



Perancangan Motion Graphic Isometrik 2D Sebagai Edukasi terhadap Dampak Bahaya Pinjaman Online Ilegal untuk Guru

Felix Dwi Natanael^{1*}, Jason Prestiliano², T. Arie Setiawan Prasida³

¹⁻³Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

*Penulis Korespondensi: 692019086@student.uksw.edu¹

Abstract. *The rapid advancement of technology has made it easier for the public to access online loans (pinjol), but it has also increased the risk of misuse by illegal entities. The Financial Services Authority (OJK) recorded that from 2018 to 2022, it shut down 4,265 illegal online lending platforms. However, many cases continue to emerge due to the ease of creating applications and the use of overseas servers. Teachers are among the most affected victims due to low salaries and high living costs. The impacts of illegal online loans are highly detrimental, including the leakage of personal data, threats, intimidation, and excessively high interest rates. Education is crucial to prevent new victims. Isometric motion graphics are chosen as a medium because of their advantages in delivering information through engaging, clear, and easily understood visual and audio elements that are sustainable for audiences.*

Keywords: *High Interest Intimidation; Illegal Online Loans; Low Income; Motion Graphic Education; Teachers as Major Victims*

Abstrak. Kemajuan teknologi yang semakin berkembang mempermudah masyarakat mengakses pinjaman online (pinjol), namun juga meningkatkan resiko penyalahgunaan oleh entitas ilegal. OJK mencatat sejak 2018 hingga 2022 telah menutup 4.265 entitas pinjaman online ilegal, namun masih banyak kasus yang terus bermunculan, karena kemudahan pembuatan aplikasi dan server luar negeri. Guru menjadi korban terbanyak akibat rendahnya gaji dan tingginya biaya hidup. Dampak pinjaman online ilegal sangat merugikan, seperti penyebaran data pribadi, terror, intimidasi, dan bunga yang sangat tinggi. Edukasi menjadi penting untuk mencegah korban baru. Media motion graphic isometrik dipilih karena memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi visual dan audio secara menarik, jelas, serta mudah dipahami audiens secara berkelanjutan.

Kata kunci: Bunga Tinggi Intimidasi; Edukasi Motion Graphic; Guru Korban Terbesar; Pendapatan Rendah; Pinjol Ilegal

1. LATAR BELAKANG

Teknologi yang semakin berkembang menjadi keuntungan bagi masyarakat, terutama pada bidang keuangan, di mana terdapat banyak platform yang menyediakan jasa pinjaman berbasis online yang dikenal dengan pinjaman online (pinjol) namun, pinjaman online tidak lepas dari sisi negatif. Bisnis ini mulai muncul pada akhir tahun 2017 dan 2018. Dari tahun 2018 hingga 2022, Otoritas Jasa Keuangan (OJK) telah menghentikan pinjaman online ilegal sebanyak 4.265 entitas (Laucereno, 2022). Pada bulan September 2022, OJK kembali mengumumkan daftar pinjaman online ilegal, yang mencakup 105 entitas. Menurut Ketua Satuan Tugas Waspada Investasi, Tongam L. Tobing, sulit untuk memberantas pinjaman online ilegal karena kemajuan teknologi membuat pelaku mudah membuat situs pinjaman tersebut. Selain itu, ada juga yang berasal dari server luar negeri yang terus bermunculan (Dewi, 2022).

Hasil riset NoLimit Indonesia menemukan bahwa profesi guru menjadi korban terbanyak pinjaman online ilegal, yaitu sebesar 42%, diikuti korban PHK sebanyak 21% (Kusnandar,

2022). Menurut Prita Hapsari Ghozie, CEO dan Principal Consultant Zap Finance, alasan profesi guru menjadi penyumbang korban terbesar pinjaman online ilegal adalah karena rendahnya pendapatan guru. Rata-rata pendapatan guru di Indonesia hanya Rp2,4 juta per bulan. Jika dibandingkan dengan guru di Singapura yang berpendapatan SGD 2.200 atau sekitar Rp11,9 juta, terdapat selisih sebesar Rp9,5 juta (Indrajaya, 2023). Guru honorer juga sering kali tidak mendapatkan gaji setara dengan guru PNS karena gaji mereka bergantung pada kesepakatan dengan pihak sekolah. Dalam situasi ini, banyak guru honorer mengalami kesulitan keuangan yang berdampak pada kebutuhan sehari-hari. Hasil wawancara dengan guru pesantren berinisial NA dari Kabupaten Semarang mengungkapkan bahwa gaji yang rendah menyulitkan dalam pemenuhan kebutuhan rumah tangga. Selanjutnya, wawancara dengan guru sekolah dasar berinisial A asal Semarang menunjukkan bahwa rendahnya gaji yang diterima berdampak pada kesulitan dalam mengelola kondisi finansial. Tingginya beban kerja tidak sebanding dengan pendapatan, sehingga banyak guru terpaksa mencari solusi cepat melalui pinjaman online meskipun berisiko. Kemudahan akses dan persyaratan yang ringan juga membuat masyarakat tergiur dan tidak teliti sebelum meminjam (Budyanti, 2019). Sementara di tahun 2025 Januari hingga Maret, ada 1.082 korban pinjol ilegal dan di antaranya 61% Adalah Perempuan sebanyak 657 korban, sosiolog Universitas Negeri Jakarta Rakhmat Hidayat melihat bahwa ada dua faktor utama Perempuan lebih mudah terjatuh pinjol, pertama faktor ekonomi, dimana perempuan dinilai masih minim dalam mendapatkan informasi yang cukup tentang pinjol, dampak, serta risikonya. Selain itu berdasarkan faktor sosiologis bahwa Perempuan memiliki kebutuhan konsumsi yang lebih luas dibandingkan laki-laki (Rachmadina & Farisa, 2025).

