

## Pengaruh Video *Motion Graphic* terhadap Sikap Peduli Gen-Z pada Kucing Liar

**Anita Aulia**

Desain Komunikasi Visual, Desain, Pradita University, Tangerang, Indonesia

\*Corresponding Author: [E-mail@student.pradita.ac.id](mailto:E-mail@student.pradita.ac.id)

### Info Artikel

Artikel diterima:  
19 Februari 2025  
Artikel direvisi:  
19 Maret 2025  
Artikel diterbitkan:  
30 Maret 2025

### Abstrak

Di Indonesia, populasi kucing liar di jalan semakin melonjak dan menjadi permasalahan yang cukup serius. Sterilisasi dan membawanya ke shelter adalah merupakan alternatif solusi yang dapat diberikan untuk menekan populasi pada kucing jalanan, namun banyak dari mereka yang sudah tidak terurus dan memerlukan kepedulian lebih dari masyarakat. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan mengadopsi dan memelihara kucing-kucing tersebut agar lebih terurus, sehat, dan tidak terus berkeliaran di jalanan tanpa kepastian hidup yang layak. Namun, banyak dari generasi muda Indonesia tidak terlalu peduli dengan isu kucing liar yang semakin meningkat. Salah satu faktornya adalah masih belum optimalnya artikel dan bacaan tentang penyuluhan yang berbasis teks dalam menarik perhatian mereka. Pada era digital saat ini, generasi muda lebih gemar menonton melalui media audio-visual dibandingkan membaca teks panjang yang dianggap membosankan serta kurang menarik minat mereka. Peneliti ingin menganalisa pengaruh style dan visual pada video *motion graphics* yang sudah ada dalam platform YouTube untuk mengetahui elemen apa saja yang menarik dan lebih komunikatif dalam penyampaian informasi. Hasil analisis ini nantinya dapat diambil untuk pembuatan motion graphic ke depannya yang lebih efektif serta tepat sasaran dalam menyampaikan informasi terkait isu ini. Analisa ini menggunakan metode deskriptif, yaitu metode pengumpulan data seperti observasi langsung, wawancara dengan narasumber terkait, dan studi pustaka yang relevan. Hasil dari penulisan ini berupa video motion graphic sosialisasi penyuluhan yang nantinya akan dipublikasikan lewat *platform* media sosial YouTube. Dengan adanya sosialisasi penyuluhan ini, diharapkan dapat menarik perhatian dan mengajak masyarakat, khususnya Gen-Z, agar lebih peduli serta berpartisipasi aktif terhadap isu kucing liar yang masih sering diabaikan.

**Kata kunci:** Hewan Peliharaan, Kucing Liar, Adopsi, Sterilisasi, *Motion Graphics*

## 1. PENDAHULUAN

Penyayang hewan di beberapa kota besar di Indonesia menunjukkan peningkatan jumlah kucing liar yang signifikan, terutama di area perkotaan. Sebuah penelitian oleh Fakultas Kedokteran Hewan Universitas Gadjah Mada juga mengungkapkan bahwa jumlah kucing liar di kota-kota besar Indonesia mengalami peningkatan hingga 20% per tahun karena kurangnya kesadaran dan program sterilisasi yang belum optimal. Data-data ini menunjukkan bahwa permasalahan kucing liar di Indonesia, Kucing merupakan salah satu hewan peliharaan yang paling populer, namun tidak semua kucing menjadi hewan peliharaan. Kucing yang tinggal di bawah atap yang bersih dengan kebutuhan asupan makanan yang cukup akan menciptakan kucing yang sehat dan terpelihara. Namun, kenyataannya banyak kucing yang ditelantarkan dan tidak terawat, sengaja ditinggalkan dan dibuang oleh pemiliknya karena sudah tidak lucu atau sakit. Hal ini menyebabkan populasi kucing liar di jalan semakin melonjak. Menurut data dari berbagai organisasi penyelamat hewan, seperti Yayasan Pro Fauna Indonesia, setiap tahunnya terdapat ribuan kucing yang ditelantarkan dan akhirnya menjadi kucing liar. Selain itu, laporan dari komunitas ia semakin mengkhawatirkan dan memerlukan perhatian serta tindakan yang lebih serius.

Kehadiran kucing liar ini ditanggapi beragam oleh orang yang melewatinya. Ada yang tidak peduli dan ada yang peduli dengan cara memberikannya makanan street-feeding atau mensterilisasi kucing jalanan. Berdasarkan pernyataan Hikami (2021), faktanya Indonesia

masih memiliki tingkat kepedulian terhadap hewan yang sangat rendah dan angka keterlantaran hewan yang cukup tinggi. Upaya sosialisasi tentang kucing liar dalam masyarakat memerlukan pengetahuan yang cukup agar kucing liar dan masyarakat dapat hidup berdampingan secara harmonis tanpa menimbulkan ketidaknyamanan satu sama lain yang mencakup berbagai aspek. Kucing liar sering kali tidak divaksinasi dan tidak dirawat dengan baik, sehingga bisa menjadi pembawa penyakit yang dapat menular ke kucing peliharaan atau bahkan manusia. Selain itu, kucing liar sering kali buang air di sembarang tempat, yang bisa mengotori lingkungan dan menimbulkan bau tidak sedap. Kucing liar juga dapat menyebabkan kerusakan pada properti, seperti menggaruk furnitur, merobek-robek tempat sampah, atau merusak tanaman di kebun. Mereka sering membuat suara gaduh, terutama saat musim kawin atau ketika berkelahi dengan kucing lain, yang bisa sangat mengganggu, terutama di area pemukiman yang padat.

Tanpa program sterilisasi yang efektif, populasi kucing liar dapat berkembang biak dengan sangat cepat, menyebabkan peningkatan jumlah kucing liar yang bisa menjadi beban bagi lingkungan dan sumber daya yang ada. Selain itu, ada sebagian masyarakat yang mungkin merasa tidak nyaman atau takut dengan kehadiran kucing liar di sekitar tempat tinggal mereka, terutama bagi mereka yang alergi atau tidak terbiasa dengan hewan peliharaan. Dengan sosialisasi yang tepat, diharapkan masyarakat bisa lebih memahami cara berinteraksi dengan kucing liar secara bijaksana, mendukung

program-program sterilisasi dan adopsi, serta menciptakan lingkungan yang lebih harmonis bagi manusia dan kucing liar.

Informasi dan kampanye mengenai sterilisasi, adopsi, dan membawa kucing liar ke shelter serta tata caranya bukanlah topik pembahasan yang baru. Banyak informasi yang dapat ditemukan terutama di media digital maupun saluran penyelamatan hewan. Menurut Novelino (2021), ada banyak komunitas yang peduli terhadap anjing dan kucing liar, namun masih banyak masyarakat yang memusuhi hewan-hewan tersebut. Terlihat bahwa respon yang dibutuhkan dari masyarakat masih minim dan belum tersampaikan secara keseluruhan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya minat dan keefektifan dalam mencari informasi serta membaca bagi para remaja terkait sosialisasi kucing liar. Saat ini, para remaja lebih tertarik untuk menonton konten melalui media audio visual daripada membaca teks. Lebih spesifiknya, anak remaja dengan rentang usia 16-23 tahun memiliki pemahaman yang lebih luas dan lebih mudah mengingat serta memahami informasi jika dibantu dengan media objek visual yang bergerak seperti komik dan animasi.

*Motion graphic* dipilih sebagai media komunikasi visual karena melihat dari psikologi anak dan remaja yang umumnya lebih tertarik dengan gambar dan narasi cerita (Suwasono, 2016),. Dengan demikian, mereka akan lebih mudah menangkap informasi yang akan disampaikan dengan gambaran yang mudah dipahami oleh remaja. Penjelasan Octavia dan Fadilla (2017) juga mendukung bahwa *motion graphic* merupakan media informasi yang bertujuan

untuk memberikan pemahaman dan edukasi melalui video yang berisikan ilustrasi berupa animasi dalam melakukan pendekatan kepada target sasaran audien. Oleh karena itu, *motion graphic* digunakan sebagai media yang menarik karena bersifat efektif dalam upaya memberikan penyuluhan yang dapat meningkatkan rasa kepedulian terhadap kucing liar. *Motion graphic* dapat dijadikan sebagai batu loncatan awal agar Gen-Z dapat mengetahui isu di lingkungan sekitarnya dan sekaligus dapat mengambil tindakan yang bijak meliputi mendukung program sterilisasi, mengadopsi kucing liar, serta menyebarkan informasi mengenai pentingnya merawat dan tidak menelantarkan kucing.

Dalam menganalisis keefektifan unsur visual pada video *motion graphic* ini, Dikutip dari Gallagher & Paldy dalam Adelina Pakpahan (2021) Adapun elemen yang perlu diperhatikan pada *motion graphic* adalah sebagai berikut :

### **1.1 COMPOSITION**

Komposisi dalam seni rupa adalah penempatan atau aransemen unsur-unsur visual atau 'bahan' dalam karya seni, berbeda dari subyek. Dapat juga dianggap sebagai penataan elemen-elemen seni menurut prinsip seni rupa. Dalam seni rupa, komposisi mengacu pada prinsip penataan objek seni rupa secara teratur, dan saling melengkapi. Hal ini termasuk mengatur elemen visual sedemikian rupa sehingga menciptakan harmoni, ritme, dan keseimbangan, sehingga memastikan bahwa karya tersebut dapat dipahami, jelas, dan menarik bagi pengamat karya.

### **1.2 FRAME**

Dalam bidang seni rupa dan teknologi, seperti film, video, atau fotografi, frame mengacu pada elemen rangkaian gambar atau bingkai video. *Frame* dapat berupa gambar tunggal yang diambil oleh kamera atau bagian dari rangkaian gambar yang membentuk video. *Frame* juga dapat digunakan untuk menampilkan elemen struktur yang terdiri dari beberapa unit yang berfungsi sebagai elemen dekoratif sebagai komponen pembentuk estetika.

Dalam animasi 2D untuk menggambarkan posisi dan gerakan objek dalam suatu animasi. *Frame-by-frame* digunakan untuk membuat animasi yang lebih realistis dan detail. Misalnya, dalam membuat animasi karakter, *frame* digunakan untuk menggambarkan posisi tangan, kaki, dan wajah karakter dalam setiap *frame*.

### **1.3 FLOW**

Prinsip *flow* dalam *motion graphic* berfokus pada bagaimana elemen-elemen visual dan informasi disajikan dalam suatu animasi untuk mencapai efek yang efektif dan mudah dipahami.

Prinsip *flow* mempengaruhi bagaimana audiens memahami *motion graphic*, dimana ketika kecepatan animasi dan transisi diantara *frame* dapat mempengaruhi bagaimana informasi tersampaikan kepada audiens. Maka ketika kecepatan yang terlalu cepat atau terlalu lambat akan menghambat tersampainya informasi kepada audiens, transisi yang terlalu keras dan tidak teratur, emosi yang lemah atau ambigu, dan komposisi yang tidak baik atau tidak teratur dapat membuat audiens kesulitan untuk memahami dan tidak dapat menggugah emosi audiens. Seorang desainer harus mampu memadukan *frame* dan transisi dengan baik dan

sesuai emosi yang ingin dibangun agar dapat tersampainya informasi dengan baik.

