

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan dan pengembangan sumber daya manusia. Pada era digital ini, penyampaian informasi yang efektif, menarik, dan mudah dipahami menjadi kebutuhan utama untuk mendukung program peningkatan kompetensi digital. Balai Pelatihan Sumber Daya Manusia Komunikasi dan Digital (BLSDM Komdigi) Yogyakarta memiliki peran strategis sebagai lembaga penyelenggara berbagai program pengembangan talenta digital di bawah naungan Kementerian Komunikasi dan Informatika.

Berdasarkan hasil observasi di Divisi Publikasi BLSDM Komdigi Yogyakarta, penyampaian media informasi pada media sosial instansi saat ini sangat didominasi oleh format video rekaman langsung (*live-shoot*). Sebaliknya, pemanfaatan konten berbasis animasi terbilang sedikit. Meskipun video *live-shoot* informatif, dominasi format yang seragam ini berpotensi menimbulkan kejenuhan visual bagi audiens. Selain itu, pengambilan gambar secara langsung sering kali memiliki keterbatasan teknis dalam memvisualisasikan konsep atau pesan yang bersifat abstrak, seperti gagasan mengenai "transformasi talenta digital" maupun "inefisiensi sistem". Diperlukan variasi media informasi visual yang lebih imajinatif, inovatif, dan adaptif untuk menyegarkan lini masa media sosial instansi agar pesan edukasi dapat tersampaikan dengan lebih efektif.

Salah satu solusi inovatif yang dapat diterapkan untuk memecahkan keterbatasan tersebut adalah pemanfaatan teknik *motion graphic* sebagai media informasi digital yang dinamis dan interaktif. Menurut Geng, *motion graphic* secara fundamental adalah perpaduan antara desain grafis dan animasi yang

menciptakan ilusi gerak melalui penyusunan berbagai elemen visual [6]. Melalui proses pergerakan ini, pesan visual yang awalnya bersifat statis atau sulit dijelaskan secara langsung bertransformasi menjadi sebuah narasi yang dinamis, komunikatif, serta mampu menyederhanakan informasi yang kompleks. Keunggulan tersebut membuat penerapannya sangat cocok digunakan untuk media sosial, guna merangkum konsep abstrak menjadi bentuk visual yang nyata.

Merepresentasikan semangat transformasi tersebut, dirancanglah sebuah *motion graphic* naratif berjudul "The Digital Gladiator". Karya ini secara kreatif menganalogikan tantangan di era digital seperti inefisiensi, pengulangan proses yang tidak perlu (*redundancy*), dan ketertinggalan teknologi—sebagai hambatan atau 'monster' yang harus ditaklukkan. Melalui pendekatan *storytelling* visual, *motion graphic* ini menceritakan perjalanan karakter utama dalam membekali dirinya dengan kompetensi digital untuk menjadi seorang 'gladiator' yang tangguh di dunia maya. Pemilihan konsep metafora ini sengaja dilakukan agar pesan mengenai pentingnya peningkatan *skill* digital tidak terasa kaku, melainkan menjadi lebih relevan, menarik, dan membekas di benak audiens muda.

Penggunaan *motion graphic* naratif ini dinilai sangat tepat karena memiliki keunggulan dalam menyampaikan pesan secara visual dan audio secara simultan. Teknologi ini memungkinkan penyampaian informasi yang kompleks mengenai transformasi *talenta digital* menjadi cerita yang sederhana, sistematis, dan mudah didistribusikan melalui berbagai *platform* digital. Implementasi karya ini di BLSDM Komdigi Yogyakarta diharapkan mampu memecahkan masalah kebosanan audiens terhadap konten yang monoton, sehingga efektivitas penyampaian informasi kepada masyarakat luas dapat meningkat dan tujuan pembentukan sumber daya manusia yang kompetitif di era digital dapat tercapai dengan optimal.

Urgensi pelaksanaan proyek ini diperkuat oleh hasil wawancara mendalam dengan Koordinator Publikasi BLSDM Komdigi Yogyakarta pada Oktober 2025 yang menegaskan masih rendahnya motivasi generasi muda untuk mengikuti pelatihan kompetensi. Masalah tersebut berakar dari kurangnya kesadaran audiens bahwa mereka merupakan pilar utama dalam pemenuhan target kebutuhan sumber

daya teknologi nasional. Integrasi aspek visual dan cerita dalam proyek ini difokuskan sebagai sarana kampanye persuasif guna mendorong angka partisipasi masyarakat dalam program Digital Talent Scholarship (DTS). Melalui pendekatan komunikasi baru ini, publikasi berbagai akademi pelatihan yang diselenggarakan instansi diharapkan dapat berjalan lebih optimal untuk menjangkau talenta-talenta digital baru yang kompetitif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan mengimplementasikan *motion graphic* berjudul "The Digital Gladiator" sebagai variasi media informasi transformasi talenta digital di BLSDM Komdigi Yogyakarta?
2. Bagaimana menyajikan informasi mengenai tantangan teknologi yang bersifat abstrak ke dalam bentuk narasi *motion graphic* yang komunikatif, menarik, dan mudah dipahami oleh audiens?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan rancangan dan implementasi karya *motion graphic* berjudul "The Digital Gladiator" sebagai variasi media informasi transformasi talenta digital di BLSDM Komdigi Yogyakarta.
2. Menyajikan informasi mengenai tantangan teknologi dan talenta digital ke dalam bentuk narasi *motion graphic* yang komunikatif, menarik, dan mudah dipahami oleh masyarakat.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan, maka ditetapkan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Media informasi yang dikembangkan berupa video *motion graphic* dua dimensi.
2. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan *motion graphic* adalah Adobe Illustrator, Adobe After Effects, dan CapCut.
3. Objek penelitian dibatasi pada media informasi transformasi talenta digital di BLSDM Komdigi Yogyakarta.
4. Penelitian difokuskan pada perancangan, pembuatan, dan evaluasi media *motion graphic*, tanpa membahas pengembangan sistem informasi berbasis web atau aplikasi.
5. Pengujian dilakukan secara terbatas melalui evaluasi visual dan respon pengguna terhadap media yang dihasilkan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi BLSDM Komdigi Yogyakarta, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai variasi konten visual dan media informasi alternatif pada media sosial instansi yang lebih inovatif, guna memecah kejenuhan audiens dan menyampaikan pesan transformasi talenta digital secara lebih efektif.
2. Bagi masyarakat (Audiens), pendekatan narasi visual (*storytelling*) pada *motion graphic* yang dihasilkan diharapkan dapat mempermudah pemahaman pesan, serta meningkatkan minat masyarakat terhadap pentingnya penguasaan keterampilan di era digital.
3. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan, penelitian ini dapat menjadi tambahan literatur dan referensi akademis mengenai perancangan karya *motion graphic* 2D sebagai solusi media informasi publik pada institusi pemerintahan atau bidang pendidikan pelatihan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini disusun untuk memberikan gambaran secara umum mengenai isi dari setiap bab yang disajikan. Adapun sistematika penulisan dalam laporan ini adalah sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka berisi landasan teori dan kajian literatur yang mendukung penelitian, meliputi konsep *motion graphic*, media informasi, transformasi talenta digital, serta teori pendukung lainnya.

Bab III Metodologi Penelitian menjelaskan tahapan penelitian yang dilakukan, mulai dari perencanaan, pengumpulan data, perancangan, pembuatan media, hingga pengujian dan evaluasi.

Bab IV Hasil dan Pembahasan menyajikan hasil implementasi *motion graphic* sebagai media informasi serta analisis dan pembahasan terhadap hasil yang diperoleh.

Bab V Penutup berisi kesimpulan dari hasil penelitian serta saran untuk pengembangan selanjutnya.