Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Dalam tugas akhir ini, penulis akan merancang sebuah Transisi *motion graphic* di mana video tersebut untuk ditujukan kepada masyarakat Indonesia terkait dengan perburuan ikan hiu. Video *motion graphic* ini dibuat berdurasi sekitar 3 menit. Video iklan layanan masyarakat ini ditujukan kepada masyarakat tentang perburuan sirip ikan hiu yang akan merusak ekosistem laut. Dikarenakan hiu adalah pemangsa utama di laut dan puncak dari rantai makanan, ketika salah satu rantai makanan dalam laut diburu secara besar-besaran maka akan merusak ekosistem dalam laut tersebut. Ikan hiu merupakan hewan karnivora dan ikan hiu tidak disarankan untuk dikonsumsi karena tingginya kadar merkuri atau logam berat lain yang terkandung didalamnya

3.1.1. Sinopsis

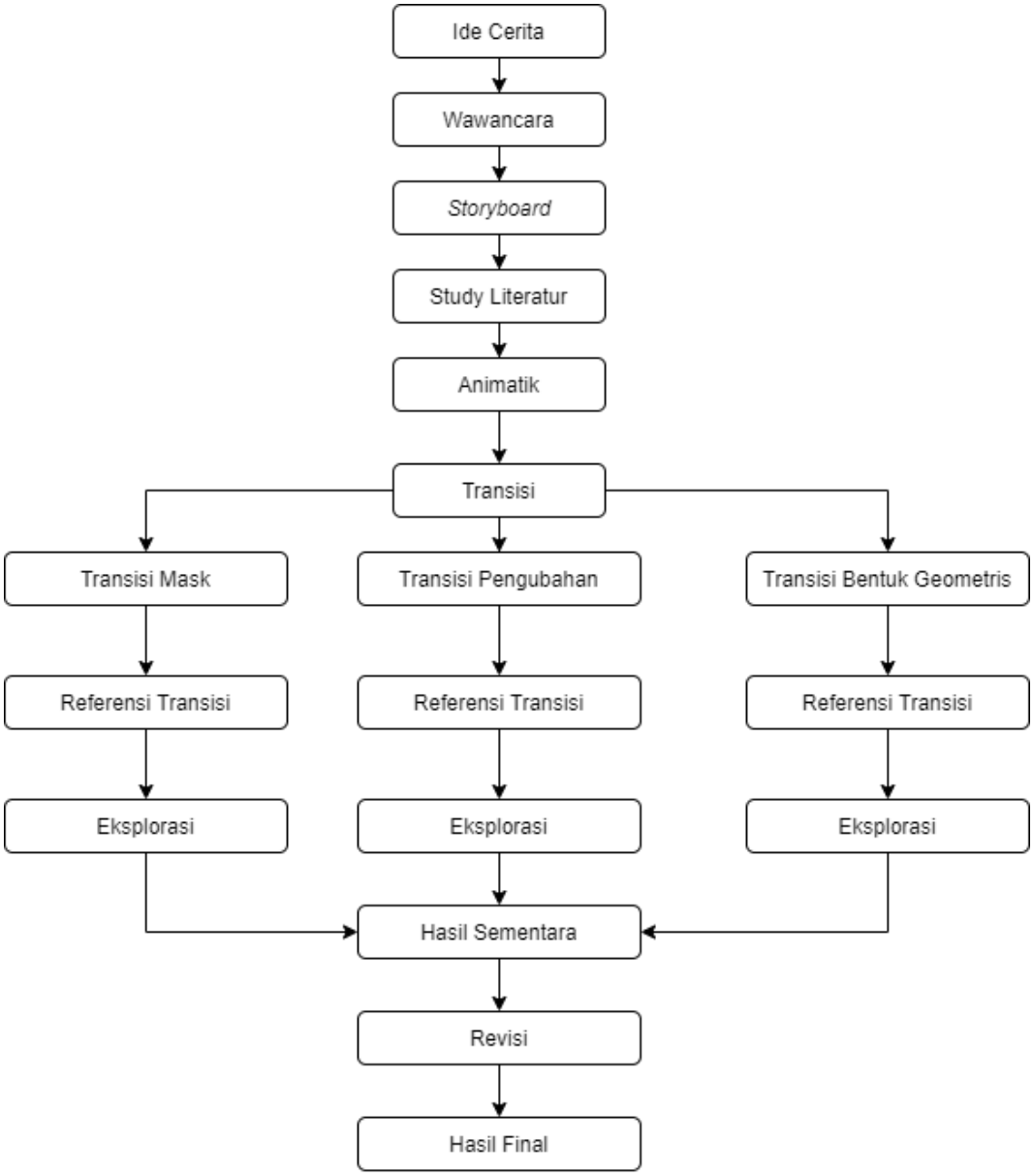
Hiu sedang ramai diburu dikarenakan harga sirip hiu yang terbilang mahal dan banyak dicari. Sirip hiu biasanya dijadikan sebagai sup sirip hiu dan obat-obatan. Tetapi sirip hiu terbilang tidak baik untuk dikonsumsi dikarenakan dapat merusak tubuh dikarenakan logam berat (merkuri) yang terkandung di dalam ikan hiu.ikan hiu diburu secara besar-besaran akan menyebabkan ekosistem laut terganggu dan laut akan rusak.

3.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis pada penulisan laporan ini adalah sebagai peneliti dalam proses perancangan transisi *motion graphic* dengan guna media kampanye sosial terhadap eksploitasi ikan hiu. Penulis membahas mengenai perancangan transisi dalam media kampante sosial terhadap ikan hiu dan pengeksploitasian yang terjadi pada ikan hiu yang ditangkap hanya untuk dikonsumsi siripnya oleh manusia. Transisi *motion graphic* tersebut akan dibuat sedemikian rupa dari segi *timing*, *spacing* dan *shape*.

3.2. Tahapan Kerja

Tahapan kerja dalam proses perancangan transisi dalam *motion graphic* sebagai media kampanye sosial terhadap ikan hiu akan penulis bagi menjadi beberapa bagian. Yang pertama adalah Percancangan *motion graphic* dimulai dari mencari pengetahuan tentang ekosistem laut. Kemudian penulis bertemu langsung dengan salah satu anggota *World Wildlife Fund* Indonesia dan melakukan sesi wawancara tentang ikan hiu. Setelah itu penulis melakukan kunjungan terhadap penangkaran ikan hiu yang ada di Karimun jawa. Kemudian, setelah referensi untuk lapangan cukup, penulis memulai merancang sinopsis untuk membuat rancangan konsep apa yang akan diceritakan dalam iklan layanan masyarakat yang akan dibuat menjadi bentuk sebuah *motion graphic*.



Gambar 3.1. Skematika Perancangan

(sumber: dokumentasi pribadi)

Dalam penelitian ini, penulis ingin menyampaikan bahayanya perburuan hiu besar-besaran bagi ekosistem laut, dengan cara penyampaian melalu video *motion graphic*. *Motion graphic* dipilih karena menurut penulis merupakan media yang tepat untuk mengajarkan tentang bahayanya perburuan ikan hiu yang dengan

mudah dapat dipahami oleh masyarakat. Pemilihan media *motion graphic* dibandingkan dengan media diam seperti gambar bertujuan untuk memudahkan penyampaian informasi yang hendak disampaikan.

