Journal Scientific of Mandalika (JSM)
https://www.ojs.cahayamandalika.com/index.php/jomla
Vol. 7, No. 8, 2026
e-ISSN: 2745-5955 | p-ISSN: 2809-0543
pp. 960-968

Perancangan storytelling motion graphic sejarah candi jago dan candi kidal sebagai media edukasi wisata

Khairuzzaky[1], Siti Zaeriyah[2], Micheal Jacksen[3]
[1,2,3] Fakultas Komunikasi dan Bahasa Universitas Bina Sara Informatik
Coresponding Autor: khairuzzaky.khi@bsi.ac.id

Abstract

Cultural heritage possesses significant historical and cultural values that need to be introduced through digital media as part of educational tourism. Jago Temple and Kidal Temple in Malang Regency are cultural heritage sites of the Singhasari Kingdom that contain historical, architectural, and relief values as sources of cultural knowledge. However, information about these temples has not been sufficiently presented through digital media that corresponds to the characteristics of young audiences. This study aims to design a historical storytelling motion graphic about Jago Temple and Kidal Temple as an educational tourism medium. The study employed a descriptive qualitative approach supported by quantitative data. Data were collected through a literature review, documentation, indirect observation, and an online questionnaire involving 178 respondents aged 17–24 years. The questionnaire results showed that 92.7% of respondents were unfamiliar with the history of Jago Temple and Kidal Temple, 50.6% demonstrated low interest in historical buildings, while 93.3% considered motion graphics to have the potential to serve as an effective medium for information delivery. These findings served as the basis for developing the narrative, characters, illustrations, typography, animation, maps, and audio elements. The resulting media is a 7-minute-and-18-second video presented in a 16:9 aspect ratio with a resolution of 1920 × 1080 pixels. This study contributes to integrating historical interpretation and digital storytelling into motion graphic design as an alternative educational tourism medium for young audiences.

Keywords*: Jago Temple, Kidal Temple, digital storytelling, motion graphics, educational tourism*

Abstrak

Warisan budaya memiliki nilai historis dan kultural yang penting untuk diperkenalkan melalui media digital sebagai bagian dari edukasi wisata. Candi Jago dan Candi Kidal di Kabupaten Malang merupakan peninggalan Kerajaan Singhasari yang memiliki nilai sejarah, arsitektur, dan relief sebagai sumber pengetahuan budaya. Namun, informasi mengenai kedua candi belum sepenuhnya disajikan dalam bentuk media digital yang sesuai dengan karakteristik generasi muda. Penelitian ini bertujuan merancang *storytelling motion graphic* sejarah Candi Jago dan Candi Kidal sebagai media edukasi wisata. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan data kuantitatif pendukung. Data diperoleh melalui studi pustaka, dokumentasi, observasi tidak langsung, dan kuesioner daring terhadap 178 responden berusia 17–24 tahun. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 92,7% responden belum mengetahui sejarah Candi Jago dan Candi Kidal, 50,6% memiliki ketertarikan rendah terhadap bangunan bersejarah, sedangkan 93,3% menilai *motion graphic* berpotensi menjadi media penyampaian informasi yang efektif. Temuan tersebut menjadi dasar pengembangan narasi, karakter, ilustrasi, tipografi, animasi, peta, dan audio. Media yang dihasilkan berupa video berdurasi 7 menit 18 detik dengan format 16:9 dan resolusi 1920 × 1080 piksel. Penelitian ini berkontribusi pada penggabungan interpretasi sejarah dan *digital storytelling* ke dalam *motion graphic* sebagai alternatif media edukasi wisata bagi generasi muda.

Kata Kunci: *Candi Jago, Candi Kidal, digital storytelling, motion graphic, edukasi wisata.*

PENDAHULUAN

Candi merupakan bagian penting dari warisan budaya yang merepresentasikan perkembangan sejarah, keagamaan, seni, dan kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Buddha. Kabupaten Malang merupakan salah satu wilayah yang memiliki potensi wisata sejarah berupa peninggalan Kerajaan Singhasari, termasuk Candi Jago dan Candi Kidal yang berada di Kecamatan Tumpang. Candi Jago dibangun pada abad ke-13 dan memiliki relief Kunjarakarna serta Pancatantra, sedangkan Candi Kidal dibangun pada 1248 M dan memiliki relief Garudeya yang berkaitan dengan kisah Anusapati (Pemerintah Kabupaten Malang). Keberadaan relief dan unsur arsitektural tersebut menjadikan kedua candi tidak hanya bernilai sebagai objek wisata, tetapi juga sebagai sumber pembelajaran sejarah dan budaya.

Warisan budaya tidak hanya dipahami sebagai tinggalan fisik dari masa lalu, tetapi juga sebagai proses seleksi, pengelolaan, interpretasi, dan pemberian makna yang berlangsung pada masa kini. Howard (2003) menjelaskan bahwa heritage berkaitan dengan bagaimana suatu masyarakat memilih, mengelola, dan menginterpretasikan peninggalan masa lalu bagi berbagai kelompok pemangku kepentingan. Dalam konteks pariwisata, warisan budaya juga memiliki fungsi edukatif karena pengalaman kunjungan dapat menghubungkan objek, identitas, sejarah, dan pengalaman wisatawan (McKercher & du Cros, 2012; Timothy, 2011). Perspektif tersebut memperkuat posisi Candi Jago dan Candi Kidal sebagai objek yang tidak hanya perlu dilestarikan secara fisik, tetapi juga perlu diinterpretasikan melalui media komunikasi yang dapat menjembatani informasi sejarah dengan kebutuhan audiens masa kini.

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara wisatawan memperoleh dan memahami informasi mengenai destinasi budaya. Penelitian terhadap wisatawan muda di destinasi heritage Indonesia menunjukkan bahwa media sosial dan konten digital berperan dalam membentuk persepsi serta perilaku kunjungan generasi muda (Zahrudy et al., 2026). Studi lain di kawasan heritage

Copyright©2026, Author (s)
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.

Malang juga menunjukkan keterkaitan penggunaan media sosial dengan intensi perilaku kunjungan wisatawan muda (Purti Zaindhari et al., 2026). Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya penyajian informasi heritage melalui media digital yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menyampaikan konteks sejarah secara komunikatif.

Dalam konteks interpretasi warisan budaya, teknologi digital dapat digunakan untuk mengubah pengalaman wisata yang semata-mata bersifat visual menjadi pengalaman edukatif. Pramesti et al. (2026) menunjukkan bahwa interpretasi heritage berbasis digital dapat meningkatkan keterlibatan pengunjung dan membantu penyampaian pengetahuan budaya secara lebih efektif. Ozdemir dan Zonah (2025) juga menegaskan bahwa teknologi digital dapat memperkaya interpretasi heritage dan meningkatkan keterlibatan pengunjung. Sementara itu, digital storytelling memiliki potensi untuk mengintegrasikan narasi, visual, dan pengalaman digital dalam penyampaian informasi budaya (Kasemsarn et al. (2023)).

Penelitian mengenai pemanfaatan teknologi digital untuk memperkenalkan warisan budaya telah berkembang melalui berbagai bentuk media. Maulida (2022), misalnya, mengembangkan deskripsi bilingual Candi Jago dan Candi Kidal melalui pendekatan QR-code dan *virtual tour*, sedangkan Paramita dan Adi (2025) mengembangkan SIKIJANG sebagai media pembelajaran berbasis situs sejarah Candi Kidal, Candi Jago, dan Patirtan Ngawonggo. Pada konteks yang lebih luas, Kasemsarn et al. (2023) menunjukkan bahwa *digital storytelling* dapat digunakan untuk mendukung komunikasi dalam wisata budaya, sementara penelitian Audrey et al. (2025) menunjukkan penerapan *motion graphic*, animasi 2D, ilustrasi, narasi, dan audio dalam komunikasi destinasi sejarah. Dengan demikian, penelitian terdahulu telah membahas digital storytelling, virtual tour, media pembelajaran, maupun motion graphic secara terpisah.

Kesenjangan penelitian terletak pada belum adanya penelitian yang secara spesifik mengintegrasikan interpretasi sejarah Candi Jago dan Candi Kidal ke dalam alur *storytelling motion graphic* yang dirancang sebagai media edukasi wisata untuk generasi muda. Penelitian ini tidak hanya menyajikan informasi mengenai objek candi, tetapi menerjemahkan informasi sejarah, relief, arsitektur, lokasi, dan pengalaman perjalanan ke dalam struktur naratif yang melibatkan karakter, alur perjalanan, ilustrasi, peta, animasi, fotografi relief, narasi suara, dan subtitle. Dengan demikian, posisi penelitian ini berbeda dari penelitian *virtual tour* yang menekankan eksplorasi ruang digital, media pembelajaran yang berorientasi pada proses pembelajaran formal, maupun penelitian *motion graphic* yang berfokus pada objek sejarah lain.

Novelty penelitian ini terletak pada model visualisasi informasi sejarah yang menggabungkan interpretasi heritage, digital storytelling, dan storytelling motion graphic dalam satu media edukasi wisata yang secara khusus mengangkat Candi Jago dan Candi Kidal serta disesuaikan dengan karakteristik audiens berusia 17–24 tahun. Pendekatan tersebut menempatkan storytelling bukan sekadar sebagai unsur estetis, melainkan sebagai struktur komunikasi untuk menghubungkan fakta sejarah dengan pengalaman perjalanan wisata.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian perancangan komunikasi visual dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan digunakan untuk mengidentifikasi karakteristik objek, kebutuhan informasi, karakteristik target audiens, serta kebutuhan komunikasi visual sebagai dasar perancangan *storytelling motion graphic*. Data penelitian terdiri atas data kualitatif yang diperoleh melalui studi pustaka, dokumentasi, dan observasi tidak langsung serta data kuantitatif deskriptif yang diperoleh melalui kuesioner.

Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, studi dokumentasi, observasi tidak langsung, dan kuesioner. Studi pustaka digunakan untuk memperoleh informasi mengenai sejarah, arsitektur, relief, dan nilai budaya Candi Jago dan Candi Kidal serta teori mengenai *digital storytelling*, komunikasi visual, *motion graphic*, dan edukasi wisata. Studi dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan foto, video, arsip, peta, dan dokumen yang berkaitan dengan kedua candi. Dokumentasi digunakan sebagai referensi dalam menentukan objek dan elemen visual yang akan divisualisasikan.

Observasi tidak langsung dilakukan dengan mengamati informasi digital mengenai Candi Jago dan Candi Kidal yang tersedia pada portal resmi Pemerintah Kabupaten Malang, Balai Pelestarian Kebudayaan Wilayah XI, serta publikasi digital yang relevan. Observasi difokuskan pada informasi mengenai sejarah, lokasi, arsitektur, relief, fungsi bangunan, fasilitas, aksesibilitas, serta bentuk penyampaian informasi kepada masyarakat. Setiap informasi yang relevan dicatat dan dikelompokkan berdasarkan tema, kemudian dibandingkan dengan sumber pustaka lain untuk mengidentifikasi informasi yang konsisten dan informasi yang memerlukan verifikasi lebih lanjut. Hasil observasi digunakan sebagai dasar penyusunan materi narasi dan visualisasi.

Sebagai sumber resmi, Pemerintah Kabupaten Malang mencatat Candi Jago berada di Kecamatan Tumpang dan dibangun sekitar 1268–1280 M, dengan relief Kunjarakarna dan Pancatantra. Sementara itu, Balai Pelestarian Kebudayaan Wilayah XI menjelaskan Candi Kidal sebagai candi pendharmaan Anusapati dan memiliki relief naratif Garudeya.