Pada bulan September 2021, terdapat kasus pinjaman online ilegal yang menimpa seorang guru honorer asal Kabupaten Semarang, Jawa Tengah, berinisial AM (27). Korban terjatuh beberapa aplikasi pinjaman online ilegal yang akhirnya membuat kerugian ratusan juta rupiah. Awalnya, AM hanya ingin meminjam Rp3,7 juta untuk membiayai kebutuhan hidup yang mendesak, namun dalam beberapa hari ia sudah ditagih dengan bunga besar hingga totalnya menjadi Rp206,3 juta. AM menerima penawaran dari berbagai aplikasi pinjaman online yang jumlahnya mencapai ratusan. Selain itu, data pribadi dari ponsel AM juga disebar ke publik. AM kemudian melaporkan kasus yang dialaminya ke Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah (Farasonalia & Kurniati, 2021). Dalam wawancara lain, seorang debitur berinisial AS mengaku meminjam di aplikasi AL sebesar Rp1 juta dan harus mengembalikan Rp1,3 juta. Namun, saat melakukan pinjaman lagi, AS tidak mampu membayar dan akhirnya meminjam ke aplikasi lain untuk menutup utang sebelumnya, yang menyebabkan utangnya bertambah

hingga hampir Rp5 juta. AS merasa kesulitan membayar karena bunga yang diberikan sangat besar dan memberatkan. Bagi aplikasi pinjaman online ilegal, sangat mudah melakukan pemerasan menggunakan data debitur. Dengan menginstal aplikasi dan menyetujui semua persyaratan, seluruh data di ponsel debitur dapat diakses oleh pelaku. Mereka menggunakan data itu untuk meneror debitur, keluarga, dan teman. Selain itu, bunga yang sangat tidak masuk akal menyebabkan banyak debitur tidak mampu membayar kembali (Kurniawati & Yunanto, 2022).

Kasus-kasus seperti ini sudah banyak terjadi dan menimbulkan banyak korban. Bahkan, pinjaman online legal yang diawasi OJK pun masih memiliki sisi yang merugikan. Salah satunya adalah kasus pada Oktober 2023 di media sosial, di mana biaya layanan yang dibebankan kepada debitur hampir sama besar dengan jumlah pinjaman. Kasus ini berasal dari platform pinjaman online legal, yaitu platform AK (Aprilia, 2023).

Permasalahan utama yang dihadapi oleh para guru di Indonesia adalah rendahnya tingkat pendapatan yang tidak sebanding dengan beban kerja yang tinggi. sehingga terpaksa mencari solusi cepat melalui pinjaman online, selain itu perbandingan antara bank dan koperasi, layanan pinjaman online memberikan pinjaman dengan syarat mudah dan tanpa jaminan, walaupun semua itu beresiko (Leonardi & Astuti, 2023). Oleh karena itu, diperlukan solusi berupa edukasi literasi finansial yang menekankan pada pemahaman proses pinjaman online yang benar dan aman. Sementara, ahli ekonomi dan akuntan Universitas Kristen Satya Wacana David Adechandra Ashedica Pesudo menekankan tujuan dari inisiatif ini adalah untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan guru dalam mengambil keputusan keuangan secara bijak, sehingga dapat meminimalisasi risiko dari penggunaan layanan pinjaman daring. Dalam upaya meningkatkan kesadaran dan memberikan edukasi terkait bahaya pinjaman online ilegal, diperlukan pendekatan komunikasi yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga menarik secara visual dan auditif. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa penyampaian informasi melalui media visual yang dapat dirasakan oleh indera penglihatan dan pendengaran memiliki efektivitas yang lebih tinggi dalam menarik perhatian dan memudahkan pemahaman audiens. Berdasarkan pertimbangan tersebut, Motion graphic merupakan media edukasi yang efektif yang mampu merangkum informasi kompleks secara ringkas, menarik, dan mudah diingat, bahkan menyajikan visual di luar batas imajinasi dalam menyampaikan pesan edukatif (Rozaq, Poerbaningtyas, & Nurfitri, 2022). Dengan gaya isometrik mampu menghadirkan visualisasi informasi secara terstruktur, estetis, dan dinamis, sehingga efektif dalam menyampaikan data, kisah nyata korban, serta dampak negatif dari penggunaan layanan pinjaman online ilegal. Pendekatan visual ini diharapkan dapat meningkatkan literasi finansial, khususnya di kalangan

guru, yang menjadi target utama dari program edukasi ini (Garces, 2021).