Penulis memutuskan untuk membuat video *motion graphic* karena melihat perkembangan zaman dengan teknologi sekarang ini yang dimana *motion graphic* adalah sarana iklan yang sering dilihat dan menarik perhatian.

3.3. Acuan

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa acuan sebagai referensi untuk membuat perancangan transisi dalam *motion graphic* sebagai media kampanye sosial terhadap ikan hiu. Berikut adalah referensi yang digunakan penulis dalam proses pembuatan karya *motion graphic* ini.

3.3.1 Wawancara Deni Arwan Sholichin

Penulis melakukan wawancara dengan bapak Deni Arwan Sholichin, selaku aktifis WWF dari Indonesia. Dari pak Deni, penulis mendapatkan banyak pengetahuan baru seputar hiu dan perdagangannya. Pak Deni menjelaskan bahwa Indonesia adalah produsen hiu nomor satu di dunia. Ditambah dengan tidak adanya peraturan resmi dari pemerintah yang mengatur tentang penangkapan hiu, hiu menjadi korban dari *over fishing* dan kini populasinya terancam.

Pada tahun 2013, jumlah permintaan restoran untuk bahan baku sirip hiu kering mencapai 15 ton. Jadi beliau dan beberapa rekannya mengadakan kampanye terus, seperti lomba-lomba. Dari kampanye yang berlangsung 3 tahun tersebut, hasilnya permintaan sirip hiu berkurang sebanyak 3 ton. Walaupun tidak

terlihat sebagai penurunan yang besar, jumlah 3 ton sudah bisa dibilang lumayan. Dari 24 restoran penyedia sirip hiu, sudah berkurang menjadi 10 restoran.

Pengkonsumsi utama sirip hiu datang dari masyarakat Tiong Hoa. Biasanya mereka menyediakan sirip hiu sebagai penghormatan kepada orang tua. Meluruskan kultur bukanlah suatu hal yang mudah, walaupun demikian, setelah diajak mengobrol, pada dasarnya tidak harus sirip hiu yang dihidangkan, melainkan bisa diganti dengan ikan bandeng sebagai perwakilan hidangan laut. Selain masyarakat Tiong Hoa, anak-anak muda banyak yang menggunakan sup sirip hiu sebagai gaya untuk me-*lobby* bisnis.

Semua *top predator* pada dasarnya lambat dalam reproduksi dan anaknya sedikit. Ikan tuna bisa bereproduksi sampai ribuan telur, sedangkan hiu hanya 1-30 ekor dalam sekali beranak. Hanya beberapa jenis hiu tertentu yang bisa menghasilkan sampai 60 ekor. Sedangkan dominasi hiu yang ditangkap dan didaratkan di Pantura adalah anak hiu yang belum sempat bereproduksi. Hal ini menjadikan populasi hiu sangat menurun dan dibuktikan dari produksinya menurun sekitar 28,3% dalam 15 tahun dengan alasan semakin sulit dan jauh mencarinya.

Harga daging hiu jauh lebih murah dibanding daging ikan tuna. Maka dari itu kebanyakan kapal-kapal industri melakukan *finning* di atas kapal dan membuang kembali sisa badan hiu ke laut agar tidak memenuhi kapasitas kapal. Hiu yang dibuang setelah diambil siripnya dapat dipastikan akan mati. *Finning* sebenarnya sama dengan mutilasi hidup-hidup. Ketika siripnya dipotong, tubuh hiu masih bergerak-gerak.

Dalam setiap ekosistem, hiu memiliki peran yang berbeda. Hiu bisa menjadi *top predator*, *second predator*, ataupun terdapat 2 predator di satu ekosistem. Hiu yang cukup banyak ditangkap adalah hiu karang. Hal ini sangat membahayakan karena jumlah ikan-ikan kecil pemakan karang menjadi banyak dan karang menjadi tidak bisa tumbuh. Padahal hiu sendiri pada dasarnya lebih sering memangsa ikan yang sudah tua ataupun sakit karena gerakannya lebih lambat, mereka melakukan seleksi, tidak hanya asal makan saja. Jadi ketika hiu tidak ada, ada hal lain yang menjadi rusak juga.

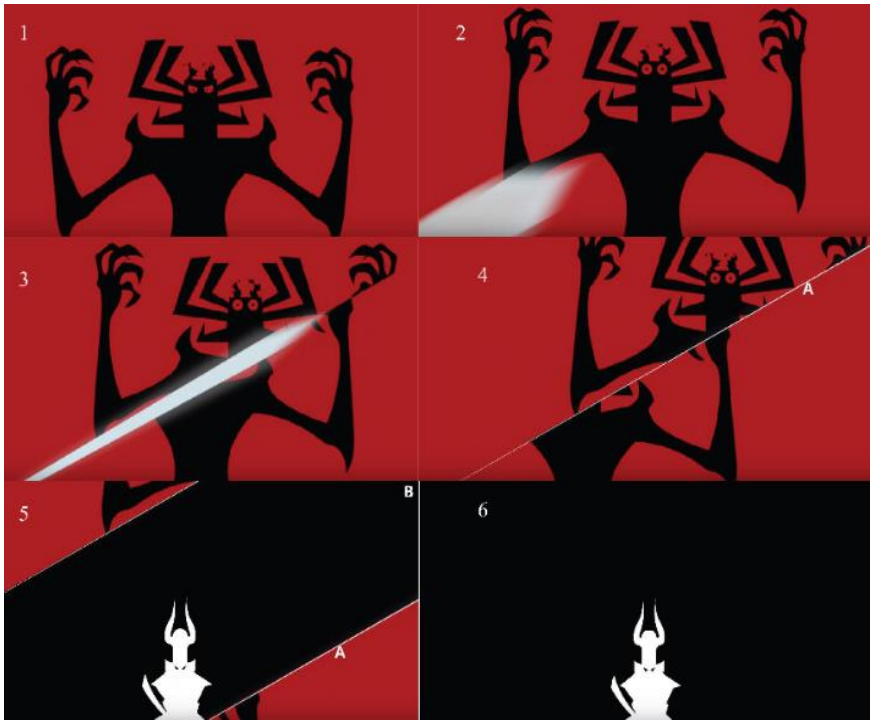
Cukup sulit meminta peraturan tentang pengelolaan hiu dari pemerintah karena diperlukannya data pasti. Sedangkan tidak ada yang melakukan pencarian data spesifik seperti jumlah populasi hiu, contoh datanya hanya dari jumlah yang didaratkan terus berkurang selama 15 tahun karena *over fishing*. Kendala lainnya adalah Indonesia sebagai produsen utama, sedangkan pemerintah tidak mau mulai lebih dahulu dalam membuat peraturan, hanya mengikuti dari peraturan Internasional saja. Maka dari itu harus bekerja sama dengan internasional untuk mendorong pemerintah membuat peraturan.

Sudah ada beberapa hotel dan restoran yang berhenti menjual sirip hiu setelah dilakukannya kampanye, seperti Hotel Santika dan Bandar Jakarta. Bahkan Bandar Jakarta sendiri mendeklarasikan untuk melepaskan semua anak-anak hiu ke laut dan ikut berkampanye. Diharapkan dengan putusnya penjual, maka ke konsumennya juga akan berkurang. Maskapai penerbangan Garuda juga sudah tidak akan mengkargokan sirip hiu lagi. Beberapa artis juga sudah ikut

melakukan kampanye bahaya dari konsumsi sirip hiu. Namun kesulitan tetap ada karena kepentingan keuntungan bisnis dari perusahaan saingannya.

