

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Karya yang dibuat penulis adalah *motion graphic* sebagai *introduction*, *information*, dan *transition*. Penggunaan *motion graphic* di sini ditujukan sebagai grafis tambahan dalam konten *AFC Cup 2021* agar konten terlihat lebih menarik dan informasinya dapat tersampaikan lebih jelas. Fungsi lainnya dari penggunaan *motion graphic* ini adalah untuk membuat konten lebih kaya akan warna dan sebagai transisi. Penggunaan *motion graphic* sebagai transisi untuk menghilangkan efek transisi *cut to cut*.

Motion graphic dirancang dengan durasi yang cukup singkat dalam proyek ini. Durasi yang cukup singkat ini bertujuan untuk memperkenalkan konten yang akan diberikan tanpa mendominasi isi konten yang diberikan. Sesuai dengan tujuannya, *motion graphic* dibuat dengan durasi yang cukup pendek, dengan durasi paling lama lima detik. Untuk *motion graphic* dengan fungsi sebagai *transition*, durasi dipersingkat menjadi tiga detik.

Penggunaan *motion graphic* sebagai kebutuhan *introduction* dan *explanation* terdapat pada konten *player profile*. Peranan *motion graphic* sebagai *introduction* pada konten ini bertujuan untuk mengenalkan nama pemain bola beserta foto dirinya sebagai informasi awal mengenai orang tersebut. Dengan *introduction* ini, penonton tidak dibingungkan dengan siapa pemain yang sedang dibahas atau seperti apa penampilan diri dari pemain yang sedang dibahas. Dikarenakan konten ini berhubungan dengan informasi mengenai perjalanan karier pemain bola tersebut, maka penulis juga membuat *motion graphic* sebagai bentuk *explanantion*. Penggunaan *motion graphic* ini bertujuan untuk menambah beberapa elemen sehingga dalam penjelasannya tidak hanya menampilkan teks dan tetap mengikuti *style motion graphic* seperti *bumper introduction*.

Proyek lainnya yang menggunakan *motion graphic* terdapat pada *Horrible Tackle AFC Cup 2021*. *Motion graphic* yang digunakan pada konten ini

berfungsi sebagai transisi antar *event* yang berbeda dalam satu konten. Penggunaan *motion graphic* sebagai transisi dimaksudkan untuk menyembunyikan efek *cut to cut* pada setiap pergantian *event*. Penggunaan *motion graphic* ini juga memberi tanda berakhirnya satu *event* dan berlanjut ke *event* berikutnya. Alasan penggunaannya adalah agar penonton konten tidak kaget dan bingung untuk mengetahui apakah *horrible tackle* ini masih berlanjut atau sudah ganti ke *horrible tackle* lainnya. Nilai tambah yang didapat dengan menggunakan *motion graphic* sebagai *transition* adalah untuk menghias konten agar tidak *flat* hanya dengan klip saja.

Konsep Karya

Konten *Profile Player* dan *Horrible Tackle* merupakan bagian dari *highlight AFC Cup 2021* dan sebagai konten pendukung. Konten *Profile Player* merupakan sebuah konten yang lebih membahas mengenai *backstory* dari pemain bola yang dibahas. Konten ini lebih bersifat ke *explanation*, menjelaskan asal pemain dan perjalanan kariernya selama bermain sepak bola. Setiap satu konten yang dibuat memuat satu *profile* pemain. Konten *Horrible Tackle* ini memperlihatkan pelanggaran-pelanggaran yang terjadi selama *match* pertandingan. Pelanggaran yang dimuat dalam konten ini lebih mengarah ke pelanggaran yang mencelakai pemain, mulai dari peringatan “*fouls*”, kartu kuning, dan kartu merah. Setiap satu konten memuat beberapa pelanggaran yang dikumpulkan dan dikompilasi dari satu *match*.

Penggunaan *motion graphic* pada konten-konten ini merupakan salah satu bentuk komunikasi dalam menyampaikan topik dari isi konten tersebut. *Motion graphic* ini juga memberi *mood* melalui *design*, *layout*, *shape*, dan *color*. Setiap *motion graphic* yang dibuat juga menerapkan prinsip *graphic design* sehingga dalam proses pembuatannya terdapat maksud dan alasan dari elemen maupun penempatannya. Pemilihan warna juga menyesuaikan dari tema konten yang dibawakan, mengundang rasa dan adrenalin pada penonton.

Dalam proses penentuan konsep *motion graphic* dari *intro Profile Player*, permintaan yang diajukan dari atasan penulis menginginkan agar *motion graphic* dapat dibuat dengan *look* yang lebih santai. Rancangan *motion graphic* dibuat bukan sebagai efek, namun sebagai tempat agar dapat isi dan informasinya dapat dibaca dengan jelas. Konsep dari *motion graphic* ini juga diminta dengan gaya yang *simple*, tidak memasukkan banyak *effect*, dan menggunakan warna yang dominan cerah. Penulis juga diminta untuk memperhatikan durasi dalam menunjukkan *motion graphic* dalam konten sehingga tidak mendominasi konten namun tetap dapat menyampaikan topik dari isi konten.

Motion graphic yang digunakan dalam pembuatan *explanation* untuk *Profile Player* juga diminta oleh atasan penulis agar tetap menyerupai konsep dan *look* dari *title* yang dibuat. Konsep yang diminta juga tetap mengutamakan warna yang dominan cerah, dengan diletakkan beberapa foto pemain bola yang akan dibahas. Di dalam *frame* juga diminta untuk meletakkan biografi dari pemain dan dapat dibaca dengan jelas tanpa terlihat ramai. Elemen-elemen yang digunakan dalam *motion graphic* dalam konsep ini tidak mendominasi tulisan agar fokus utama penonton dapat tetap terarah pada informasi dari kalimat dalam *motion graphic* pada bagian ini.

Selain *Profile Player*, penulis juga diminta untuk membuat satu *motion graphic* singkat sebagai *transition effect* dalam konten *Horrible Tackle*. *Motion graphic* yang diinginkan harus menutupi seluruh isi dari *frame* agar pada saat pergantian klip dalam konten tidak terlihat. *Looks* yang diminta juga dapat membawa kesan “*danger*”, agar seragam dengan isi kontennya. Penulis juga tetap harus menjaga durasi yang diminta agar tetap tidak mendominasi konten dan tetap berfungsi sebagai perantara saja.

Tahapan Kerja

Perancangan *motion graphic* dalam sebagai kebutuhan konten *Profile Player* dan *Horrible Tackle* dimulai dengan menyusun dan mengembangkan ide

perancangan. Ide dimulai dengan membuat *mood* yang sesuai dengan sepak bola dan olahraga, yaitu *mood* yang membangun semangat dan dengan *design* yang cukup meriah. Perancangan *motion graphic* sebagai kebutuhan konten *sports* cukup berbeda dari *design-design* lainnya. Penulis mencoba untuk menganalisa terlebih dahulu elemen-elemen *design* yang terdapat pada *motion graphic sports*, terutama *design-design* yang digunakan dalam AFC.



Gambar 3.1 Rancangan *design* resmi AFC Cup 2021

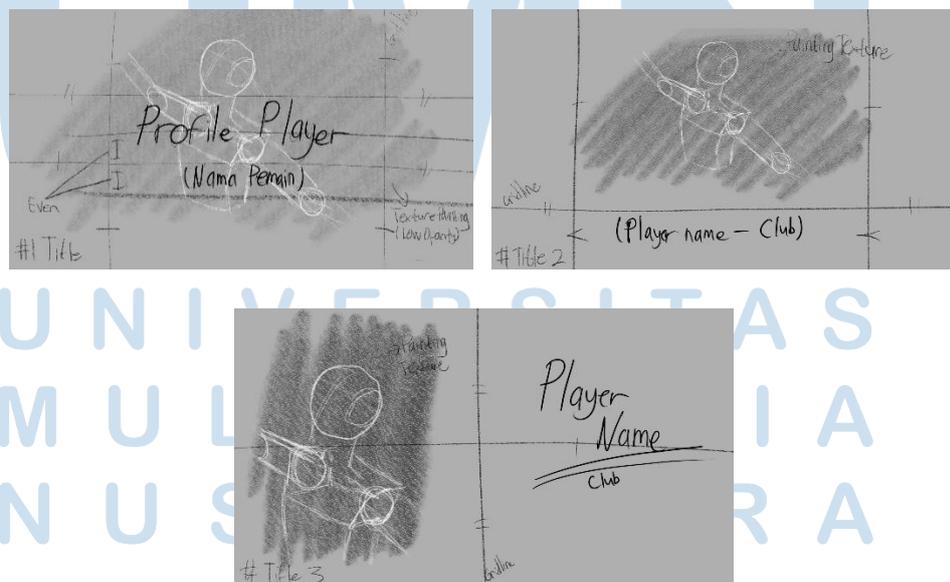
(AFC Hub, 2014)

Motion graphic sebagai *intro* dalam pembuatannya harus memperhatikan durasi yang diminta terlebih dahulu agar dapat menyusun isi dan menentukan elemen-elemennya. Penulis menentukan durasi pada *title* ini selama 5 detik dengan pembagian: 2 detik untuk *transition in* dan *transition out* dari *title*; dan 3 detik sebagai durasi yang diberikan untuk penonton dalam membaca nama pemain, klub pemain, dan sekilas foto pemain. Penentuan durasi ini berdasarkan rata-rata lama penonton dalam membaca sebuah *title*. Penulis mempelajari rata-rata durasi sesuai dengan teori yang Braha dan Byrine pada pembuatan *title*, dengan durasi total secara optimal yaitu 5 detik.



Gambar 3.2 Title salah satu gangsters dalam film “Comic 8”
(film “Comic 8”, 2014)

Penulis mencoba membuat *title* dari *motion graphic Profile Player* menggunakan referensi dari salah satu *title shot* dari film “Comic 8”. Penulis mencoba untuk mengambil elemen *design* dari ukuran *font*, peletakkan tulisan, dan efek *transition in* yang diberikan dari *shot* ini. Penulis memilih *shot* tersebut sebagai contoh karena memenuhi prinsip *design* yang tertulis, yaitu terdapat *white space* dan *contrast*. *Shot* ini juga contoh yang tepat dalam menerapkan prinsip *timing* pada *title* di *motion graphic*, dengan memperhatikan pembagian *timing* untuk membaca dan *timing in* dan *timing out*. Dalam merancang *motion graphic*, penulis menggarisbawahi kata “*profile*”. *Looks* yang akan dibawa penulis dalam *motion graphic* ini seakan-akan terdapat coretan tangan dari *portrait* dan tulisan dengan *font* menyerupai goresan kuas.



Gambar 3.3 Tiga konsep awal perancangan *title*

(Dokumen Penulis)

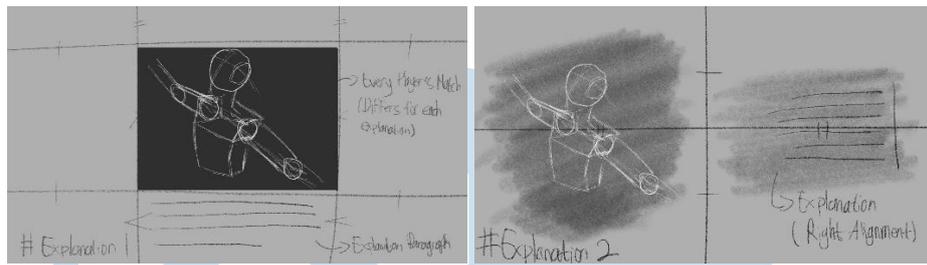
Design dimulai dengan meletakkan foto pemain pada bagian kiri *frame*, kemudian nama dan klub dari pemain bola diletakkan pada bagian kanan *frame*. Alasan peletakkan ini adalah karena manusia secara umum membaca sesuatu dari kiri ke kanan. Penulis mencoba untuk memberi foto terlebih dahulu untuk memberi gambaran kepada penonton muka dari pemain yang akan dibahas. Pada bagian nama pemain, ukuran *font* pada inisial nama pemain lebih besar daripada huruf-huruf lainnya. Ini dilakukan penulis untuk mengarahkan fokus penonton langsung ke nama pemain setelah melihat foto pemain. Alasan lainnya adalah untuk memberi kesan bahwa nama pemain tersebut merupakan *title* utama dari konten tersebut. Peletakkan nama klub pemain berada di posisi bawah. Keberadaan nama klub pemain terpampang dengan ukuran *font* yang lebih kecil dengan alasan kehadiran nama klub pemain hanya sebagai informasi tambahan.



Gambar 3.4 Informasi *profile* karakter dalam film “*Jumanji*”

(film “*Jumanji: Welcome to the Lost Jungle*”, 2019)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.5 Dua konsep awal perancangan *explanation*

(Dokumen Penulis)

Pada bagian isi konten, penulis mencoba untuk menggunakan salah satu *shot* pada film “*Jumanji*” yang menjelaskan *profile* dari salah satu karakter secara tekstual. Penulis merasa bahwa *layout* seperti ini cocok digunakan dalam menjalankan fungsi *motion graphic* sebagai bentuk *explanation*. Penggunaan *layout* ini juga menerapkan prinsip *balance*, yaitu pada saat *profile* karakter ditampilkan dengan menggunakan *background* dan *frame* sendiri. Peletakkan informasi *profile* juga diletakkan pada bagian sisi yang kosong dan tidak mengganggu karakter yang terdapat dalam *shot*. *Layout* ini dapat diterapkan untuk mendeskripsikan juga perjalanan karier dari pemain bola yang dibahas. Dalam implementasinya menggunakan referensi ini, penulis membuat *layout* dengan meletakkan foto pemain bola di bagian kiri *frame* dan 1 paragraf mengenai *background* pemain tersebut pada bagian kanan *frame*. Penulis menambahkan beberapa elemen dalam *motion graphic*, yaitu efek dan *texture* kuas pada bagian foto, dan *background* warna dengan *texture* coretan kuas cat pada bagian paragraf tulisan.

Pemilihan warna pada konten *motion graphic* “*Profile Player*” dipilih oleh penulis untuk memenuhi permintaan atasan dengan *looks* yang cerah. Penulis memilih 3 warna yang digunakan dalam *motion graphic* ini, yaitu putih sebagai *primary color*, ungu sebagai *secondary color*, dan merah tua sebagai *accent color*. Pemilihan warna-warna ini memiliki alasan tersendiri:

- Warna putih: Warna *canvas* pada umumnya yang belum diisi. Warna yang dipilih ini memberi kesan bahwa pada awal konten, penonton dianggap

belum mengetahui *background profile* dari pemain yang dibahas. Warna ini dalam teorinya juga memberi arti *pure* dan *youthful*, sesuai dengan konten yang akan membahas perjalanan karier pemain.

- Warna ungu: Warna ungu dalam teori memberi arti yang salah satunya adalah *mystic*. Alasan pemilihan warna ini adalah sesuai dengan tema konten yang membahas perjalan karier seorang pemain bola tersebut. Penulis beranggapan bahwa penonton tidak mengetahui pemain tersebut, sehingga masih menjadi misteri siapa pemain ini dan perjalanan karier yang membentuk dirinya.
- Warna merah tua: Warna ini hanya ditampilkan sedikit dengan tujuan untuk menggarisbawahi posisi klub yang sedang pemain tersebut pegang pada saat itu.



Gambar 3.6 Contoh *font* yang digunakan pada *title*

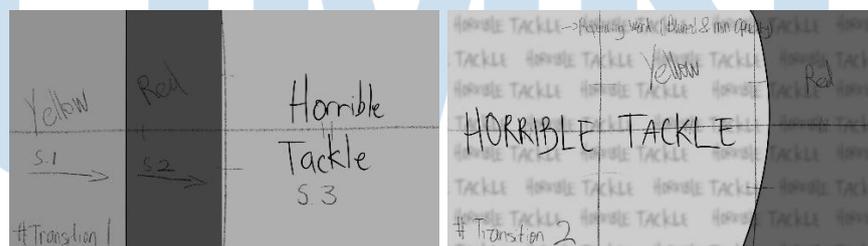
(Khurasan, 2019)

Font yang dipilih pada *title* juga berbentuk seperti coretan kuas dengan *transition in* menyerupai coret-coretan kuas. Pemilihan *font* ini juga memberi arti bahwa isi konten ini akan membahas mengenai karier dan perjuangan pemain bola dalam membentuk namanya. *Motion* coretan ini menggambarkan pemain yang seakan mencoba untuk menulis namanya dan sejarah perjalanan kariernya. Bentuk *italic* pada *title* juga menggambarkan simbol *forward slash* (“/”), dengan bentuk seperti garis pada grafik yang bergerak ke atas. Hal ini melambangkan perjuangan seorang pemain bola yang berjalan menggapai puncak kariernya.

Design-design yang telah dirancang dan disusun dalam konten *Profile Player* juga tetap memperhatikan *visual* yang dapat dipahami oleh penonton

konten. Pemilihan *design* terutama pada *explanation* mencoba untuk membuat penonton terarah pada isi *text*, dengan menambah *solid background* berwarna ungu yang *contrast* dengan warna *text* sendiri. Hal ini dilakukan agar penonton dapat memahami bahwa penjelasan dengan *text* yang ditampilkan hanya di bagian *solid*, tanpa harus mencari lagi posisi *text*. Penulis juga mencoba meletakkan teks dengan ukuran yang mudah dibaca oleh penonton dan tidak memuat banyak *text*. Pemilihan warna yang dipilih oleh penulis selain mencoba memaparkan konsep dan isi dari konten juga mencoba untuk menyamakan warna *design* dengan warna-warna yang sering terlihat di lapangan sepak bola.

Seperti *Profile Player*, pada pembuatan *motion graphic* untuk *transition Horrible Tackle* penulis pada awalnya juga memperhatikan dan menentukan durasi untuk lama *motion graphic* ini. Penulis mengambil keputusan untuk memberi durasi dalam *motion graphic* ini selama 3 detik dengan pembagian: 2 detik untuk *transition in* dan *transition out*; dan 1 detik *full motion graphic* berada dalam *frame*. Pergantian klip dalam konten terjadi pada bagian 1 detik tersebut, sehingga *cut to cut transition* terjadi secara *seamless*. Masih menggunakan teori dari Braha dan Byrnie tentang durasi *title*, dalam *transition* ini penulis memutuskan untuk memotong durasi menjadi 3 detik sesuai yang telah ditentukan karena mengusung fungsi dari *motion graphic* ini, yaitu sebagai *transition*. Elemen-elemen yang terdapat dalam *motion graphic* tidak perlu mengundang perhatian penonton.



Gambar 3.7 Dua konsep awal perancangan *transition*

(Dokumen Penulis)

Design dari *motion graphic* pada bagian ini ditentukan dengan menggarisbawahi kata “horrible”. *Motion graphic* ini dibuat dengan menyusun 2 buah *solid background*, teks berbaris dengan tulisan “HORRIBLE TACKLE”

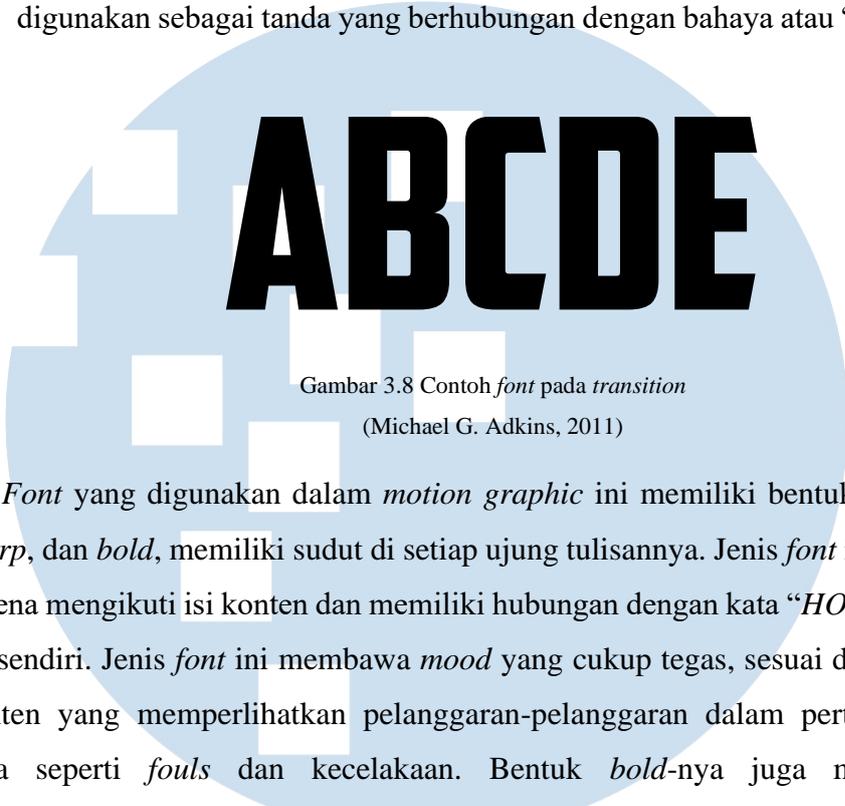
yang direpetisi, dan teks besar dengan tulisan “*HORRIBLE TACKLE*”. Teks besar berfungsi sebagai *title* dalam transisi dan diletakkan pada bagian kiri *frame*. Tujuan dari peletakkan ini juga menggunakan pergerakan mata orang dalam membaca secara umum, yaitu membaca dari kiri ke kanan.

