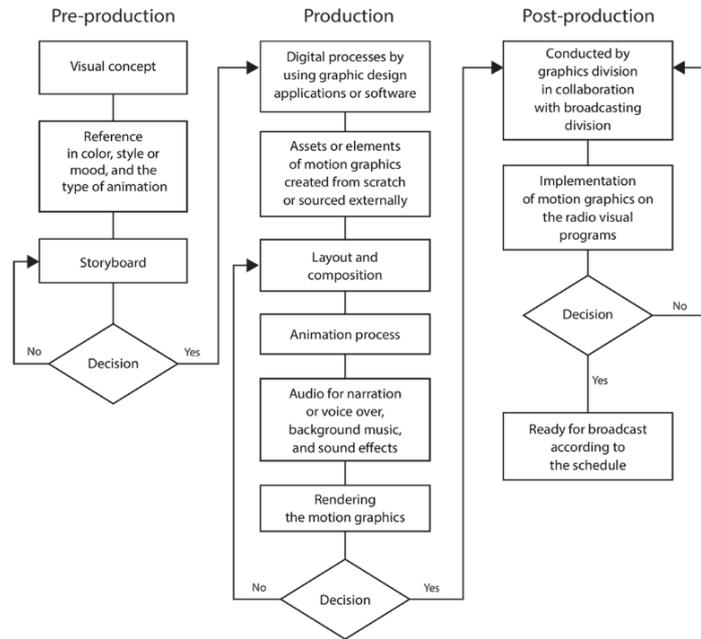
Evolusi grafik gerak adalah kisah yang kaya akan sejarah, menelusuri akarnya kembali ke awal abad ke-20 dengan munculnya film, terutama dengan animasi abstrak dan urutan judul yang inovatif selama tahun 1950-an dan 1960-an. Akhir abad ke-20 melihat transformasi revolusioner di lapangan dengan munculnya teknologi komputer, yang memfasilitasi penciptaan desain yang lebih canggih dan rumit. Istilah *motion graphic* mungkin berasal dari *motion graphic design* dan memiliki banyak kesamaan dengan disiplin desain grafis. Salah satu contoh pertama penggunaan nama tersebut adalah oleh animator Amerika John Whitney (1917–1995), yang sering dianggap sebagai bapak animasi komputer, ketika pada tahun 1960 ia mendirikan perusahaannya *Motion Graphics Incorporated* untuk memproduksi iklan TV dan urutan judul menggunakan komputer yang dirancangnya sendiri (Ian Crook, 2016)

Pengenalan perangkat lunak oleh raksasa industri seperti Adobe dan Apple membuat grafik gerak semakin mudah diakses, memicu lonjakan upaya kreatif pada tahun 1990-an dan 2000-an. Saat ini, grafik gerak tertanam dalam struktur media digital, mencakup periklanan, televisi, desain web, dan aplikasi seluler, dan terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Peneliti telah melihat bahwa objek bergerak di sekitar layar disertai dengan *soundtrack* dianggap sebagai grafik gerak; Namun, ini juga bisa dengan mudah menjadi deskripsi animasi. Jadi bagaimana kita bisa membedakannya dari *motion graphics* atau grafis gerak?

Kunci perbedaannya adalah tujuan. Tujuan utama film animasi adalah untuk melibatkan dan menghibur. Ini mungkin mengandung makna atau pesan, tetapi ada pemahaman implisit bahwa pengalaman menonton dalam beberapa hal menyenangkan. Grafik gerak, di sisi lain, dapat dibangun menggunakan alat dan metode yang sama, tetapi tujuan utamanya adalah untuk menambahkan makna pada sesuatu yang lain. Ini bisa menarik dan menghibur, tetapi pertama dan terpenting, ini informatif. Motivasi utama dari sebuah *motion graphic* adalah komunikasi visual. Di mana salah satu bagian terpenting dalam komunikasi visual adalah estetika. Dan Aspek estetika komunikasi adalah (a) terlihat, struktural, dan konfigurasional; (b) sebagian besar tersirat dalam ketakutan; (c) holistik dalam menyampaikan makna dan (d) kognitif dalam arti generatif, berdasarkan jenis logika visual yang unik. (Smith, Ken, et all, 2004). Dan penerapannya dalam siaran radio harus sesuai dengan aspek estetika ini.

