

## 1. LATAR BELAKANG

Pada era digital ini, animasi sudah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari. Baik melalui gawai sendiri maupun layar-layar yang terdapat di transportasi umum, orang-orang pasti melihat berbagai jenis animasi. Jenis animasi tersebut dapat berupa iklan, tampilan pada aplikasi, film, video pembelajaran, dan lain-lain. Sebagai suatu hal yang dapat ditemukan di mana saja, animasi menjadi salah satu elemen penting dalam kehidupan yang tidak dapat diabaikan begitu saja (Soni, 2017). Banyaknya iklan dan film yang menggunakan animasi menunjukkan bahwa animasi adalah medium yang paling fleksibel untuk menyampaikan pesan dan konsep (Animationmonster.uk, 2018). Animasi memungkinkan para kreator untuk menghidupkan imajinasi dan konsep yang mungkin terlihat sulit dan memakan banyak biaya apabila dibuat secara *live action*. Visual yang menarik juga menjadi daya tarik dari video animasi, yang dapat memikat perhatian dan membuat penonton betah untuk melihatnya hingga selesai.

Salah satu video penyampaian pesan yang banyak dibuat menggunakan animasi adalah video PSA (*Public Service Announcement*) atau yang bisa juga disebut sebagai video iklan layanan masyarakat. Iklan layanan masyarakat adalah iklan yang bertujuan untuk menyampaikan sebuah pesan ataupun informasi dan bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap isu tertentu. Menurut Latif, Zulkifli, dan Ghani (2013), video iklan layanan masyarakat yang berbentuk animasi lebih dapat diterima oleh masyarakat. Hal ini dikarenakan animasi iklan layanan masyarakat dinilai dapat meninggalkan kesan yang menyenangkan sehingga lebih memungkinkan untuk disebarkan ke orang lain melalui media sosial. Menarik perhatian publik untuk menonton video iklan layanan masyarakat harus menjadi prioritas utama para kreator. Gagasan inilah yang membuat video iklan layanan masyarakat banyak menggunakan medium animasi.

Diantara banyaknya jenis animasi, video iklan layanan masyarakat cenderung didominasi dengan tipe animasi *motion graphic*. *Motion graphic* sendiri adalah jenis animasi yang mencakup gerak, rotasi, penskalaan, video, teks, dan

biasanya diiringi dengan musik ataupun *voice over* (Crook dan Beare, 2016). Dibandingkan dengan tipe animasi yang lain, *motion graphic* tidak hanya sekedar menjadi tontonan hiburan, tetapi juga lebih berfokus dalam tujuannya untuk menyampaikan informasi. Memiliki tujuan yang sama dengan alasan dibuatnya sebuah iklan layanan masyarakat, membuat *motion graphic* menjadi salah satu tipe animasi yang paling pas apabila seseorang ingin membuat sebuah video PSA.

Saat ini, video iklan layanan masyarakat menjadi sangat penting, terutama di situasi pandemi Covid-19. Pemerintah di seluruh dunia, bersama dengan organisasi non-pemerintah, dan berbagai komunitas, terus melakukan upaya dalam menghadapi pandemi, salah satunya dengan penggunaan video infografis PSA (Jerome, Ting, dan Podin, 2021). Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) juga telah membuat banyak video iklan layanan masyarakat yang berfokus untuk meningkatkan *awareness* masyarakat terhadap Covid-19 dan tindakan pencegahannya. Di Indonesia sendiri, beberapa media berita, perusahaan, konten kreator, hingga kementerian kesehatan pun ikut serta mengedukasi masyarakat mengenai virus Corona ini dengan membuat beragam video iklan layanan masyarakat. Dengan *motion graphic*, masyarakat diharapkan dapat lebih mudah mengingat dan menangkap pesan seperti apa itu Covid-19 dan bagaimana cara pencegahannya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penulisan ini adalah “Bagaimana proses perancangan gerak pada video iklan layanan masyarakat mengenai Covid-19 di Linikini?”. Adapun batasan masalahnya adalah mengenai gerak gestur tokoh dan gerak aset virus pada *shot* 3 dan 4, serta gerak transisi bentuk dan warna dari *shot* 2 ke 3 dan *shot* 3 ke 4. Penulisan ini juga bertujuan untuk menunjukkan proses perancangan gerak pada video iklan layanan masyarakat mengenai Covid-19 di Linikini. Beberapa manfaat yang bisa didapatkan dari penulisan ini adalah pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses perancangan gerak untuk video *motion graphic* iklan layanan masyarakat, menjadi referensi bagi orang lain, dan menjadi arsip di Universitas.