Pergerakan *motion graphic* dalam *transition* ini dimulai dari *frame* kosong (tanpa *solid background*). Objek solid berwarna merah masuk dari kiri bergeser ke kanan mengisi satu *frame* penuh, kemudian dilanjutkan dengan objek solid kuning yang bergerak dari arah yang sama, namun hanya mengisi 2/3 dari keseluruhan *frame*. *Solid background* tersebut juga ditambah dengan tulisan “*HORRIBLE TACKLE*” dengan bentuk *font* yang tidak diberi *fill*, hanya diberi *outline*. Warna pada *outline* tulisan memiliki warna yang bertolak dengan *background*, seperti penggunaan warna kuning pada *background* yang berwarna merah dan sebaliknya. Penulis menggunakan warna yang bertolak pada *outline* tulisan dengan maksud agar tulisan mudah dibaca, sesuai teori yang terdapat pada teori *graphic design* yang mengatakan bahwa *contrast* menjadi salah satu elemen penting dalam sebuah *design*. Tulisan ini dibuat berbaris dengan menggunakan repetisi yang diberi sedikit efek *blur*. Setelah elemen-elemen tersebut masuk ke dalam *frame*, tulisan utama “*HORRIBLE TACKLE*” dengan ukuran *font* yang lebih besar masuk ke dalam *frame* seperti *solid background* sebelumnya, yaitu dari kiri bergeser ke kanan. Setelah semua elemen masuk ke dalam *frame*, *transition out* dimulai dengan menghilangkan seluruh elemen melalui *masking* dari arah atas ke bawah.

Motion graphic pada konten “*HORRIBLE TACKLE*” ini memiliki 2 warna dasar, yaitu kuning sebagai *primary color* dan merah sebagai *secondary color*. Pemilihan warna-warna ini memiliki alasan tersendiri:

- Warna kuning: Warna yang terdapat pada salah satu kartu pelanggaran yang dipegang wasit lapangan bola. Warna ini memiliki arti sebagai peringatan atau hati-hati akan sesuatu yang kurang diinginkan.
- Warna merah: Warna merah juga merupakan salah satu warna yang terdapat pada kartu pelanggaran yang dipegang wasit lapangan bola,

walaupun jarang dikeluarkan. Warna merah secara umum banyak juga digunakan sebagai tanda yang berhubungan dengan bahaya atau “*danger*”.



ABCDE

Gambar 3.8 Contoh *font* pada *transition*
(Michael G. Adkins, 2011)

Font yang digunakan dalam *motion graphic* ini memiliki bentuk *narrow*, *sharp*, dan *bold*, memiliki sudut di setiap ujung tulisannya. Jenis *font* ini dipilih karena mengikuti isi konten dan memiliki hubungan dengan kata “*HORRIBLE*” itu sendiri. Jenis *font* ini membawa *mood* yang cukup tegas, sesuai dengan ini konten yang memperlihatkan pelanggaran-pelanggaran dalam pertandingan bola seperti *fouls* dan kecelakaan. Bentuk *bold*-nya juga membantu membawakan kesan tegas dan keras, sesuai dengan kejadian dalam konten. *Font* juga diberi warna merah sesuai dengan teori warna yang memberi kesan berbahaya dan juga *blending* dengan elemen-elemen dalam *motion graphic* ini.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA