

2. STUDI LITERATUR

Wibowo (2013) dan Rabiger (2013) sama-sama mengakui kekuatan film sebagai media yang memiliki dampak signifikan. Wibowo menekankan bahwa film dapat menjadi sarana untuk menyampaikan berbagai pesan kepada masyarakat, baik secara langsung maupun tersirat. Sementara itu, Rabiger menyoroti film sebagai bentuk seni yang tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga mampu mendorong penonton untuk berpikir lebih mendalam. Selain itu, proses penciptaan film memberikan ruang bagi para kreator untuk mengeksplorasi ide-ide mereka melalui seni, termasuk animasi motion graphic, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas (Wibowo, 2013; Rabiger, 2013).

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

Dalam penciptaan tugas akhir ini, penulis menggunakan berbagai sumber dan landasan yang menjadi referensi utama dalam proses pembuatan karya. Sumber-sumber tersebut berasal dari situs web, video, serta literatur buku. Berikut adalah beberapa referensi yang digunakan sebagai acuan dalam penciptaan karya ini. Berikut merupakan beberapa sumber yang penulis gunakan sebagai acuan untuk membuat karya penciptaan, antara lain;

1. Jon Kransenser (2008), dalam bukunya yang berjudul *Motion Graphic Design – Applied History and Aesthetics*, menyatakan bahwa motion graphics adalah jenis grafis yang memandatkan teknologi perekaman video atau animasi untuk menciptakan ilusi gerakan atau rotasi. Grafis ini sering kali dipadukan dengan suara dan digunakan dalam berbagai proyek multimedia.
2. Menurut Munir (2013:317). Animasi terdiri dari serangkaian gambar yang disusun secara berurutan atau dikenal sebagai *frame*, dimana setiap frame mewakili satu gambar. Karena gambar-gambar ini ditampilkan secara bergantian dalam suatu rentang waktu, hal tersebut menciptakan sebuah ilusi gerakan.

2.2. Motion Graphic

Michael Betancourt (2012) mendefinisikan *motion graphics* sebagai media yang menggabungkan rekaman video atau animasi untuk menciptakan ilusi gerak, biasanya dipadukan dengan audio agar hasilnya lebih lengkap. *Motion graphics* mengintegrasikan elemen visual seperti warna, komposisi, style frame, tipografi, dan animasi 2D/3D untuk menghasilkan karya yang dinamis dan memenuhi kebutuhan visual tertentu. Chris Meyer dan Trish, dalam buku *Creating Motion Graphics with After Effects*, menjelaskan bahwa Adobe After Effects kini menjadi platform utama dalam pembuatan *motion graphics*, memungkinkan pengguna menambahkan berbagai efek visual seperti komposisi dan pengaturan warna untuk meningkatkan kualitas karya.

Gallagher dan Paldy (2015) mengemukakan bahwa elemen dan prinsip dalam *motion graphics* berfokus pada pengaturan visual agar pesan utama mudah dipahami. Prinsip komposisi mengatur tipografi, gambar, dan elemen lain agar tampak dinamis dan jelas, sementara teknik seperti difusi, isolasi, dan chunking membantu memisahkan atau menonjolkan elemen tertentu untuk memusatkan perhatian. Konsep lain seperti pusat optik dan pemilihan bingkai horizontal atau vertikal sesuai media membantu menciptakan keteraturan dan keseimbangan dalam desain, sehingga pesan visual dapat tersampaikan dengan lebih efektif.

2.3. Asset Visualization

Visualisasi aset merupakan tahap penting dalam pembuatan karya animasi, yaitu proses mengubah konsep atau ide menjadi representasi visual konkret dalam bentuk digital, seperti karakter, latar belakang, atau elemen visual lainnya. Menurut Jessica Diana Kartika dalam bukunya *Logo: Visual Asset Development*, aset visual berperan penting dalam membangun identitas sebuah karya yang mengandung filosofi, karakter, nilai, visi, dan keunikan. Berdasarkan KBBI, aset adalah sesuatu yang bernilai, dan visual adalah sesuatu yang dapat dinikmati oleh indra penglihatan. Ardian Suterdi (2009) menegaskan bahwa aset memiliki nilai

ekonomi, sementara Pujianto (2013) dan Kard (1998) menambahkan bahwa visualisasi adalah penggunaan media digital untuk menciptakan gambar interaktif yang memperkuat penyampaian informasi dalam aset.

