

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MOTION GRAPHIC EDUKASI
MEMBANGUN KESIAPAN KERJA GEN Z PADA
PERKEMBANGAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI)

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata-1)
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



Diajukan Oleh:
Bisyri Musthofa
(NPM. 21052010033)

Dosen Pembimbing I:
Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds
(NIP. 19900611 201803 2001)

Dosen Pembimbing II:
Dr. Aryo Bayu Wibisono, S.T., M.Med.Kom
(NIPPPK. 19831204 2021 211001)

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
2024/2025

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN MOTION GRAPHIC EDUKASI MEMBANGUN KESIAPAN
KERJA GEN Z PADA PERKEMBANGAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI)

Disusun Oleh:

Bisyri Musthofa

21052010033

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal : 21 Mei 2025

Pembimbing I



Diana Aqidatun Nisa, S.T. M.Ds
NIP. 19900611 201803 2001

Pembimbing II



Dr. Arvo Bayu Wibisono, S.T., M.Med.Kom
NIPPPK. 19831204 2021 211001

Penguji I



Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn
NIP. 19900202 202203 1008

Penguji II



Widwasari, S.T., M.T
NPT. 182 19890920 075

Tugas akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Ihnu Sholichin, S.T., M.T
NIP3K. 19710916 202121 1004

LEMBAR PERSETUJUAN
PERANCANGAN MOTION GRAPHIC EDUKASI MEMBANGUN KESIAPAN
KERJA GEN Z PADA PERKEMBANGAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI)

Disusun Oleh:
Bisyri Musthofa
21052010033

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal : 21 Mei 2025

Pembimbing I



Diana Aqidatun Nisa, S.T. M.Ds
NIP. 19900611 201803 2001

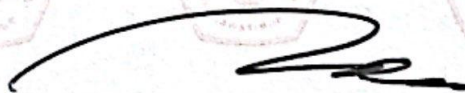
Pembimbing II



Dr. Aryo Bavu Wibisono, S.T., M.Med.Kom
NIPPPK. 19831204 2021 211001

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual



Masnuna, S.T., M.Sn
NIPPPK. 19840512 2021 212004

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Bisyrri Musthofa
NPM : 21052010033
Program : Sarjana (S1)
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Tugas Akhir ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 11 Juni 2025

Yang Membuat pernyataan



Bisyrri Musthofa
21052010033

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan *Artificial Intelligence (AI)* yang mempengaruhi dunia pekerjaan di dunia. Berdasarkan data terdapat beberapa pekerjaan yang akan hilang dan timbulnya peran baru yang memerlukan serangkaian keterampilan yang berbeda. Generasi Z merupakan generasi yang akan mendominasi pasar tenaga kerja dan akan menghadapi rintangan, peluang dan tantangan dalam adaptasi perubahan dunia kerja saat ini. Tingginya angka pengangguran di kalangan Gen Z seringkali disebabkan oleh kurangnya pengalaman dan ketidaksesuaian keterampilan dengan kebutuhan industri. Oleh karena itu, edukasi mengenai strategi *reskilling* dan *upskilling* menjadi solusi sebagai bentuk adaptasi menghadapi masa perkembangan teknologi AI.

Perancangan ini menggunakan metodologi *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Penelitian ini menggabungkan metode *mixed-method* dengan pengumpulan data primer melalui kuesioner dan wawancara serta data sekunder dari berbagai literatur. Proses perancangan didasarkan pada analisis kebutuhan, karakteristik target audiens, serta preferensi media yang paling relevan dengan Gen Z. Sehingga, *motion graphic* menjadi sebuah pilihan yang relevan sebagai media visual edukatif yang interaktif dan menarik.

Hasil analisis menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki kesadaran tinggi terhadap potensi AI dalam merubah dunia pekerjaan, namun masih terdapat rasa kekhawatiran akan implikasinya terhadap masa depan karir. Mereka juga merasa bahwa pengembangan keterampilan baru adalah sebuah urgensi, namun masih terdapat kebingungan atas tindakan apa yang harus dilakukan. Oleh karena itu, perancangan ini menggunakan *motion graphic* sebagai media edukasi visual kepada Gen Z tentang bagaimana *reskilling* dan *upskilling* dapat menjadi solusi dalam adaptasi perkembangan teknologi pada dunia pekerjaan.

Perancangan *motion graphic* edukasi ini diharapkan dapat meningkatkan kesiapan Gen Z dalam menghadapi perubahan dunia kerja. *Motion graphic* ini dirancang tidak hanya sebagai media edukasi, melainkan juga sebagai sarana untuk memotivasi dan membimbing generasi muda memiliki sikap adaptif, proaktif, serta memiliki *growth mindset* dalam menghadapi perkembangan teknologi.

Kata kunci: *Artificial Intelligence*, Kesiapan Kerja, Generasi Z, *Motion Graphic*

ABSTRACT

The rapid development of Artificial Intelligence (AI) is affecting the world of work in the world. According to the data, some jobs will disappear and new roles will emerge that require a different set of skills. Generation Z is the generation that will dominate the labor market and will face obstacles, opportunities, and challenges in adapting to the changing world of work today. The high unemployment rate among Gen Z is often due to a lack of experience and a mismatch of skills with industry needs. Therefore, education about reskilling and upskilling strategies is a solution as a form of adaptation to face the development of AI technology.

This design uses the Research and Development (R&D) methodology with the 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). This research combines mixed-method methods with primary data collection through questionnaires and interviews and secondary data from various literatures. The design process is based on analyzing the needs, characteristics of the target audience, and media preferences that are most relevant to Gen Z. Thus, motion graphics are a relevant choice as an interactive and engaging educational visual media.

The analysis shows that the majority of respondents have a high awareness of the potential of AI to change the world of work, but there is still a sense of concern about the implications for future careers. They also feel that developing new skills is an urgency, but there is still confusion over what actions to take. Therefore, this design uses motion graphics as a visual education media to Gen Z about how reskilling and upskilling can be a solution in adapting to technological developments in the world of work.

The design of this educational motion graphic is expected to increase Gen Z's readiness in facing changes in the world of work. This motion graphic is designed not only as an educational media, but also as a means to motivate and guide the younger generation to have an adaptive, proactive attitude, and have a growth mindset in facing technological developments.

Keywords: Artificial Intelligence, Job Readiness, Generation Z, Motion Graphic

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul “Perancangan *Motion Graphic* Edukasi Membangun Kesiapan Kerja Gen Z Pada Perkembangan *Artificial Intelligence (AI)*” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Penyusunan Tugas Akhir ini tentunya tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

- a) Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan rahmat dan kemudahan.
- b) Orang tua dan keluarga tercinta, atas dukungan yang tiada henti.
- c) Bapak/Ibu dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan motivasi selama proses penyusunan tugas akhir ini.
- d) Bapak/Ibu dosen penguji yang telah memberikan masukan, kritik, dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ini.
- e) Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan semangat dan bantuan dalam bentuk apa pun selama proses studi dan penyusunan tugas akhir.
- f) Seluruh narasumber dan responden yang telah meluangkan waktu untuk memberikan data dan wawasan yang berharga dalam penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif, baik bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang desain komunikasi visual, maupun bagi masyarakat yang menjadi sasaran dari karya ini.

Surabaya, 11 Juni 2025

Bisyri Musthofa

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Batasan Masalah	7
1.5 Tujuan Perancangan.....	7
1.6 Manfaat Perancangan.....	7
1.6.1 Manfaat Akademis	7
1.6.2 Manfaat Praktis	8
1.7 Kerangka Perancangan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING	10
2.1 Definisi Operasional Judul.....	10
2.1.1 Definisi <i>Motion Graphic</i>	10
2.1.2 Definisi Kesiapan Kerja	10
2.1.3 Definisi <i>Artificial Intelligence (AI)</i>	11

2.2 Landasan Teori.....	11
2.2.1 <i>Motion Graphic</i>	11
2.2.2 <i>Artificial Intelligence (AI)</i>	37
2.2.3 Karakteristik Generasi Z	41
2.2.4 <i>Reskilling dan Upskilling</i>	43
2.3 Studi Eksisting	44
2.3.1 Akun Instagram “Indonesia.ai”	44
2.3.2 Studi Komparator	46
BAB III METODOLOGI DESAIN	51
3.1 Metode Perancangan	51
3.1.1 Metode Penelitian	51
3.1.2 Data Primer dan Sekunder	52
3.2 Objek Perancangan	52
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	52
3.3.1 Data Primer	52
3.3.2 Data Sekunder	56
3.3.3 Teknik Sampling.....	59
3.4 Teknik Analisis Data.....	60
3.4.1 Analisis <i>Fishbone</i>	61
3.4.2 Analisis Data Kuesioner	69
3.4.3 Analisis <i>Consumer Insight</i>	72
3.4.4 Sintesis Data.....	73
3.4.5 <i>Unique Selling Proporsition (USP)</i>	75
BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN	76
4.1 Perumusan <i>Keyword</i>	76
4.1.1 Definisi <i>Keyword</i>	76
4.2 Konsep Verbal	79

4.3 Konsep Visual	87
4.3.1 Gaya Ilustrasi	87
4.3.2 Warna	89
4.3.3 Tipografi	89
4.4 Konsep Media	102
4.4.1 Media Utama.....	102
4.4.2 Media Pendukung	103
4.5 Proses Perancangan Desain.....	105
4.5.1 <i>Rough</i> Desain	105
4.5.6 Komprehensif Desain.....	106
4.5.7 Proses Animasi.....	107
4.5.8 Validasi Ahli/Pakar	114
4.5.9 <i>Environment</i>	115
4.6 Implementasi Desain.....	116
4.6.1 Media Utama.....	116
4.6.2 Media Pendukung	118
4.7 Rancangan Anggaran Proyek.....	121
4.7.1 Tarif Desain	121
4.7.2 Total Biaya Produksi.....	122
BAB V PENUTUP	123
5.1 Kesimpulan	123
5.2 Saran	123
DAFTAR PUSTAKA	124
LAMPIRAN.....	127

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Kerangka Perancangan.....	9
Gambar 2. 1 Gambar atau Ilustrasi	12
Gambar 2. 2 Teks	12
Gambar 2. 3 Animasi	13
Gambar 2. 4 Warna	13
Gambar 2. 5 Efek Visual.....	14
Gambar 2. 6 <i>Rule of thirds</i>	15
Gambar 2. 7 <i>Balance</i>	16
Gambar 2. 8 <i>Leading Lines</i>	16
Gambar 2. 9 <i>Depth of field</i>	17
Gambar 2. 10 Prinsip-prinsip Animasi	17
Gambar 2. 11 <i>Squash and stretch</i>	18
Gambar 2. 12 <i>Timing</i>	18
Gambar 2. 13 <i>Anticipation</i>	19
Gambar 2. 14 <i>Staging</i>	19
Gambar 2. 15 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	19
Gambar 2. 16 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	20
Gambar 2. 17 <i>Slow in and slow out</i>	20
Gambar 2. 18 <i>Arc</i>	20
Gambar 2. 19 <i>Secondary Action</i>	21
Gambar 2. 20 <i>Exaggeration</i>	21
Gambar 2. 21 <i>Solid Drawing</i>	21
Gambar 2. 22 <i>Appeal</i>	22
Gambar 2. 23 <i>Explainer Video</i>	23
Gambar 2. 24 <i>Brand Video</i>	23
Gambar 2. 25 <i>Movie Clip</i>	24
Gambar 2. 26 <i>Instructional Video</i>	25
Gambar 2. 27 <i>Storyboard</i>	25
Gambar 2. 28 <i>Serif</i>	28
Gambar 2. 29 <i>Sans Serif</i>	28
Gambar 2. 30 <i>Script atau Handwriting</i>	29
Gambar 2. 31 <i>Slab Serif</i>	29