### **1.4 TRANSISI**

Transisi dalam *motion graphic* merupakan perubahan dari satu elemen ke elemen lain yang dilakukan dengan cara yang tidak terputus. Transisi dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti *cut*, *dissolve*, dan *push*. *Cut* adalah perubahan yang instan dari satu elemen ke elemen lain, biasanya digunakan untuk mengganti elemen yang berbeda. *Dissolve* adalah perubahan yang dilakukan dengan mengubah tingkat transparansi dari dua elemen yang saling tumpang-tindih, sehingga elemen yang satu menjadi semakin nampak ketika sumber yang lain menjadi semakin transparan. *Push* adalah perubahan yang dilakukan dengan menggerakkan elemen ke arah tertentu, seperti atas, bawah, kanan, atau kiri, yang dapat menimbulkan kesan berbeda pada audiens.

### **1.5 TEKSTUR**

Prinsip tekstur dalam *motion graphic* berfokus pada bagaimana penggunaan warna, transparansi, efek visual, dan simulasi dapat digunakan untuk menciptakan ilusi tekstur pada objek yang digambarkan. Tekstur dapat digunakan untuk memberikan kesan fisik dan detail pada objek, sehingga meningkatkan kesan realistis dan interaksi dengan audiens. Dalam mencapai tekstur, penggunaan warna yang berbeda dapat digunakan untuk menciptakan tekstur yang berbeda, transparansi dapat digunakan untuk menciptakan tekstur yang lebih kompleks, efek visual seperti shading, lighting, dan shadow dapat digunakan untuk menciptakan tekstur yang lebih realistis, dan

simulasi dapat digunakan untuk menciptakan tekstur yang lebih realistis. Dengan demikian, prinsip tekstur dalam *motion graphic* berfokus pada bagaimana penggunaan berbagai teknik dapat digunakan untuk menciptakan ilusi tekstur yang lebih realistis dan meningkatkan kesan emosi yang dibangun demi meningkatkan interaksi.

### 1.6 SOUND

Prinsip sound dalam *motion graphic* berperan untuk memperjelas informasi dan membuatnya lebih realistis. Sound dapat digunakan untuk mengkomunikasikan informasi yang tidak dapat dilihat secara visual, mengatur emosi audiens, dan mengkomunikasikan kesan dan atmosfer yang sesuai dengan *motion graphic*. Dengan demikian, sound berperan sebagai elemen yang penting dalam meningkatkan kesan dan efek *motion graphic*, membuatnya lebih interaktif, menarik, dan efektif dalam mengkomunikasikan informasi dan membuat audiens merasa lebih terlibat.

### 1.7 EMOTION

Prinsip emosi dalam *motion graphic* berfokus pada bagaimana penggunaan elemen-elemen visual dan audio dapat digunakan untuk mengkomunikasikan emosi dan kesan pada audiens. Elemen-elemen visual seperti warna, tipografi, dan komposisi dapat digunakan untuk menciptakan kesan emosi yang sesuai dengan pesan yang disampaikan. Sementara itu, elemen audio seperti suara dan musik dapat digunakan untuk mengkomunikasikan emosi dan kesan yang lebih dalam.

### 1.8 INSPIRATION

Prinsip inspiration dalam *motion graphic* adalah bagaimana desainer dapat memperoleh inspirasi dari berbagai sumber untuk menciptakan *Motion Graphic* yang menarik dan efektif. Inspirasi dapat ditemukan di sekitar kita, seperti melalui desain lain, karya seni, musik, cerita, desain furnitur, alam, dan lain-lain. Kebanyakan desainer memiliki beragam buku desain yang seringkali mereka gunakan sebagai inspirasi. Memiliki sebanyak mungkin gambar, tulisan, atau objek yang menarik sangat penting untuk membuat *motion graphic* agar mendapatkan referensi ketika mencari ide baru.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pendekatan kualitatif sebagaimana dikemukakan oleh Anggito & Setiawan (2018). Pendekatan kualitatif memungkinkan analisis pengumpulan data dijabarkan secara deskriptif untuk menjelaskan fenomena yang terjadi dengan melibatkan berbagai metode penelitian.

Sebagai landasan teori, penelitian ini didukung oleh studi literatur dari berbagai sumber, termasuk jurnal ilmiah, skripsi, buku, serta website yang relevan. Kajian pustaka ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman mengenai *motion graphic* sebagai media komunikasi visual serta peranannya dalam menyampaikan pesan kepada audiens, khususnya dalam kampanye kesadaran terhadap kucing liar.

Selain itu, penelitian ini juga mengacu pada teori-teori terkait elemen desain visual dan efektivitas penyampaian pesan dalam media digital. Studi literatur yang digunakan akan menjadi dasar dalam menganalisis elemen visual dalam video *motion graphic* yang diteliti.

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan teknik analisis deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui dua tahap utama, yaitu studi literatur dan studi observasi.

#### 3.1 STUDI LITERATUR

Peneliti mengumpulkan data awal dari berbagai sumber tertulis, seperti buku, jurnal, dan artikel dari internet, yang membahas topik terkait motion graphic, kampanye sosial, serta preferensi audiens dalam menerima pesan visual.

#### 3.2 STUDI OBSERVASI DAN WAWANCARA

Untuk mendapatkan temuan empiris, peneliti melakukan analisis visual terhadap tiga video motion graphic berikut: (1) "Life of A Stray Cats Motion Graphic Journal"; (2) "Campaign Video - Adopt a Stray Dog or a Cat"; (3) "Motion graphic awareness campaign on stray cats"; Observasi ini dilakukan dengan mengamati elemen visual dalam video serta bagaimana pesan disampaikan kepada audiens.

Selain itu, data penelitian juga diperoleh melalui wawancara dengan 10 narasumber dari kalangan Gen-Z. Mereka diberikan beberapa pertanyaan terkait video motion graphic yang diunggah di platform YouTube, khususnya yang berisi informasi tentang kucing liar. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan opini dan preferensi visual dari Gen-Z, serta mengidentifikasi elemen dalam video yang dapat membangkitkan simpati mereka.

