

## **1.1.RUMUSAN MASALAH**

Bagaimana merancang *motion graphic* video Succession Plan untuk Mekari Talenta?

Penelitian ini akan dibatasi pada peran penulis sebagai *Motion Artist*, penerapan prinsip *timing and spacing*, *slow in and slow out*, *time and rhythm* yang mempengaruhi gerak elemen visual dalam *motion graphic*. Penulis juga akan membatasi teori pendukung mengenai *composition* sebagai salah satu prinsip *motion graphic*. Fokus pembahasan penulis adalah scene 5 dan 6 video Succession Plan untuk Mekari Talenta.

## **1.2.TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian ini untuk menerapkan prinsip animasi yang terdapat dalam *motion graphic* dan hasil belajar selama perkuliahan pada proses perancangan karya sesuai dengan standar perusahaan. Sehingga pesan yang hendak disampaikan kepada audiens dapat dipahami melalui audio visual yang dinamis. Penulis berharap laporan ini dapat menjadi acuan bagi mahasiswa film dan animasi yang berminat melanjutkan peran sebagai *Motion Artist*.

## **2. STUDI LITERATUR**

### **2.1.LANDASAN TEORI PENCIPTAAN**

1. Rumusan penciptaan adalah tentang bagaimana merancang video dengan menggunakan media *motion graphic*. Teori utama akan membahas mengenai *motion graphic*, penerapan prinsip animasi *timing and spacing*, *slow in and slow out*, *time and rhythm*.
2. Rumusan penciptaan menggunakan teori pendukung mengenai *composition* sebagai salah satu prinsip *motion graphic* yang penulis terapkan dalam karya.

UINMAN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 2.2. MOTION GRAPHIC

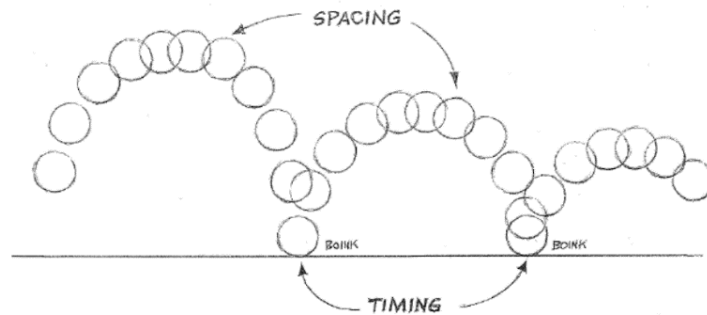
*Motion graphic* merupakan kombinasi dari media visual untuk mengkomunikasikan pesan secara efisien kepada para audiens. Media visual yang dimaksud dapat berupa gambar, teks atau elemen grafis yang digerakkan dalam ruang dan waktu menggunakan ritme agar memberikan kesan hidup dan dinamis. *Motion graphic* terdiri dari gambar bergerak cepat dengan transisi dan dapat ditambahkan dengan audio yang sesuai. Gallagher dan Paldy (2007) menjelaskan bahwa terdapat susunan visual yang digunakan untuk mengarahkan fokus audiens terhadap suatu pesan tertentu. Hal ini bertujuan agar audiens dapat memahami *key message* yang hendak disampaikan melalui karya tersebut (hlm.3).

Salah satu media yang digunakan dalam tv dan film untuk memperkenalkan serta melakukan *storytelling* adalah *motion graphic*. Media yang bermanfaat untuk menyampaikan informasi yang relevan sehingga audiens dapat menyerap informasi yang dianggap penting (hlm. 4-7). Pemahaman audiens dalam merespon dan memahami informasi berawal dari penemuan *motion pictures* pada tahun 1890. Dilanjuti dengan penemuan televisi pada tahun 1950 dan *World Wide Web* pada 1990 (hlm.12). Hal ini relevan dengan perkembangan di era digital seperti sekarang ini. Kemajuan teknologi semakin membuat audiens merespon stimulasi visual yang menarik perhatian.

Hal ini diperkuat dengan pendapat Betancourt (2012) yang menjelaskan bahwa *motion graphic* sering digunakan dalam berbagai proyek multimedia. Melalui media ini penonton akan lebih mudah menangkap dan mengerti pesan yang hendak disampaikan. *Motion Graphic* adalah grafik yang mengaplikasikan *footage* dari video untuk menciptakan ilusi dari setiap pergerakan. Ia menjelaskan bahwa ilusi dari motion ini juga dapat diciptakan dengan teknologi animasi. Pada umumnya hasil dari *motion graphic* dikombinasikan dengan kebutuhan audiens.

## 2.3.PRINSIP ANIMASI

### 2.3.1. *Timing and Spacing*



Gambar 2.1. *Timing and Spacing*

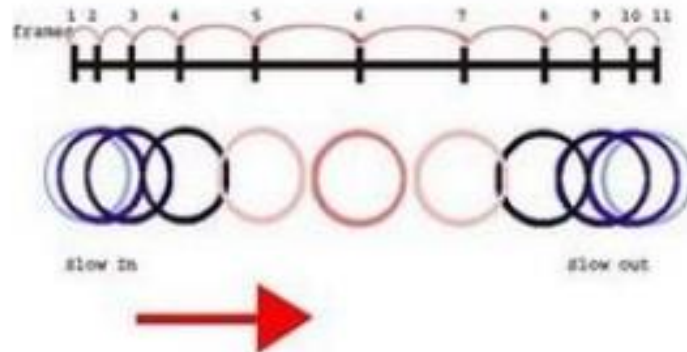
Sumber : *Animation Fundamentals - Timing and Spacing* (2020)

Natwick dalam Purnomo dan Andreas (2013) berpendapat bahwa "Animasi adalah tentang *timing and spacing*". *Timing* adalah ketika animator menentukan waktu dari pergerakan objek. Sedangkan *spacing* adalah ketika animator menentukan percepatan dan perlambatan dari berbagai gerakan object. Secara umum *timing* dalam animasi mengikuti kecepatan gerak objek di dunia nyata. Contoh *timing* adalah menentukan pada detik seberapa suatu bola meluncur yang kemudian menghantam kaca jendela.

Thomas & Johnston (2019) menjelaskan bahwa *timing* mengacu pada jumlah *frame* untuk tiap gerakan tertentu. Suatu gerakan animasi terdiri dari beberapa *key pose* yang digunakan sebagai acuan. Istilah banyaknya gambar antara dua pose ini disebut dengan *in-between*. Dengan menggunakan banyak *frame* aksi yang terjadi akan menjadi lebih lambat. Sebaliknya lebih sedikit *frame* *timing* pada objek akan menjadi lebih cepat. Pengaturan *timing and spacing* yang tepat sangat berpengaruh untuk membangun suasana, emosi dan reaksi karakter.

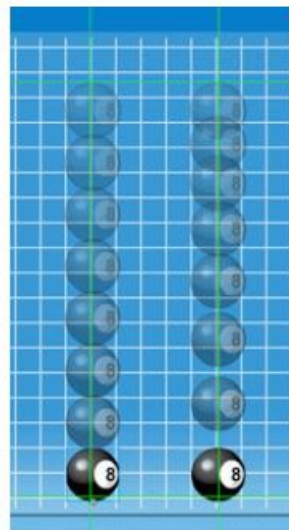
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

### 2.3.2. *Slow in and Slow out*



Gambar 2.2. Skema Slow in and Slow out  
Sumber : Teknik Animasi 2 Dimensi (2013)

*Slow In & Slow Out* menegaskan pada akselerasi dan deselerasi yang berbeda-beda dari suatu gerakan. Prinsip ini juga dikenal sebagai *ease in and ease out* yang umumnya diterapkan pada bagian awal serta akhir gerakan. *Slow in* terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat yang kemudian menjadi cepat. *Slow out* terjadi ketika sebuah gerakan yang relatif cepat menjadi lambat. Ilusi percepatan dan perlambatan dari prinsip ini dapat menimbulkan kesan tertentu.

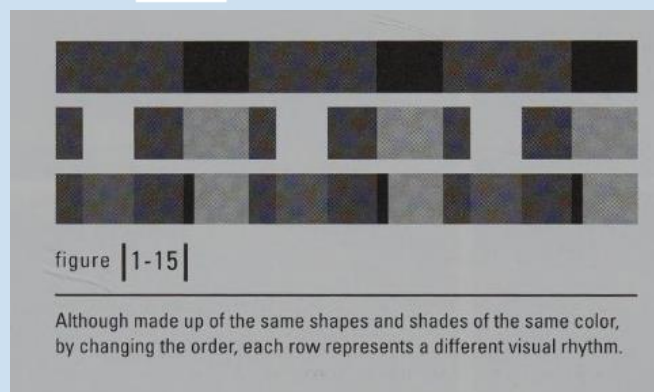


Gambar 2.3. Ilustrasi bola dengan pergerakan normal dan efek slow in/out  
Sumber : Teknik Animasi 2 Dimensi (2013)

Prinsip *Slow In & Slow Out* sama seperti Gerak Lurus Berubah Beraturan (GLBB). Bola sebelah kiri pada gambar jatuh dengan kecepatan konstan.

Sedangkan bola yang berada disebelah kanan jatuh dengan efek *slow in*. Dimana gerakan bola diawali secara lambat yang kemudian menjadi cepat. Kedua pergerakan bola memiliki jumlah *frame* yang sama. Hanya berbeda penerapan percepatan dan perlambatannya saja. Dengan menerapkan prinsip ini animasi yang dibuat akan terlihat lebih realistis.

#### 2.4. TIME AND RHYTHM



Gambar 2.4. Visual Rhythm

Sumber : Exploring Motion Graphics, The Art and Techniques of Creating Imagery for Film and New Media (2007)

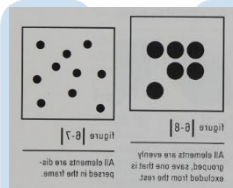
Gallagher dan Paldy (2007) yang menjelaskan bahwa *time and rhythm* merupakan bagian dari *basic element design* yang ada di *motion graphic*. Seni visual statis hadir dengan 3 dimensi yang berbeda, yaitu ruang, waktu dan dimensi (panjang, lebar, tinggi). *Motion graphic* hadir dengan ketiga unsur dimensi ini. Dengan menggunakan *y-axis* untuk bergerak ke atas dan kebawah, *x-axis* untuk bergerak ke kiri dan ke kanan, *z-axis* untuk bergerak keluar dan kedalam. Semua bentuk pergerakan memiliki unsur *space* dan *timing*.

Segala pergerakan yang dibuat dapat dipecah menjadi set menit yang berbeda. Selain itu terdapat ritme yang merupakan salah satu unsur visual yang diterapkan dalam *motion graphic*. Ritme dapat dikenali dalam jenis gerakan dari objek atau gambar yang ada di dalamnya. Contoh dari ritme visual ini ada pada gambar 2.2. Meskipun terdiri dari bentuk dan warna yang serupa, ritme visual dapat direpresentasikan dengan mengubah urutan objek.

## 2.5 PRINSIP MOTION GRAPHIC - COMPOSITION

Pemahaman mengenai prinsip *motion graphic* sangat penting untuk menarik perhatian audiens. Gallagher dan Paldy (2007) menjelaskan bahwa prinsip ini dapat membantu para *Motion Artist* ataupun *Designer* untuk semakin memahami cara audiens menerima pesan tertentu melalui karya yang telah dibuat. Terdapat hirarki visual dalam menyampaikan informasi primer. Pentingnya informasi tersebut akan berkesinambungan dengan peran elemen yang hendak disorot. Ia menyebutkan ada 8 prinsip penting dalam *visual vocabulary* yaitu *Composition*, *Frame*, *Flow Transition*, *Texture*, *Sound*, *Emotion* dan *Inspiration* (hlm. 123-133). Penulis akan secara spesifik membahas salah satu prinsip yaitu *Composition*.

*Composition* dapat dibuat setelah susunan informasi terpenting ditentukan. Menentukan bagaimana elemen, tipografi dan visual akan ditata dan dikelompokkan sehingga membentuk ilusi visual. Terdapat beberapa istilah dalam komposisi, beberapa diantaranya adalah *Dispersion* dan *Exclusion*. Elemen visual yang diatur dalam dispersi menyebar dalam *frame*. Hal ini terlihat tidak teratur dan biasanya menggunakan beberapa warna yang berbeda-beda. Hal ini bertujuan untuk menciptakan *focal point* dan pola visual dari karya yang telah dibuat. Sehingga fokus audiens akan terbentuk pada *object* yang lebih menonjol.



Gambar 2.5. *Dispersion* dan *Exclusion*  
Sumber : Exploring Motion Graphics, The Art and Techniques of Creating Imagery for Film and New Media (2007)

*Exclusion* merupakan pengelompokkan seluruh elemen, kecuali satu. Elemen yang terpisah tersebut akan menjadi titik fokus. Walaupun elemen yang berkelompok mendominasi frame, Elemen yang terpisah akan menarik perhatian audiens karena tidak masuk kedalam pola kelompok elemen yang ada. Komposisi membentuk fokus audiens melalui penataan visual. Maka dari itu cara seorang *Motion Artist* menentukan komposisi dalam suatu karya sangatlah penting (hlm.125).