Gambar 2. 32 <i>Decorative</i>	29
Gambar 2. 33 Ilustrasi Sebagai Instruksi	31
Gambar 2. 34 Ilustrasi Sebagai Opini	32
Gambar 2. 35 Ilustrasi Sebagai Alat Untuk Bercerita.....	32
Gambar 2. 36 Ilustrasi Sebagai Alat Persuasi	33
Gambar 2. 37 Ilustrasi Sebagai Identitas	34
Gambar 2. 38 Ilustrasi Sebagai Desain	34
Gambar 2. 39 Warna	35
Gambar 2. 40 Logo Perusahaan di Sektor Teknologi	36
Gambar 2. 41 Definisi AI.....	37
Gambar 2. 42 Akun Instagram Indonesia.ai	44
Gambar 2. 43 Video <i>Motion Graphic</i> "AI Sama Sekali Enggak Seperti yang Kalian Kira"	46
Gambar 2. 44 Video <i>Motion Graphic</i> " <i>The Future of AI is Open</i> "	48
Gambar 3. 1 Model 4D	51
Gambar 3. 2 Analisis <i>Fishbone</i>	61
Gambar 3. 3 Wawancara dengan Pengguna AI	62
Gambar 3. 4 Wawancara dengan <i>AI Driven</i>	63
Gambar 3. 5 Wawancara dengan Ahli <i>Motion Graphic</i>	65
Gambar 3. 6 Wawancara dengan Ahli AI.....	67
Gambar 3.7. Diagram Profil Responden.....	131
Gambar 3.8. Diagram Latar Belakang Responden	132
Gambar 3.9. Diagram Tingkat Pemahaman Responden mengenai AI	132
Gambar 3.10. Diagram Pengalaman Responden dalam Menggunakan AI	133
Gambar 3.11. Diagram Kepercayaan Responden terhadap AI akan Menggantikan Pekerjaan Manusia	134
Gambar 3.12. Diagram Kesadaran Responden terhadap Pengaruh AI di Dunia Pekerjaan	134
Gambar 3.13. Diagram Kekhawatiran Responden terhadap Resiko AI akan Menggantikan Pekerjaan Mereka	135
Gambar 3.14. Kesadaran Responden terhadap Pentingnya <i>Reskilling</i> dan <i>Upskilling</i> ...	135
Gambar 3.15. Diagram Pendapat Responden terhadap Meningkatkan Keterampilan....	136
Gambar 4. 1 <i>Keyword</i>	76

Gambar 4. 2 Acuan Gaya Visual	88
Gambar 4. 3 Acuan Karakter	88
Gambar 4. 4 Warna	89
Gambar 4. 5 Tipografi.....	90
Gambar 4. 6 Kanal Youtube <i>AI Pioneers</i>	103
Gambar 4. 7 Sketsa Karakter	105
Gambar 4. 8 Sketsa Judul.....	106
Gambar 4. 9 Alternatif Karakter	106
Gambar 4. 10 Alternatif Judul	107
Gambar 4. 11 <i>New Project</i>	108
Gambar 4. 12 <i>Importing</i>	109
Gambar 4. 13 <i>New Composition</i>	110
Gambar 4. 14 <i>Layouting</i>	111
Gambar 4. 15 <i>Rigging</i>	111
Gambar 4. 16 <i>Keyframing</i>	112
Gambar 4. 17 <i>Compositing</i>	113
Gambar 4. 18 <i>Rendering</i>	114
Gambar 4. 19 Final Desain Karakter	115
Gambar 4. 20 Final Desain Judul.....	115
Gambar 4. 21 <i>Environment</i>	116
Gambar 4. 22 <i>Thumbnail</i>	117
Gambar 4. 23 Cuplikan <i>Motion Graphic</i>	117
Gambar 4. 24 Kaos	118
Gambar 4. 25 Totebag.....	118
Gambar 4. 26 Mug	119
Gambar 4. 27 Poster.....	119
Gambar 4. 28 Stiker	120
Gambar 4. 29 <i>Notebook</i>	120
Gambar 4. 30 <i>Keychain</i>	121

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Analisis Media "Indonesia.ai"	45
Tabel 2. 2 Analisis <i>Motion Graphic</i> "AI Sama Sekali Enggak Seperti yang Kalian Kira"	47
Tabel 2. 3. Analisis Video <i>Motion Graphic</i> " <i>The Future of AI is Open</i> "	48
Tabel 4. 1 <i>Storyline</i>	81
Tabel 4. 2 <i>Storyboard</i>	90
Tabel 4. 3 Anggaran Tarif Desain.....	121
Tabel 4. 4 Biaya Booth	122

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Wawancara	127
Lampiran 2 Kuesioner.....	131
Lampiran 3 Proses Asistensi	137