3.3.2 Youtube *Cartoon Network* (Samurai Jack)

Dalam penelitian ini, penulis studi referensi yang berasal dari film animasi untuk menjadikan perancangan yang sesuai dengan Transisi *Mask*. Referensi menjadi acuan bagi penulis dalam merancang transisi yang bersangkutan. Transisi dalam animasi Samurai Jack tentu memberikan masukan kepada penulis dikarenakan transisi tersebut memberikan efek seperti dipotong dan dari referensi transisi tersebut penulis menuangkannya dalam transisi pada *motion graphic* penulis.



Gambar 3.2. Transisi *Mask* Samurai Jack

(sumber: youtube cartoon network)

1. Observasi *Timing*

Penulis mencari referensi animasi yang memiliki transisi *mask* seperti memotong sesuatu sebagai acuan dalam pembuatan transisi. Dalam transisi tersebut, *timing* yang dibutuhkan untuk menjadikan sebuah transisi *mask* yaitu 3 detik. Transisi ini menggunakan bentuk untuk melanjutkan informasi yang akan disampaikan selanjutnya.

2. Observasi *Spacing*

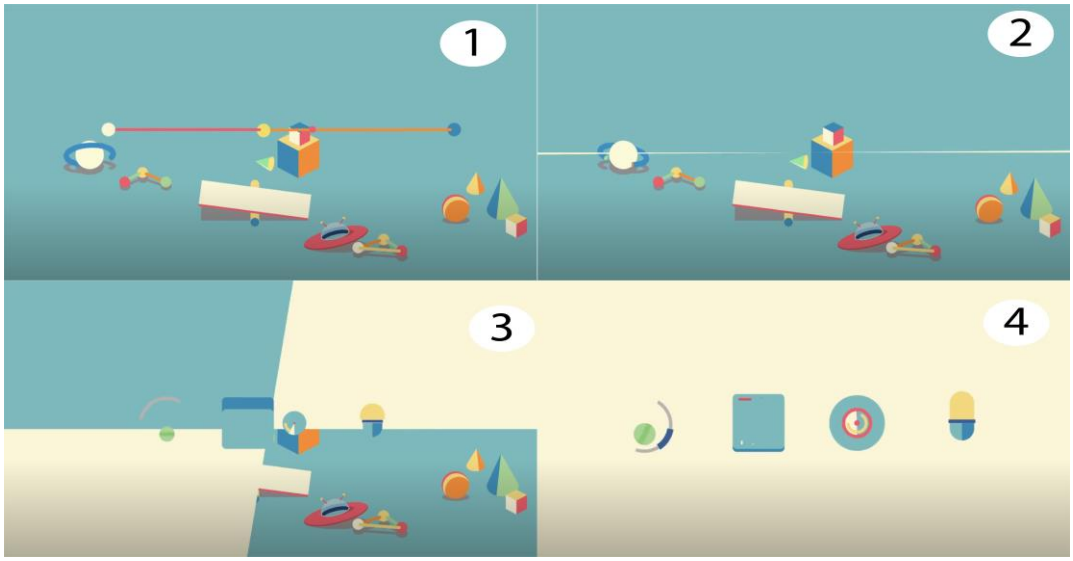
Proses ini merupakan bagian terpenting dari transisi ini. Transisi tersebut seperti dipotong oleh sebuah pedang samurai, ketika pedang membelah sisi tengah pada media dan menciptakan sebuah *effect* yang terlihat seperti terbelah dan bergeser di dua sisi yang terbelah. Di sini proses pemotongan sangatlah cepat hanya memakan waktu sekitar 10 *frame*. Proses masking dilakukan di kedua sisi yang terbelah.

3. Observasi *Shape*

Shape yang digunakan untuk memotong bentuk dasarnya adalah sebuah garis yang berkesan tajam, pada garis ini menggunakan motion blur untuk memperhalus pergerakan garis ini. Setelah dari bentuk garis yang membelah layer atau *frame* lalu terciptalah bentuk segitiga siku-siku yang terbelah menjadi 2 akibat pedang tajam. Bentuk segitiga siku-siku ini diperuntukan untuk *masking* juga.

3.3.3 Youtube *E-Motion Graphics*

Referensi dari transisi mask selanjutnya adalah animasi dari *E-motion Graphic*. Referensi transisi yang digunakan dalam animasi tersebut digunakan untuk dipelajari *timing*nya dan *spacing* untuk dijadikan perbandingan dalam pengerjaan transisi *mask* penulis.



Gambar 3.3. Transisi *Mask* E-motion Graphics

(sumber: youtube *E-Motion Graphics*)

1. Observasi *Timing*

Dalam animasi *motion graphic* ini, waktu yang digunakan untuk menjadikan transisi *mask* dari kedua sisi *frame* adalah 2 detik, terlihat ada dua objek berwarna lain yang bergerak mengisi seluruh bidang yang ada dan berubah menjadi warna *background.* Transisi ini berubah untuk melanjutkan informasi yang disampaikan di*frame* selanjutnya.

2. Observasi *Spacing*

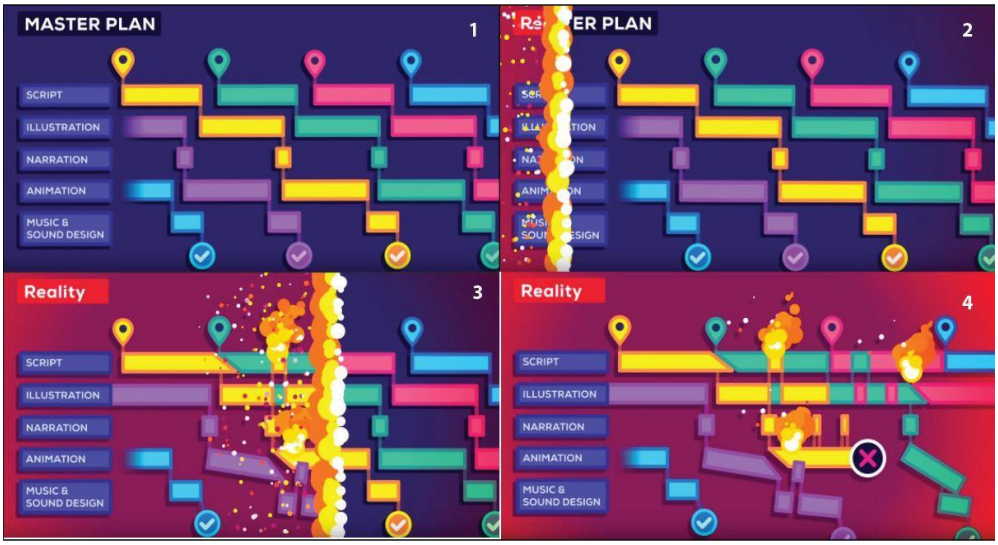
Proses ini merupakan bagian dimana terjadi sebuah pergerakan antara dua sisi oleh objek yang berbeda dengan *background* yang ada dan pada akhirnya kedua objek tersebut menyatu, percepatan pada pergantian background tersebut dimulai dari lambat lalu dipertengahan *frame* transisi terdapat percepatan dan diakhir *frame* dari transisi tersebut diperlambat lagi dan berubah menjadi satu objek yang merupakan *background* baru dari *scene* selanjutnya, efek menyatu 2 objek tersebut membantu menuntun audiens untuk sampai ke *scene* berikutnya.

3. Observasi *shape*

Shape yang digunakan untuk membentuk sebuah *background* tersebut adalah *shape* bidang dasar yaitu berbentuk kotak yang berwarna *cream*. Gerakan yang digunakan adalah gerakan kedalam dan memutar dalam pergerakan ini kedua bidang tersebut berubah menjadi sebuah *background* baru bagi *scene* selanjutnya

3.3.4 Youtube Kurzgesagt

Youtube kurzgesagt merupakan kanal youtube yang menceritakan berbagai hal dengan penyampaian secara *motion graphic*, penulis mencari referensi dalam youtube kurzgesagt yang bisa membantu dalam pembuatan karya dari penulis. Penulis menemukan transisi bentuk geometris yang penulis gunakan sebagai acuan dimana transisi tersebut berbentuk dasar lingkaran seperti kobaran api yang membakar *scene* sebelumnya untuk lanjut *scene* berikutnya. Penulis mempelajari dari *timing*, *spacing* dan *shape* yang dibuat dari transisi tersebut.



Gambar 3.4. Transisi Bentuk Geometris Kurzgesagt

(sumber: Youtube Kurzgesagt)

1. Observasi *Timing*

Penulis mencari referensi animasi transisi yang terlihat terbakar dari satu sisi ke sisi lainnya sebagai acuan dalam pembuatan yang menggunakan transisi *motion graphic* yang berguna dalam membuat cerita yang menarik tanpa menghilangkan sifat informatif di dalamnya. Jika dilihat gambar di atas, bentuk persegi panjang dan lingkaran mendominasi dalam transisi tersebut. Transisi ini memakan waktu lama yaitu 8 detik karena ingin menyampaikan informasi dengan dengan *voice over* dan ingin menunjukan kebakaran tersebut seperti merambat. Transisi ini menggunakan bentuk geometris yang mampu melanjutkan informasi yang akan mereka sampaikan selanjutnya lewat cerita. Geometris yang digunakan itu mencakup lingkaran, segitiga, segiempat, segilima. Pada acuan dari kanal Youtube Kurzgesagt adalah geometris yang memperlihatkan perubahan yang

antara *shot* sebelumnya dan setelahnya. Penulis menggunakan transisi geometris agar informasi yang diberikan menjadi lebih baik tersampaikan kepada penonton.

2. Observasi *Spacing*

Di dalam transisi ini memerlukan pergerakan yang cepat dan stabil. Pergerakan keseluruhan yang cepat dari sisi kesisi ini untuk pergantian *scene* ke *scene* berikutnya dengan dinamis. Di dalam transisi ini yang bergerak dengan cepat terdapat juga pergerakan dalam transisi itu berupa kumpulan bentuk bulat yang bergerak dengan menggunakan *positioning* atau pun *opacity* dan terlihat seperti perpindahan pada setiap bentuk dalam transisi tersebut.

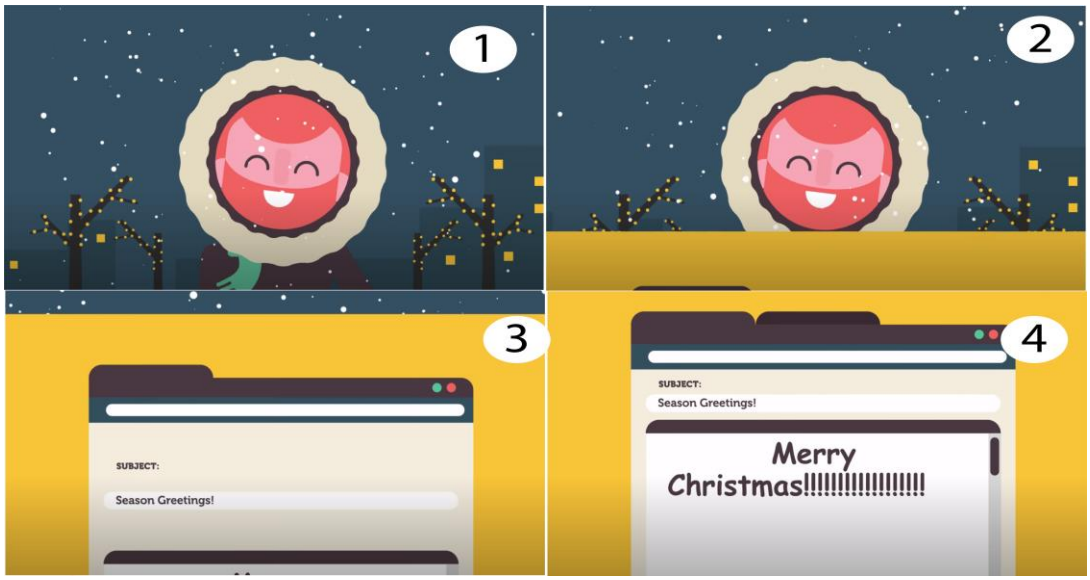
3. Observasi *Shape*

Shape yang digunakan untuk transisi ini yaitu bulat. Bentuk ini sebagai dasar dalam acuan untuk pembuatan transisi penulis. Bentuk ini dibuat secara banyak lalu kemudian di *overlay* dan terbentuklah sebuah transisi yang terdiri dari kumpulan bentuk dasar tersebut. Warna yang digunakan pada acuan ini yaitu merah dengan turunan warna merah tersebut. Warna tersebut memperlihatkan sebuah efek seperti api terbakar. Tujuan dari warna merah adalah untuk menunjukkan keadaan hiu yang sekarang sering banyak diburu.

3.3.5 Youtube Emanuele Colombo

Pada youtube Emanuele Colombo transisi geometris yang digunakan dalam animasi tersebut terbilang cukup mudah dilakukan, transisi tersebut hanya menggunakan bentuk geometris berbentuk segi empat dan transisi tersebut hanya

dianimasikan dari bawah keatas. Penulis menjadikan referensi untuk dipelajari *timing*, *spacing* dan *shape*.



Gambar 3.5. Transisi Geometris Emanuele Colombo

(sumber: youtube Emanuele Colombo)

1. Observasi *Timing*

Transisi yang digunakan dalam animasi *motion graphic* ini adalah transisi geometris, transisi ini mengambil bentuk dasar kotak dan durasi yang digunakan adalah 2 detik agar menyingkatkan waktu yang digunakan. Transisi ini digunakan dengan tujuan mendinamiskan perpindahan sebuah scene agar bisa terlaksana dengan halus, informasi yang disampaikan juga bisa tersampaikan dengan baik dan jelas karena durasi transisi yang singkat

2. Observasi *Spacing*

Di bagian ini, ada beberapa pergerakan, yang pertama adalah gerakan *background* yang naik keatas dan perlahan memenuhi *frame*, pergerakan transisi

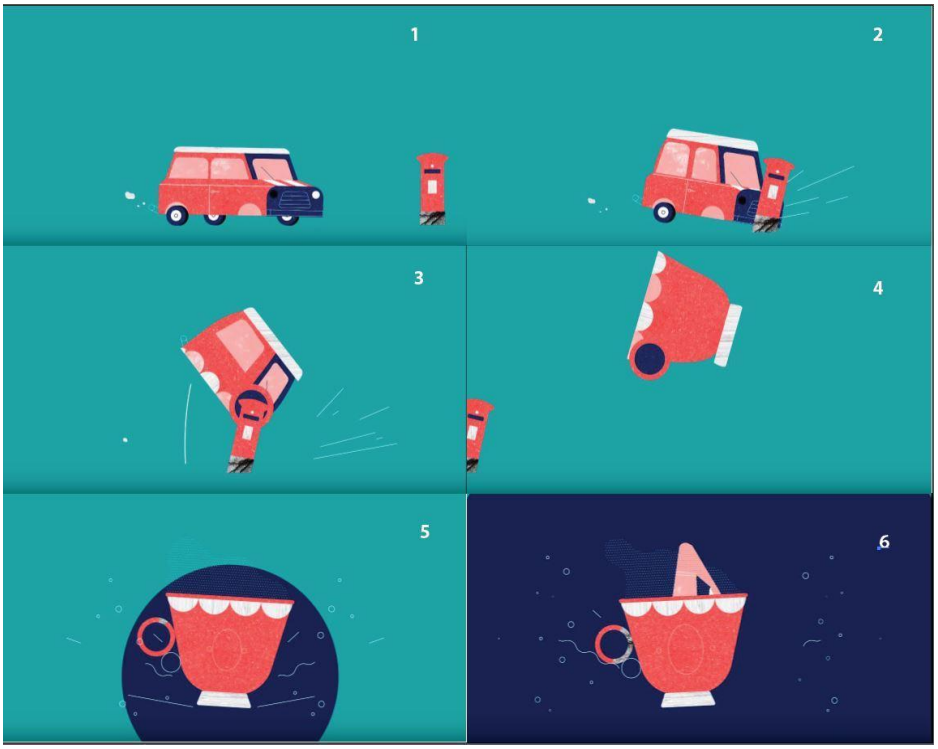
pada awal frame bergerak secara perlahan dan ketika transisi bergerak dari *frame* awal ke *frame* akhir transisi tersebut bergerak cepat dan diperlambat lagi pada akhir frame transisi tersebut *background* tersebut berbentuk persegi panjang dan berwarna kuning, berbeda dengan *background* sebelumnya, lalu muncul juga secara cepat objek berbentuk file yang bergerak keatas.

3. Observasi *Shape*

Shape atau bentuk yang digunakan dalam transisi *motion graphic* ini adalah bidang berbentuk dasar persegi panjang. Ada satu bidang yang menutupi keseluruhan *frame* dan satu objek lagi berbentuk *file* yang diambil dari bentuk dasar persegi panjang juga, tetapi pada bidang ini, pada keempat ujungnya menumpul. Gerakan yang digunakan adalah gerakan naik keatas oleh kedua bidang tersebut, bidang yang menutupi *background* tersebut bergerak keatas dan menutupi keseluruhan *frame* dengan tujuan menggiring *scene* ke *scene* selanjutnya.

3.3.6 Transisi Pengubahan Dribbble

Selain mencari referensi di youtube, penulis mencari referensi transisi di *web* lain seperti dribble. Penulis melihat transisi tersebut bergerak dengan sangat cepat dan pergantian *scene* secara langsung dilakukan dengan merubah bentuk. Berawal dari bentuk mobil yang sedang menabrak dan berganti bentuk menjadi sebuah cangkir serta di berganti *background* dengan cepat.



Gambar 3.6. Transisi Pengubahan Dribbble

(sumber: Dribbble.com)

1. Observasi *Timing*

Di sini referensi animasi transisi yang terlihat dengan dinamis dan cepat. Dalam transisi ini memerlukan waktu sekitar 2 detik untuk memperlihatkan informasi yang ingin disampaikan. Transisi ini menggunakan bentuk untuk melanjutkan informasi yang akan disampaikan selanjutnya.

2. Observasi *Spacing*

Di dalam transisi ini memerlukan pergerakan yang cepat dan dinamis. Pergerakan pada transisi ini memerlukan 2 bentuk yang berbeda. Untuk terjadinya transisi ini salah satu bentuk tersebut akan bergerak dari satu sisi ke sisi yang di tentukan dengan pergerakan yang cepat dan ketika menghampiri ke sisi yang di

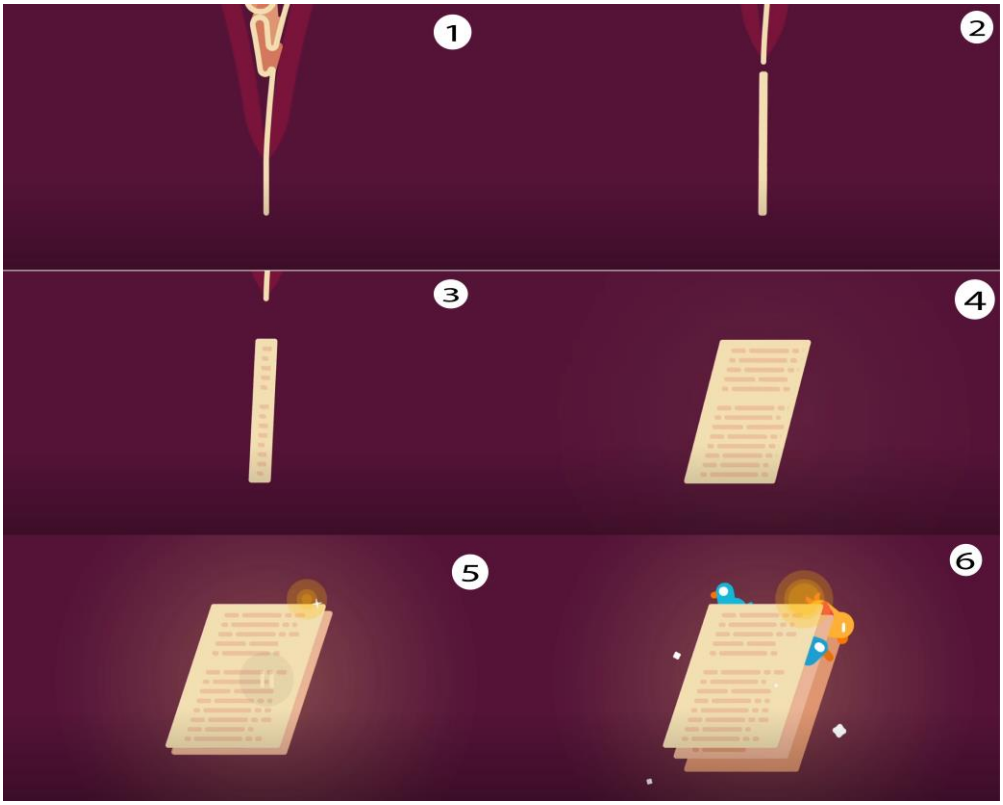
tentukan terlihat gerakan seperti terhempas atau lansung berubah menjadi bentuk berikutnya. Pada bagian ini memerlukan kedetilan pada setiap bentuk untuk memperhalus perubahan tersebut serta percepatan dalam pergantian *shape* sangan diperhitungkan.

3. Observasi *Shape*

Shape yang digunakan untuk transisi ini yaitu berbagai macam bentuk-bentuk dasar atau bentuk seperti benda, mahluk hidup, dan sebagainya. Transisi ini memerlukan 2 bentuk yang berbeda untuk menghasilkan transisi ini. Bentuk yang digunakan adalah bentuk-bentuk geometris. Dengan bentuk *geometris* maka akan lebih mudah pada saat melakukan transisi ketika ingin menyampaikan informasi lebih baik. Pada bentuk bagian kedua untuk pergantian bentuk sebelumnya di mulai dari bentuk yang menyesuaikan bentuk sebelumnya untuk memperhalus sebuah transisi tersebut.