Dalam pembuatan visualisasi yang baik, terdapat empat karakteristik utama. Pertama, pola. Pembuatan pola membantu perancang untuk melihat, mendapatkan, dan menyimpulkan informasi yang dikumpulkan. Pola ini mempermudah proses pengenalan, pengingatan, dan pemindaian terhadap apa yang akan ditampilkan. Kedua, perbandingan gambar. Perbandingan gambar, yang mencakup bentuk, panjang, warna, ukuran, dan tekstur, membantu membedakan satu visual dengan visual lainnya, sehingga menghasilkan perbedaan informasi yang dapat ditangkap. Ketiga, gambar animasi. Visualisasi dengan animasi memungkinkan representasi waktu yang lebih jelas dibandingkan dengan gambar diam. Dan yang terakhir, warna. Warna dalam visualisasi sangat mempengaruhi penerimaan informasi dan efek yang dihasilkan pada penonton.

2.4. Biji Kopi

Kopi adalah minuman yang dihasilkan dari biji tanaman kopi yang telah disangrai dan digiling. Biji kopi berasal dari buah tanaman kopi, yang umumnya dari spesies *Coffea arabica* dan *Coffea canephora* (Robusta). Proses pembuatan kopi melibatkan pemetikan buah, pengolahan untuk memisahkan biji dari kulitnya, pengeringan, penyangraian, dan penggilingan. Setiap tahap dalam proses ini akan mempengaruhi cita rasa dan aroma kopi yang dihasilkan. Faktor-faktor seperti varietas kopi, ketinggian tempat tumbuh, iklim, dan metode pengolahan sangat berpengaruh pada karakteristik akhir dari secangkir kopi. Kopi mengandung kafein, sebuah stimulan yang dapat meningkatkan kewaspadaan dan energi. Selain itu, kopi juga mengandung berbagai senyawa lain yang memberikan rasa dan aroma yang khas, seperti asam, gula, dan minyak atsiri. Kopi Arabika dan Robusta, dua varietas kopi yang paling umum dibudidayakan, memiliki karakteristik yang sangat berbeda. Jenis kopi Arabika, dikenal dengan profil rasanya yang kompleks dan

halus, serta kandungan kafein yang lebih rendah. Tanaman Arabika memiliki persyaratan jenis kopi Robusta, dikenal dengan rasanya yang strong dengan kafein yang lebih tinggi.

a) Biji Kopi Robusta

Biji kopi Robusta memiliki beberapa karakteristik yang berbeda dari biji kopi Arabika, baik dari segi tanamnya, proses pengolahan, maupun profil rasanya. Tanaman kopi Robusta cenderung lebih tahan terhadap penyakit dan hama, dan dapat tumbuh di berbagai kondisi lingkungan, termasuk dataran rendah dan iklim yang lebih panas. Hal ini membuat produksi kopi Robusta lebih tinggi dan lebih mudah dibandingkan dengan Arabika. Ukuran biji kopi Robusta lebih kecil dan bulat, yang mempengaruhi proses ekstraksi selama pembuatan kopi. Selain bentuk, biji kopi Robusta juga memiliki warna yang lebih gelap daripada biji kopi Arabika. Biji kopi Robusta memiliki profil rasa yang lebih kuat, pahit, sedikit asam, dan memiliki kandungan kafein yang lebih tinggi. Karena profil rasanya yang kuat dan padat, Robusta sering dijadikan minuman espresso, dan kopi instan.

b) Biji Kopi Arabika

Biji kopi Arabika sering dianggap sebagai “raja kopi” karena kualitasnya yang lebih tinggi dan cita rasanya yang lebih kompleks dibandingkan dengan Robusta. Tanaman Arabika lebih sensitive terhadap kondisi lingkungan. Mereka membutuhkan iklim yang lebih sejuk, tanah yang subur, dan ketinggian tempat yang lebih tinggi untuk menghasilkan biji dengan kualitas terbaik. Biji kopi Arabika memiliki ukuran yang lebih besar dan lonjong dan dengan warna yang lebih terang dibandingkan dengan biji kopi Robusta. Rasa kopi Arabika sangat beragam dan kompleks, tergantung pada varietas, asal, dan proses pengolahannya. Secara umum, kopi Arabika memiliki rasa yang lebih asam, manis, dan beraroma buah-buahan, bunga, atau cokelat dengan kandungan kafein yang lebih rendah.