Grafik gerak dan teknologi radio yang divisualisasikan memiliki hubungan yang signifikan, terutama dalam bidang media siaran. Grafik gerak digunakan untuk menghasilkan konten visual dinamis, seperti teks animasi, logo, dan elemen visual lainnya, yang sering disinkronkan dengan audio. Grafis gerak dibuat agar dapat menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh penonton (Prasetyo, 2024). Dalam konteks radio, konten yang divisualisasikan dapat menambah pengalaman pendengar dengan memberikan isyarat visual dan informasi tambahan yang meningkatkan audio. Ini sangat bermanfaat dalam siaran berita, di mana grafik gerak dapat menjelaskan cerita yang kompleks atau menyajikan informasi penting secara menarik. Selain itu, dengan munculnya radio digital dan platform *streaming*, konten radio yang divisualisasikan menjadi semakin umum, menawarkan pengalaman yang lebih imersif dan interaktif kepada pendengar.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan bahwa penerapan *motion graphic* pada siaran radio dibagi menjadi beberapa tahap, seperti yang digambarkan pada gambar berikut:



Gambar 4. Alur Implementasi Grafik Gerak

Sumber: Dokumen Pribadi

Alur kerja ini menawarkan kerangka kerja yang jelas dan terperinci untuk memastikan bahwa setiap tahap dalam memproduksi grafik gerak dieksekusi, ditinjau, dan disetujui dengan hati-hati sebelum melanjutkan ke langkah berikutnya. Ini menguraikan proses berurutan untuk memasukkan grafik gerak ke dalam siaran radio, dari perencanaan visual awal hingga integrasi akhir ke dalam program radio visual.

Tahap pertama adalah pra-produksi, di mana konsep visual dikembangkan. Pada titik ini, referensi utama seperti skema warna, gaya, suasana hati, dan arah animasi ditentukan untuk memandu karya kreatif. Untuk itu menggunakan aplikasi adobe antara *photoshop*, *In Design*, atau aplikasi berbasis web, *Canva*. Papan cerita dibuat untuk memetakan urutan visual dan aliran grafik gerak. Setelah semuanya disetujui, proyek beralih ke fase berikutnya.

Pada fase produksi, aset digital dibuat dari awal atau bersumber dari eksternal. Aset ini kemudian diatur ke dalam tata letak, dan proses animasi mengikuti storyboard. Elemen audio, seperti sulih suara, musik latar, dan efek suara, digabungkan untuk menyempurnakan presentasi visual. Setelah semua komponen terpasang, grafik gerak di-*render* untuk menghasilkan produk akhir.

Tahap terakhir adalah pasca produksi, di mana tim grafis bekerja sama dengan tim penyiaran. Di sini, grafik gerak yang telah selesai diintegrasikan ke dalam program siaran. Jika integrasi berhasil, proyek diselesaikan dan siap untuk disiarkan sesuai jadwal. Alur kerja ini memastikan bahwa grafik gerak terintegrasi dengan lancar ke dalam siaran radio, menciptakan pengalaman yang kohesif dan menarik secara visual bagi audiens.

## SIMPULAN

Studi ini menyoroti bahwa mengintegrasikan grafik gerak ke dalam pemrograman radio dapat secara signifikan meningkatkan kualitas siaran secara keseluruhan sekaligus memberikan keuntungan penting bagi

pengiklan. Dengan membuat pengalaman siaran lebih menarik secara visual, grafik gerak memainkan peran kunci dalam meningkatkan retensi dan minat audiens.

Fase pra-produksi sangat penting dalam meletakkan dasar untuk manfaat ini. Melalui perencanaan menyeluruh dan penciptaan konsep visual, termasuk referensi dan papan cerita, kerangka kerja diatur untuk keberhasilan penerapan grafik gerak. Perhatian yang cermat ini memastikan bahwa arah kreatif selaras dengan tujuan program, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas konten.

Selama fase produksi, aset digital dikembangkan dan dianimasikan, berkontribusi pada penceritaan visual siaran. Elemen audio ditambahkan untuk lebih memperkaya pengalaman, membuat konten lebih informatif dan menghibur. Perpaduan visual dan suara ini sangat penting untuk menarik perhatian audiens, yang sangat penting bagi pengiklan yang bertujuan untuk melibatkan pemirsa target mereka.