3.3.7 Youtube Kurzgesagt

Selain transisi geometris penulis juga menjadikan referensi transisi pengubahan pada kanal youtube kurzgesagt. Penulis melihat transisi pengubahan yang digunakan pada youtube kurzgesagt percepatan dalam transisi tersebut sangat lambat dan *shape* yang digunakan yang awalnya hanya sebuah bentuk garis lurus dan menjadi sebuah kertas yang berisikan tulisan.



Gambar 3.7. Transisi Pengubahan Kurzgesagt

(sumber: Youtube Kurzgesagt)

1. Observasi *Timing*

Timing yang digunakan dalam animasi *motion graphic* ini membutuhkan durasi 4 detik, memang waktu yang dibutuhkan dalam transisi ini tergolong cukup panjang, ini dikarenakan pada transisi ini banyak detil gerakan-gerakan yang ditampilkan, durasi 4 detik tersebut dirasa sudah dapat mencakup gerakan yang dimaksudkan untuk menambah kedinamisan di dalam animasi *motion graphic* tersebut. Ada sebuah garis yang bergerak kebawah dan menjelma menjadi sebuah persegi panjang, lalu berubah melebar secara perlahan menjadi sebuah tumpukan kertas.

2. Observasi *Spacing*

Dalam bagian *spacing* pada *motion graphic* ini, pergerakannya terjadi secara stabil, seluruh pergerakannya terjadi secara merata dan lambat dikarenakan ada beberapa detail yang ditampilkan. Pergerakan dari bentuk garis menjadi kertas yang menumpuk terjadi dengan percepatan yang stabil agar audiens dapat memahami satu persatu perubahan yang terjadi di dalam animasi ini.

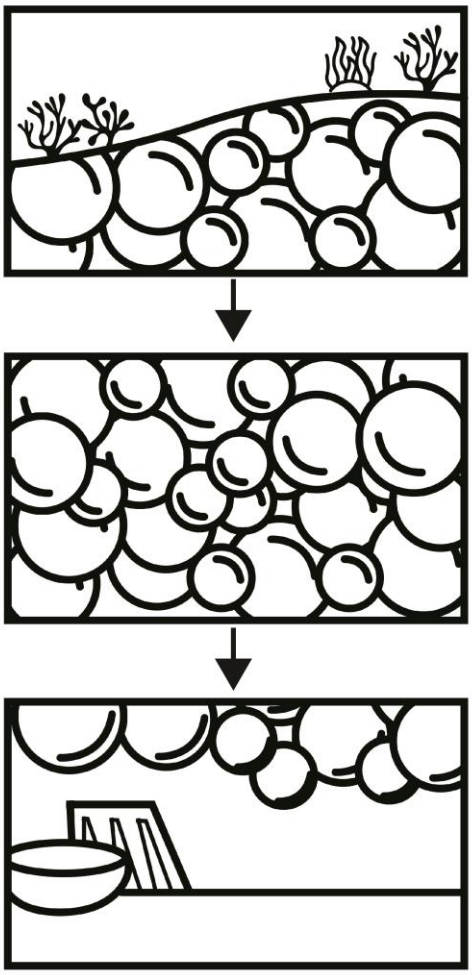
3. Observasi *Shape*

Ada beberapa bentuk yang digunakan di dalam *motion graphic* ini, yang pertama ada garis, garis tersebut perlahan berubah menjadi sebuah persegi panjang dengan bergerak menuju kebawah, setelah menjadi persegi panjang, berubah lagi secara stabil menjadi sebuah kertas dan perlahan dari balik kertas tersebut muncul objek yang berbentuk dasar persegi dan berwarna lain dari kertas tersebut sehingga menimbulkan efek seperti kertas yang memiliki beberapa lembaran kertas lagi di belakangnya.

3.4. Proses Perancangan

Dalam tahap proses ini, penulis akan melakukan eksplorasi perancangan terhadap 3 transisi yang akan dipilih dengan teknik yang berbeda. Proses pembuatan transisi dimulai dari pembentukan bentuk dasar, aset digital yang akan dianimasikan, dan menggunakan *effect* tambahan dari Adobe After Effect. Pada proses perancangan transisi ini terdapat beberapa transisi yang akan digunakan. Transisi *mask* menggunakan *masking* untuk melanjutkan informasi yang akan disampaikan. Transisi ini bisa dikategorikan ringkas dan efisien karena langsung berubah sebelum animasi sebelumnya selesai dan sudah dilanjutkan dengan animasi berikutnya. Transisi geometris menggunakan aset yang sederhana dan mudah untuk dibuat dengan menggunakan bidang datar seperti lingkaran, segitiga, segi empat, segi lima. Transisi pengubahan metode transisi ini juga melembutkan perubahan diantara *frame*, menghasilkan efek yang nantinya akan menjadi perubahan bentuk ke *frame* berikutnya untuk menggantikan *scene* satu ke *scene* lainnya. Transisi pengubahan juga membantu kesinambungan antara persitiwa dan menjadi jembatan untuk menyambungkan persitiwa sebelumnya dengan peristiwa selanjutnya.

3.4.1. Transisi Geometris

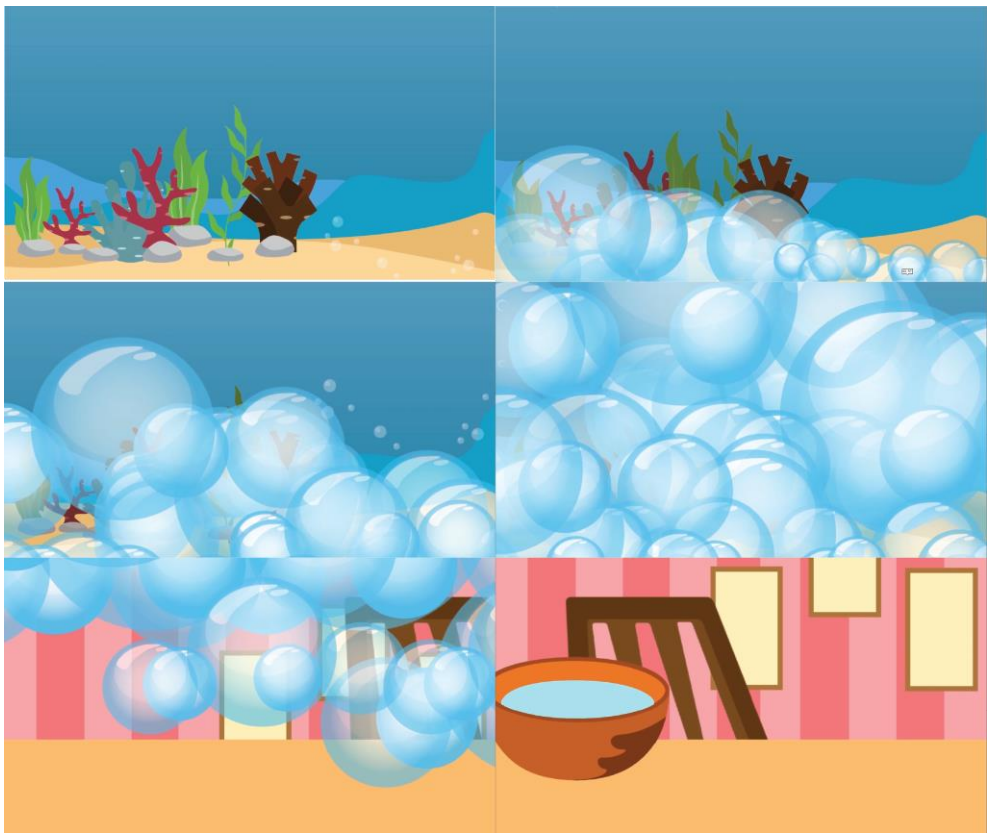


Gambar 3.8. *Storyboard* transisi *mask shot* 23

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada rancangan *storyboard* penulis pada *shot* 23 dengan menggunakan transisi geometris berbentuk lingkaran, di sini digunakan untuk perubahan antar *scene*. Dengan menggunakan bentuk dasar lingkaran sebagai gelembung, maka informasinya menjadi lebih mudah untuk disampaikan dan dengan mudah juga penerimaan kepada yang melihat. Pada transisi ini penulis mengarahkan penonton dari *scene* dalam laut lalu naik keatas permukaan dengan dibantu transisi

geometris gelembung tersebut untuk masuk kedalam *scene* selanjutnya di dalam sebuah tempat makan. Untuk membantu transisi geometris, ditambahkan gerakan pendukung seperti kursi yang bergeser dan mangkuk yang berpindah tempat untuk menjelaskan *environment* agar terlihat lebih nyata. Informasi yang disampaikan akan lebih detil.



Gambar 3.9. Transisi Geometris *shot* 23

(sumber: dokumentasi pribadi)

1. *Timing*

Pada transisi geometris tersebut membutuhkan waktu selama 3 detik dan tidak ingin memberikan kesan terlalu terburu-buru, dikarenakan pada transisi ini ingin memberikan efek pada geometris lingkaran tersebut seperti melayang secara perlahan dan berganti dari *scene* ke *scene* berikutnya

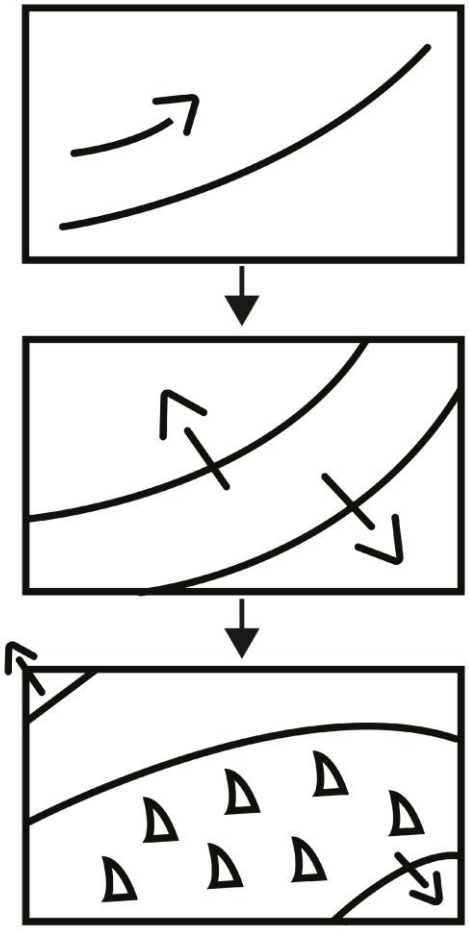
2. *Spacing*

Dalama transisi geometris berbentuk lingkaran ini spacing antara lingkaran tersebut dibuat merapat agar perpindahan terhadap *scene* tersebut seperti mengalir begitu saja dan percepatan animasi gelembung stabil, tidak diperlambat di awal ataupun akhir.

3. *Shape*

Shape yang digunakan dalam transisi ini menggunakan bentuk dasar dari lingkaran dengan diberikan *shape* berbentuk segitiga untuk memberikan kesan 3D pada *shape* lingkaran seperti gelembung.

3.4.2. Transisi *Mask*

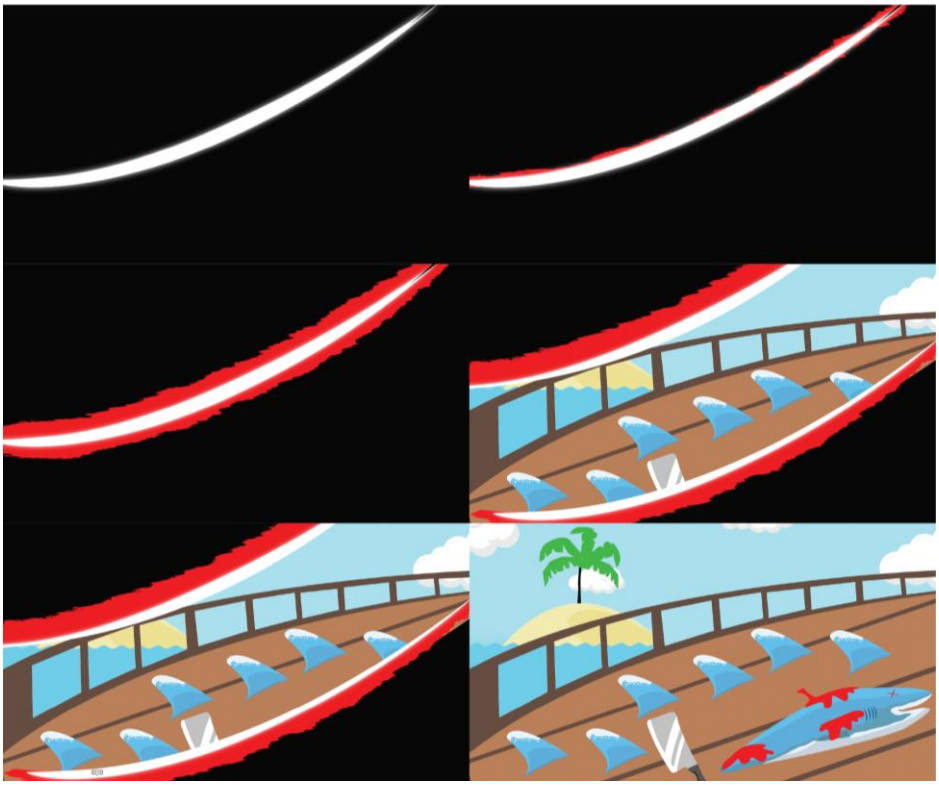


Gambar 3.10. *Storyboard* transisi *mask shot* 6

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penggunaan pada transisi *mask* penulis merancang transisi seperti pada referensi yang menjadi acuan penulis. Pada transisi ini penulis ingin melewati adegan sirip hiu yang sedang dipotong siripnya dengan menggunakan transisi mask tersebut, Dimana penulis menggunakan transisi seperti layar dipotong dari *shot* tersebut dan menambahkan seperti efek darah mengalir untuk mendramatisir adegan pada *shot* 6 tersebut. Dengan menggunakan transisi ini, perubahan informasi dari

sebuah informasi dari proses hingga hasil akan terlihat lebih efisien. Karena perubahan informasi tersebut akan langsung pada inti shot selanjutnya yaitu sirip dari ikan hiu sudah dipotong dan dipisahkan dari badannya.



