



# Perancangan Storyboard Motion Graphic Kesiapan Kerja Pada Perkembangan Artificial Intelligence

Bisyri Musthofa<sup>1</sup>, Diana Aqidatun Nisa<sup>2</sup>, Aryo Bayu Wibisono<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, UPN "Veteran" Jawa Timur

<sup>2</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, UPN "Veteran" Jawa Timur

## ARTICLE INFO

## ABSTRACT

Article history:

Received Februari 2025

Received in revised form April 2025

Accepted Mei 2025

Available online Juli 2025

*The development of AI has fundamentally transformed the professional ecosystem, creating a series of contemporary challenges for Generation Z preparing to enter the work arena. This study focuses on the development of motion graphic storyboards as an educational instrument to enhance Generation Z's employability capabilities for the AI era. Implementing a hybrid research methodology, data collection was conducted through digital surveys and in-depth dialog with experts to explore perceptions on the implications of AI on employment and the strategic competencies needed to adapt. The research findings indicate that Generation Z shows substantial awareness of the urgency of skills upgrading and transfer, although there is still a lack of clarity in understanding the concrete consequences of AI on future employment prospects. The motion graphic design developed presents an adaptive approach through an engaging storyline, narrative visualization, and interactive character elements, with an emphasis on the concepts of T-Shaped Skills and Transferable Skills.*

*The research concludes that professional readiness in the era of AI digitalization requires not only technological understanding, but also adaptive flexibility, creativity, and synergy between human capacity and digital systems. Motion graphics were identified as the optimal medium to convey knowledge and strengthen Generation Z's position in anticipating future professional dynamics.*

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

## 1. Introduction

Perkembangan teknologi pada abad terakhir ini mengalami peningkatan yang signifikan di berbagai sektor industri, terutama dalam penggunaan teknologi informasi dan *Internet of Things (IoT)*. Dengan kehadiran teknologi tersebut memudahkan berbagai kegiatan atau aktivitas manusia. Masa dimana kita hidup sekarang merupakan masa transformasi otomatisasi besar, atau yang biasa kita sebut Era Revolusi Industri 4.0. Revolusi Industri 4.0 ditandai dengan intervensi sistem cerdas dan otomatisasi pada industri yang didukung oleh *Machine Learning* dan *Artificial Intelligence (AI)* (1).

Perkembangan teknologi *Artificial Intelligence (AI)* telah membawa perubahan signifikan dalam lanskap dunia kerja. Penggunaan *Artificial Intelligence (AI)* telah mengubah proses dan

metode kerja, sosial, dan berpikir dalam kehidupan sehari-hari (2). Menurut *World Economic Forum*, dalam 5 tahun ke depan diproyeksikan akan ada 83 juta pekerjaan yang hilang dan 69 juta pekerjaan baru yang akan muncul (3). Menurut Saadia Zahidi, Direktur Utama *World Economic Forum* pada acara "2023 Future of Jobs Report Media Briefing", mengatakan bahwa dampak AI terhadap pekerjaan sangat signifikan, namun dapat dikelola dengan fokus pada "reskilling" dan "upskilling" pekerja. Beberapa bidang pekerjaan akan mengalami peningkatan permintaan, seperti *AI Specialist, Big Data Specialist, Sustainability Specialist, Environmental Protection Specialist, dan Business Analyst*. Di Indonesia sendiri, *McKinsey & Company* memperkirakan 23 juta pekerjaan akan tergantikan oleh teknologi, namun akan muncul 27-46 juta pekerjaan baru (4).

Jenis pekerjaan yang diperkirakan akan sangat terkena dampak AI yaitu pekerjaan yang bersifat repetitif, pekerjaan yang mengikuti prosedur yang sangat spesifik dan tidak memerlukan banyak improvisasi akan mengalami penurunan dari 35% menjadi 17% pada tahun 2030 (5). Transformasi digital ini beriringan dengan masa transisi Generasi Z (lahir 1997-2012) memasuki dunia kerja. Data Survei Angkatan Kerja Nasional menunjukkan penurunan signifikan dalam penyerapan tenaga kerja formal dari 21,9% (2016-2017) menjadi 13,6% (2021-2022) (6). Hal ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara keterampilan lulusan dengan kebutuhan industri.

Hasil survei online melalui kuesioner menunjukkan mayoritas responden Gen Z menunjukkan tingkat kepercayaan yang signifikan terhadap kemungkinan AI mengambil alih peran manusia dalam pekerjaan di masa depan. Mayoritas responden (81,8%) juga menyadari pentingnya pengembangan keterampilan (*upskilling*) dan pemerolehan keterampilan baru (*reskilling*). Namun, terdapat kekhawatiran signifikan tentang potensi AI mengambil alih peran manusia dalam pekerjaan, dengan 58,2% responden menjawab "mungkin" dan 23,6% menjawab "ya". Data ini mengindikasikan adanya ambiguitas persepsi dan kurangnya pemahaman mendalam mengenai implikasi nyata AI terhadap lapangan kerja.

Perlunya strategi yang kuat untuk mengedukasi generasi muda terkait pemahaman serta langkah proaktif dalam menghadapi dampak AI pada dunia pekerjaan di masa depan. Salah satu strategi yang efektif dalam penyampaian suatu informasi adalah melalui konten sosial media, terutama pada generasi muda yang cenderung menggunakan sosial media dalam mendapatkan informasi (7). Media sosial dalam proses pembelajaran membantu beradaptasi dengan preferensi belajar Gen Z, yang cenderung mengutamakan penggunaan teknologi dalam semua aspek kehidupan, termasuk pendidikan (8). Gen Z menyukai pembelajaran dalam format digital yang menarik dan interaktif karena dapat mendorong mereka dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran (9). Materi pembelajaran berupa video tutorial, animasi, atau infografis dapat memudahkan Gen Z dalam memahami suatu informasi, hal ini sejalan dengan kecenderungan Gen Z yang bereaksi lebih cepat dan belajar lebih efektif melalui visual (10). Gaya belajar audio visual adalah pilihan ideal bagi Gen Z pada era digital.