Pada fase pasca produksi, integrasi mulus grafik gerak ke dalam siaran dicapai melalui kolaborasi erat antara tim grafis dan penyiaran. Ini memastikan bahwa visual disajikan secara efektif, membuat program lebih menarik dan mudah diingat. Pengiklan mendapat manfaat dari peningkatan visibilitas dan dampak yang lebih besar dari pesan mereka, yang berpotensi mengarah pada pengenalan merek yang lebih kuat dan laba atas investasi yang lebih tinggi.

Penerapan grafik gerak ke dalam siaran radio visual dapat dilakukan di semua program radio visual. Seperti pembahasan sebelumnya bahwa tujuannya untuk lebih mendorong dalam menyampaikan informasi kepada audiens. Setelah melalui audio yang disampaikan oleh penyiar, grafik gerak menyempurnakan informasi tersebut melalui visual.

Jadi untuk memasukkan grafik gerak ke dalam pemrograman radio adalah langkah strategis untuk meningkatkan kualitas konten sambil menawarkan pengiklan platform dinamis untuk terhubung dengan audiens mereka. Untuk memaksimalkan manfaat menggabungkan grafik gerak ke dalam pemrograman radio, penting untuk fokus pada perencanaan pra-produksi yang menyeluruh, termasuk konsep visual yang jelas dan kolaborasi awal dengan pengiklan. Dan hal tersebut dilakukan dengan menggunakan aplikasi Vmix atau aplikasi lainnya yang sejenis. Berinvestasi dalam grafik berkualitas tinggi dan memastikan kerja tim yang erat antara desainer, penyiar, dan pengiklan akan menghasilkan produk akhir yang lebih mulus dan menarik. Menyesuaikan grafik gerak dengan preferensi audiens target juga merupakan kunci untuk mempertahankan perhatian dan memperkuat dampak iklan. Terakhir, melacak keterlibatan audiens dan umpan balik pengiklan akan membantu menyempurnakan pendekatan dan memastikan peningkatan berkelanjutan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agustino, L. (2020). *Dasar-Dasar Kebijakan Publik*, Revisi Ke 2. Bandung: Alfabeta
- Cangara, H. Hafied (2006), *Pengantar Ilmu Komunikasi*, PT. Raja Grafindo, Jakarta.
- Crook, I (2016), *Motion Graphics: Principles and Practices from the Ground Up*. Fairchild Books, New York
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA Sage.
- Daymon, Christine and Holloway, Immy (2011), *Qualitative Research Methods in Public Relations and Marketing Communications*, 2nd Ed. Routledge. New York.
- Hult, G.T.M., Hurley, R.F. and Knight, G.A. (2004) *Innovativeness: Its Antecedents and Impact on Business Performance*. *Industrial Marketing Management*, 33, 429-438.
- Ismed, Mohammad (2020), *Perubahan dan Inovasi Media Radio di Era Digital*, *Mediasi* Vol 1. No. 2, hal 92-102.
- Kustiawan, Winda, et al. (2022). *Program Media Radio, Televisi, dan Media Online*. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Komunikasi* Vol.2, No.2, Juli 2022, pp. 18-29

- Maina, M. K. (2012). *The role of social media in transforming government communication: a case study of Ministry of Information And Communications* (Doctoral dissertation, University of Nairobi, Kenya).
- McQuail, Dennis (2010), *McQuail's Mass Communication Theory*, 6th Ed. Sage Publication, London.
- Moleong, Lexy J. (2010), *Metode Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya, Bandung
- Mulyadi, D. (2015). *Perilaku Organisasi dan Kepemimpinan Pelayanan*. Bandung: Alfabeta.
- Neuman, W. Lawrence (2014), *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches*, 7th Ed, Pearson Education Limited, England Romli M, Asep Syamsul (2009), *Dasar-Dasar Siaran Radio*, Penerbit Nuansa, Bandung.
- Nur, Y. R., Anom, E., & Iswadi, I. (2023). *Communication Strategy of Broadcaster through Visual Radio Broadcasting*. Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 9(9), 687–697
- Pakpahan, Adelina & Mansoor, A.Z. (2021). *Analisis Prinsip Motion Graphic Pada Video "The Genius Marie Curie"*. Jurnal Komunikasi Visual Wimba Volume 12, No.2, 2021, Hal. 96-109
- Pangestu, Hadi Baku., et al. (2024). *Konvergensi media radio dalam upaya mempertahankan eksistensi di era digital*. Jurnal Komunikasi Universitas Garut Volume 10, No. 1, April 2024, hlm 39-52
- Pernando, Yonky & Kaharuddin. (2022). *Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Komunikasi Kesehatan dan Keselamatan Kerja*. Journal of Science and Social Research June 2022, V (2): 254 – 261
- Prasetyo, M. E. (2024). *Perancangan Video Informatif Motion graphic Tentang Pembatasan Emisi Karbon dan Penggunaan Kendaraan Listrik*. Titi Imaji, 7 (1)
- Ray, A., & Margaret, W. (Eds.). (2003). *PISA Programme for international student assessment (PISA) PISA 2000 technical report: PISA 2000 technical report*. oecd Publishing.
- Rizal, Muhammad., Butsiarah., Pahany, M.A. (2021). *Perancangan Animasi Motion Graphic Sebagai Media Promosi STMIK AKBA*. JOISM Vol. 3., No. 1 (2021), 8-15
- Sanjaya, William. (2024). *Pemanfaatan Motion Graphic Dalam Mendukung Penyampaian Pesan Game Show Edukasi "Clash of Champions"*. Visualita Volume 13 Nomor 01 (Oktober 2024)
- Sapari, Yusuf., Manshur, M.Iqbal., & Kamaludin, M. (2022). *Strategi Program RRI Play Go Dalam Membangun Inovasi Digital Sebagai Radio Visual "Tonton Apa Yang Anda Dengar"*. JURNAL SIGNAL Volume 10, No. 2, Juli - Desember 2022, hlm 177-361
- Saputra, Rizky Dias., Wibawa, Setya Chendra. (2020). *Studi Literatur Pengembangan Motion Graphic Video Sebagai Trend Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. Jurnal IT-EDU. Volume 05 Nomor 01 Tahun 2020, 371-379
- Schneegans, S. (2021). *The UNESCO Science Report 2021*. Oxford-London: UNESCO Publishing.
- Shaw, Austin. (2020). *Design for Motion, Fundamentals and Techniques of Motion Design*. 2nd Edition. New York: Routledge
- Shidqi, Evan Ihdhar & Dwi Astuti, Aprilina. (2018). *Penerapan Teknik Motion Graphic pada Program Feature Televisi "Inspirasi"*. Jurnal Ilmiah Teknik Studio Volume 4 Nomor 1 Maret 2018
- Smith, Ken, et all (2004). *Handbook of Visual Communication: Theory, Methods, and Media*. Routledge. UK
- Sugiyono (2009), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung. Alfabeta
- Triartanto, A. Ius Yudo (2010), *Broadcasting Radio: Panduan Teori dan Praktik*. Pustaka Book Publisher, Yogyakarta
- Utami, R.C. & Ismed, Mohammad. (2024). *Produser on Radio Visual Program "Gaul Talk Story"*. Jurnal Ilmiah Publipreneur Vol.12, No. 1, 2024 hal. 39-44
- Wahyudi, Septian (2019), *Teori Inovasi: Sebuah Tinjauan Pustaka*, Jurnal Valuta Vol. 5 No 2, hal 93-101
- Widodo, Yohanes, (2018). *Prodi Komunikasi UAJY Kembangkan Siaran Radio Visual*. Artikel <https://www.uajy.ac.id/id-id/berita/prodi-komunikasi-uajy-kembangkan-siaran-radio-visual>, diakses 28 Mei 2025, pukul 5.20
- Willy, Anugrah (2024). *Visual Radio, Pergeseran Imajinasi Mendangkal Ke Dalam Visualisasi Riil*. Artikel <https://www.rri.co.id/daerah/744691/visual-radio-pergeseran-imajinasi-mendangkal-kedalam-visualisasi-riil>, diakses 28 Mei 2025, pukul 5.22