Sementara itu, media lain seperti poster ilustrasi cenderung hanya mengandalkan aspek visual tanpa dukungan elemen auditif. Di sisi lain, media video pendek konvensional juga dinilai kurang optimal dalam menyajikan informasi yang memuat data atau angka secara jelas dan sistematis. Hingga saat ini, belum banyak kajian atau penelitian yang secara eksplisit memanfaatkan media visual sebagai strategi edukatif dalam menangani serta meminimalisasi dampak negatif dari praktik pinjaman online ilegal. Meskipun berbagai upaya edukasi terkait pinjaman online ilegal telah dilakukan, sebagian di antaranya belum mampu memberikan solusi yang efektif dan berkelanjutan. Oleh karena itu, penelitian dan perancangan ini tidak hanya dimaksudkan sebagai tayangan edukatif konvensional, melainkan juga sebagai bentuk dorongan kritis bagi tenaga pendidik agar lebih terbuka terhadap isu pinjaman online ilegal serta memahami urgensi literasi keuangan di lingkungan pendidikan. Kekosongan penelitian ini sekaligus menunjukkan adanya peluang dan kebutuhan mendesak untuk mengembangkan pendekatan visual yang lebih tegas, berorientasi pada penyampaian fakta, serta berfokus pada aspek hukum dan tindakan preventif.

2. KAJIAN TEORITIS

Penelitian Terdahulu

Eka (2019) dalam penelitiannya yang berjudul *“Upaya Mengatasi Layanan Pinjaman Online Ilegal”* menunjukkan bahwa pinjaman online ilegal tentunya memiliki dampak negatif, seperti penyalahgunaan data maupun informasi konsumen serta bunga yang sangat besar akibat kurangnya ketelitian konsumen dalam membaca persyaratan pinjaman. Selain itu, penagihan yang dilakukan oleh pihak perusahaan pinjaman online ilegal kepada konsumen sering kali tidak beretika. Data yang dikumpulkan oleh Eka (2019) menunjukkan bahwa pemerintah telah memberikan upaya perlindungan konsumen melalui regulasi baru, yaitu POJK No.77/POJK.01/2016 dan POJK No.13/POJK.02/2018. Namun, kedua regulasi tersebut belum mampu menghentikan munculnya layanan pinjaman online ilegal sehingga kasusnya masih banyak terjadi.

Fayza dkk. (2021), dalam penelitiannya yang berjudul *“Upaya Hukum terhadap Keamanan Data Pribadi Korban Pinjaman Online”*, menyatakan bahwa pinjaman online memiliki dampak positif dalam membantu kebutuhan finansial. Metode peminjaman yang ditawarkan sangat mudah dan cepat jika dibandingkan dengan peminjaman melalui bank. Pada era 2010-an, muncul istilah baru dalam dunia kejahatan digital yang berkaitan dengan kebocoran data pribadi. Kejahatan ini banyak terjadi pada bisnis pinjaman online ilegal.

Kebocoran data pribadi merupakan hal yang fatal dan dapat dimanfaatkan pelaku kejahatan untuk membuat rekening baru, mengaktifkan kartu perdana, dan melakukan kejahatan lainnya.

Jeremy (2022), melalui penelitiannya yang berjudul *“Dampak Permasalahan Pinjaman Online dan Perlindungan Hukum bagi Konsumen Pinjaman Online”*, mengungkapkan bahwa pinjaman online ilegal memiliki catatan pelanggaran hukum terbanyak. Hal ini disebabkan kurangnya transparansi informasi mengenai persyaratan, sehingga konsumen tidak memahami perhitungan biaya layanan dan bunga yang harus dikembalikan. Karena kebutuhan yang mendesak dan syarat yang mudah, banyak konsumen memilih pinjaman online ilegal tanpa memikirkan dampak yang ditimbulkan. Akibatnya, saat jatuh tempo, konsumen yang tidak mampu melunasi akan dialihkan kepada pihak ketiga, yaitu debt collector. Para debt collector sering kali melakukan penagihan dengan cara kasar, menyebarkan data pribadi ke media sosial, bahkan melakukan teror terhadap konsumen. Jeremy (2022) juga mencatat bahwa pemerintah telah mengeluarkan peraturan Otoritas Jasa Keuangan, yaitu POJK No.77/POJK.01/2016 tentang layanan pinjam-meminjam uang berbasis teknologi informasi dan SEOJK No.18/SEOJK.01/2017 tentang tata kelola dan manajemen risiko untuk layanan pinjam-meminjam berbasis teknologi informasi, namun regulasi tersebut belum cukup melindungi pengguna layanan ini.

Rozaq, Poerbaningtyas, dan Nurfitri (2022), dalam penelitiannya yang berjudul *“Perancangan Motion Graphic Wisata Edukasi di Desa Sumbergondo dengan Teknik Penggabungan Animasi 2D dan 3D”*, menyatakan bahwa motion graphic adalah media yang efektif untuk memberikan edukasi. Motion graphic mampu membungkus informasi yang banyak menjadi lebih ringkas. Kelebihan lainnya, media ini dapat memunculkan hal-hal yang melebihi imajinasi manusia dan menjadi daya tarik kuat untuk meningkatkan daya ingat terhadap informasi yang disampaikan.

Penelitian ini mengambil dasar masalah dari beberapa penelitian terdahulu, seperti penelitian Eka (2019) mengenai upaya mengatasi layanan pinjaman online ilegal, penelitian Fayza dkk. (2021) mengenai upaya hukum terhadap keamanan data pribadi korban pinjaman online, serta penelitian Jeremy (2022) mengenai dampak pinjaman online dan perlindungan hukum bagi konsumennya. Selain itu, penelitian ini juga merujuk pada penelitian Rozaq, Poerbaningtyas, dan Nurfitri (2022) yang menjadikan media motion graphic sebagai solusi untuk memberikan edukasi terkait masalah pinjaman online ilegal.