Menurut Michael Betancourt, *motion graphic* menggunakan kombinasi video, animasi, dan audio untuk menciptakan konten multimedia yang menarik dan mudah dipahami (11). Video animasi dapat mudah dipahami sehingga cocok sebagai media pembelajaran, video animasi dapat dimodifikasi sedemikian rupa agar tidak membosankan dan lebih menarik untuk dilihat (12). Media ini dinilai sesuai dengan karakteristik Gen Z yang lebih responsif terhadap konten visual dan digital. Perancangan ini bertujuan untuk membangun kesiapan kerja Generasi Z di era AI, dengan fokus pada strategi pengembangan keterampilan yang relevan untuk menghadapi transformasi digital dalam dunia kerja.

## 2. Research Method

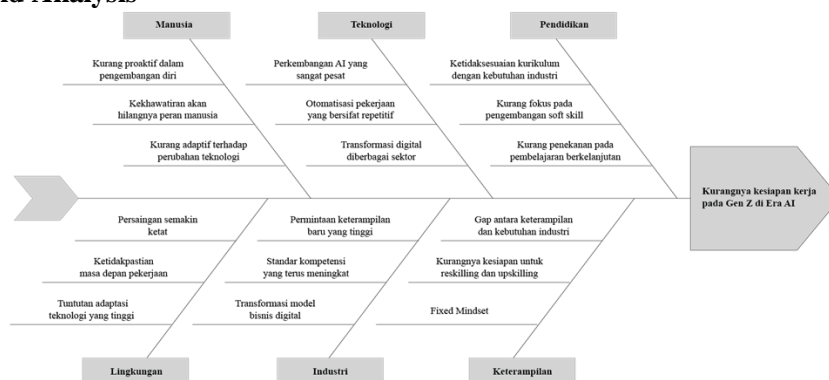
Penelitian ini mengimplementasikan metode pendekatan campuran (*mixed method*) yang mengintegrasikan metode kualitatif dan kuantitatif secara sistematis. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk memperoleh pemahaman komprehensif mengenai fenomena yang diteliti, dengan mempertimbangkan dampak AI terhadap transformasi dunia kerja serta respon proaktif Generasi Z

dalam menghadapinya. Pendekatan kualitatif diimplementasikan melalui wawancara dengan beberapa pengguna AI untuk mendapatkan perspektif individual dan wawancara dengan ahli *motion graphic* untuk memperoleh wawasan secara mendalam mengenai *motion graphic*, sementara pendekatan kuantitatif memfasilitasi pengumpulan data dengan melakukan survei mengenai urgensi dan kekhawatiran Generasi Z terhadap pengaruh AI di dunia pekerjaan. Metode pendekatan campuran (*mixed method*) memiliki keunggulan lebih karena memungkinkan eksplorasi fakta yang lebih menyeluruh, menghasilkan jawaban yang lebih kompleks, mendorong adanya kolaborasi, memberikan kebebasan dalam sudut pandang, memperluas ragam metode yang digunakan, serta menghasilkan kesimpulan yang lebih kuat (13).

Data Primer dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara langsung terhadap subjek penelitian, dan melakukan survei secara online yang didistribusikan kepada responden yang memenuhi kriteria sampling untuk mendapatkan data yang lebih meluas. Data sekunder digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat data primer dan diperoleh dari berbagai literatur dan sumber yang kredibel, meliputi laporan dari institusi terkait, publikasi jurnal, buku, hingga artikel.

Selain itu, penelitian ini memanfaatkan metode diagram *fishbone* (*ishikawa*) sebagai alat identifikasi akar masalah. Melalui pendekatan ini, masalah dianalisis dengan mengkategorikan penyebab potensial berdasarkan aspek-aspek yang teridentifikasi, sehingga memungkinkan perumusan solusi yang tepat sasaran. Teknik ini membantu memetakan hubungan sebab-akibat secara visual untuk memudahkan evaluasi menyeluruh terhadap kompleksitas permasalahan.

### 3. Results and Analysis



Gambar 1. Analisis Fishbone

Analisis *fishbone* pada gambar 1 mengidentifikasi bahwa ketidaksiapan Generasi Z dalam menghadapi dunia kerja di era AI merupakan masalah multidimensi yang melibatkan enam aspek kunci. Pertama, dari aspek manusia, Gen Z menghadapi tantangan internal berupa hambatan psikologis, seperti kurangnya inisiatif untuk pengembangan diri, kecemasan akan tergantikannya peran manusia oleh teknologi, serta kesulitan beradaptasi dengan inovasi terbaru. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi intrinsik dan pola pikir adaptif masih perlu ditingkatkan untuk mengatasi resistensi terhadap perubahan.

Transformasi digital di berbagai industri menuntut Gen Z untuk terus meningkatkan kompetensi teknis, seperti penguasaan alat berbasis AI, sementara sistem pendidikan dan pelatihan belum sepenuhnya menjawab kebutuhan ini. Selain itu, otomatisasi tugas rutin menyebabkan pergeseran permintaan keterampilan ke arah yang lebih kompleks dan kreatif.

Sistem pendidikan menjadi faktor kritis berikutnya. Kurikulum yang ada dinilai belum selaras dengan kebutuhan industri modern, terutama dalam hal pengembangan *soft skill* (seperti komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah) serta penanaman budaya pembelajaran seumur hidup. Lingkungan kerja yang semakin kompetitif dan tidak pasti turut memperburuk situasi. Gen Z dihadapkan pada ketidakjelasan prospek karier jangka panjang, serta tekanan untuk cepat

beradaptasi dengan teknologi baru. Kondisi ini memicu stres dan rasa tidak aman, terutama bagi mereka yang belum memiliki keterampilan atau jaringan pendukung yang memadai.

Dari perspektif industri, perubahan model bisnis berbasis digital dan persaingan global menuntut tenaga kerja dengan kemampuan spesifik, seperti analisis data, pemrograman, dan manajemen teknologi. Di sisi lain, bisnis dituntut untuk lebih responsif dalam memberikan pelatihan dan kesempatan pengembangan karyawan. Generasi Z dinilai kurang memiliki kompetensi teknis yang relevan, sementara keengganan untuk keluar dari zona nyaman dan mempelajari hal baru memperlebar kesenjangan antara kemampuan mereka dengan kebutuhan industri (6).

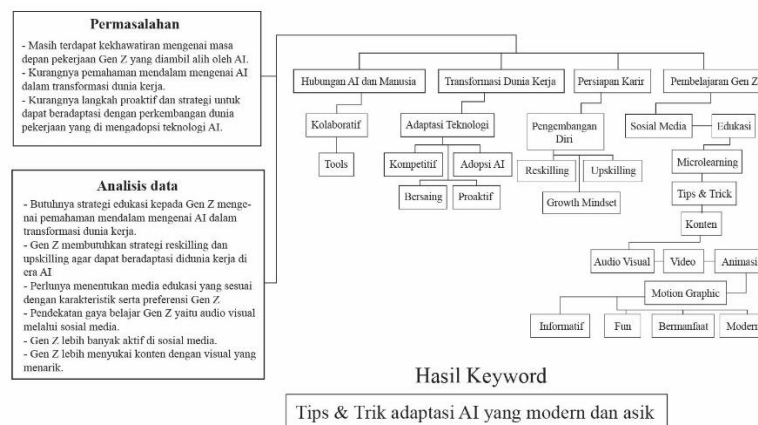
Kecerdasan Buatan (AI) telah mengubah secara signifikan lanskap pekerjaan, terutama dalam meningkatkan efisiensi proses operasional. Meskipun AI dipandang sebagai alat yang kuat untuk meningkatkan produktivitas, peran manusia tetap penting untuk memastikan kualitas hasil kerja. Untuk beradaptasi dengan era AI, pemahaman dan kemampuan adaptasi terhadap teknologi ini sangat penting. Responden menekankan pentingnya literasi AI agar individu dapat memanfaatkannya sebagai alat bantu.

*Motion graphic* diidentifikasi sebagai media edukasi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman publik tentang AI. Media ini mampu menyederhanakan informasi kompleks menjadi visual yang menarik dan mudah dipahami (11). Dalam perancangannya, kualitas konten dan narasi menjadi hal utama yang perlu diperhatikan, dengan elemen visual sebagai pendukung. Desain perlu disesuaikan dengan platform distribusi untuk menjangkau audiens secara optimal.

Secara keseluruhan, kesiapan menghadapi era AI tidak hanya bergantung pada penguasaan teknologi, tetapi juga pada kemampuan adaptasi, kreativitas, dan kolaborasi manusia dengan sistem digital. Edukasi melalui *motion graphic*, pembaruan kurikulum pendidikan, dan sinergi antara industri dan akademisi adalah langkah strategis untuk membentuk generasi yang tangguh dalam menghadapi disrupsi teknologi.

### 3.1. Keyword

Penggunaan kata kunci dalam perancangan *motion graphic* berperan penting untuk memfokuskan penyampaian pesan inti video. Kata kunci ini sebagai dasar pengembangan konsep dan proses kreatif, termasuk penyusunan *storyline*, *storyboard*, serta pemilihan elemen visual yang relevan.



Gambar 2. Keyword

Makna konotasi dari *keyword* ini mencakup sebuah ajakan untuk mendorong generasi Z agar lebih adaptif, proaktif, memiliki *growth mindset* serta kompetitif dalam dunia pekerjaan ketika sebuah industri sudah mengadopsi AI. Upaya ini menggunakan pendekatan yang menyenangkan

*Perancangan Storyboard Motion Graphic Kesiapan Kerja Pada Perkembangan Artificial Intelligence*

dan mudah, dengan memberikan tips dan trik yang dapat dilakukan oleh generasi Z dalam pengembangan diri mereka. Harapannya, generasi Z dapat mempersiapkan diri untuk menghadapi perubahan zaman dan mencapai masa depan yang lebih baik.

### 3.2. Konsep Verbal

Untuk menjangkau target audiens yang merupakan *digital natives* dengan preferensi kuat terhadap konten visual, pesan akan disampaikan melalui *motion graphic* dengan visual yang menarik dan kompleks. Narasi akan menggunakan sudut pandang orang pertama, dengan AI sebagai karakter utama yang menceritakan tentang dirinya. Pendekatan ini dipilih untuk menciptakan keunikan dan membedakan video edukasi *motion graphic* ini dari yang lain. Bahasa yang digunakan dalam video ini adalah Bahasa Indonesia dengan gaya komunikasi non-formal dan santai. Hal ini disesuaikan dengan preferensi generasi Z yang cenderung menyukai konten edukasi yang disampaikan dengan cara yang lebih rileks dan mudah dicerna (9).

#### A. Sinopsis

Judul yang digunakan pada video ini yaitu “AI di Dunia Kerja, Peluang atau Tantangan?”. Isi konten video ini didasarkan pada kata kunci "Tips & Trik Adaptasi AI yang Modern dan Asik". Informasi akan disajikan secara bertahap dan terstruktur untuk memfasilitasi pemahaman audiens terhadap konsep yang kompleks.

Video *motion graphic* ini memberikan wawasan serta langkah-langkah strategi yang diperlukan dalam menghadapi dunia pekerjaan di era AI. Video *motion graphic* ini memberikan pemahaman yang menyeluruh, dimulai dari pengenalan konsep dasar AI hingga strategi adaptasi di era digital. Pada awal video, audiens diajak untuk memahami bahwa AI bukanlah inovasi yang baru muncul, melainkan teknologi yang telah lama ada. Tidak hanya itu, video ini memberikan contoh AI sederhana yang ada disekitar kita. Selanjutnya, narasi mengalir ke arah transformasi dunia kerja akibat pengaruh AI. Bagian utama dari perancangan ini adalah mengenai strategi pengembangan diri yang dibutuhkan agar tetap relevan di tengah perkembangan AI. Audiens akan diberikan pemahaman tentang pentingnya *reskilling* dan *upskilling* sebagai langkah utama bagi seorang individu dalam menghadapi perubahan di dunia kerja, hingga cara beradaptasi dari suatu industri ke industri yang berbeda.

### 3.3 Konsep Visual

#### A. Gaya Visual

Gaya ilustrasi yang akan diterapkan pada perancangan ini yaitu *flat design*. Gaya ilustrasi ini digunakan agar video *motion graphic* terkesan sederhana, modern, minimalis, dan tetap menarik sehingga dengan informasi dapat tersampaikan dengan baik (14). Keseluruhan ilustrasi dan aset desain lainnya akan berupa *flat design* dan bernuansa teknologi. Hal ini menyesuaikan isi konten yang ingin disampaikan, yaitu berupa edukasi mengenai transformasi dunia kerja di era AI.