Kuesioner digunakan sebagai instrumen untuk memperoleh data pendukung mengenai karakteristik, tingkat pengetahuan, kebutuhan informasi, dan preferensi target audiens terhadap media informasi Candi Jago dan Candi Kidal. Responden dipilih menggunakan purposive sampling dengan kriteria: (1) berusia 17–24 tahun; (2) berdomisili di Indonesia; (3) memiliki pengalaman atau ketertarikan terhadap aktivitas wisata; dan (4) menggunakan media digital dalam memperoleh informasi.

Kuesioner disebarkan secara daring menggunakan formulir elektronik kepada target responden yang memenuhi kriteria penelitian. Instrumen terdiri atas 17 pertanyaan yang dikelompokkan ke dalam beberapa indikator, yaitu: (1) karakteristik responden; (2) pengetahuan mengenai Candi Jago dan Candi Kidal; (3) ketertarikan terhadap wisata sejarah; (4) pertimbangan dalam memilih destinasi wisata; (5) kebutuhan informasi wisata; dan (6) preferensi terhadap bentuk media informasi, termasuk *motion graphic*.

Sebanyak 178 responden memberikan tanggapan yang digunakan sebagai data pendukung penelitian. Jumlah tersebut merupakan keseluruhan respons yang memenuhi kriteria responden dan dapat dianalisis. Penggunaan *purposive sampling* dipilih karena penelitian membutuhkan responden dengan karakteristik yang sesuai dengan target audiens media, bukan untuk melakukan generalisasi terhadap seluruh populasi wisatawan. Sebelum penyebaran, instrumen diperiksa secara mandiri melalui uji keterbacaan untuk memastikan pertanyaan dapat dipahami oleh responden. Data yang diperoleh kemudian ditabulasi dan dihitung secara deskriptif menggunakan frekuensi dan persentase.

Analisis data dilakukan melalui empat tahap. Pertama, reduksi data**,** yaitu memilih informasi yang relevan dengan sejarah, karakteristik objek, kebutuhan audiens, dan kebutuhan komunikasi visual. Kedua, kategorisasi**,** yaitu mengelompokkan data ke dalam tema sejarah, arsitektur, relief, wisata, audiens, dan media. Ketiga, **i**nterpretasi, yaitu menghubungkan hasil studi pustaka, dokumentasi, observasi, dan kuesioner untuk menentukan informasi yang relevan bagi target audiens. Keempat, penerjemahan temuan menjadi keputusan desain, yaitu mengubah hasil analisis menjadi keputusan mengenai target audiens, gaya visual, struktur narasi, karakter, warna, tipografi, ilustrasi, durasi, dan elemen audiovisual.

Proses pengembangan media menggunakan tahapan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri atas *concept, design, material collecting, assembly,* uji teknis validasi isi, dan *distribution***.** Penggunaan MDLC relevan dengan karakteristik penelitian karena proses pengembangan media melibatkan tahapan konseptualisasi, desain, pengumpulan material, perakitan elemen audiovisual, pengujian, dan distribusi. Pendekatan serupa digunakan dalam pengembangan media wisata berbasis animasi 2D dan motion graphic (Risdayati et al., 2024). Tahapan tersebut disesuaikan dengan kebutuhan perancangan komunikasi visual.

Tahap	Implementasi Penelitian
Concept	Menentukan tujuan media, target audiens, pesan utama, dan konsep storytelling
Design	Menyusun storyline, script, storyboard, karakter, warna, tipografi, dan gaya visual
Material Collecting	Mengumpulkan data sejarah, foto, relief, peta, audio, dan aset visual
Assembly	Mengembangkan ilustrasi, animasi, compositing, audio, dan editing
Uji Teknis Validasi Isi	Pemeriksaan teknis, keterbacaan, sinkronisasi narasi, dan kesesuaian isi
Distribution	Menyiapkan video dalam format digital untuk media publikasi

Tabel. 1 Tahapan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)

Validasi konten dilakukan dengan melakukan pemeriksaan silang terhadap informasi sejarah yang diperoleh dari sumber pemerintah, publikasi akademik, dan sumber bidang arkeologi. Informasi mengenai Candi Kidal, termasuk kedudukannya sebagai candi pendharmaan Anusapati dan keberadaan relief Garudeya, diverifikasi melalui publikasi Balai Pelestarian Kebudayaan Wilayah XI serta kajian arkeologi mengenai relief Candi Kidal.

Pemilihan pendekatan deskriptif dan penggunaan data kualitatif serta kuantitatif pendukung sesuai dengan kebutuhan penelitian perancangan yang berfokus pada pemahaman objek dan kebutuhan audiens. Creswell dan Creswell (2018) menjelaskan bahwa desain penelitian perlu disesuaikan dengan pertanyaan penelitian, sumber data, serta tujuan analisis. Dalam penelitian kualitatif, proses reduksi, kategorisasi, interpretasi, dan representasi data merupakan bagian penting dalam menghasilkan pemaknaan yang sistematis (Creswell & Poth, 2018). Prinsip tersebut mendukung tahapan analisis penelitian ini yang menghubungkan studi pustaka, dokumentasi, observasi tidak langsung, dan kuesioner menjadi keputusan desain.

HASIL PENELITIAN

Komunikasi visual bekerja melalui hubungan antara bentuk visual, persepsi, simbol, teks, warna, dan konteks pesan. Dondis (1973) menempatkan elemen dasar visual sebagai fondasi pembentukan bahasa visual, sedangkan Lester (2014) menjelaskan bahwa komunikasi visual melibatkan proses persepsi dan interpretasi pesan melalui gambar pada berbagai media. Dalam perancangan grafis, hubungan antara hierarki, komposisi, tipografi, warna, dan ruang menentukan bagaimana perhatian audiens diarahkan pada informasi utama (Landa, 2019; White, 2022). Prinsip tersebut menjadi dasar penggunaan ilustrasi vektor, peta, tipografi, warna, dan komposisi yang konsisten dalam media storytelling motion graphic.

Berdasarkan hasil identifikasi audiens, media dirancang menggunakan pendekatan visual yang sederhana dan mudah dipahami. Strategi diterapkan melalui ilustrasi vektor, karakter, peta, tipografi, animasi, dan narasi. Pemilihan *storytelling* berfungsi mengubah informasi sejarah yang bersifat faktual menjadi rangkaian narasi yang memiliki konteks perjalanan. Pendekatan tersebut sejalan dengan penelitian Shim et al. (2024) yang menunjukkan bahwa *digital storytelling* dapat membantu menghubungkan objek fisik warisan budaya dengan nilai sosial dan budaya yang berada di baliknya.

Penggunaan media digital juga relevan dengan perkembangan interpretasi warisan budaya. Kajian Pei, Y (2024) menunjukkan bahwa teknologi dan sistem interaktif dapat memperluas penyampaian informasi dan mendukung nilai pengetahuan serta pengalaman dalam interpretasi warisan budaya. Dengan demikian, motion graphic dalam penelitian ini diposisikan sebagai alat interpretasi visual, bukan sekadar media dekoratif.

I. Kondisi Objek dan Potensi Wisata

Kabupaten Malang merupakan salah satu wilayah di Jawa Timur yang memiliki kekayaan warisan budaya dari berbagai periode sejarah. Candi Jago dan Candi Kidal merupakan dua peninggalan Kerajaan Singhasari yang berada di Kecamatan Tumpang. Informasi mengenai karakteristik objek dan sejarah kedua candi diverifikasi melalui sumber institusional. Pemerintah Kabupaten Malang mencatat Candi Jago sebagai peninggalan Kerajaan Singhasari yang dibangun sekitar 1268–1280 M dan memiliki relief Kunjarakarna serta Pancatantra. Sementara itu, Balai Pelestarian Kebudayaan Wilayah XI menjelaskan Candi Kidal sebagai candi pendharmaan Anusapati dengan relief naratif Garudeya. Kedua candi memiliki karakter arsitektur dan relief yang dapat menjadi sumber informasi sejarah serta edukasi budaya bagi masyarakat (Pemerintah Kabupaten Malang, n.d.-a, n.d.-b). Informasi tersebut memperkuat posisi kedua candi sebagai objek yang tidak hanya memiliki nilai wisata, tetapi juga nilai edukatif dan historis.

Data kunjungan yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik Kota Malang digunakan sebagai informasi kontekstual, bukan sebagai dasar untuk menyimpulkan tren kenaikan atau penurunan jumlah wisatawan. Candi Kidal tercatat menerima 4.571 pengunjung pada Januari–Mei 2024, sedangkan Candi Jago mencatat 3.306 kunjungan pada Januari–April 2025 dan sekitar 7.000 kunjungan hingga pertengahan September 2025. Perbedaan periode pencatatan menyebabkan data tersebut tidak digunakan untuk melakukan

perbandingan statistik antartahun. Data hanya menunjukkan bahwa kedua situs tetap memiliki aktivitas kunjungan dan potensi sebagai objek wisata sejarah.

2. Hasil Kuesioner

Data kuesioner dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa frekuensi dan persentase. Temuan dengan persentase dominan digunakan sebagai pertimbangan dalam menentukan prioritas informasi dan karakter komunikasi visual. Dengan demikian, setiap keputusan desain tidak hanya didasarkan pada preferensi estetis perancang, tetapi dikaitkan dengan kebutuhan audiens dan informasi sejarah yang diperoleh dari sumber rujukan.

Indikator	Hasil	Implikasi Desain
Tidak mengetahui sejarah Candi Jago & Kidal	92,7%	Informasi sejarah menjadi konten utama
Ketertarikan rendah terhadap bangunan bersejarah	50,6%	Menggunakan visual dan storytelling yang menarik
Mempertimbangkan aspek visual	50%	Memperkuat daya tarik visual
Motion graphic dinilai menarik	93,3%	Memilih motion graphic sebagai media

Tabel 2. Hasil Kuesioner Identifikasi Kebutuhan Target Audiens

Hasil kuesioner terhadap 178 responden menunjukkan adanya kesenjangan pengetahuan dan kebutuhan informasi mengenai Candi Jago dan Candi Kidal. Sebanyak 92,7% responden menyatakan belum mengetahui sejarah kedua candi**,** sedangkan 50,6% menunjukkan ketertarikan yang rendah terhadap bangunan sejarah**.** Selain itu, 50% responden menunjukkan pertimbangan terhadap aspek daya tarik visual atau *Instagramable* dalam memilih destinasi wisata**.** Temuan tersebut menunjukkan bahwa informasi sejarah perlu dikemas melalui pendekatan visual yang mampu menarik perhatian tanpa menghilangkan substansi historis.

Dari sisi pilihan media, 93,3% responden menyatakan bahwa motion graphic dapat menjadi media penyampaian informasi yang efektif**.** Data tersebut tidak digunakan sebagai bukti efektivitas media yang telah dirancang, melainkan sebagai dasar preferensi audiens dalam tahap perancangan**.**

Temuan tersebut menjadi dasar dalam menentukan karakter media yang dikembangkan. Responden mengharapkan informasi yang meliputi lokasi, harga tiket, akses dan akomodasi, arsitektur, relief, sejarah, fungsi bangunan, serta aturan yang perlu diperhatikan ketika mengunjungi objek wisata. Mereka juga menilai video informasi dengan teknik *motion graphic* dan gaya *flat design* berpotensi menjadi bentuk penyampaian informasi yang lebih sesuai dengan kebutuhan audiens.

Temuan ini sejalan dengan penelitian mengenai komunikasi warisan budaya yang menunjukkan bahwa *digital storytelling* dapat membantu menyampaikan nilai sejarah dan sosial-budaya suatu situs secara lebih kontekstual kepada audiens. Digital storytelling tidak hanya berfungsi sebagai penyampaian informasi, tetapi juga dapat memperkuat proses interpretasi terhadap nilai-nilai yang terdapat pada suatu objek heritage (Lee & Shi, 2024).

3. Segmentasi dan Karakteristik Audiens

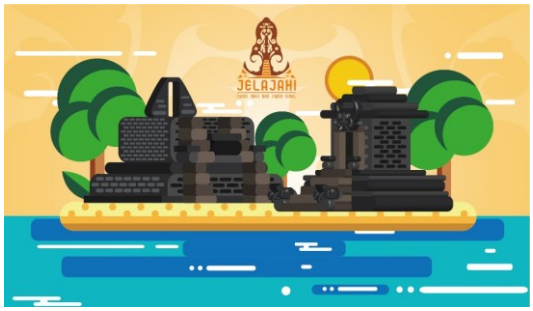
Penetapan target audiens dilakukan berdasarkan karakteristik responden dan hasil kuesioner. Secara demografis, target utama ditetapkan pada kelompok usia 17–24 tahun, sesuai dengan karakteristik responden yang menjadi sumber data penelitian. Secara geografis, media ditujukan kepada masyarakat Indonesia dengan wisatawan dari luar daerah sebagai target sekunder. Secara psikografis, target utama adalah individu yang memiliki ketertarikan terhadap aktivitas wisata, sejarah, budaya, serta penggunaan media digital. Pendekatan tersebut juga sejalan dengan prinsip user-centered design yang menempatkan kebutuhan, kemampuan memahami informasi, dan konteks penggunaan sebagai pertimbangan utama dalam proses desain (Norman, 2013).

Dari hasil kuesioner, 92,7% responden belum mengetahui sejarah Candi Jago dan Candi Kidal, sementara 50,6% menunjukkan tingkat ketertarikan yang rendah terhadap bangunan bersejarah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kelompok audiens yang dituju tidak hanya membutuhkan informasi faktual, tetapi juga membutuhkan cara penyampaian yang mampu membangun perhatian terhadap objek sejarah.

Berdasarkan temuan tersebut, positioning media ditetapkan sebagai media edukasi wisata berbasis storytelling motion graphic yang menyajikan sejarah Candi Jago dan Candi Kidal melalui narasi perjalanan, visual ilustratif, dan informasi wisata yang mudah dipahami oleh generasi muda.

Penetapan generasi muda sebagai target utama memiliki relevansi dengan perkembangan media digital dalam komunikasi wisata dan heritage. Penyampaian informasi melalui media digital memungkinkan informasi sejarah dikemas dalam bentuk yang lebih adaptif terhadap pola konsumsi media generasi muda. Digital storytelling juga telah digunakan dalam konteks pendidikan dan koleksi budaya digital untuk mendorong proses pembelajaran berbasis eksplorasi dan narasi (Tsiviltidou & Vavoula, 2023).

4. Konsep Storytelling Motion Graphic



Gambar 1. Visual Storytelling Motion Graphic Candi Jago dan Candi Kidal
(Sumber: Dokumentasi/perancangan penulis, 2020)



Gambar 2. Desain Karakter
(Sumber: Dokumentasi/perancangan penulis, 2020)

Hasil analisis kebutuhan audiens diterjemahkan ke dalam konsep video *storytelling motion graphic* berjudul "Jelajahi – Candi Jago dan Candi Kidal". Durasi video sebesar 7 menit 18 detik ditentukan berdasarkan keseluruhan materi yang perlu disampaikan, meliputi pengenalan objek, lokasi, sejarah, arsitektur, relief, fungsi bangunan, serta informasi wisata. Dengan demikian, durasi tidak ditetapkan semata-mata berdasarkan pertimbangan estetis, tetapi berdasarkan kebutuhan untuk menyusun seluruh informasi ke dalam alur naratif yang utuh.

Format 16:9 dengan resolusi 1920 × 1080 piksel dipilih karena sesuai dengan format video digital dan memungkinkan visual peta, arsitektur, karakter, teks, serta ilustrasi ditampilkan secara proporsional. Penggunaan gaya ilustrasi *flat design* dipilih karena memungkinkan bentuk objek sejarah yang kompleks disederhanakan menjadi elemen visual yang mudah dikenali dan dianimasikan.

Penerapan *digital storytelling* diwujudkan melalui struktur narasi perjalanan yang menggunakan karakter Michael sebagai tokoh utama. Karakter Michael digunakan sebagai *narrative device* yang berfungsi menghubungkan audiens dengan objek sejarah. Karakter wisatawan dipilih karena sesuai dengan konteks edukasi wisata dan memungkinkan informasi disampaikan melalui sudut pandang pengalaman perjalanan. Dengan demikian, karakter tidak hanya berfungsi sebagai elemen ilustratif, tetapi menjadi bagian dari struktur komunikasi. Bentuk karakter menggunakan kombinasi bentuk geometris sederhana untuk menghasilkan visual yang mudah dikenali dan sesuai dengan kebutuhan animasi. Pakaian karakter mengadaptasi motif jambangan teratai sebagai salah satu unsur visual yang terdapat pada Candi Kidal, sedangkan penggunaan warna biru diarahkan untuk membangun kesan ceria dan komunikatif.

Pada bagian pembukaan, karakter diperkenalkan sebagai wisatawan dari Jakarta yang melakukan perjalanan menuju Kabupaten Malang. Narasi kemudian mengarahkan audiens pada lokasi Candi Jago dan Candi Kidal melalui visual peta. Setelah lokasi diperkenalkan, informasi sejarah dan karakteristik arsitektur disampaikan secara bertahap melalui perpindahan scene.

Pada bagian Candi Jago, narasi menghubungkan visual bangunan dengan informasi mengenai sejarah pendirian dan relief yang terdapat pada candi. Selanjutnya, informasi Candi Kidal disampaikan melalui visual bangunan, relief Garudeya, dan penjelasan mengenai keterkaitannya dengan Anusapati. Struktur tersebut membuat informasi sejarah tidak disajikan sebagai kumpulan fakta yang terpisah, tetapi sebagai bagian dari perjalanan tokoh utama.

