

1. LATAR BELAKANG

Animasi pada dasarnya adalah salah satu media penyampai pesan atau informasi. Bentuk dari animasi sendiri ada banyak, bisa sebagai penyampai pesan dalam bentuk film, iklan, profil perusahaan, video pembelajaran, dan lain-lain. animasi sendiri biasanya dipergunakan untuk memenuhi keterbatasan penyampaian informasi. Contoh nyatanya adalah sebagai pemenuh kekurangan lengkapan alat peraga dari hasil rekaman *live action*, pereka ulang sebuah adegan, dan lain-lain. Dewasa ini, animasi semakin berkembang pesat, dilihat dari berbagai teknik yang digunakan, baik animasi 2D maupun 3D. Media Antarasumber.com (seperti dikutip dalam Dewi & Rino, 2018) menyampaikan bahwasanya industri kreatif di Indonesia semakin berkembang tiap tahunnya. Salah satu industri kreatif yang berkembang pesat adalah animasi.

Motion graphic dapat diartikan sebagai salah satu cabang animasi yang fungsi utamanya adalah untuk menyampaikan ide, gagasan, maupun pesan secara minimalis melalui gerakan aset grafis, agar lebih mudah dipahami konsumen. Secara nyata, *motion graphic* banyak ditemui dalam siaran berita, video-video pembelajaran, presentasi, *title sequence* dalam film, profil perusahaan, reka ulang peristiwa, dan lain sebagainya. Suatu video dapat dikatakan sebagai *motion graphic* apabila di dalamnya terdapat gerak aset yang berisikan pesan-pesan tertentu. Penggunaan animasi *motion graphic* sebagai sisipan penjelas reka ulang sebuah adegan ataupun peristiwa sudah tidak asing lagi dewasa ini. Ketidakmampuan suatu pesan atau berita dalam menyampaikan pesan yang hanya dalam rupa lisan biasanya membingungkan siapapun yang mendengarnya.

Gerak aset sendiri menjadi elemen penting untuk *motion graphic*. Guna utama gerak aset adalah tentu saja sebagai penjelas perilaku atau tujuan dari sebuah aset dalam video tersebut. Gerak aset inilah yang membedakan penyampaian pesan ini disebut sebagai *motion graphic*, alih-alih penyampaian pesan bermedium visual lain, seperti *graphic design*, komik, ilustrasi, dan lain sebagainya. Selain berfungsi sebagai penjelas perilaku atau tujuan sebuah aset,

gerak aset juga terkadang memiliki fungsi sebagai unsur dekoratif atau ornamental yang menarik.

Menurut Karim (seperti dikutip dalam Hardiyati, 2020) sejarah merupakan sebuah rekam jejak atas urutan kejadian yang terjadi pada masa lampau, yang berfungsi untuk mengungkapkan fakta atas peristiwa tersebut tanpa adanya gangguan sedikitpun. Salah satu sejarah yang pernah terjadi di negeri ini adalah peristiwa penculikan Sutan Sjahrir. Peristiwa penculikan perdana menteri kemerdekaan revolusioner Indonesia ini terjadi pada 26 Juni 1946. Peristiwa ini adalah salah satu peristiwa penting yang tidak ada rekamnya, selain bukti berupa cerita dari mulut ke mulut serta tulisan runtutan kejadian peristiwanya. Keterbatasan bukti visual yang dapat ditelan langsung oleh penonton ini menjadi hambatan utama dalam mencerna bagaimana suasana sejarah ini terjadi. Oleh karenanya, peran *motion graphic* dapat membantu dalam hal tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang muncul adalah: bagaimana merancang gerak aset *motion graphic* pada konten Video Cerita Kompas.id tentang Sutan Sjahrir? Batasan masalah dari penulisan ini adalah: peristiwa yang akan dibahas dalam laporan ini hanya berkutat di peristiwa penculikan Sutan Sjahrir, sebagaimana dimuat dalam konten Video Cerita Kompas.id, episode “Sutan Sjahrir, Ujung Tombak Diplomasi Indonesia”, dengan topik bahasan difokuskan hanya pada gerak tubuh aset *time and space* dalam video *motion graphic* tersebut, untuk *scene* dua dan enam. Penulis berharap penulisan laporan ini bisa menjadi bahan acuan atau referensi dalam membuat perancangan gerak aset dalam animasi *motion graphic*.

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