#### B. Desain Karakter



Gambar 3. Acuan Karakter

Narai merupakan karakter AI (Robot Manusia) yang menjadi tokoh utama dalam video *motion graphic* ini. Nama “Narai” terdiri dari dua gabungan kata, yaitu “Nara” dalam Bahasa Sanskerta yang berarti manusia, dan “AI” yang berarti *Artificial Intelligence*. Karakter Narai pada *motion graphic* ini digambarkan sebagai sosok yang pintar, bijak dan berperan sebagai narator. Gaya ilustrasi pada karakter ini menyesuaikan pada acuan visua yang telah ditentukan sebelumnya.

#### C. Warna

Secara objektif atau fisik, warna merupakan sifat cahaya yang berupa panjang gelombang yang dipancarkan, namun secara subjektif atau psikologis, warna merupakan pengalaman visual dan berkaitan dengan persepsi seseorang (15). Berdasarkan tema konten pada perancangan *motion graphic* ini, penggunaan warna akan dominan pada warna dingin, khususnya warna biru. Warna biru merupakan representasi dari teknologi, dan sudah banyak perusahaan teknologi yang menggunakan warna biru sebagai warna identitas visual mereka (16). Warna biru juga merujuk pada modernitas dan menciptakan kesan futuristik.

Penggunaan warna hangat juga diterapkan pada *motion graphic* ini, karena warna hangat dalam desain berfungsi sebagai penyeimbang dengan warna dingin sekaligus menciptakan kesan semangat dan optimis khususnya dalam konten edukasi. Penggunaan warna hangat dalam perancangan ini akan diterapkan pada desain karakter pendukung.

#### D. Tipografi

Secara harfiah, tipografi berasal dari kata Yunani, yaitu “*typhos*” dan “*graphein*” yang berarti bentuk huruf. Oleh karena itu, tipografi dapat dikatakan sebagai ilmu yang mempelajari bentuk huruf, atau ilmu yang mempelajari seni dan desain (termasuk simbol) dari huruf (17). Tipografi memainkan peran krusial dalam menyampaikan pesan secara efektif. Pilihan font, ukuran, warna, dan penempatan huruf yang tepat dapat membuat pesan lebih mudah dipahami dan di ingat. Selain itu, tipografi juga mampu menciptakan suasana tertentu.

Penggunaan tipografi pada perancangan *motion graphic* akan menggunakan *typeface sans serif* agar desain terkesan simpel namun elegan dan yang terpenting mudah untuk dibaca. Font yang digunakan yaitu *Quicksand* dan *Poppins*, kedua font tersebut terlihat sederhana, minimalis dan selaras dengan gaya ilustrasi *flat design*. Font *Poppins* akan digunakan pada pembuka video, sedangkan font *Quicksand* digunakan pada informasi, penjelasan isi video dan subtitle.




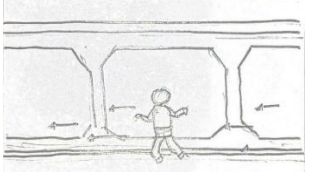
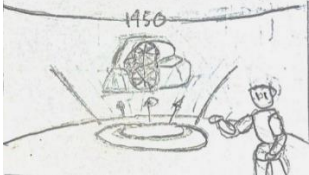
Gambar 4. Tipografi





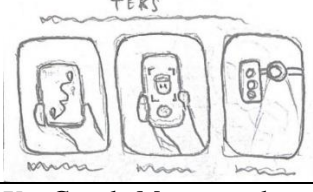
### E. Storyboard

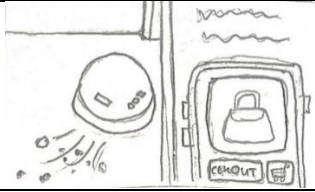

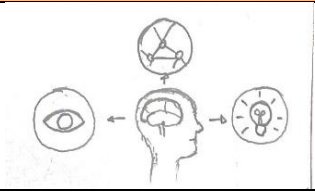
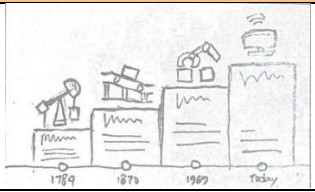
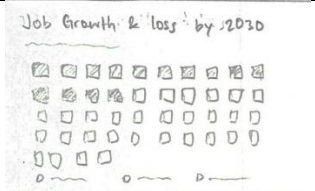
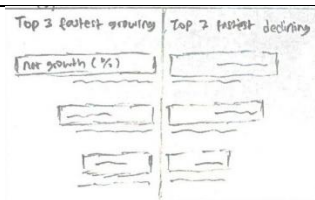
Setelah naskah dirancang, maka taap selanjutnya yaitu mengkonversi naskah dalam bentuk visual kasar atau *storyboard*. *Storyboard* adalah alat pra-visual yang gambar dengan urutan bingkai demi bingkai yang diadaptasi berdasarkan naskah (skrip) yang telah dirancang sebelumnya (18). *Storyboard* memiliki beberapa macam bentuk, ada yang hanya gambar manual secara kasar, gambar digital, hingga gabungan dari gambar dan foto (19). Pada perancangan *storyboard* ini, menggunakan gambar manual tangan pada kertas kemudian di *scan*.

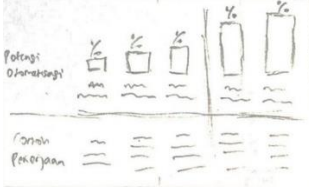
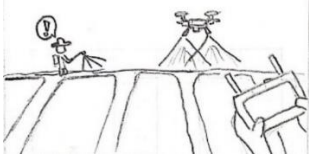
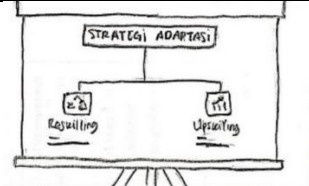
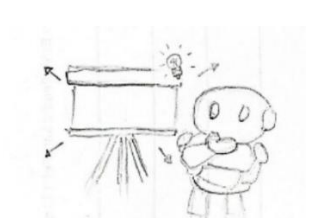
Proses pembuatan *storyboard* dimulai dengan menggambar sketsa-sketsa sederhana. Sketsa ini berfungsi sebagai blueprint visual untuk setiap adegan, membantu memvisualisasikan cerita secara keseluruhan. *Storyboard* juga dilengkapi dengan keterangan atau tulisan yang menjelaskan apa yang terjadi di setiap adegan. *Storyboard* bertujuan untuk memberikan animator informasi tentang tindakan, waktu, dan dialog karakter dalam adegan (20). Selain itu, *storyboard* berperan dalam menyusun alur cerita secara runtut dan mengatur tempo narasi, sehingga mampu menghadirkan pengalaman menonton yang lebih lancar dan memikat (21).

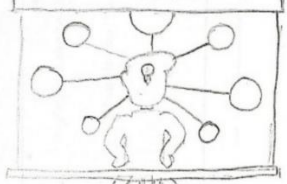
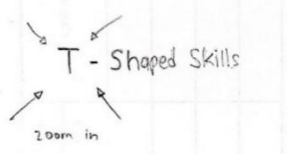
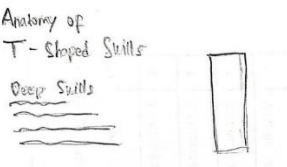
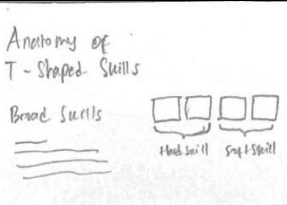
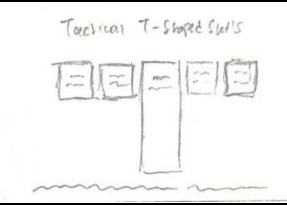
Tabel 1. Naskah dan *Storyboard*

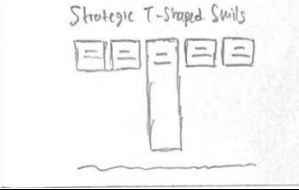
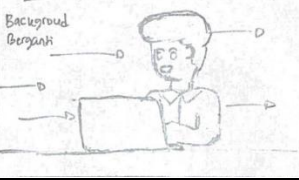

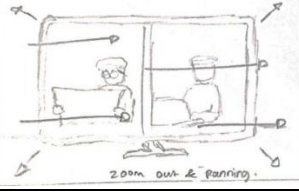
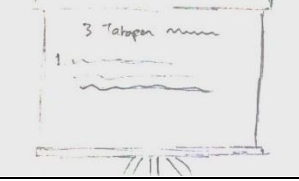
Scene 1	Visual	Action
Sequence 1		Background putih, lalu karakter robot in frame dan melambatkan tangan
		<b>Vo:</b> Hai! Kenalin, aku AI. Ya, Artificial Intelligence, yang sering kamu dengar.
Sequence 2		Robot yang berjalan di Lorong menuju suatu ruangan dengan gestur menjelaskan ke audiens
		<b>Vo:</b> Disini aku akan menceritakan bagaimana dampak yang aku bawa terhadap kehidupan manusia. Namun, Sebelum itu mari kita mundur sebentar ke peradaban manusia di masa lalu.
Sequence 3		Robot masuk ke suatu ruangan dan pop up muncul pada layar futuristik

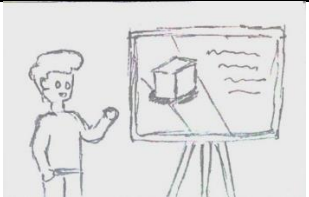
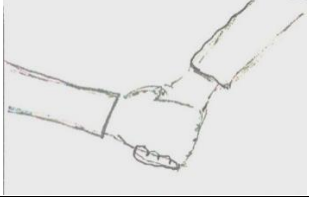


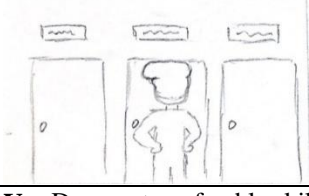

		<b>Vo:</b> Sepanjang sejarah, teknologi selalu membawa perubahan besar. Dari penemuan mesin cetak, listrik, pesawat, hingga internet. Semuanya pernah dianggap sebagai ancaman terhadap pekerjaan manusia.
<b>Sequence 4</b>		Kamera zoom in ke layar tersebut dan pop up icon perkembangan peradaban manusia
		<b>Vo:</b> Namun pada akhirnya, manusia selalu beradaptasi, bertahan, dan bahkan berkembang.
<b>Sequence 5</b>		Kamera zoom out dan panning menuju robot, kemudian muncul teks di belakang robot
		<b>Vo:</b> Kini, aku dianggap sebagai "ancaman" baru dan Akankah aku akan menggantikan peran manusia?
<b>Sequence 6</b>		Kamera zoom in ke wajah robot dengan gestur menenangkan audiens untuk tidak khawatir
		<b>Vo:</b> Hm.. Sebenarnya, pertanyaan itu sudah terlambat, karena faktanya itu sudah terjadi. Tapi jangan khawatir! Ceritanya tidak seseram yang kamu bayangkan kok.
<b>Scene 2</b>	<b>Visual</b>	<b>Action</b>
<b>Sequence 1</b>		Zoom in., robot menjelaskan bahwa dirinya sudah lama ada dan bukan hal yang baru
		<b>Vo:</b> Aku sebenarnya bukan hal baru lho. Aku sudah ada di sekitarmu sejak lama. Baru tahu kan?
<b>Sequence 2</b>		Pop up contoh AI sederhana di sekitar kita dan sering kita gunakan
		<b>Vo:</b> Google Maps yang kamu andalkan untuk mencari rute? Itu aku. Fingerprint dan face detector di smartphone-mu? Itu juga aku. Bahkan e-tilang di lampu merah? Yap, itu juga aku.

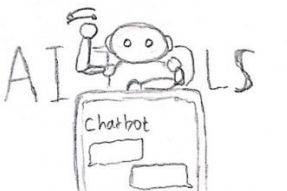


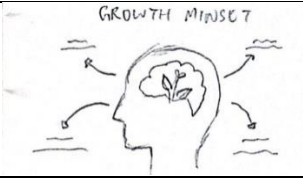
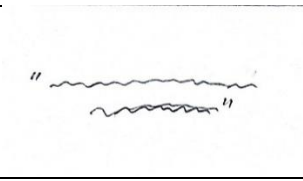
<p><b>Sequence 3</b></p>		<p>Layar terpisah menunjukkan mesin vacuum cleaner otomatis dan rekomendasi pada e commerce.</p>
<p><b>Vo:</b> Aku tidak selalu berbentuk robot canggih atau mobil tanpa pengemudi. Aku hadir dalam banyak hal kecil yang membantumu setiap hari.</p>		
<p><b>Sequence 4</b></p>		<p>Pop up icon smart home dan animasi kursor pada gmail.</p>
<p><b>Vo:</b> Aku ada di mana-mana, tapi mungkin kamu belum menyadarinya.</p>		
<p><b>Scene 3</b></p>	<p><b>Visual</b></p>	<p><b>Action</b></p>
<p><b>Sequence 1</b></p>		<p>Muncul icon siluet kepala manusia dan pop up otak manusia, Kemudian pop up icon dari belakang kepala</p>
<p><b>Vo:</b> Cara kerjaku sebenarnya mirip dengan otak manusia yang sedang belajar. Aku mengumpulkan informasi, memahami pola, lalu menggunakan pola itu untuk memecahkan masalah atau membuat keputusan.</p>		
<p><b>Scene 4</b></p>	<p><b>Visual</b></p>	<p><b>Action</b></p>
<p><b>Sequence 1</b></p>		<p>Animasi infografis mengenai industri 1.0 hingga 4.0</p>
<p><b>Vo:</b> Dunia pekerjaan sedang mengalami transformasi terbesar sejak Revolusi Industri, yang mempengaruhi jutaan orang di seluruh dunia.</p>		
<p><b>Sequence 2</b></p>		<p>Infografis bagan mengenai prediksi pertumbuhan dan penurunan pekerjaan pada tahun 2030</p>
<p><b>Vo:</b> Pada tahun 2030, diprediksi akan ada pertumbuhan bersih sekitar 78 juta pekerjaan. Ada 170 juta pekerjaan baru yang akan tercipta, meskipun 92 juta pekerjaan lainnya akan hilang.</p>		
<p><b>Sequence 3</b></p>		<p>Layar terpisah dan shape animasi infografis mengenai top 3 pertumbuhan pekerjaan paling tercepat dan top 3 penurunan pekerjaan paling tercepat</p>

	<p><b>Vo:</b> Pekerjaan yang tumbuh paling cepat adalah Spesialis Big Data, Insinyur FinTech, dan tentu saja, Spesialis AI dan Machine Learning seperti diriku. Sedangkan yang paling cepat menurun adalah Petugas Layanan Pos (Pekerja Administratif), Teller Bank Petugas Admin Sejenis, dan Petugas Input Data.</p>	
<p><b>Sequence 4</b></p>		<p>Animasi shape infografis mengenai potensi otomatisasi terhadap beberapa kategori pekerjaan dan contoh pekerjaannya</p>
	<p><b>Vo:</b> Memang benar, pekerjaan yang melibatkan pengumpulan dan pemrosesan data, aktivitas fisik yang dapat diprediksi, pekerjaan yang bersifat repetitif dan terstruktur memiliki potensi tinggi untuk diotomatisasi. Tapi jangan khawatir! Pekerjaan yang membutuhkan kemampuan manajemen, kreativitas, empati, keahlian khusus, kompleksitas keputusan tak terduga, dan interaksi manusia memiliki potensi otomatisasi yang jauh lebih rendah. Seperti CEO, Project Manager, Seniman, guru, psikolog masih sangat dibutuhkan! Nah.. kalian ada di posisi yang mana?</p>	
<p><b>Scene 5</b></p>	<p><b>Visual</b></p>	<p><b>Action</b></p>
<p><b>Sequence 1</b></p>		<p>Petani yang sedang menyemprotkan pestisida atau pupuk secara manual, lalu kamera zoom out dan muncul drone otomatis.</p>
	<p><b>Vo:</b> Keterampilan yang relevan hari ini bisa menjadi usang dalam beberapa tahun ke depan. Oleh karena itu, manusia perlu beradaptasi dengan perubahan teknologi dengan terus belajar dan meningkatkan kompetensi mereka.</p>	
<p><b>Sequence 2</b></p>		<p>Transisi menuju latar kantor dan zoom in pada papan presentasi</p>
	<p><b>Vo:</b> Caranya gimana? Kalian bisa mempelajari keterampilan baru untuk beralih ke industri yang berbeda, Dan meningkatkan keterampilan yang sudah kamu miliki sekarang. Atau yang biasa disebut dengan Reskilling &amp; Upskilling.</p>	
<p><b>Sequence 3</b></p>		<p>Kamera zoom out, pop up icon lampu, lalu zoom in kembali</p>
	<p><b>Vo:</b> Aku punya beberapa tips untuk kalian!</p>	

<b>Sequence 4</b>		Muncul siluet manusia, pop up icon lampu dan pop up jaringan cabang skill
<p><b>Vo:</b> Coba terapkan konsep T-Shaped Skills. T-Shaped Skills adalah konsep yang menggabungkan keahlian mendalam dalam satu bidang dengan pemahaman luas di berbagai bidang lainnya. Konsep ini pertama kali diperkenalkan oleh Tim Brown, CEO IDEO, pada tahun 2005.</p>		
<b>Sequence 5</b>		Muncul animasi text, kemudian zoom in menuju huruf "T"
<p><b>Vo:</b> Seperti namanya, T-Shaped Skills digambarkan seperti huruf "T"</p>		
<b>Sequence 6</b>		Animasi teks dan shape
<p><b>Vo:</b> yang di mana bagian vertikal melambangkan Deep Skill, yaitu keahlian utama yang dikuasai secara mendalam hingga menjadi seorang expert. Untuk membangun Deep Skill, seseorang harus fokus memperdalam satu bidang tertentu sebagai modal utama yang harus kamu miliki.</p>		
<b>Sequence 7</b>		Animasi teks dan shape
<p><b>Vo:</b> Sementara itu, bagian horizontal dari huruf "T" melambangkan Broad Skill, yaitu keterampilan tambahan yang mencakup berbagai bidang di luar keahlian utama. Broad Skill sebaiknya mencakup kombinasi hard skill dan soft skill agar lebih maksimal. Broad skill bisa kamu kembangkan melalui hobi atau aspirasi yang kamu miliki, tanpa perlu menjadi ahli pada bidang tersebut.</p>		
<b>Sequence 8</b>		Animasi teks dan shape
<p><b>Vo:</b> Ada 2 tipe T-Shaped Skills, yang pertama Tactical T-Shaped Skills, sebagai contoh Deep Skill yang kamu punya yaitu Content Marketing, Lalu kamu juga bisa SEO, Design, Copywriting, dan juga Public Speaking. Jadi Tactical T-Shaped Skills ini adalah Perpaduan Deep skill dan Broad skills yang masih berkesinambungan atau masih dalam bidang yang sama.</p>		