Gambar 3.11. Transisi *mask shot* 6

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

1. *Timing*

Penulis menggunakan acuan untuk membuat transisi pada karya penulis. Transisi ini menggunakan Samurai Jack pada karya penulis. Dalam transisi tersebut, *timing* yang dibutuhkan untuk menjadikan sebuah transisi *mask* yaitu 3 detik. Transisi ini menggunakan bentuk untuk melanjutkan informasi yang akan disampaikan selanjutnya. Dalam transisi mask menggunakan pengambilan gambar seperti di film dan animasi, namun di dalam *motion graphic* penggunaannya

sedikit berbeda. Di dalam *motion graphic*, pengambilan gambar tidak harus sesuai dengan runtutan seperti di film dan animasi. Pengambilan gambar di *motion graphic* lebih bebas, karena penyampaian informasinya harus cepat dan padat. *Timing* yang digunakan di *motion graphic* tidak harus sama seperti *shot* atau *scene* sebelumnya, namun memiliki informasi yang berkesinambungan. Karena di *motion graphic* pula tidak harus menyelesaikan *setting* sebelumnya untuk melanjutkan ke *setting* berikutnya.

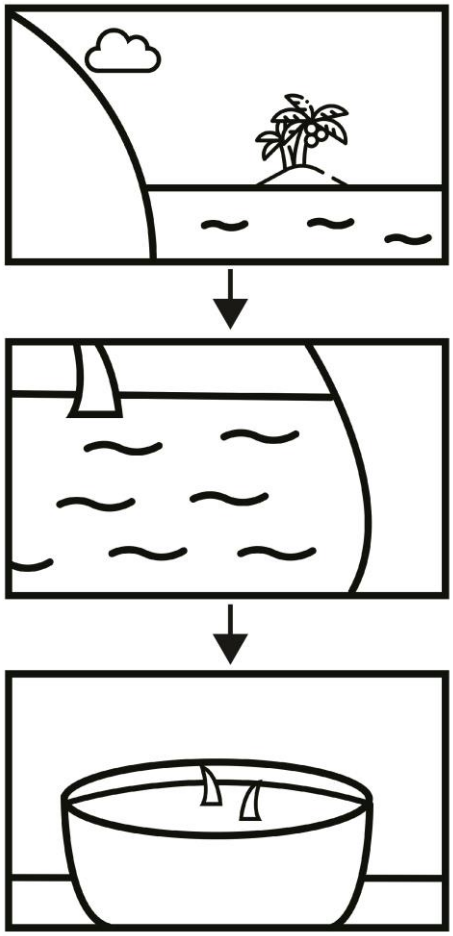
2. *Spacing*

Pada transisi ini setiap pergerakan dilakukan dengan cepat. Sebuah efek terbelah dengan gerakan yang cepat dan stabil. Kemudian efek dari terbelahnya ke dua sisi *frame* itu bergerak dimulai dari cepat lalu melambat. Dan kedua sisi tersebut di *masking* untuk penggunaan transisi tersebut.

3. *Shape*

Shape yang digunakan untuk memotong bentuk dasarnya adalah sebuah garis yang berkesan tajam, pada garis ini menggunakan motion *blur* untuk memperhalus pergerakan garis ini. Setelah dari bentuk garis yang membelah *layer* atau *frame* lalu terciptalah bentuk segitiga siku-siku yang terbelah menjadi 2 akibat pedang tajam. Bentuk segitiga siku-siku ini diperuntukan untuk masking juga.

3.4.3. Transisi Pengubahan

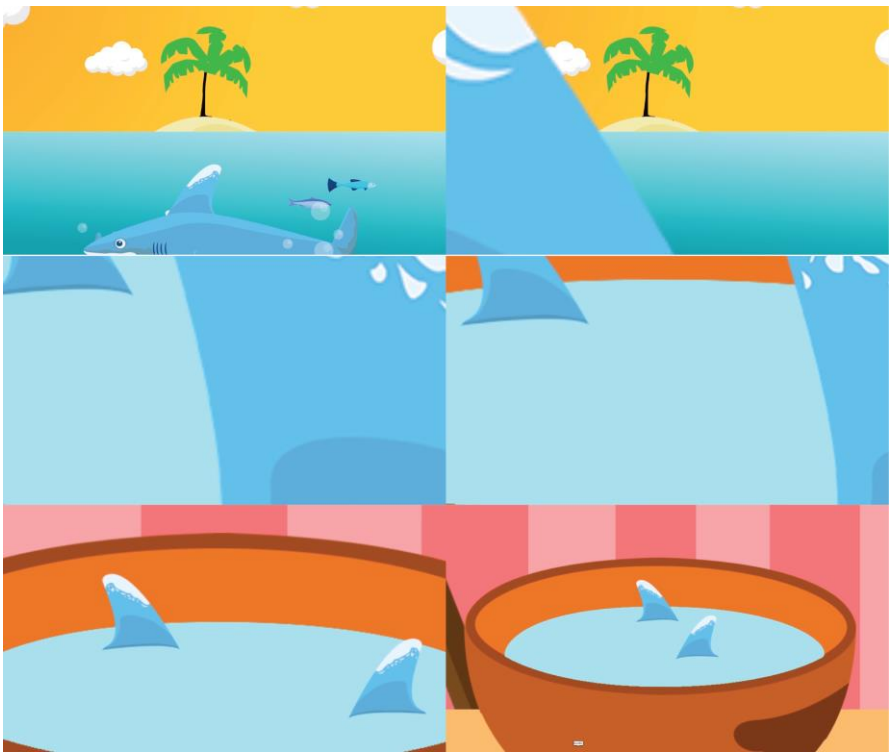


Gambar 3.12. *Storyboard* Pengubahan pada *shot* 9

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Transisi pengubahan ini digunakan untuk menunjukkan informasi yang efektif kepada penonton untuk melihat perubahan yang akan terjadi terhadap ikan hiu yang sudah ditangkap. Dengan menggunakan transisi ini, maka akan terlihat perubahan objek utama dari informasi sebelumnya ke informasi selanjutnya. Dalam rancangan transisi tersebut penulis merancang transisi yang berkelanjutan dalam *shot* 8 dan 9 dengan menggunakan objek yang saling berkesinambungan

dari *scene* satu dengan *scene* lainnya, Penulis menggunakan transisi pengubahan untuk ikan hiu yang sedang berenang di lautan bebas dan dilanjutkan dalam *scene* selanjutnya dengan ikan hiu yang berenang dalam sebuah mangkuk sup yang dimana bukan habitat asli dari ikan hiu tersebut dan menyampaikan pesan dengan efek ironi pada *scene* tersebut.



Gambar 3.13. Transisi Geometris pada *shot* 9

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

1. *Timing*

Penulis menggunakan perubahan antar *scene* dengan cepat selama 1 detik untuk perpindahan dengan tempat yang berbeda, sebelumnya ikan hiu bebas

berenang di lautan luas lalu perpindahan transisi membuat ikan hiu tersebut seolah berenang di atas mangkuk.

2. Spacing

Transisi ini dilakukan dengan cepat, Dimulai dari ikan hiu berenang lalu hanya siripnya yang terlihat di dalam transisi ini membuat seolah menyatu dengan *scene* sebelumnya. Ini dilakukan untuk memberikan kesan dinamis dalam *scene* tersebut.

3. Shape

Shape yang digunakan dalam transisi ini berupa segitiga, kotak dan lingkaran. *Shape* digunakan seolah lautan tersebut tempat ikan hiu berenang dengan bebas lalu hanya dibatasi oleh *shape* lingkaran berupa mangkuk dan menyertai informasi tentang sirip ikan hiu tersebut.