Landasan Teori

Pinjaman online adalah fasilitas penyediaan jasa keuangan yang beroperasi secara daring. Dalam prosesnya, transaksi tidak terbatas oleh ruang dan waktu selama pengguna terkoneksi

dengan internet melalui smartphone atau komputer. Selain itu, proses pemberian pinjaman dan pembayaran cicilan dilakukan melalui transfer bank atau ATM sehingga tidak memakan waktu lama (Supriyanto & Ismawati, 2019).

Motion graphic isometrik adalah gambaran tiga dimensi pada permukaan dua dimensi. Untuk mencapai tampilan isometrik dalam motion graphic 3D, animator harus mengetahui cara mengatur kamera pada sudut yang terkoordinasi (Garces, 2021). Menurut Michael Betancourt, seorang ahli perfilman, motion graphic merupakan media gabungan antara video, film, ilustrasi, fotografi, tipografi, dan teknologi animasi yang menghasilkan ilusi gerak serta dapat dikombinasikan dengan audio atau musik untuk memengaruhi penonton.

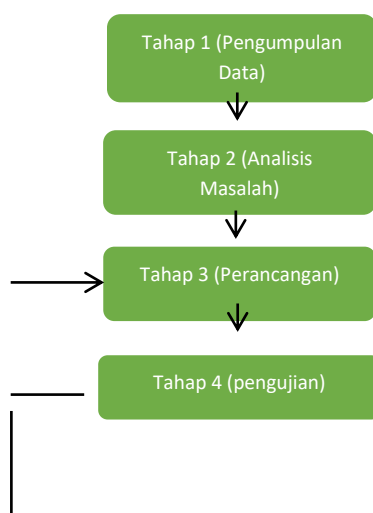
Desain isometrik memperlihatkan objek visual tiga dimensi dalam bidang dua dimensi. Sederhananya, ini adalah gambaran 3D yang dibuat dengan teknik 2D dari satu sudut pandang. Desain isometrik ini bersifat unik dan sederhana, sehingga sangat cocok untuk keperluan branding dan periklanan. Selain itu, bentuknya yang estetik dan kesan kedalaman yang dihasilkan membuat desain ini tampak lebih realistis (Karen, 2021).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif yang mengacu dalam pemecahan masalah dengan memusatkan objek peristiwa dan kejadian menjadi pusat perhatiannya dan menjelaskan sebagaimana adanya.

Pengumpulan Data

Pada tahap ini merupakan proses melakukan pencarian riset awal terkait bahaya pinjaman online Ilegal. pengumpulan data untuk penelitian menggunakan metode kualitatif. Data yang telah dikumpulkan digunakan untuk mengidentifikasi masalah terkait bahaya pinjol ilegal dan membuat penjelasan sesuai masalah yang di dapatkan. Teknik pengumpulan data tersebut dijabarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Tahapan Strategi Penelitian

Studi Pustaka

Pengumpulan data diambil melalui jurnal elektronik dan website tentang apa yang dimaksud dengan pinjaman online ilegal, kenapa pinjaman online ilegal sulit diberantas, siapa saja menjadi korban pinjaman online ilegal, dan bagaimana cara mengatasi pinjaman online ilegal.

Wawancara

Narasumber yang akan di wawancara adalah guru, ahli ekonomi, serta debitur. Tahap perbincangan yang akan dilakukan tentang seberapa jauh guru mengetahui tentang pinjaman online serta dampak bahaya dan akibat dari pinjaman online tersebut dan mengapa kelompok tertentu seperti guru masih rentan terjerat pinjol ilegal serta strategi apa yang paling efektif mencegah pinjol ilegal menurut ahli ekonomi selain itu melakukan perbincangan kepada debitur terkait peminjaman yang dilakukan serta prose masalah yang di alami debitur. Setelah itu Menulis hasil pengumpulan data dari wawancara kepada guru, ahli ekonomi, dan debitur serta mengidentifikasi hasil dari wawancara.

Analisis Masalah

Pada tahap ini hasil dari pengumpulan data dianalisis untuk mengetahui kelebihan, kekurangan, dan kebutuhan solusi yang tepat maupun target audiens.

Perancangan

Pada tahap ini terdiri dari pra produksi, produksi dan pasca produksi. Sebelum memasuki tahap produksi akan melalui perancangan ide. Menurut ahli ekonomi dan akuntan David Adechandra Ashedica Pesudo bahwa masih banyak guru yang tidak teredukasi dan data bahwa 42% korban pinjol ilegal Adalah guru menjadi fakta yang menyakitkan bagi tenaga pengajar. Oleh karena itu, proyek animasi motion ini dikembangkan tidak hanya sebagai sarana edukasi, tetapi harus menjadi tamparan keras kepada tenaga pengajar agar mereka terbuka dan mengerti bahaya pinjaman online ilegal dan pentingnya literasi keuangan. Juga sebagai media untuk membantu mengurangi tingkat kecemasan dan ketakutan mereka, khususnya terkait dengan proses peminjaman online.

