

1. LATAR BELAKANG

Deepavali atau dikenal dengan Diwali merupakan salah satu festival terbesar di India. Nama Deepavali berasal dari kata ‘*avail*’ yang berarti deretan dan ‘*deepa*’ yang berarti lampu tanah liat. Lampu tanah liat ini dinyalakan dan diletakan secara berderetan di sekitar luar rumah sebagai lambang perlindungan dari kegelapan sehingga dikenal dengan nama lain yaitu festival cahaya. Deepavali dirayakan sekitar bulan Oktober atau November pada tanggal yang berbeda setiap tahunnya. Ini dikarenakan perayaan ini mengikuti kalender *lunar* atau kalender matahari. Tahun ini, perayaan Deepavali akan dirayakan pada tanggal 4 November 2021 (McKeever,2021).

Selain dirayakan di India, Deepavali juga dirayakan di negara lain seperti Singapura. Deepavali merupakan salah satu hari libur nasional di Singapura. Sebagai salah satu bentuk toleransi, Superpixel Pte. Ltd membuat animasi dalam bentuk *newsletter* yang bertujuan sebagai kartu ucapan kepada teman-teman mereka yang merayakan Deepavali. Pada tahun ini, Superpixel Pte. Ltd memberikan tugas pembuatan animasi *newsletter* kepada penulis sebagai salah satu tugas magang. Dalam projek ini, penulis membuat animasi *newsletter* dalam bentuk *2D motion graphic*. *Newsletter* merupakan salah satu media komunikasi perusahaan dengan masyarakat terutama dengan para kliennya.

Motion graphic adalah salah satu media yang terdiri dari ilustrasi, tipografi, fotografi dan vidoografi yang digabungkan untuk menciptakan sebuah animasi baik itu 2D atau 3D. Kata *motion graphic* berasal dari kata ‘*motion*’ yang berarti gerakan dan ‘*graphic*’ yang berarti grafis (Dafideff,2020). Dari seluruh proses yang dikerjakan, penulis memilih untuk membahas tentang proses perancangan aset karena merupakan hal yang penting untuk menunjukkan seperti apa animasi tersebut akan disampaikan. Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan, rumusan masalah yang penulis temukan adalah “Bagaimana perancangan aset dalam animasi *motion graphic newsletter* hari raya Deepavali Superpixel?”

Dalam proses mengerjakan proyek ini, penulis membuat sekitar enam aset di mana dari keenam aset tersebut penulis memilih dua aset yaitu aset *lanterns* dan burung merak. Dalam proses perancangan dua aset ini, penulis menggunakan elemen grafis bentuk dan warna serta gaya visual *flat design* yang kemudian dianimasikan menjadi video *motion graphic*.

2. STUDI LITERATUR

Motion Graphic

Motion graphic adalah salah satu jenis animasi atau cabang ilmu desain grafis yang merupakan penggabungan dari berbagai macam elemen desain atau aset yang digerakan sehingga menciptakan sebuah animasi. Perbedaan *motion graphic* dengan desain grafis terlihat pada media yang digunakan. Desain grafis merupakan kumpulan-kumpulan gambar yang digabungkan untuk menghasilkan sebuah karya dalam bentuk cetak seperti poster, *book cover*, dan media cetak lainnya. Sementara untuk *motion graphic* lebih masuk ke media audio visual dikarenakan gambar-gambar grafis di dalam *motion* tersebut digerakkan serta ditambahkan suara sehingga terlihat hidup (Umam, 2016).

Menurut Sukarno dan Setiawan (2015, hlm 2), *motion graphic* adalah sekumpulan *frame-frame* yang berisi durasi dan merupakan kombinasi dari film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan beragam elemen seperti animasi 2D & 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan suara.

Schlittler (2015) mendefinisikan *motion graphic* sebagai sebuah karya seni yang merupakan penggabungan dari animasi dan desain grafik yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dan ide. Dalam jurnalnya, Schlitter juga menjelaskan bahwa *motion graphic* berbeda dengan animasi. Perbedaan animasi dengan *motion graphic* yaitu animasi merupakan rangkaian gambar yang disusun secara berurutan untuk menghasilkan ilusi gerak, sedangkan *motion graphic* lebih