Hasil dari observasi dan wawancara ini akan digunakan untuk menganalisis sejauh mana efektivitas video motion graphic dalam menyampaikan pesan sosial serta bagaimana elemen desain visual memengaruhi persepsi dan respons audiens.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 LIFE OF A STRAY CATS MOTION GRAPHIC JOURNAL

Video berjudul "Life of A Stray Cats Motion Graphic Journal" Diunggah pada 9 Agustus 2021 oleh akun youtube "Hidayat Roslan" dan sudah ditonton sebanyak 47 kali, dibuat bertujuan untuk mengedukasi dan memberikan ajakan kepada audiens untuk peduli kepada kucing liar. Pada video ini narasumber sudah cukup ditunjukkan kehidupan dari kucing jalanan lewat foto-foto yang di berikan, cara penyampaian informasi cenderung lebih casual, videonya singkat dan padat namun kurang di dukung data dan bukti bukti namun banyak dari audiens kurang tertarik dengan style jurnal yang dibuat karena cenderung kaku .

##### 1. Composition



**GAMBAR 1. LIFE OF A STRAY CATS MOTION GRAPHIC JOURNAL (2021)**

Video menggunakan palet warna cerah dan kontras, seperti biru, oranye, dan hijau, yang membantu menarik perhatian audiens. Warna-warna ini memberikan kesan modern dan dinamis, sesuai dengan tema kreatif dan teknologi yang diusung dalam video tersebut.

Ilustrasi yang digunakan dalam video ini bersifat sederhana dan bersih, menggunakan garis tegas

dan bentuk geometris mempermudah pemahaman dan memberikan kesan profesional serta mudah diikuti oleh pemula.

Tata letak video diatur dengan baik, memastikan keseimbangan antara elemen visual dan teks. Elemen-elemen ditempatkan dengan rapi disekitar teks sehingga tidak menggagu visual utama, memberikan penjelasan tambahan tanpa mengalihkan perhatian dari elemen penting lainnya. Font yang digunakan adalah sans-serif yang bersih dan modern, memudahkan pembacaan di layar. Jenis font ini cocok dengan tema teknologi dan kreativitas. Ukuran font cukup besar untuk memastikan keterbacaan, dengan warna yang kontras terhadap latar belakang untuk meningkatkan visibilitas.

## 2. Flow



**GAMBAR 2. LIFE OF A STRAY CATS MOTION GRAPHIC JOURNAL (2021)**

Video dimulai dengan pembukaan yang menarik perhatian dengan pertanyaan menggunakan animasi cepat dan musik dinamis untuk menarik audiens. tujuan dan manfaat menonton dijelaskan dengan jelas di awal video, membuat audiens tahu apa yang akan mereka pelajari dan apa manfaatnya.

Video dipecah menjadi segmen-segmen yang jelas dan terorganisir, seperti penjelasan dasar, langkah-langkah yang harus dilakukan, dan contoh penerapan. Setiap segmen memiliki transisi yang halus untuk menjaga aliran

informasi tetap lancar. Materi disusun dari mulai konsep dasar hingga penyelesaian dan apa yang harus audiens lakukan.

Informasi disampaikan dengan kecepatan yang tepat, tidak terlalu cepat sehingga membingungkan, dan tidak terlalu lambat sehingga membosankan. Sesekali, video menggunakan jeda untuk menekankan poin penting atau untuk memberikan audiens waktu untuk mencerna informasi sebelum melanjutkan.

Di beberapa titik, audiens diajak untuk mempraktikkan sendiri atau merenungkan apa yang telah mereka pelajari. Video diakhiri dengan ringkasan poin-poin utama, membantu menegaskan kembali informasi yang telah disampaikan. Penutup juga mencakup ajakan untuk mempraktikkan apa yang telah dipelajari atau mengikuti langkah selanjutnya dalam pembelajaran, memberikan arah yang jelas bagi audiens.

## 3. Transition



**GAMBAR 3. LIFE OF A STRAY CATS MOTION GRAPHIC JOURNAL (2021)**

Transisi fade in dan fade out digunakan untuk membuka dan mengakhiri segmen video dengan halus dan tidak mendadak. Penggunaan cut cepat dan cross dissolve membantu dalam mempertahankan aliran visual tanpa mengganggu fokus audiens.

Anita Aulia

Animasi slide dan wipe digunakan untuk menggeser elemen grafis atau teks masuk dan keluar dari layar. Ini menciptakan dinamika visual yang menarik dan menjaga audiens tetap terlibat. Beberapa transisi menggunakan efek morphing untuk mengubah satu bentuk atau objek menjadi yang lain, memberikan kesan transisi yang lebih organik.

Transisi *masking* digunakan untuk memperkenalkan elemen baru dengan menutup elemen lalu membukanya secara perlahan. Elemen-elemen grafis mengikuti jalur gerakan tertentu selama transisi, memastikan bahwa perhatian audiens diarahkan ke bagian yang diinginkan dari video. Teks diubah secara kinetik dengan animasi yang menarik, seperti zoom in/out, rotate, dan scaling. Efek ketikan digunakan untuk menambahkan teks secara bertahap, menciptakan rasa antisipasi dan fokus pada pesan yang disampaikan sehingga menjaga fokus audiens.



#### 4. Texture

### **GAMBAR 4. LIFE OF A STRAY CATS MOTION GRAPHIC JOURNAL (2021)**

Video ini mengusung tema *journal motion graphic* maka kebanyakan dari *background* yang digunakan memiliki tekstur kertas jadul yang berwarna agak kekuningan dan elemen yang digunakan juga seperti goresan pensil atau stabilo yang menambah kesan jurnal asli, elemen foto polaroid dan tempelan-tempelan stiker juga menambah kesan jurnal pada video ini, banyak

juga dari ilustrasi yang menggunakan warna solid dan vektor grafis lalu ditambahkan bayangan yang membuat seolah elemen tersebut memiliki dimensi seperti stiker yang menempel diatas kertas, memberi kesan kepada audiens bahwa mereka sedang membuat jurnal.

#### 5. Sound

Video ini menggunakan musik latar yang ceria dan energik untuk menjaga pemirsa tetap tertarik. Musik latar dicampur dengan volume yang lebih rendah dibandingkan dengan narasi untuk memastikan tidak mengalahkan instruksi lisan, menjaga kejelasan dan fokus pada konten edukatif.

Nada suara narator bersahabat, pelafalan yang jelas dan dengan tempo sedang, memudahkan audiens untuk memahami. Tempo yang konsisten membantu menjaga pemahaman dan keterlibatan audiens. Video ini menggunakan efek suara yang halus untuk menyoroti tindakan atau transisi utama dalam proses animasi. Efek ini membantu menarik perhatian pada poin-poin tertentu dan menambah interaktivitas.

#### 6. Emotion

Secara keseluruhan, video ini menggunakan kombinasi narasi yang ramah, visual cerah, musik yang menyenangkan, dan efek suara yang tepat untuk membangkitkan emosi positif dan mendukung audiens untuk peduli. Elemen-elemen ini bekerja sama untuk membuat tutorial lebih menarik dan dapat diikuti dengan mudah.

### **4.2 CAMPAIGN VIDEO – ADOPT A STRAY DOG OR A CAT**

Video berjudul "Campaign Video - Adopt a Stray Dog or a Cat" Diunggah pada 14 November 2022 oleh akun youtube "Takumi-kun" dan sudah di tonton sebanyak 102 kali, dibuat bertujuan untuk meningkatkan kesadaran tentang adopsi kucing dan anjing liar.

Pada video ini narasumber menyukai adanya bukti data-data yang valid disertai gambar ilustrasi yang membuat narasumber tertarik, sehingga pesan-pesan yang disampaikan dikemas dengan baik dalam video yang sederhana mudah dimengerti sehingga membuat narasumber sadar bahwa dari data dan angka-angka yang disebutkan nyatanya banyak kucing yang terlantar disekitar kita. Namun kekurangan dari video campaign tersebut adalahnya banyaknya teks yang di perlihatkan beserta narasi sehingga terasa kurang efektif dan terkesan menambah durasi, lebih baik jika ditambahkan animasi dan narasi saja dibandingkan menampilkan teks.

### 1. Composition

Warna latar belakang abu-abu muda dan oranye cerah menciptakan kontras yang menarik dan menonjolkan elemen lainnya, sementara ilustrasi bergaya sederhana dan mudah dikenali, dengan garis-garis yang jelas, membantu menyampaikan pesan secara langsung. Tata letak video yang seimbang dengan teks di sebelah kiri dan ilustrasi di sebelah kanan menciptakan aliran visual yang harmonis, membuat pesan mudah diikuti dan dipahami oleh audiens.



**GAMBAR 5. CAMPAIGN VIDEO – ADOPT A STRAY DOG OR A CAT (2022)**

Gambar ini berfungsi sebagai bagian dari narasi visual untuk menyoroti perbedaan dan keberagaman, dengan jelas menampilkan kontras perbandingan anjing besar dan kecil dengan menyandingkan perbandingan jauh antara anjing kecil cihuahua dan anjing besar *great dane* digambarkan dengan sederhana dan tidak terlalu detail namun dapat mudah dikenali. Ilustrasi anjing berwarna coklat dan orang dengan kulit berwarna medium, memberikan kontras yang baik terhadap latar belakang. Komposisi seimbang antara teks dan gambar, menciptakan harmoni visual yang menarik tanpa mengalihkan fokus dari pesan utama.



**GAMBAR 6. CAMPAIGN VIDEO – ADOPT A STRAY DOG OR A CAT (2022)**

Warna latar belakang abu-abu muda dan oranye cerah menciptakan kontras yang menarik dan menonjolkan elemen lainnya, sementara ilustrasi bergaya sederhana dan mudah dikenali, dengan garis-garis yang jelas, membantu menyampaikan pesan secara langsung. Tata

Anita Aulia

letak video yang seimbang dengan teks di sebelah kiri dan ilustrasi di sebelah kanan menciptakan aliran visual yang harmonis, membuat pesan mudah diikuti dan dipahami oleh audiens.

Font yang digunakan adalah jenis tulisan tangan dan informal, menciptakan suasana akrab dan mudah didekati. Ukuran dan warna font cukup besar dan kontras dengan latar belakang, memastikan keterbacaan yang tinggi. Keseluruhan komposisi video ini bekerja secara harmonis untuk menarik perhatian audiens, menyampaikan informasi dengan jelas, dan memotivasi tindakan,

## 2. Flow



**GAMBAR 7.**  
**CAMPAIGN VIDEO ADOPT A STRAY DOG OR A CAT (2022)**

Video campaign ini memiliki aliran dan struktur narasi yang jelas. Diawali dengan pertanyaan dan pengenalan tema menggunakan teks dan ilustrasi yang menarik perhatian, narasi kemudian berkembang dengan penjelasan lebih mendalam tentang pentingnya mengadopsi hewan dari penampungan. Transisi antar segmen dilakukan dengan halus, agar aliran informasi tidak terputus dan mudah diikuti. Ritme video disesuaikan dengan kecepatan narasi dan variasi visual ilustrasi untuk menjaga

minat audiens agar tetap mendengarkan. Harmoni antara musik latar dan narasi suara memperkuat pesan yang disampaikan, menciptakan pengalaman menonton yang lancar dan mengajak audiens untuk mengadopsi kucing liar. Narasi suara jelas dan mudah diikuti, dengan intonasi yang mendukung pesan persuasif video.



**GAMBAR 8. CAMPAIGN VIDEO – ADOPT A STRAY DOG OR A CAT (2022)**

## 3. Transition

Video ini sering menggunakan fade-in dan fade-out yang halus antara adegan, membantu mengalihkan fokus audiens tanpa gangguan. Ini memberikan kesan profesional dan memastikan bahwa perubahan antar segmen tidak terasa tiba-tiba atau mengejutkan.



**GAMBAR 9. CAMPAIGN VIDEO – ADOPT A STRAY DOG OR A CAT (2022)**

Ada beberapa penggunaan efek zoom untuk memperbesar atau memperkecil elemen visual tertentu. Misalnya, ketika menyoroti ilustrasi anjing atau teks penting, zoom-in digunakan untuk menarik perhatian dan menambah dramatisasi. Sebaliknya, zoom-out membantu menempatkan elemen tersebut bersama elemen lainnya dalam satu frame. Video

menggunakan perpindahan antar ilustrasi dengan cara yang menarik, seperti animasi yang bergerak dari satu gambar ke gambar berikutnya. Ini tidak hanya membuat visual lebih dinamis tetapi juga membantu menjaga kelanjutan cerita dengan cara yang menyenangkan.

Transisi antar segmen tetap konsisten dengan palet warna dan gaya ilustrasi keseluruhan video, yang membantu menjaga kesatuan visual. Warna latar belakang yang serupa dan penggunaan ilustrasi dengan gaya yang sama memastikan bahwa transisi terasa alami dan bagian dari satu narasi berkesinambungan. Transisi dalam video ini sering disinkronkan dengan poin-poin penting dalam narasi audio. Misalnya, ketika narasi berpindah topik atau menekankan informasi penting, transisi visual yang sesuai terjadi, membantu menekankan pesan dan memudahkan audiens mengikuti alur cerita.

### 1. *Texture*



**GAMBAR 10. CAMPAIGN VIDEO – ADOPT A STRAY DOG OR A CAT (2022)**

Video ini menggunakan tekstur ilustrasi dan visual yang halus juga minimalis untuk memberikan tampilan bersih dan sederhana. Latar belakang dengan warna solid dan pola sederhana menjaga fokus pada ilustrasi dan teks utama. Karakter dan elemen visual lainnya

memiliki tekstur yang halus dengan penggunaan bayangan dan gradient ringan untuk menambah dimensi dan kedalaman tanpa mengganggu perhatian. Penggunaan tekstur yang konsisten membantu menciptakan kesan yang harmonis dan profesional, mendukung pesan informasi yang ingin disampaikan.

### 2. *Sound*

Sound dalam video ini memainkan peran penting dalam menyampaikan pesan dan menjaga perhatian audiens terutama musik latar yang ceria dan optimis, yang cocok dengan tema positif dan menggugah kampanye adopsi hewan. Musik membantu menciptakan suasana yang hangat dan menyenangkan, membuat audiens merasa nyaman dan terhubung dengan pesan video.

Narator dalam video memiliki suara yang jelas dan ramah, yang membuat informasi mudah dipahami dan menarik. Narator menggunakan intonasi dan ritme yang tepat untuk menjaga keterlibatan audiens dan menekankan poin-poin penting dalam kampanye.

Efek suara tambahan seperti suara anjing menggonggong atau suara-suara lingkungan lainnya digunakan secara selektif untuk menambah elemen realisme dan memperkaya pengalaman audiovisual.

### 3. *Emotion*

Video ini secara efektif menggunakan elemen visual, narasi, musik, dan efek suara untuk membangkitkan emosi audiens. Ekspresi visual dan cerita yang menggugah, dikombinasikan dengan musik yang mendukung, menciptakan

Anita Aulia

pengalaman emosional yang kuat. Hal ini dirancang untuk menginspirasi audiens untuk berempati dengan hewan yang membutuhkan rumah dan mendorong tindakan nyata untuk mengadopsi daripada membeli hewan peliharaan.

#### **4.3 MOTION GRAPHIC AWARENESS CAMPAIGN ON STRAY CATS**

Video berjudul "Motion Graphic Awareness Campaign on Stray Cats" Diunggah pada 14 november 2020 oleh akun youtube "Tengku Fauzan J" dan sudah di tonton sebanyak 204 kali, dibuat bertujuan untuk meningkatkan kesadaran tentang adopsi kucing dan anjing liar.

Pada video ini narasumber menyukai adanya bukti data-data yang valid disertai gambar ilustrasi yang membuat narasumber tertarik, sehingga pesan-pesan yang disampaikan dikemas dengan baik dalam video yang sederhana mudah dimengerti dan membuat narasumber sadar bahwa dari data dan angka-angka yang disebutkan nyatanya banyak kucing yang terlantar disekitar kita. kata-kata dan intonasi narasi dapat membangun emosi audiens ditambah ilustrasi yang sederhana video ini paling banyak disukai narasumber karena penyampaian pesan yang singkat, padat dan dapat membangun rasa peduli

Berikut hasil analisis yang dibuat :

##### *1. Composition*

Did you know?



#### **GAMBAR 11. MOTION GRAPHIC AWARENESS CAMPAIGN ON STRAY CATS (2020)**

Video menggunakan palet warna cerah dan kontras untuk menarik perhatian audiens. Warna-warna seperti biru, kuning, dan putih sering muncul untuk menyoroti poin penting dan menciptakan suasana yang dinamis. Warna yang digunakan konsisten sepanjang video, membantu menciptakan identitas visual yang membangun kesatuan dan memudahkan audiens untuk mengikuti narasi.

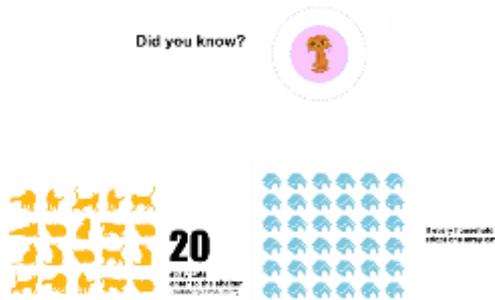
Ilustrasi dalam video bergaya kartun dengan garis yang bersih dan bentuk sederhana. Ini membuat visual mudah dikenali dan menarik bagi audiens dari berbagai usia. Meskipun sederhana, ilustrasi mengandung detail yang cukup untuk menggambarkan ekspresi dan tindakan karakter, membantu menyampaikan pesan emosional dan praktis.