Tujuan Utama

Memberikan edukasi yang menarik, jelas, dan mudah dipahami oleh masyarakat terutama kalangan guru mengenai bahaya pinjaman online ilegal serta cara mengidentifikasi

dan menghindarinya.

Media yang digunakan motion graphic isometrik dipilih karena visual menarik dan profesional dan mampu menggambarkan alur dan situasi dengan jelas serta menyampaikan informasi secara audio-visual sehingga lebih mudah dipahami.

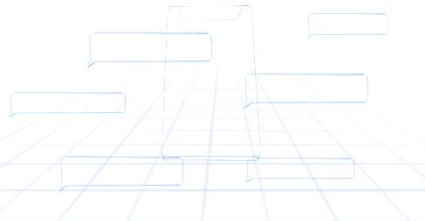
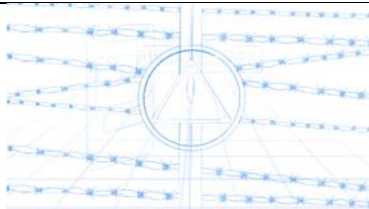
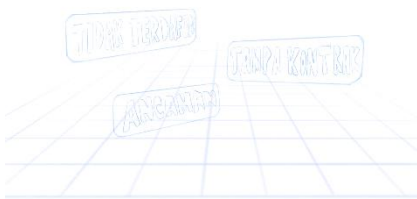
Pra Produksi

Pada tahap pra produksi merupakan persiapan perancangan pembuatan sebuah motion graphic isometrik dan Pada tahap ini berguna untuk mengurangi serta meminimalisir kesalahan. Pada pra produksi dilakukan pembuatan proses storyboard.

Storyboard

Proses pembuatan gambar sketsa scene secara bertahap yang akan menjadi acuan proses rencana pembuatan video animasi motion graphic. Visual yang akan ditampilkan dikemas dengan tampilan tegas namun tetap komunikatif. Edukasi yang bersifat peringatan biasanya terasa menakutkan atau menggurui, namun dengan gaya visual ini pesan dapat dikemas lebih persuasif, estetis, dan tetap memiliki ketegasan moral. Dalam versi ini akan menjadikannya media edukasi yang adaptif dan responsif. Gaya ini memadukan storytelling dan infografik yang menciptakan pengalaman belajar singkat namun bermakna, menjadikannya solusi baru dalam upaya meningkatkan literasi dan kesadaran masyarakat terhadap bahaya pinjol ilegal.

Tabel 1. Storyboard Animasi Motion Graphic.

Scene: 1	Scene: 2
 Visual: Full-screen merah blink → teks putih huruf besar: "PINJOL ILEGAL" → langsung ditempel stamp besar: "KRIMINAL" (animasi stempel) VO (sangat keras): "PINJOL ILEGAL = KEJAHATAN." (satu kata tiap hentakan) Audio: Backsound, Sound artist SFX: Sirene pendek + bass punch Scene: 3  Visual: Ilustrasi notifikasi berubah jadi ancaman: chat	 Visual: Iklan pinjaman (bubble) muncul dengan kata "LEBIH MUDAH" → tiba-tiba disambar pagar besi yang tertutup On-screen text: "Janji MUDAH = Perangkap" Action: Text dan semua objek dari sisi atas VO: "Janji mudah? Itu perangkap." SFX: Metal slam Scene: 4  Visual: Tiga flash cepat, masing-masing

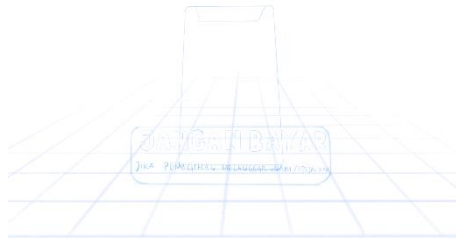
berisi kata-kata sensor: "KAMU=DEBT COLLECTOR"

On-screen text: "Ancaman. Pemerasan. Penyebaran."
(flicker)

VO: "Mereka pakai ancaman, pemerasan, dan sebar data."

SFX: Heartbeat + whisper choir (menekan)

Scene: 5



Visual: Layar ponsel menunjukkan pesan penagihan agresif (ancaman/kata kasar). Kemudian, swipe cepat diganti dengan layar berisi teks peringatan: "JANGAN BAYAR jika penagihan melanggar hukum/perjanjian."

On-screen text: "JANGAN BAYAR JIKA PENAGIHAN TIDAK SESUAI PERJANJIAN"

VO (kaku, tegas): "Stop! Kalau Anda diancam dan penagihan sudah tidak sesuai perjanjian, itu artinya mereka ILEGAL. TIDAK PERLU BAYAR! Langkah selanjutnya: segera simpan semua ancaman itu."

SFX: Record scratch + heavy thud

Scene: 7



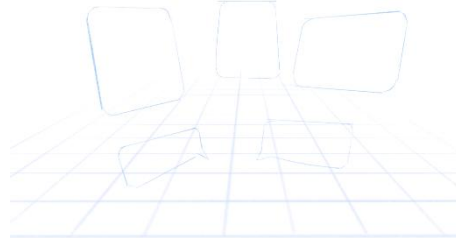
Visual: Siluet pelaku dikunci borgol, overlay teks: "PELAKU AKAN DITINDAK" (animasi borgol menutup), "(Pasal 305 UU 4/2023), (Pasal 29 UU ITE), (Pasal 32 UU ITE), (Pasal 378 KUHP)."

menampilkan kata: "TIDAK TERDAFTAR",
"TANPA KONTRAK", "ANCAMAN"

VO (cepat, memerintah): "Tidak terdaftar OJK. Tanpa kontrak. Penagihan intimidasi. Itu ilegal!"

SFX: Rapid clicks + impact

Scene: 6



Visual: Folder bukti terbuka; screenshot, transfer, nomor—ikon polisi dan teks OJK muncul sebagai target pelaporan

On-screen text (bullet cepat): "1) SIMPAN BUKTI 2) LAPOR KE POLISI 3) LAPOR KE OJK"

VO (perintah cepat): "Simpan bukti. Laporkan ke polisi. Laporkan ke OJK. Ini tindak pidana."

SFX: Camera shutter + gavel hit

Scene: 8



Visual: Popup kotak teks: "Template Laporan: Nama, Nomor, Bukti, Kronologi" (masing-masing muncul cepat)

VO: "Pelaku dapat dihukum pidana karena melanggar beberapa aturan serius, termasuk: tidak punya izin dari OJK (Pasal 305 UU 4/2023), mengancam peminjam (Pasal 29 UU ITE), menyebar data pribadi tanpa hak (Pasal 32 UU ITE), dan melakukan penipuan (Pasal 378 KUHP)."

SFX: Lock click + distant siren

Scene : 9



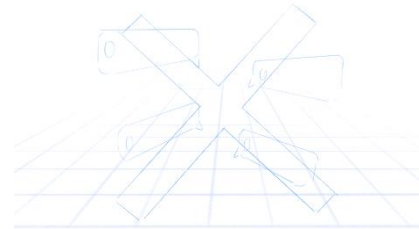
Visual: Icon gembok + checklist keamanan (ganti password, lapor bank jika ada transfer)

On-screen text: "Amankan akunmu: ganti password, lapor bank jika perlu."

On-screen text kecil: "Gunakan bahasa ringkas. Sertakan lampiran."

VO: "Gunakan template: nama, nomor, bukti, kronologi — lampirkan semua."

Scene : 10

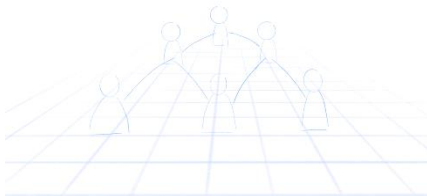


Visual: Chat bubble dengan ultimatum, tanda silang merah besar menimpa

VO (keras): "Jangan kompromi dengan pemeras. Kompromi = mempermudah pelaku."

VO: "Amankan akun — ganti password dan cek transaksi bank."

Scene : 11

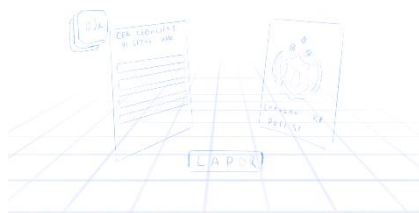


Visual: Rantai ikon orang bergandengan,

On-screen text: "Bagikan. Laporkan bersama. Tekan 'Share'"

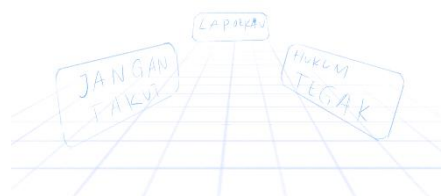
VO: "Bagikan informasi ini. Semakin banyak tahu, semakin sedikit korban."

Scene : 13



SFX: Reject buzz

Scene : 12



Visual: Latar hitam; teks putih tebal: "JANGAN TAKUT. LAPORKAN. HUKUM TEGAK." (kata per kata muncul dengan hentakan)

VO (sangat tegas, final): "JANGAN TAKUT. LAPORKAN. HUKUM TEGAK."

SFX: Single heavy gavel hit + sirene fade out

Visual: Bar bawah: logo OJK placeholder + teks kecil:
"Cek legalitas di situs OJK — Kirim laporan ke polisi terdekat"

On-screen CTA: "KETIK 'LAPOR' UNTUK DAPAT TEMPLATE, ATAU BAGIKAN SEKARANG"

VO: "Ketik LAPOR untuk template laporan. Bagikan. Lindungi orang di sekitarmu."

Produksi

Pada tahap produksi hasil ide cerita, synopsis, dan storyboard yang dibuat akan dikembangkan lagi. Dalam tahapan produksi dilakukan beberapa fase, antara lain:

Asset

Pada fase ini dilakukan pembuatan asset bentuk 2D yang nantinya dapat dilihat dalam bentuk 3D objek dan pembuatan sound effect menggunakan aplikasi design.



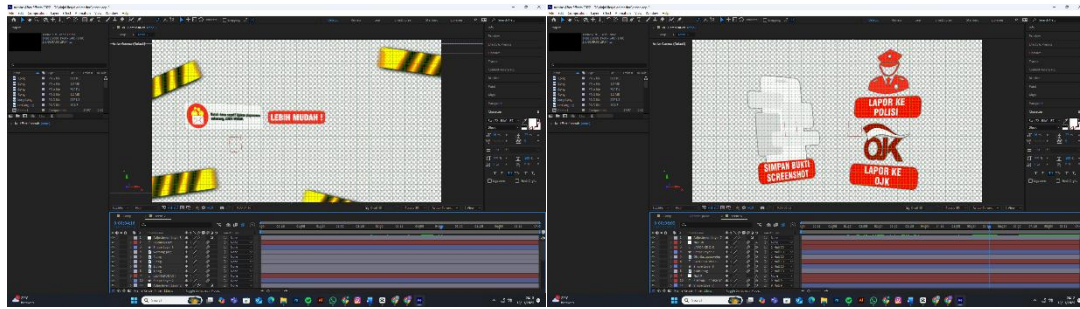
Gambar 2. Asset 2D

Pasca Produksi

Pada tahap ini hasil asset dan text dari tahap produksi yang telah dibuat dilanjutkan kedalam tahap editing motion graphic isometrik dalam tahapan pasca produksi dilakukan beberapa hal, antara lain:

Editing Animasi

Di tahap ini dilakukan editing. Editing ini berupa penempatan bentuk objek 2D kedalam frame, memasukan asset text penjelasan ke dalam frame, dan membuat transisi menggunakan aplikasi editing video.



Gambar 3. Editing Animasi

Mixing

Pada tahap ini menggabungkan hasil sound effect yang telah dibuat pada tahap produksi dengan animasi motion.



Gambar 4. Mixing Sound Effect

Rendering

Pada tahap ini dilakukan render dari animasi motion isometrik menggunakan format H.264 (MP4) dengan resolusi 1920x1080.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini hasil dari perancangan masuk kedalam tahap pengujian. Pada tahap ini dibagi menjadi beberapa bagian, antara lain :

Pengujian Alpha

Pengujian alpha adalah proses pengumpulan data dan informasi terhadap ahli yang bertujuan mengetahui kekurangan dari pembuatan video animasi motion graphic serta memberikan masukan terhadap aspek-aspek yang diterapkan. Pengujian ini dilakukan kepada ahli ekonomi dan akuntan Universitas Kristen Satya Wacana Bapak David Adechandra Ashedica Pesudo dan ahli animasi 2D/3D Bapak Gayus. Pengujian ini menggunakan form yang berisi 5 indikator penilaian yang dinilai kelayakannya. Hasil kelayakan menunjukkan presentase di atas 80%.

Tabel 2. Pengujian alpha Animation Motion Graphic.

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Ahli 1	Ahli 2	Presentase
1	Kualitas Visual dan Desain	Ketepatan warna, ilustrasi, dan komposisi animasi	4	4	80%
2	Kejelasan Narasi dan Alur Cerita	Narasi mudah dipahami, alur cerita jelas dan runtut	4	5	90%
3	Daya Tarik dan Kreativitas Tampilan	Gaya animasi menarik, efek visual sesuai dengan tema	5	4	90%
4	Pemahaman Pesan yang Disampaikan	Pesan utama dapat diterima dan dipahami oleh penonton	5	5	100%
5	Tingkat Kepuasan Keseluruhan	Kepuasan terhadap hasil akhir video animasi	4	4	80%

Pengujian Beta

Pengujian beta merupakan tahap evaluasi terhadap animasi motion graphic isometrik yang dilakukan kepada para guru untuk menilai sejauh mana konten edukasi yang disajikan telah memenuhi aspek kejelasan, keinformatifan, dan efektivitas. Pengujian ini dilaksanakan terhadap 33 guru dengan menggunakan formulir yang memuat enam aspek penilaian untuk mengukur tingkat kelayakan animasi tersebut.

Tabel 3. Pengujian Beta Animation Motion Graphic.

No	Indikator Penilaian	1	2	3	4	5	Presentase
1	Konten animasi memberikan informasi yang akurat mengenai pinjaman online ilegal	0	0	3	13	17	88.48%
2	Pesan yang disampaikan mudah dipahami	0	0	2	15	16	88.48%
3	Materi dalam animasi sesuai dengan kebutuhan edukasi bagi guru	0	0	3	12	18	89.09%
4	Animasi mampu meningkatkan kesadaran tentang bahaya pinjaman online ilegal	0	0	1	12	20	91.51%
5	Solusi atau langkah pencegahan yang disampaikan jelas dan bermanfaat	0	0	1	13	19	90.91%
6	Setelah menonton, saya merasa lebih memahami konsekuensi hukum dan risiko pinjol ilegal	0	0	0	15	18	90.91%

Mastering

Pada tahap ini dilakukan proses akhir sebelum animasi motion disebarluaskan. Tahap ini mencakup kegiatan mastering untuk mengubah file ke dalam format atau media distribusi yang sesuai, seperti penyimpanan digital atau platform berbasis online.

Cyclic

Pada tahap ini melakukan pengecekan apakah Motion Graphic Isometrik 2D Sebagai Edukasi Terhadap Dampak Bahaya Pinjaman Online Ilegal Untuk Guru sudah sesuai dengan standar animasi tersebut. Jika tidak maka akan dilakukan revisi, jika sudah sesuai lanjut ke tahap berikutnya.

Outcome

Tahapan terakhir adalah outcome dimana hasil animasi motion isometrik dipublikasikan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rangkaian kegiatan yang meliputi proses perancangan, pengembangan, serta pengujian yang telah dilaksanakan secara sistematis dan terstruktur, dapat disimpulkan bahwa “Animasi Motion Graphic Isometrik 2D Sebagai Edukasi Dampak Bahaya Pinjaman Online Ilegal Bagi Guru” dinilai layak dan berhasil memenuhi aspek penilaian untuk menjadi media edukasi yang dapat meningkatkan kesadaran guru terhadap bahaya pinjaman online ilegal.

DAFTAR REFERENSI

- Aprilia, Z. (2023, Oktober 9). *Heboh Teror Penagihan Pinjol AdaKami, OJK Kasih Sanksi Ini*. From cnbcindonesia.com: <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20231009160534-37-479124/heboh-teror-penagihan-pinjol-adakami-ojk-kasih-sanksi-ini>
- Arvante, J. Z. (2022). Dampak Permasalahan Pinjaman Online dan Perlindungan Hukum Bagi Konsumen Pinjaman Online. *Ikatan Penulis Mahasiswa Hukum Indonesia Law Journal*, 2, 74-87.
- Budiyanti, E. (2019). UPAYA MENGATASI LAYANAN PINJAMAN ONLINE ILEGAL. *Info Singkat*, XI, 19-24.
- Dewi, I. R. (2022). Retrieved Oktober 9, 2022 from 2 Faktor yang Bikin Pinjol Ilegal Susah Diberantas, Ini Dia!: <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220315112511-37-322860/2-faktor-yang-bikin-pinjol-ilegal-susah-diberantas-ini-dia>
- Farasonalia, R., & kurniati, p. (2021, september 7). *Penjelasan Polda Jateng soal Kasus Pinjol Ilegal: Ketidaktahuan Terkait Sistem Membuat Korban Terjebak pada Aplikasi*. From regional.kompas.com: <https://regional.kompas.com/read/2021/09/07/050600678/penjelasan-polda-jateng-soal-kasus-pinjol-ilegal--ketidaktahuan-terkait?page=all>
- Garces, K. (2021). Retrieved Oktober 12, 2022 from What is Isometric Design?: <https://penji.co/isometric-design/>
- Ilhafa, F., Nur, A. I., Wijaya, F. F., Destasari, T. P., & Pradnyawan, S. W. (2021, agustus). Upaya Hukum Terhadap Keamanan Data. *Proceeding of Conference on Law and Social Studies*.
- Indrajaya, I. N. (2023, November 24). *Kenapa Guru Lebih Rentan Terlilit Utang Pinjol Ilegal? Ini Alasannya!* From trenasia.com: <https://www.trenasia.com/kenapa-guru-lebih->

[rentan-terlilit-utang-pinjol-ilegal-ini-alasannya](#)

- Kurniawati, H., & Yunanto, Y. (2022). Perlindungan Hukum Terhadap Penyalahgunaan Data Pribadi. *Jurnal Ius Constituendum*, 104-105.
- Kusnandar, V. B. (2022). Retrieved Oktober 9, 2022 from Ini 10 Penyebab Masyarakat Terjerat Pinjaman Online: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/09/27/ini-10-penyebab-masyarakat-terjerat-pinjaman-online>
- Laucereno, S. F. (2022). Retrieved Oktober 9, 2022 from Pinjol Ilegal dan Investasi Bodong Nggak Kapok Meski Banyak yang Diberantas: <https://finance.detik.com/fintech/d-6331389/pinjol-ilegal-dan-investasi-bodong-nggak-kapok-meski-banyak-yang-diberantas>
- Leonardi, F. N., & Astuti, N. W. (2023). <https://journal.untar.ac.id/index.php/provitae/article/view/26700>. *HUBUNGAN STRES KERJA DENGAN KESEJAHTERAAN*, 27.
- Malik, A. (2022). Retrieved Oktober 9, 2022 from Investasi Ilegal Marak Terjadi Akibat Tiga Faktor Ini: <https://www.bareksa.com/berita/belajar-investasi/2022-05-13/ketua-swtongam-l-tobing-investasi-ilegal-marak-terjadi-akibat-tiga-faktor-ini>
- Nugraha, A. R., Setianingsih, E., Putri, F. W., Jaelani, W. R., & Vichaully, Y. (2022). Jurnal Pendidikan Tambusai. *Problematika Guru Honorer dan Guru Nondik di Era Society 5.0*, 10019-10020.
- Purnasiwi, R. G., & Kurniawan, M. P. (2013). PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D “KERUSAKAN LINGKUNGAN”. *Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta*, 14, 54-57.
- Rachmadina, R., & Farisa, F. C. (2025, April 30). *Pinjol Jerat Banyak Perempuan, Apa Penyebabnya?* From megapolitan.kompas.com: https://megapolitan.kompas.com/read/2025/04/30/09005411/pinjol-jerat-banyak-perempuan-apa-penyebabnya?utm_source=chatgpt.com
- Rozaq, S. M., Poerbaningtyas, E., & Nurfitri, R. (2022, Maret). Perancangan Motion Graphic Wisata Edukasi Di Desa Sumbergondo Dengan Teknik Penggabungan Animasi 2d Dan 3D. *jurnal.stiki.ac.id*, 34.
- Supriyanto, E., & Ismawati, N. (2019). Sistem Informasi Fintech Pinjaman Online Berbasis Web. *jurnal.umj.ac.id*, 100-101.