Storytelling dalam desain komunikasi visual berfungsi sebagai struktur yang mengarahkan perhatian audiens melalui urutan, karakter, konflik, konteks, dan penyelesaian pesan. Lupton (2017) menempatkan storytelling sebagai perangkat desain yang dapat membangun emosi, empati, nilai, dan perjalanan pengalaman audiens. Dalam konteks media audiovisual, struktur visual perlu dibangun selaras dengan struktur cerita agar perubahan ruang, bentuk, warna, ritme, dan gerak mendukung perkembangan narasi (Block, 2007). McCloud (1994) juga menunjukkan bahwa hubungan antargambar dan urutan visual dapat membangun kontinuitas waktu, ruang, dan makna. Oleh karena itu, penggunaan karakter Michael, peta perjalanan, perpindahan scene, dan urutan informasi sejarah dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai penerapan storytelling sebagai sistem komunikasi, bukan sekadar ornamen visual. Pendekatan tersebut sejalan dengan penelitian Shim et al. (2024) yang menunjukkan bahwa digital storytelling dapat membantu menghubungkan objek heritage dengan nilai sejarah dan sosial-budaya yang berada di baliknya.

Pendekatan tersebut sejalan dengan penelitian mengenai *digital storytelling* pada warisan budaya yang menunjukkan bahwa narasi digital dapat membantu menghubungkan informasi mengenai objek fisik dengan nilai sejarah dan sosial-budaya yang berada di baliknya (Shim et al. 2024). Dengan demikian, storytelling diterapkan melalui pola, dimulai dari perjalanan karakter Michael, dilanjutkan pengenalan lokasi Candi Jago dan Candi Kidal, diteruskan pengenalan objek candi, kemudian penjelasan sejarah candi, interpretasi relief, informasi wisata, dan penutup**,** sedangkan motion graphic digunakan untuk menerjemahkan setiap tahap narasi ke dalam ilustrasi, animasi, peta, tipografi, fotografi, dan audio.

Tahapan	Materi	Fungsi
Opening	Kabupaten Malang dan warisan budaya	Membangun konteks
Intruduction	Perjalanan karakter Michael	Menghubungkan audiens dengan cerita
Candi Jago	Sejarah, arsitektur, relief	Memberikan informasi historis
Candi Kidal	Sejarah, Garudeya, arsitektur	Memperluas informasi
Interpretasi	Nilai budaya dan sejarah	Memberikan makna
Closing	Ajakan mengenal warisan budaya	Menguatkan pesan edukatif

Tabel 3. Struktur Storytelling

Struktur tersebut menunjukkan bahwa storytelling digunakan sebagai sistem informasi. Informasi tidak disajikan secara terpisah berdasarkan kategori data, tetapi disusun mengikuti alur perjalanan karakter sehingga terdapat kesinambungan antara konteks, objek, informasi sejarah, interpretasi, dan pesan penutup.

Karya visual yang dianalisis dalam penelitian ini merupakan karya perancangan yang dibuat pada tahun 2020. Artikel ini memanfaatkan karya tersebut sebagai objek perancangan dan melakukan pengkajian kembali terhadap konsep komunikasi, struktur storytelling, visualisasi, serta relevansinya dengan perkembangan media edukasi wisata digital.

5. Pendekatan Visual dan Komunikasi

Konsep visual menggabungkan pendekatan kebudayaan, emosional, artistik, kreatif, dan rasional. Pendekatan kebudayaan diterapkan melalui visualisasi Candi Jago dan Candi Kidal, relief, arca, serta penggunaan musik yang memiliki nuansa Jawa modern. Pendekatan emosional diwujudkan melalui musik dan warna yang dirancang untuk menghasilkan suasana ceria, damai, dan dekat dengan pengalaman wisata. Sementara itu, pendekatan artistik diterapkan melalui ilustrasi berbasis *vector*, narasi, subtitle, dan audio.



Gambar 3. Relief Motif Jambangan Teratai Pada Kaki Candi Kidal
(Sumber: Jurnal Praksis dan Dedikasi Social, 2018)



Gambar 4. Desain Motif Jambangan Teratai
(Sumber: Dokumentasi/perancangan penulis, 2020)

Motif jambangan teratai dipilih sebagai *key visual* karena merupakan salah satu unsur dekoratif yang terdapat pada bagian kaki Candi Kidal dan memiliki karakter bentuk yang mudah diterjemahkan ke dalam elemen grafis. Dalam penelitian ini, motif tersebut digunakan sebagai identitas visual media karena memiliki hubungan langsung dengan objek budaya yang menjadi fokus penelitian. Pemanfaatannya merupakan keputusan desain untuk membangun keterkaitan visual antara media dan objek heritage, bukan sebagai interpretasi baru terhadap makna simboliknya. Motif tersebut disederhanakan menjadi elemen grafis yang diterapkan pada identitas visual dan karakter. Strategi ini menghasilkan hubungan antara identitas media dan objek yang diinformasikan.

Penggunaan ilustrasi vektor juga memungkinkan bentuk arsitektur dan relief disederhanakan ke dalam bahasa visual yang konsisten. Penyederhanaan tersebut dilakukan tanpa menghilangkan ciri utama objek, sehingga visual dapat berfungsi sebagai representasi informatif sekaligus mempertahankan identitas objek sejarah.

Palet warna terdiri atas cokelat, jingga, biru, dan kuning. Warna tersebut dipilih untuk menghasilkan kesan cerah, tenang, dan menggambarkan hubungan dengan lingkungan serta karakter budaya objek. Tipografi menggunakan Lato Regular/Bold untuk kebutuhan keterbacaan informasi serta SF Eccentric Opus Regular/Bold untuk memberikan karakter visual yang kokoh dan berkaitan dengan bentuk arsitektur candi. Pemilihan tipografi juga mempertimbangkan aspek keterbacaan, hierarki, jarak, dan struktur teks.

Lupton (2024) menjelaskan bahwa typeface, spacing, alignment, hierarchy, dan grid berperan dalam membentuk keterbacaan serta struktur informasi visual.

6. Hasil Visualisasi dan Final Artwork



Gambar 5. Final Artwork Video
(Sumber: Dokumentasi/perancangan penulis, 2020)

Motion graphic merupakan bentuk komunikasi visual dinamis yang menggabungkan prinsip desain grafis dengan bahasa gerak, waktu, ritme, transisi, dan komposisi audiovisual. Krasner (2013) menjelaskan bahwa motion graphic menggabungkan bahasa desain grafis dengan bahasa sinematik sehingga gambar, teks, dan gerak dapat disusun secara berurutan untuk menghasilkan dampak konseptual. Shaw (2015) menempatkan concept development, typography, compositing, cinematography, storyboard, dan design boards sebagai bagian penting dalam proses motion design. Sementara itu, Williams (2009) menunjukkan bahwa prinsip timing, spacing, anticipation, staging, dan gerak merupakan fondasi penting dalam animasi. Berdasarkan teori tersebut, penggunaan animasi, transisi, peta bergerak, karakter, tipografi, dan compositing dalam penelitian ini merupakan bagian dari strategi penyampaian informasi, bukan hanya penyelesaian estetis.

Hasil visualisasi menunjukkan bahwa informasi sejarah Candi Jago dan Candi Kidal telah diterjemahkan ke dalam kombinasi ilustrasi vektor, fotografi relief dan arca, peta, tipografi, narasi suara, musik latar, dan subtitle bahasa Inggris. Visualisasi bangunan disederhanakan menggunakan bentuk geometris untuk menyesuaikan karakteristik motion graphic dengan tetap mempertahankan ciri utama objek. Struktur penyampaian informasi mengikuti alur perjalanan sehingga audiens memperoleh informasi secara bertahap, mulai dari pengenalan lokasi, sejarah, karakteristik arsitektur, relief, fungsi bangunan, hingga informasi wisata.

Pada *final artwork*, visualisasi mencakup identitas Kabupaten Malang, pengenalan karakter, lokasi Candi Jago dan Candi Kidal, peta perjalanan, informasi sejarah, fungsi bangunan, serta visual lingkungan candi. Beberapa tampilan pada halaman 7–8 menunjukkan penggunaan ilustrasi, peta, karakter, dan visual bangunan sebagai bagian dari alur informasi.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa informasi sejarah dapat diterjemahkan ke dalam kombinasi elemen audiovisual yang lebih komunikatif. Pendekatan serupa juga ditemukan dalam penelitian terbaru mengenai pemanfaatan *motion graphic* untuk komunikasi situs sejarah, yang mengombinasikan *motion graphic*, animasi 2D, ilustrasi, narasi, dan audio untuk meningkatkan daya tarik penyampaian informasi sejarah (Audrey et al., 2025).

Media tersebut dirancang sebagai alternatif penyampaian informasi sejarah yang berpotensi mendukung peningkatan pengetahuan dan ketertarikan generasi muda terhadap Candi Jago dan Candi Kidal. Namun, penelitian ini belum melakukan pengukuran eksperimental terhadap peningkatan pengetahuan sebelum dan sesudah audiens menonton media.

Berdasarkan data penelitian yang tersedia, media ini telah memenuhi fungsi perancangan sebagai media visualisasi informasi sejarah. Namun, efektivitas media dalam meningkatkan pengetahuan audiens belum dapat disimpulkan secara empiris karena penelitian belum melakukan pengukuran pre-test dan post-test. Oleh karena itu, istilah berpotensi digunakan untuk menjelaskan kontribusi media terhadap edukasi wisata, sedangkan klaim peningkatan pengetahuan ditempatkan sebagai rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

KESIMPULAN

1. Penelitian ini menghasilkan rancangan *storytelling motion graphic* yang memvisualisasikan informasi sejarah Candi Jago dan Candi Kidal sebagai media edukasi wisata bagi generasi muda. Berdasarkan kuesioner terhadap 178 responden berusia 17–24 tahun, sebanyak 92,7% responden belum mengetahui sejarah kedua candi dan 50,6% menunjukkan ketertarikan yang rendah terhadap bangunan bersejarah. Sementara itu, 93,3% responden menilai *motion graphic* dapat menjadi media penyampaian informasi yang efektif. Temuan tersebut digunakan sebagai dasar dalam menentukan strategi komunikasi dan pendekatan visual.
2. Hasil perancangan berupa video berdurasi 7 menit 18 detik dengan format 16:9, resolusi 1920 × 1080 piksel, dan *frame rate* 30 fps. Media mengintegrasikan struktur storytelling, karakter wisatawan, ilustrasi vektor, peta, tipografi, animasi, audio, serta dokumentasi relief dan arca. Struktur naratif digunakan untuk menghubungkan informasi sejarah dengan konteks pengalaman wisata.
3. Kontribusi penelitian terletak pada pengintegrasian interpretasi sejarah Candi Jago dan Candi Kidal dengan *digital storytelling* dan *motion graphic* dalam satu media edukasi wisata yang diarahkan kepada generasi muda. Berbeda dari penelitian terdahulu yang mengembangkan *virtual tour*, deskripsi bilingual, atau media pembelajaran berbasis situs, penelitian ini menekankan penyampaian informasi sejarah melalui alur naratif dan visualisasi audiovisual.
4. Media yang dihasilkan berpotensi menjadi alternatif komunikasi visual untuk memperkenalkan sejarah Candi Jago dan Candi Kidal. Namun, penelitian ini belum melakukan pengujian pre-test dan post-test sehingga peningkatan pengetahuan, ketertarikan, dan apresiasi audiens belum dapat dinyatakan sebagai hasil empiris. Keterbatasan lainnya adalah penggunaan observasi tidak langsung serta belum dilibatkannya ahli sejarah, arkeolog, atau pengelola situs dalam proses validasi konten.
5. Penelitian memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, data kebutuhan audiens diperoleh melalui kuesioner daring sehingga karakteristik responden belum merepresentasikan seluruh kelompok wisatawan Candi Jago dan Candi Kidal. Kedua, penelitian berfokus pada proses perancangan sehingga belum melakukan pengujian eksperimental untuk mengukur peningkatan pengetahuan sebelum dan sesudah penggunaan media. Ketiga, data kunjungan kedua candi yang diperoleh dari sumber pengelola memiliki periode pencatatan yang berbeda sehingga tidak digunakan untuk menyimpulkan tren kunjungan tahunan. Penelitian selanjutnya dapat melakukan validasi ahli dan *pre-test–post-test* untuk mengukur efektivitas media secara lebih objektif.

DAFTAR PUSTAKA

Buku Referensi

1. Block, B. A. (2007). *The visual story: Creating the visual structure of film, TV and digital media* (2nd ed.). Focal Press.
2. Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
3. Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
4. Dondis, D. A. (1973). *A primer of visual literacy*. MIT Press.
5. Howard, P. (2003). *Heritage: Management, interpretation, identity*. Leicester University Press.
6. Krasner, J. (2013). *Motion graphic design: Applied history and aesthetics* (3rd ed.). Focal Press.
7. Landa, R. (2019). *Graphic design solutions* (6th ed.). Cengage.
8. Lester, P. M. (2014). *Visual communication: Images with messages* (6th ed.). Wadsworth Cengage Learning.
9. Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). *Universal principles of design* (2nd ed.). Rockport Publishers.
10. Lupton, E. (2017). *Design is storytelling*. Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum.
11. Lupton, E. (2024). *Thinking with type: A critical guide for designers, writers, editors, and students* (3rd ed., revised and expanded). Princeton Architectural Press. Edisi ketiga memang terbit pada 2024 dan membahas antara lain typeface, spacing, hierarchy, grids, alignment, dan readability.
12. Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. Buku ini sangat relevan karena membahas prinsip desain multimedia berbasis lebih dari 200 penelitian eksperimental.
13. Mayer, R. E., & Fiorella, L. (Eds.). (2021). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/9781108894333
14. McCloud, S. (1994). *Understanding comics: The invisible art*. HarperPerennial.
15. McKercher, B., & du Cros, H. (2012). *Cultural tourism: The partnership between tourism and cultural heritage management* (2nd ed.). Routledge.
16. Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things: Revised and expanded edition*. Basic Books.
17. Shaw, A. (2015). *Design for motion: Fundamentals and techniques of motion design*. CRC Press.
18. Timothy, D. J. (2011). *Cultural heritage and tourism: An introduction*. Channel View Publications.

19. White, A. W. (2022). *The elements of graphic design: Space, unity, page architecture, and type* (3rd ed.). Allworth Press.
20. Williams, R. (2009). *The animator's survival kit: Expanded edition*. Faber and Faber.

Jurnal Referensi

1. Audrey, P. S., Mahadipta, N. G. D., & Julianto, I. N. L. (2025). Penguatan Museum Sumpah Pemuda sebagai destinasi wisata sejarah melalui motion graphic. *Jurnal Desain, 13*(1), 86–98. https://doi.org/10.30998/jd.v13i1.41
2. Kasemsarn, K., Harrison, D., & Nickpour, F. (2023). Applying inclusive design and digital storytelling to facilitate cultural tourism: A review and initial framework. *Heritage, 6*(2), 1411–1428. https://doi.org/10.3390/heritage6020077
3. Ozdemir, G., & Zonah, S. (2025). Revolutionising heritage interpretation with smart technologies: A blueprint for sustainable tourism. *Sustainability, 17*(10), 4330. https://doi.org/10.3390/su17104330
4. Paramita, S. A. A., & Adi, K. R. (2025). Pengembangan SIKIJANG (Situs Candi Kidal, Candi Jago, dan Situs Patirtan Ngawonggo) sebagai media pembelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 22 Malang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(2).
5. Pei, Y. (2024). The value of technology and interactive systems in cultural heritage interpretation: A study based on existing empirical research. *Museum Management and Curatorship, 40*(5), 659–677. https://doi.org/10.1080/09647775.2024.2408240
6. Pramesti, D. S., Permatasari, D. N. C., & Huat, O. C. (2026). Digital heritage interpretation for sustainable tourism in the Subak Cultural Landscape of Bali. *Journal of Applied Sciences in Travel and Hospitality, 9*(1), 1–10. https://doi.org/10.31940/jasth.v9i1.1-10
7. Risdayati, S., Sofyar, & Mustaqimah, U. (2024). Pembuatan animasi 2D sebagai media promosi wisata Goa Batu Hapu dengan teknik motion graphic menggunakan metode MDLC. *Nusantara Journal of Science and Technology, 1*(2), 11–19. https://doi.org/10.69959/nujst.v1i2.85
8. Shim, H., Oh, K. T., O'Malley, C., Jun, J. Y., & Shi, C.-K. (2024). Heritage values, digital storytelling, and heritage communication: The exploration of cultural heritage sites in virtual environments. *Digital Creativity, 35*(2), 171–197. https://doi.org/10.1080/14626268.2024.2313585
9. Tsiviltidou, Z., & Vavoula, G. (2023). Digital stories with the online collection of the V&A for inquiry-based learning. *Journal on Computing and Cultural Heritage, 16*(1), Article 18. https://doi.org/10.1145/3570330
10. Zahrudy, F., Siagian, P. J. S., Salsabila, N., Kusuma, I. M. A. A., & Firdalia, T. T. (2025). Exploring digital tourist behavior among young visitors at Indonesian cultural heritage destinations: A mixed-method study. *Tourism Scientific Journal, 11*(1), 34–49. https://doi.org/10.32659/tsj.v11i1.437

Pemerintahan dan Instansi

1. Balai Pelestarian Kebudayaan Wilayah XI. (2022, November 21). *Candi Kidal*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpkw11/candi-kidal-4 diakses tanggal 18 Agustus 2026, 08:20 PM
2. Pemerintah Kabupaten Malang. (n.d.). *Candi Jago*. Portal Website Kabupaten Malang https://malangkab.go.id/potensi/detail/57 diakses tanggal 18 Agustus 2026, 08:20 PM
3. Balai Pelestarian Kebudayaan Wilayah XI. (2022, November 21). *Candi Kidal*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpkw11/candi-kidal-4) yang diakses pada hari Selasa, 18 Agustus 2026 08:20 PM