Tata letak video sangat teratur dengan elemen-elemen visual yang ditempatkan secara strategis untuk mengarahkan mata audiens. Teks biasanya ditempatkan di bagian bawah atau samping layar untuk tidak menghalangi ilustrasi utama.

Penggunaan ruang kosong yang baik membantu menjaga tata letak tetap bersih dan tidak berantakan, memungkinkan fokus pada elemen penting tanpa gangguan visual. Font yang digunakan adalah jenis sans-serif yang modern dan mudah dibaca, mendukung estetika

keseluruhan video. Ukuran font cukup besar dan menggunakan warna yang kontras dengan latar belakang, memastikan keterbacaan yang optimal di berbagai perangkat.

## 2. Flow



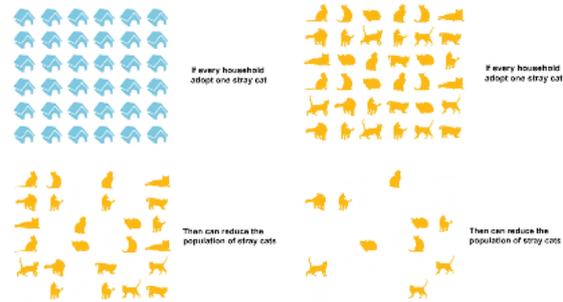
**GAMBAR 12. MOTION GRAPHIC AWARENESS CAMPAIGN ON STRAY CATS (2020)**

Video dimulai dengan pengenalan singkat tentang masalah kucing liar, menggunakan statistik dan fakta untuk menarik perhatian audiens dan menetapkan konteks. Setelah pengantar, video beralih ke penjelasan lebih rinci tentang dampak kucing liar pada masyarakat dan hewan itu sendiri, serta solusi yang diusulkan seperti adopsi dan sterilisasi. Bagian klimaks video menyoroti kisah sukses adopsi atau intervensi yang berhasil, menampilkan gambar sebelum dan sesudah yang dramatis untuk menekankan perubahan positif.

Video diakhiri dengan ajakan bertindak yang kuat, mendorong audiens untuk terlibat melalui adopsi, donasi, atau penyebaran kesadaran tentang masalah ini. Setiap segmen memiliki fokus visual yang jelas, dengan elemen grafis dan teks yang terorganisir secara logis. Ini membantu audiens untuk mengikuti alur cerita tanpa kebingungan. Kecepatan penyampaian informasi diatur dengan baik, memberikan cukup

waktu bagi audiens untuk mencerna setiap poin sebelum melanjutkan ke poin berikutnya.

## 3. Transition



**GAMBAR 13. MOTION GRAPHIC AWARENESS CAMPAIGN ON STRAY CATS (2020)**

*Fade-ins* dan *Fade-outs* digunakan di awal dan akhir segmen untuk menciptakan transisi yang lembut, membantu memisahkan topik. Memberikan jeda yang memungkinkan audiens untuk memproses informasi sebelumnya sebelum melanjutkan. Menggunakan transisi Slide untuk berpindah, menjaga mata audiens tetap terarah dan fokus. Membuat alur keterlanjutan satu sama lain.

Transisi Zoom digunakan untuk fokus pada detail tertentu atau memperkenalkan elemen baru secara bertahap. Menarik perhatian pada poin penting dan menambahkan kedalaman pada penceritaan visual.

Transisi cut to digunakan untuk menjaga kecepatan dan keterlibatan audiens, menambahkan urgensi dan energi pada video, membuat audiens tetap tertarik dan tidak bosan.

Transisi morphing, Objek berubah bentuk secara mulus, menarik secara visual dan dapat melambangkan perubahan. Membantu menyampaikan pesan tentang transformasi dan perbaikan, sesuai dengan tema membantu kucing liar.

Transisi overlay, teks yang muncul dan menghilang dengan halus untuk memberikan informasi tambahan tanpa mengganggu alur. Memastikan audiens menerima detail yang diperlukan sambil tetap fokus dalam konten visual.

#### 4. *Texture*



**GAMBAR 14. MOTION GRAPHIC AWARENESS CAMPAIGN ON STRAY CATS (2020)**

Transisi overlay, teks yang muncul dan menghilang dengan halus untuk memberikan informasi tambahan tanpa mengganggu alur. Memastikan audiens menerima detail yang diperlukan sambil tetap fokus dalam konten visual. Menggunakan latar belakang dengan tekstur halus dan polos yang tidak mengganggu fokus utama pada karakter dan objek. Karakter kucing dan elemen lain dalam video memiliki tekstur sederhana dan bersih, memberikan kesan yang ramah dan mudah dikenali. Tekstur halus pada elemen seperti bulu kucing atau permukaan jalan memberikan nuansa realistis secara sederhana. Penggunaan tekstur yang minimalis membantu menjaga perhatian audiens pada pesan utama dan naratif. Tekstur yang halus dan minimalis menciptakan pengalaman menonton yang nyaman dan tidak melelahkan mata.

#### 5. *Sound*

Musik latar dalam video ini memiliki nada yang lembut dan emotif, membantu menciptakan suasana yang mendukung tema kepedulian terhadap kucing liar. Melodi yang dimainkan dengan instrumen akustik memperkuat pesan emosional dari video, mengajak audiens merasakan empati terhadap kucing liar.

Beberapa efek suara seperti angin atau suara lingkungan ditambahkan untuk memberikan nuansa yang lebih nyata dan hidup. Suara kucing yang sesekali muncul menambah elemen realistis dan mengingatkan audiens akan subjek utama dari video. Narasi disampaikan dengan suara yang tenang dan jelas, menggunakan intonasi yang ramah dan penuh empati. Ini membantu menyampaikan informasi dengan cara yang mudah dipahami dan emosional. Narator memastikan setiap kata terdengar jelas, mendukung visual yang ada dan memastikan pesan tersampaikan dengan baik.

#### 6. *Emotion*



**GAMBAR 15. MOTION GRAPHIC AWARENESS CAMPAIGN ON STRAY CATS (2020)**

Gambar-gambar kucing liar yang terlihat kurus dan terlantar menciptakan rasa kasihan dan kepedulian. Detail tekstur pada kucing dan elemen penting lainnya membantu menciptakan ikatan emosional antara audiens dan subjek video.

Kombinasi musik latar, efek suara, dan narasi menciptakan pengalaman yang emosional dan mendalam, mengajak audiens untuk merasakan dan merenungkan pentingnya isu yang disampaikan. Melodi yang dimainkan dengan instrumen akustik memperkuat pesan emosional, mengajak audiens merasakan empati terhadap kucing liar.

Kata-kata yang digunakan dalam narasi dirancang untuk mengajak audiens merasakan apa yang dirasakan oleh kucing liar, menekankan

## 5. KESIMPULAN

*Motion graphic* merupakan seni visual bergerak yang menggabungkan elemen desain, animasi, dan suara untuk menciptakan karya yang dinamis dan menarik. *Motion graphic* digunakan untuk menyampaikan pesan, menceritakan cerita, atau mengkomunikasikan informasi dengan cara yang lebih menarik dibandingkan dengan media statis. Dalam pengolahannya perlu diperhatikan kesatuan dan prinsip *motion graphic* diantaranya adalah komposisi, frame, flow, tekstur, inspirasi, emotion, sound, dan transition. Pada penelitian kali ini, penulis menganalisis mengenai keefektifan *motion grafis* sebagai media penyampaian campaign pada video "Life of A Stray Cats Motion Graphic Journal", "Campaign Video - Adopt a Stray Dog or a Cat", "Motion graphic awareness campaign on stray cats". Metode yang digunakan pada penelitian adalah metode pendekatan kualitatif dan wawancara yang diolah melalui analisis deskriptif

Dari 3 video *motion graphic* yang mengusung campaign adopsi kucing liar diatas beberapa

pentingnya tindakan untuk membantu mereka. Emosi yang dibangkitkan melalui elemen-elemen ini mendorong audiens untuk bertindak, baik melalui adopsi, sterilisasi, atau penyebaran informasi tentang pentingnya merawat kucing liar.

elemen yang paling efektif diantara lainnya adalah, aspek penggunaan animasi simpel dan sederhana dibandingkan teks lebih dapat menarik mata audiens agar tetap fokus dan memperhatikan video dari awal hingga akhir, penggunaan teks yang terlalu banyak dan padat malah akan membuat audiens menjadi malas membaca disamping itu narator yang terus membacakan teks yang ada di layar membuat kesan seperti mendongeng dan membuat fokus audiens hilang, teks bisa digunakan pada hal hal inti dari pembahasan yang ingin di tonjolkan dan bisa digunakan sebagai penekanan pada topik pembahasan, teks yang terlalu kecil membuat audiens terlalu fokus dan akan mengganggu alur penyampaian informasi.

Penggunaan pertanyaan di awal pembukaan video membuat audiens merasa terlibat dan ikut dalam alur penyampaian informasi, narasi dari narator yang menggunakan intonasi bertanya dan tidak kaku juga dapat membangun pendekatan dengan audiens agar memberi kesan akrab dan mudah di dekati, sebaliknya jika narator memiliki intonasi yang datar dan kaku

Anita Aulia

akan membuat audiens bosan karena tidak ada ritme naik turunnya suara dari narator.

Penggunaan ilustrasi yang lucu dan simple sangat berpengaruh karena audiens akan langsung fokus pada ilustrasi dan membangun rasa simpati lewat penggambaran ilustrasi tersebut, ilustrasi yang dilebih-lebihkan seperti membuat kucing menjadi kurus juga dapat menarik simpati dan rasa kasihan dari audiens dan membuat mereka sadar bahwa isu overpopulasi kucing jalanan sangat penting.

Setelah audiens menonton video tersebut banyak dari mereka bersimpati dan sadar akan isi kucing jalanan, ada sebagian dari mereka yang ingin memulai street feeding dan mengadopsi kucing-kucing tersebut atau hanya sekedar membawa kucing jalanan ke *vet*.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Hikami, A. T. P., Agus, R. M. & Wiwi, i. (2022). *Bijak Street Feeding Sebagai Tindakan Preventif Overpopulasi Kucing Jalanan*. Bandung. Eproceeding itenas. (2)
- Novelino, A. (2021). *Overpopulasi Kucing Tak Bertuan di Ibu Kota*. Jakarta. CNN Indonesia <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20210228174335-22-611917>
- M, Rifaldi & Zubaidah. (2023). *Motion Comic Legenda Danau Kembar*. Kota Padang. FBS Universitas Negri Padang. (1)
- Suwasono, A.A. (2016). *Pengantar Animasi 2D Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional*. Yogyakarta. ISI Yogyakarta. (4)
- Octavia, D & Fadilla, A. N. (2017). *Perancangan Kampanye Soaial Pencegahan Kanker Serviks Terhadap Remaja Wanita Di Kota* Jakarta. Jakarta. *Jurnal Demandia* Vol.2 No.2
- Anggito A. & Setiawan J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Adelina P. & Alvanov Z. M. (2021). *The Genius Of Marie Curie*. Bandung : *Jurnal Komunikasi Visual Wimba* Volume 12, No.2, 2021, Hal. 96-109