



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi terutama pada teknologi komunikasi dan internet meningkatkan kemudahan masyarakat untuk mengakses informasi. Hanya bermodalkan *handphone*, masyarakat dapat dengan mudah mencari informasi yang dibutuhkan. Selain itu, dengan beragam aplikasi dan fitur yang tersedia mendorong pertumbuhan pengguna internet meningkat signifikan.

Namun total waktu yang digunakan oleh masyarakat Indonesia dalam menggunakan internet lebih banyak pada media sosial seperti *Youtube* dan *TikTok*, *Instagram*, penggunaanya menghabiskan sekitar 15 jam setiap bulannya. Sedangkan penetrasi masyarakat Indonesia dalam mengakses tentang manajemen keuangan dan tabungan sangat sedikit yakni sebesar 39.2% (*Data Reportal, 2023*). Berdasarkan hasil studi, rata – rata performa literasi finansial dan akses produk finansial pada siswa Indonesia menunjukkan nilai yang cukup rendah yakni sebesar 388 poin. Angka ini dibawah standar yang ditetapkan oleh OECD yang rata- rata mencapai 505 poin (*OECD, 2020*). Apabila individu memiliki literasi keuangan yang rendah, tentu mereka akan sulit mengenali tanda-tanda skema investasi ilegal atau investasi bodong.

Melihat situasi tersebut, penulis merasa penting untuk mengedukasi masyarakat mengenai literasi finansial melalui bentuk *Public Service Announcement* (PSA) dengan pendekatan animasi yang sudah sering digunakan sebagai media sarana penyampaian informasi yakni *Motion Graphic* yang memiliki efektivitas yang tinggi dalam menarik perhatian orang (*Biteable.com, 2017*). Hal ini dibuktikan dengan PSA yang bertebaran di *youtube* ataupun iklan layanan masyarakat menggunakan *motion graphic* dalam menyampaikan informasi. Serta dengan durasi yang singkat tidak akan membuat penonton jenuh untuk menonton, dan hal ini membantu dalam menangkap perhatian penonton sehingga pesan ataupun informasi yang ada di dalam *motion graphic* dapat tersampaikan kepada penonton.

Karena itu dalam animasi *motion graphic ini*, penulis akan mengadopsi gaya *flat design* pada aset-aset supaya objek yang dihasilkan memiliki tampilan yang bersih, sederhana, rapi, dan juga profesional (Pratas, 2014). Selain itu, pemilihan *flat design* ini juga berdasarkan jurnal dari R E Nuryaningsih et al 2020 J. Phys.: Conf. Ser. 1569 042003. Dalam jurnal disebutkan bahwa dengan meminimalisir objek atau aset yang ramai akan memudahkan penonton menangkap informasi yang lebih jelas. Dengan mengadopsi gaya *flat design* karena kesederhanaannya dan intuitif sehingga meminimalisir penonton dalam terdistraksi terhadap elemen yang tidak penting dan simplifikasi mempermudah penonton dalam fokus terhadap informasi yang diterima. Dengan simplifikasi desain serta tampilan sederhana diharapkan dapat memudahkan penonton menerima informasi dan tidak terdistraksi oleh berbagai macam aset yang tidak penting sehingga dapat membantu meliterasi masyarakat Indonesia dan meningkatkan *awarness* terhadap investasi bodong.

Oleh karena itu, topik literasi finansial *public service announcement* disampaikan *motion graphic* yang berjudul “Ilusi Uang”. Melalui video ini diharapkan membantu meliterasi masyarakat Indonesia dan meningkatkan *awarness* untuk terhindar dari investasi bodong.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan aset visual *flat design* pada *PSA* “Ilusi Uang”?

1.2. BATASAN MASALAH

Dalam perancangan aset visual dibatasi pada :

1. Perancangan aset-aset *flat design* pada *shot 3* (Kota) yang dibatasi dengan aset berupa gedung ruko, monas, mobil terios, mobil ignis.
2. Perancangan aset-aset *flat design* pada *shot 9* (Taman) yang menggambarkan aset aset gedung pencakar langit, pohon tanjung, bangku, lampu tiang.

3. Perancangan ini akan menggunakan metode simplifikasi *flat design* berdasarkan teori dari *Pratas* dan *Webski*
4. Perancangan aset ini akan dibatasi *flat design* pada elemen desain dengan menganalisis bentuk (*shape*), ruang (*space*) dan warna (*color*).

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Proses merancang aset visual bertujuan untuk memberikan visualisasi *flat design* pada aset *PSA* berjudul “Ilusi Uang”.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA