

2. STUDI LITERATUR

Motion Graphics

Menurut Meyer dan Trish (2007:42), *Motion graphic* adalah pergerakan transformasi: *Anchor point*, posisi, skala, rotasi, dan *opacity*. Melalui aplikasi *After Effects* terdapat banyak keuntungan dalam teknik pergerakan pada *keyframe*. Hal ini dapat dilakukan dengan adanya manipulasi *2D Bezier motion*, maupun penggunaan *pen tool* pada *shape layers*.

Ukuran elemen pada *motion graphic* dapat dikecilkan untuk mendapatkan kualitas yang lebih baik. Kualitas ketajaman gambar suatu objek akan menurun apabila ukuran objek diperbesar. (Meyer dan Trish 2007:35)

Menurut Krasner (2008) *motion* merupakan ilusi gambar yang membuat gambar seolah bergerak dan diciptakan melalui permainan *value exposure*. (hlm. 9)

Motion graphic designers harus bisa memiliki pengetahuan dasar mengenai prinsip *cinematic* pada *video* dan *film*. (Krasner, 2008:184)

Estetika dalam *video Motion graphic*, berubah dan berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi *software* dan *media digital*. Oleh karena itu, *motion graphic designer* dapat masuk ke dalam pembuatan *video advertising* melalui teknik *digital hybrids*. (Macdonald, 2016)

Penggunaan animasi sebagai infografis dapat dilakukan melalui mewujudkan elemen *visual* dalam penyaluran ide. Teknik ini dapat menjadi suatu alat komunikasi dalam berbisnis. (Mark Smiciklas, 2012)

Prinsip Animasi dalam *Motion*

Transitions

Transisi berguna untuk animasi *motion graphic* yang memiliki lebih dari 1 *scene*. Transisi minimal terjadi diantara 2 *video motion* yang berkesinambungan. Transisi *Basic* yang paling sering digunakan yaitu penggunaan *cut* untuk *mengedit video* dengan cara pergantian *shot* dengan cepat sehingga menyebabkan kesinambungan antara *shot* tertentu (Timo Fetcher:2017). Selain *cut*, transisi *fade* juga merupakan transisi yang bersifat lebih halus daripada penggunaan *cut* saja dikarenakan pada transisi ini *shot* yang ingin ditampilkan muncul dan *shot* sebelumnya perlahan menghilang.

Kecepatan linear dalam elemen *motion* menciptakan *frame rate* yang stabil sehingga tidak terlihat seperti animasi. Tapi pergerakan subjek elemen *motion* dengan kecepatan *linear* juga dapat diatur sesuai dengan konsep makna *video*.

Transformation

Menurut Timo Fetcher (2017), Transformasi merupakan *value* terpenting pada penggunaan *layer* dalam animasi. Posisi elemen animasi dapat diukur dari sumbu -x, -y, maupun sumbu -z pada penggunaan *layer* 3D. Pada transformasi, peletakan titik anchor point juga berpengaruh dalam setiap elemen yang akan digerakan. Transformasi dalam mendukung elemen grafis (aset) dapat mengatur posisi suatu objek, baik didalam maupun keluar *frame*.

Arah pergerakan suatu elemen juga dapat memiliki arti naratif yang berbeda. Objek yang bergerak dari arah kiri kekanan mengartikan pergerakan masa depan. Sedangkan pergerakan elemen dari kanan ke kiri menggambarkan peristiwa masa lalu. Objek yang bergerak dari bawah ke atas juga mengartikan aktifitas yang bersifat positif, begitupun sebaliknya dari atas ke bawah yang membawa konotasi secara *negative*. (Timo Fetcher:2017)

Transformasi dalam penggunaan *scale* pada objek *motion* dapat menciptakan suatu efek distorsi bagi penonton, seperti pada efek *scale* dalam membesarkan objek yang membuat kesan objek yang mendekat pada penonton. Efek *scale* untuk mengecilkan objek memberikan kesan menghilang dari frame penonton.

Effects

Menurut Chad Perkins (2009), Efek transisi memiliki *value completion* yang dapat dianimasikan dimulai dari angka 0-100% untuk melakukan perpindahan klip. Pergantian *value completion* pada transisi digunakan untuk mengubah bagian dari layer serta menghilangkannya.

Efek merupakan elemen dasar dalam animasi *motion graphic*. Pemberian efek dapat dilakukan pada setiap elemen dalam animasi, seperti pada warna, objek, saturasi, maupun transisi. Efek *faded out* juga dapat digunakan untuk transisi dalam objek animasi dengan cara menambahkan efek *blur* pada objek sehingga seakan-akan membuat objek perlahan menghilang. (Timo Fetcher : 2017)

Penggunaan transisi *wipe* juga memberikan kesan yang menarik pada penonton karena adanya efek *wipe* yang menyebabkan elemen objek menghilang dan langsung memunculkan objek pada *shot* selanjutnya. Penggunaan transisi dan efek dapat memberikan kesan yang unik dan emosional baik untuk penulis dan juga penonton yang menerima pesan dari ide *video* yang dibuat (Timo Fetcher : 2017).

The card wipe effect

Menurut Chad Perkins (2009), Efek *card wipe* memecahkan objek layer menjadi bentuk grup yang berupa kartu. Efek *card wipe* dapat diatur melalui pengaturan *value* pada: 3D *space*, *randomize* pergerakan *motion*, dan mengatur kartu yang akan dibalikkan (Hlm.548).

Efek *card wipe* yang diaplikasikan pada objek, dapat diatur melalui *transition completion value*. Arah gerakan transisi juga dapat diatur melalui pengaturan efek transisi.

Menurut Chad Perkins (2009), efek *Card Wipe* dapat mengatur seberapa banyak jumlah objek kartu yang akan berbalik. Sehingga, lebar objek yang akan dipengaruhi efek *card wipe* dapat diatur dan dihitung. Untuk membalikkan objek dalam sekali maka *value completion* pada *width card wipe* dapat dinaikkan hingga 100% (Hlm.550).

Linear Wipe Effect

Transisi efek *Linear Wipe* merupakan efek yang paling *simple* dengan menggunakan efek garis *simple* diantara 2 *clip video*. Penggunaan *transitions* dapat diatur melalui perubahan *value completion*, *angle* transisi, dan menghaluskan ujung efek transisi. Efek transisi *linear wipe* dapat menciptakan ilusi berdasarkan *footage* yang dimiliki, seperti pada *footage* pintu yang terbuka/ pemindahan halaman buku. (Chad Perkins, 2008:560).

Radial Wipe Effect

Radial Wipe Effects merupakan efek transisi pada layer yang memberikan efek berputar berdasarkan arah jarum jam/ sebaliknya. Penggunaan efek *radial* biasanya digunakan untuk mengkomunikasikan suatu jenjang waktu tertentu.

Pengaturan *angle* efek *radial* melalui *completion* dapat diatur ditengah dengan pengaturan arah *clockwise* (searah jarum jam), maupun *counter clockwise* (berlawanan arah dengan jarum jam). Fitur *feather* juga dapat memperhalus pergerakan objek pada saat adanya perpindahan transisi (Chad Perkins, 2008:562).