<b>Sequence 9</b>		Animasi teks dan shape
<p><b>Vo:</b> Sedangkan pada tipe yang kedua, yaitu Strategic T-Shaped Skills adalah Perpaduan Deep skill dan Broad skills yang berbeda atau tidak dalam satu ranah bidang yang sama. Contohnya kamu ahli dalam Content Marketing, Lalu kamu juga bisa basic coding, mengerti tentang bisnis, leadership, dan jago dalam presentasi.</p>		
<b>Sequence 10</b>		Animasi background yang berganti untuk menggambarkan karakter di industri yang berbeda-beda
<p><b>Vo:</b> Dari 2 tipe tersebut, aku merekomendasikan pada Strategic T-Shaped Skills, karena kamu akan lebih mudah beradaptasi dari satu industri ke industri berbeda yang lain.</p>		
<b>Sequence 11</b>		Layar terpisah dengan animasi karakter seseorang "specialist" di bagian kiri
<p><b>Vo:</b> Namun, jika kamu ingin menjadi orang yang "specialist" kamu dapat menerapkan Tactical T-Shaped Skills, karena kamu dapat menjadi lebih expert pada satu industri yang kamu kuasai.</p>		
<b>Sequence 12</b>		Transisi zoom out dari layar computer dan kamera panning ke layar presentasi, kemudian animasi teks dan icon
<p><b>Vo:</b> Tips yang kedua, Transferable Skills, yaitu keterampilan yang dapat dialihkan dari satu pekerjaan ke pekerjaan lain. Keterampilan ini bisa berupa hard skill atau soft skill.</p>		
<b>Sequence 13</b>		Animasi teks
<p><b>Vo:</b> Ada 3 tahapan pada Transferable Skill, yang pertama, coba lihat pengalaman kamu pada masa lalu keterampilan apa yang kamu kuasai pada saat itu? Apa buktinya kamu ahli dalam bidang tersebut?</p>		

<b>Sequence 14</b>		Animasi karakter yang sedang presentasi
<p><b>Vo:</b> Misalnya kamu seorang sales di suatu perusahaan, lalu kamu terbiasa membuat slide presentasi yang menarik dan punya skill public speaking yang bagus</p>		
<b>Sequence 15</b>		Animasi berjabat tangan untuk menandakan kerjasama dengan klien
<p><b>Vo:</b> kamu bisa mendapatkan lebih dari 10 klien per bulan. Kamu bisa membuat calon klien mudah mengerti tentang produk apa yang kamu tawarkan.</p>		
<b>Sequence 16</b>		Zoom out name tag trainer dan karakter yang sedang melatih peserta
<p><b>Vo:</b> Dengan Skill tersebut kamu dapat menjadi seorang trainer di Lembaga pelatihan. Pada perusahaan barumu, kamu dapat Merancang materi pelatihan yang menarik dan kamu dapat melatih peserta seperti kamu presentasi pada calon klien pada pekerjaan kamu sebelumnya.</p>		
<b>Sequence 17</b>		Peserta training mengangguk
<p><b>Vo:</b> Jadi, Peserta pelatihan lebih mudah memahami materi, dan meningkatkan reputasi Lembaga.</p>		
<b>Sequence 18</b>		Slow zoom out
<p><b>Vo:</b> Dengan transferable skill kamu punya berbagai opsi karir dan dengan mudah menyesuaikan diri dengan perubahan permintaan pasar kerja.</p>		
<b>Sequence 19</b>		Animasi karakter menggunakan smartphone dan animasi teks dan shape

		<b>Vo:</b> Yang ketiga, Selalu ikuti perkembangan teknologi terbaru. Kamu dapat membaca publikasi industri, artikel, hingga berita untuk melihat perkembangan teknologi pada industri kamu. Dengan itu, kamu dapat melihat peluang ataupun ancaman yang muncul.
<b>Sequence 20</b>		Animasi karakter AI yang melambai dan animasi bubble chatbot pada smartphone
		<b>Vo:</b> Gunakan tools AI di setiap pekerjaan untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas kamu.
<b>Sequence 21</b>		Animasi karakter yang memakai laptop
		<b>Vo:</b> Namun, jangan sampai hal tersebut membuat kamu menjadi bergantung kepada teknologi. Karena, jika semua keputusan diserahkan kepada ku, kamu menjadi kurang kritis dan sulit untuk memecahkan masalah secara mandiri.
<b>Scene 6</b>	<b>Visual</b>	<b>Action</b>
<b>Sequence 1</b>		Zoom out karakter AI yang melihat keadaan luar dari kaca dalam gedung.
		<b>Vo:</b> Memang benar, aku akan mengubah dunia pekerjaan dan cara manusia bekerja. Tapi aku akan membawa revolusi peradaban manusia menjadi lebih baik.
<b>Sequence 2</b>		Animasi teks dan shape
		<b>Vo:</b> Yang terpenting, kamu harus memiliki pola pikir bahwa suatu kemampuan bisa dikembangkan melalui usaha dan pengalaman. Fokuslah pada bagaimana kamu bisa beradaptasi dan memanfaatkan peluang baru. Lihatlah aku sebagai teman kamu, bukan sebagai ancaman.
<b>Sequence 3</b>		Animasi teks
		<i>"The future belongs to those who understand artificial intelligence and can harness its power to solve problems and create opportunity."</i> (Tanpa VO)

#### 4. Conclusion

Revolusi AI mendorong perubahan mendasar dalam ekosistem pekerjaan dan menciptakan urgensi adaptasi terhadap Generasi Z untuk mengembangkan keterampilan dalam dinamika di era digital. Penyebab ketidaksiapan kerja pada Gen Z berakar dalam banyak aspek, termasuk aspek psikologis, dan kesenjangan keterampilan dengan kebutuhan industri, transformasi sektor industri, dan akses terbatas ke pengembangan kapasitas baru. Penelitian ini menunjukkan bahwa Generasi Z memiliki kesadaran yang signifikan tentang pentingnya peningkatan keterampilan dan transformasi digital. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan pendekatan edukatif dan inovatif, salah satunya melalui *motion graphic*, yang mampu mentransformasi materi yang kompleks menjadi visual yang lebih atraktif, responsif, dan mudah dicerna.

Perancangan *storyboard motion graphic* ini bertujuan untuk membekali Generasi Z dengan pengetahuan, perspektif, dan strategi penyesuaian kerja di era AI melalui konten edukatif. Pendekatan narasi yang santai, implementasi karakter yang komunikatif, serta penerapan visual yang sederhana dan mudah dimengerti, diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan audiens sekaligus memperkuat transmisi pesan edukatif.

Dapat disimpulkan bahwa kesiapan kerja di tengah perkembangan AI tidak hanya bergantung pada penguasaan teknologi, melainkan juga kemampuan adaptif, kolaboratif, serta pengembangan pola pikir bertumbuh (*growth mindset*). Pendekatan edukasi visual berbasis *motion graphic*, menjadi salah satu pilihan sebagai media edukasi kepada Generasi Z.

#### References

- [1] TED-Ed. Is AI the most important technology of the century? [Internet]. 2023 [cited 2024 Sep 15]. Available from: [https://www.youtube.com/watch?v=-T\\_\\_YWoq45I](https://www.youtube.com/watch?v=-T__YWoq45I)
- [2] Gustianakaa G. Kompasiana.com. 2023 [cited 2024 Oct 14]. p. 1 Etika Kecerdasan Buatan: Implikasi dan Pertimbangan dalam Menghadapi Teknologi. Available from: [https://www.kompasiana.com/gustianakaa4502/6487bbce4d498a6f8856cdf2/etika-kecerdasan-buatan-implikasi-dan-pertimbangan-dalam-menghadapi-teknologi?page=2&page\\_images=1](https://www.kompasiana.com/gustianakaa4502/6487bbce4d498a6f8856cdf2/etika-kecerdasan-buatan-implikasi-dan-pertimbangan-dalam-menghadapi-teknologi?page=2&page_images=1)
- [3] World Economic Forum. The Future of Jobs Report 2023 [Internet]. 2023. Available from: [www.weforum.org](http://www.weforum.org)
- [4] McKinsey, Company. Automation and the future of work in Indonesia. 2019.
- [5] Halal W, Kolber J, Davies O. Forecasts of AI and future jobs in 2030: Muddling through likely, with two alternative scenarios. *Journal of Futures Studies*. 2016;21(2):83–96.
- [6] Fotaleno F, Batubara DS. Fenomena Kesulitan Generasi Z dalam Mendapatkan Pekerjaan Ditinjau Perspektif Teori Kesenjangan Generasi. *Jurnal Syntax Admiration*. 2024 Aug;5(8):3200.
- [7] Pasaman KA. Understanding and Uncovering the Behavior, Challenges, and Opportunities. 2024.
- [8] Rizkiyah S, Rizqin IZ, Akbarany M, Putri B, Elmaliyasari S, Rusdiyanto NR, et al. IMPLIKASI PENGGUNAAN PLATFORM MEDIA SOSIAL DALAM PENDIDIKAN AGAMA. *Jurnal Kependidikan*. 2024;9(1):7–15.
- [9] Sa' N, Daraini A, Masnawati E. PERAN MEDIA SOSIAL YOUTUBE SEBAGAI MEDIA EDUKASI DALAM PENDIDIKAN GENERASI Z. *MIND : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Budaya* [Internet]. 2024 Jul;4(2):81–7. Available from: <https://doi.org/10.55266/jurnalmind.v4i2.417>
- [10] Manjillatul Urba, Annisa Ramadhani, Arikah Putri Afriani, Ade Suryanda. Generasi Z: Apa Gaya Belajar yang Ideal di Era Serba Digital? *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 2024 Jan 28;3(1):50–6.
- [11] Syauqi Firdaus B, Widyasari, Aqidatun Nisa D. MOTION GRAPHIC KAMPUNG WISATA JAMBANGAN SURABAYA SEBAGAI SARANA EDUKASI LINGKUNGAN SEHAT DAN BERSIH. *JURNAL SYNAKARYA*. 2023 May;4(1):48.

- [12] Faisal Akbar Hariyanto A, Aqidatun Nisa D, Widyasari. DRIVE SAFETY 3D ANIMATION AS EDUCATIONAL MEDIA FOR YOUTH 15-17 YEARS OLD. Arty: Jurnal Seni Rupa [Internet]. 2022;11(2):2. Available from: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arti>
- [13] Wawuru M. Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). Jurnal Pendidikan Tambusai. 2023;7(1):2896–910.
- [14] Anindita M, Riyanti MT. TREN FLAT DESIGN DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. Dimensi DKV. 2016;1(1).
- [15] Swasty W, Utama J. WARNA SEBAGAI IDENTITAS MEREK PADA WEBSITE. Andharupa. 2017;3(1):1–16.
- [16] DeSantis D. DeSantis Breindel. 2024. Technology Brand Colors: Red, Bright and Blue.
- [17] Made I, Radithya Kanta D, Artayasa N. ANALISIS TIPOGRAFI PADA LOGO SPRITE. Journal of Reasoning Research [Internet]. 2022;1(2):130–4. Available from: <http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/jpr>
- [18] Ramdhan Z, Angelia Lionardi dan. STORYBOARD DESIGN FOR 2D ANIMATION INTRODUCTION BASIC TECHNIQUES OF SKATEBOARD PLAYING TO REDUCE THE ACCIDENT RATE OF SKATEBOARD GAMES. e-Proceeding of Art & Design. 2023 Apr;10(2):2815.
- [19] Mahardhika S, Choiril ; A F, Fathoni A. Storyboard dalam STORYBOARD DALAM PEMBUATAN MOTION GRAPHIC. Humaniora. 2013 Oct 31;4(2):1183.
- [20] Difa Maulana M, Sumarlin R, Afif RT. PERANCANGAN STORYBOARD ANIMASI 2D PEMBARUAN CERITA LEGENDA TELAGA WARNA UNTUK REMAJA SEBAGAI UPAYA PRESERVASI BUDAYA JAWA BARAT. e-Proceeding of Art & Design. 2025 Feb;12(1):2916.
- [21] Cahyadi D, Makawo FE. DIKTAT MATA KULIAH: MOTION GRAPHIC. Cahyadi D, editor. Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar; 2024.