2.5. Teori warna

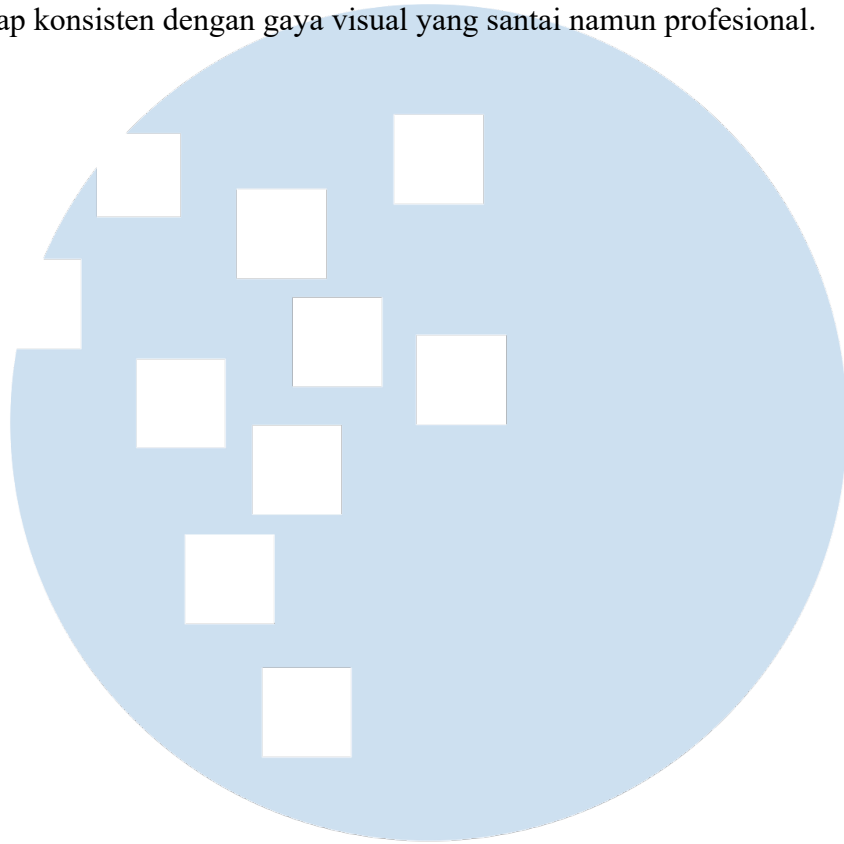
Warna merupakan salah satu elemen fundamental dalam desain visual yang memiliki peran krusial dalam menciptakan suasana, menarik perhatian, dan menyampaikan pesan secara efektif kepada audiens. Pemahaman tentang teori warna sangat penting bagi desainer, karena warna mampu membangkitkan emosi, memperkuat identitas visual, dan memberikan makna yang mendalam pada suatu karya. Teori warna juga berfungsi sebagai panduan dalam memilih kombinasi warna yang harmonis, sehingga elemen visual dapat terlihat seimbang dan enak dipandang.

Warna dalam desain dapat memberikan konteks tambahan yang memperkaya pesan yang disampaikan. Misalnya, warna-warna hangat seperti merah, kuning, dan oranye sering diasosiasikan dengan energi, antusiasme, dan kehangatan, sementara warna-warna dingin seperti biru, hijau, dan ungu cenderung menciptakan suasana yang lebih tenang, profesional, dan harmonis. Pemahaman tentang arti warna memungkinkan desainer untuk memanfaatkan warna secara strategis sesuai dengan tujuan komunikasi dari sebuah karya visual.

Dalam konteks animasi "Coffee-Culture in Motion," teori warna membantu dalam proses pemilihan warna yang tepat untuk mewakili karakteristik biji kopi Arabika dan Robusta. Penggunaan warna coklat muda pada biji Arabika dan coklat tua pada biji Robusta, misalnya, tidak hanya memudahkan audiens untuk membedakan keduanya secara visual, tetapi juga menyiratkan perbedaan rasa dan kekuatan dari kedua jenis kopi tersebut. Warna coklat tua pada Robusta yang lebih gelap menciptakan kesan rasa yang kuat dan tubuh yang lebih penuh, sementara coklat muda pada Arabika menyiratkan rasa yang lebih halus dan asam.

Selain aspek psikologis, teori warna juga berfokus pada harmoni dan kontras dalam komposisi visual. Penggunaan warna yang harmonis membantu menciptakan keseimbangan dalam desain, sedangkan kontras warna, seperti pada biji kopi dan latar belakang, dapat digunakan untuk menonjolkan elemen tertentu dan memandu fokus audiens. Dalam animasi ini, penulis memilih palet warna yang minimalis dan

saling melengkapi agar aset visual dapat bersinergi, memperkuat pesan edukatif, dan tetap konsisten dengan gaya visual yang santai namun profesional.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA