

1. LATAR BELAKANG

Sejak diberlakukannya PPKM di Indonesia pada 11 Januari 2021 lalu, banyak sekali kegiatan-kegiatan yang biasa dilakukan oleh masyarakat umum menjadi terhambat. Kegiatan yang biasa dikerjakan diluar rumah seperti bekerja ataupun membuka toko, semua harus dilakukan secara online atau bekerja di rumah. Kegiatan perekonomian-pun tentu terhambat, semua sektor kecuali sektor esensial dan kritikal harus secara online atau ditiadakannya kontak langsung antara pelanggan dengan pemilik usaha. Tak hanya itu, kegiatan edukasi dari tingkat TK hingga tingkat perguruan tinggi-pun terpaksa harus dilakukan secara online di rumah masing-masing siswa agar mengurangi tingkat penularan COVID-19.

Baiknya, berkat adanya kemajuan teknologi seperti *video call*, dapat dijadikan solusi agar membantu peserta didik dalam menerima pembelajaran dari guru maupun dosen. Memang benar proses pembelajaran dapat tetap berlangsung, namun, tentunya tidak secara maksimal jika dibandingkan dengan tatap muka secara langsung. Disinilah diperlukannya usaha yang lebih oleh pembicara, guru, maupun dosen, agar materi atau informasi yang diberikan kepada peserta didik dapat tersampaikan dengan baik dan jelas. Tak dapat dipungkiri memang duduk didepan laptop atau tablet selama berjam-jam akan membuat peserta didik jenuh atau bosan. Disini juga merupakan salah satu tantangan, bagaimana caranya agar peserta didik tidak akan merasa jenuh jika memang diharuskan untuk duduk didepan laptop atau tablet selama berjam-jam.

Sebenarnya, banyak sekali metode untuk mengatasi hal tersebut, diantaranya dengan menggunakan video. Selain dapat mengatasi permasalahan sebelumnya, penggunaan video dalam pembelajaran dapat mempermudah pengajar dalam menyampaikan materi yang disampaikan. Dikarenakan pembelajaran dalam bentuk sebuah video dapat diputar terus-menerus dan disebar luas tanpa harus disampaikan secara langsung berulang-kali oleh pengajar. Salah satu jenis video pembelajaran agar terlihat menarik yaitu dengan menggunakan jenis video berupa *motion graphic*.

Motion graphic merupakan salah satu karya visual yang mengandalkan ilusi gerak sebagai titik utama dalam penyampaian pesan, informasi, maupun hiburan. *Motion graphic* menggunakan beberapa elemen atau objek didalamnya, salah satunya tipografi. Menurut penulis, tipografi merupakan salah satu elemen yang sangat penting dalam sebuah *motion graphic* yang bertujuan untuk mengedukasi audiens. Tentu dengan adanya *voice over* atau narasi, terkadang sudah cukup untuk sebuah video *motion graphic* dalam menyampaikan informasi atau pesan didalamnya. Dengan bantuan *motion graphic* juga, dapat mempercepat tersebarnya informasi dalam bentuk yang menarik Geng (2016).

Penulis akan berfokus pada perancangan gerak animasi *motion graphic* dalam video pembelajaran di Amaan, dengan judul “Pekerja vs Wirausaha”. Batasan masalah pada penulisan ini adalah pergerakan animasi pada video pembelajaran berupa *motion graphic*, diantaranya *timing*, jenis gerak animasi yang digunakan, dan penggunaan *speed graph*.

Manfaat yang dapat diambil dari penulisan ini adalah sebagai pembelajaran maupun pengalaman bagi penulis selama melaksanakan proses kerja magang, dan dapat dijadikan referensi atau acuan oleh pembaca jika kedepannya terdapat penulisan atau artikel serupa. Sedangkan manfaat untuk masyarakat adalah, sebagai informasi atau pengetahuan bagaimana proses perancangan sebuah *motion graphic* di dalam sebuah perusahaan atau korporasi.

