

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

3. METODE PENCIPTAAN

3.1 DESKRIPSI KARYA

Animasi pendek *motion graphics* yang berjudul “*Coffee-Culture in Motion*” menjelaskan dan mengedukasi tentang dunia perkopian secara general. Karya ini merupakan sebuah proyek *motion graphic* yang bertujuan untuk memperkenalkan budaya kopi secara visual dengan menyajikan informasi tentang jenis kopi, biji kopi, metode penyeduhan, serta manfaat kopi. *Motion graphic* ini memiliki durasi sekitar 2 menit dan dirancang untuk memberikan pengalaman yang mendidik sekaligus sederhana secara visual bagi penontonnya. Proyek ini terdiri dari beberapa bagian utama yang fokus pada aspek-aspek kopi. Bagian pembuka menampilkan animasi cangkir kopi yang terisi perlahan dengan cairan kopi, diiringi uap yang naik, menciptakan suasana hangat dan nyaman. Teks “*Coffee-Culture in Motion*” muncul dengan efek *fade-in*, diiringi musik jazz santai. Selanjutnya, proyek ini menampilkan ilustrasi biji kopi yang bergulir dan berubah menjadi gambar beberapa kopi populer seperti Espresso, Americano, Cappuccino, dan Latte, lengkap dengan penjelasan karakteristik masing-masing. Elemen visual dan suara mendukung keterkaitan antara tiap jenis kopi dan rasa yang dihasilkannya.

Berikutnya, proyek ini menjelaskan dua jenis biji kopi utama, Arabika dan Robusta, melalui visual yang menggambarkan karakteristik tiap biji, termasuk rasa dan keunggulan. Informasi ini dipaparkan dengan cara yang sederhana secara visual dan informatif. Animasi alat-alat penyeduhan kopi seperti French Press, Pour-over, dan mesin Espresso juga ditampilkan, dengan penjelasan singkat mengenai cara kerjanya. Setiap alat dipresentasikan dengan efek suara khas untuk memperkuat identifikasi terhadap metode penyeduhan.

Bagian manfaat kopi menampilkan ikon-ikon tubuh manusia yang menunjukkan keuntungan konsumsi kopi bagi kesehatan, seperti meningkatkan energi dan suasana hati, serta kandungan antioksidan yang terdapat dalam kopi. Musik yang lembut menjaga suasana informatif namun santai. Barista animasi memberikan tips praktis untuk menyeduh kopi dengan baik, seperti penggunaan biji kopi segar, pengaturan suhu air, dan rasio kopi yang ideal. Teks tips muncul dalam bentuk gelembung, menambahkan elemen dinamis dalam visual.

3.2 KONSEP KARYA

“Coffee-Culture in Motion” merupakan animasi motion graphic pendek yang bertemakan *beverages* berupa kopi. Konsep karya ini berfokus pada eksplorasi visual yang memadukan animasi, ilustrasi, dan teks untuk memperkenalkan berbagai aspek dari budaya kopi. Dengan menggunakan motion graphic, karya ini dirancang untuk memberikan informasi secara mendidik namun tetap santai dan sederhana. Setiap bagian dari karya ini menggambarkan elemen penting seperti jenis-jenis kopi, biji kopi, metode penyeduhan, serta manfaat kopi, dengan tujuan untuk memberikan pemahaman yang mudah dicerna oleh penonton. Penulis menggunakan desain visual yang minimalis dengan palet warna yang netral. Penggunaan background music jazz bertujuan untuk mendukung desain visual yang minimalis, dan juga narasi penjelasan agar penonton bisa lebih mengerti.



3.3 TAHAPAN KERJA



Gambar 3. 1 Bagan Tahap Pengerjaan

Gambar diatas merupakan bagan dari tahap penelitian yang sudah dirancang oleh penulis.

a) Pra produksi

1. Ide & gagasan

Animasi motion graphic pendek berjudul “*Coffee-Culture in Motion*” merupakan karya yang diproduksi untuk memenuhi mata kuliah Final Project sebagai syarat kelulusan. Animasi ini bergenre edukasi dan infotainment. Secara keseluruhan, animasi ini menjelaskan pengetahuan dasar mengenai kopi.

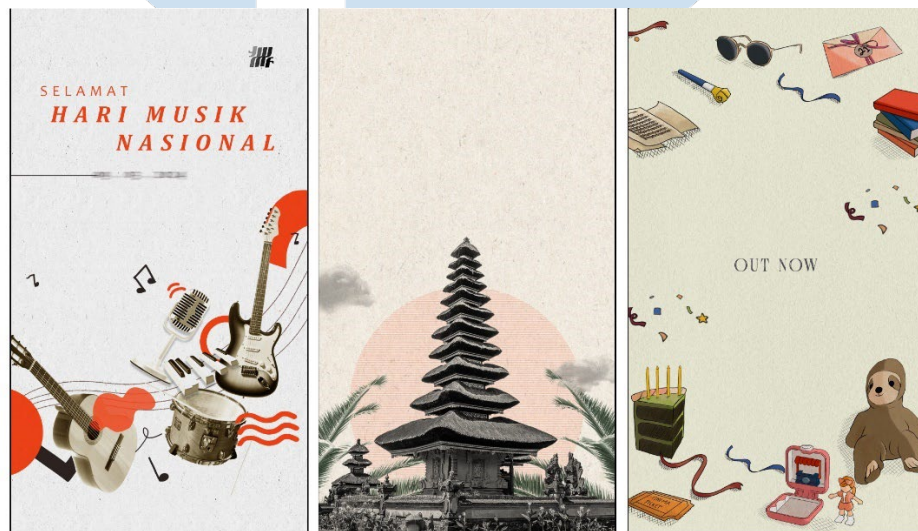
2. Observasi

Animasi ini dirancang dengan gaya visual yang minimalis dan gerakan dinamis untuk menciptakan pengalaman yang menarik dan sesuai dengan topik yang dibahas dalam animasi. Pemilihan gaya santai ini bertujuan agar baik asset, gerakan, dan audio dapat saling mendukung satu sama lain. Sementara gerakan yang dinamis menambah elemen keaktifan yang mempertahankan perhatian audiens. Pendekatan ini juga dirancang untuk

memberikan nuansa ringan namun informatif, sehingga konten dapat disampaikan secara efektif tanpa terasa kaku.



Gambar 3. 2 Referensi *Style Design* Dari VOX



Gambar 3. 3 Referensi *Style Motion* Dari YWMF

Dalam penelitian ini, penulis akan membahas beberapa referensi yang menjadi inspirasi utama dalam proses perancangan gaya dan gerakan animasi. Salah satu referensi utama adalah *style motion graphics* dari kanal YouTube bernama VOX, yang dikenal dengan gaya visual yang bersih, terstruktur, dan penggunaan warna yang berani namun tetap lembut. VOX

sering menggabungkan visual yang minimalis dengan animasi yang presisi untuk memberikan informasi kompleks dengan cara yang mudah dipahami, dan aspek ini sangat menginspirasi penulis dalam mengembangkan karya ini. Selain itu, penulis juga mengadaptasi gaya *motion graphics* yang pernah diterapkan selama kegiatan magang pada semester sebelumnya, di mana penulis memiliki pengalaman dalam membuat aset dan mengaplikasikan elemen gerak yang relevan. Pengalaman ini memberikan wawasan praktis dalam pengelolaan ritme gerak dan transisi visual, yang kemudian disesuaikan agar cocok dengan karakter animasi bertema kopi ini.



Gambar 3. 4

Setelah melakukan banyak penelitian dan observasi, penulis akhirnya merancang aset visual untuk biji kopi Arabika dan Robusta yang akan digunakan dalam scene 2. Referensi visual yang dipilih, seperti pada gambar-gambar di atas, memberikan inspirasi dalam menentukan bentuk, warna, dan komposisi biji kopi serta elemen pendukung seperti daun. Penulis memanfaatkan referensi ini sebagai dasar untuk memahami proporsi dan detail visual yang membuat biji kopi terlihat informatif secara visual namun tetap sederhana.

Selain itu, penulis juga menyesuaikan desain agar memiliki karakter yang unik, sesuai dengan gaya animasi yang santai namun dinamis. Elemen daun di belakang biji kopi menambah konteks alami dan memberi kesan segar,

memperkuat visualisasi konsep “coffee-culture” yang diusung dalam animasi ini. Setelah menemukan kombinasi bentuk dan warna yang sesuai, aset ini kemudian diolah lebih lanjut untuk memastikan setiap elemen dapat berinteraksi secara harmonis dalam scene dan mendukung narasi yang disampaikan.

b) Studi Pustaka

Dalam proses pembuatan animasi "Coffee-Culture in Motion," penulis melakukan studi pustaka untuk mengidentifikasi elemen-elemen penting yang dapat mendukung terciptanya animasi yang informatif dan sederhana. Studi pustaka ini mencakup referensi mengenai teori warna, teknik ilustrasi minimalis, serta prinsip-prinsip dasar *motion graphics* yang relevan. Penulis mengkaji penggunaan warna untuk membedakan karakteristik biji kopi Arabika dan Robusta berdasarkan penelitian tentang morfologi dan komposisi kimia keduanya. Sumber literatur ini memberikan pemahaman tentang bagaimana penggunaan warna dalam desain dapat mengkomunikasikan perbedaan rasa dan kualitas kopi kepada audiens.

Selain itu, penulis juga mengkaji karya-karya yang menjadi inspirasi gaya visual, salah satunya adalah kanal YouTube bernama VOX, yang terkenal dengan gaya *motion graphics* yang bersih dan terstruktur. VOX berhasil menyajikan informasi kompleks dengan tampilan minimalis yang elegan dan jelas, yang memudahkan pemahaman audiens. Melalui studi pustaka ini, penulis memahami pentingnya konsistensi visual, pengaturan komposisi warna, dan penggunaan transisi animasi yang halus untuk menciptakan efek visual yang efektif. Penulis juga merujuk pada pengalaman magang sebelumnya, di mana penulis belajar tentang pembuatan aset sederhana namun fungsional yang mampu mendukung ritme gerak dan meningkatkan fokus audiens pada konten yang disampaikan.

c) Eksperimen

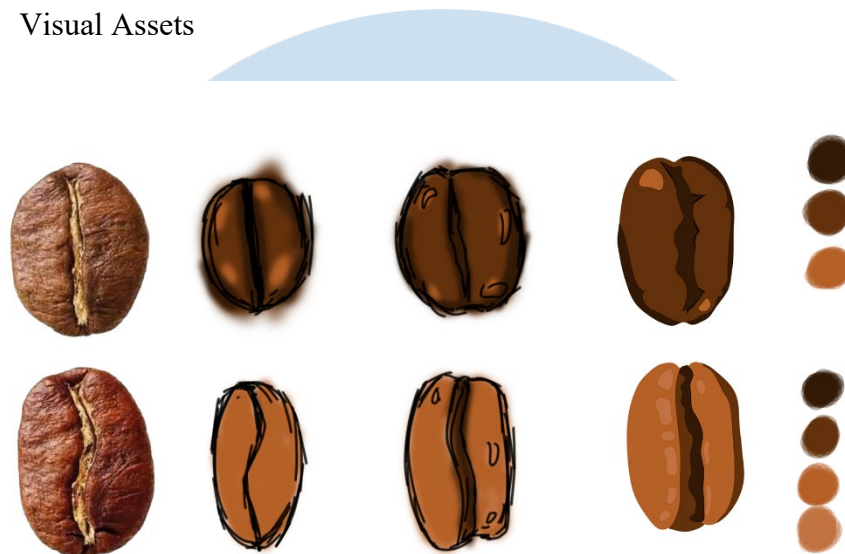
Pada tahap eksperimen, penulis mengaplikasikan hasil studi pustaka untuk mengembangkan gaya visual dan gerakan dalam animasi. Eksperimen ini dimulai dengan pembuatan aset visual untuk biji kopi Arabika dan Robusta yang akan digunakan dalam animasi. Berdasarkan hasil observasi dan referensi yang telah dikumpulkan, penulis mencoba berbagai pilihan warna dan bentuk untuk membedakan kedua jenis biji kopi tersebut. Penulis bereksperimen dengan warna cokelat muda untuk biji Arabika dan cokelat tua untuk biji Robusta guna memberikan kontras visual yang mudah dikenali. Selain itu, penulis mencoba beberapa variasi shading dan highlight untuk menambahkan kedalaman pada bentuk biji kopi, sehingga tampilannya lebih menarik tanpa kehilangan kesan minimalis.

Dalam aspek gerakan, penulis menguji beberapa teknik transisi dan efek animasi untuk memastikan aset bergerak secara harmonis dalam scene. Penulis mencoba beberapa ritme dan tempo animasi yang dinamis, gerakan-gerakan ini dirancang agar mendukung kesan santai namun informatif yang diinginkan dalam animasi edukatif ini. Eksperimen ini memberikan kesempatan bagi penulis untuk menemukan kombinasi yang tepat antara bentuk, warna, dan gerakan yang mampu memperkuat narasi tentang budaya kopi dalam "*Coffee-Culture in Motion.*"

U M N
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

d) Produksi

1. Visual Assets



Gambar 3. 5 Tahap Pengerjaan Asset Biji Kopi

Gambar di atas menunjukkan proses perancangan aset untuk biji kopi Robusta dan Arabika dalam animasi. Proses ini dimulai dengan pencarian referensi visual dari biji kopi asli untuk memahami bentuk, tekstur, dan warna yang realistis. Setelah menemukan referensi yang sesuai, penulis melakukan sketsa awal untuk setiap jenis biji kopi, mengidentifikasi perbedaan visual yang dapat digunakan untuk membedakan Robusta dan Arabika. Tahap sketsa awal ini berfungsi sebagai dasar, yang kemudian dikembangkan dengan beberapa alternatif sketsa untuk memberikan pilihan desain yang lebih bervariasi,

U M N

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

sehingga dapat menentukan elemen visual terbaik untuk setiap jenis biji.



Gambar 3. 6 Asset Biji Kopi Bersama Dengan Asset *Background*

Setelah mendapatkan sketsa yang sesuai, penulis mulai memilih palet warna untuk setiap bagian dari aset, termasuk bagian luar biji, garis bagian dalam, shading, dan warna untuk elemen tambahan seperti daun jika diperlukan. Pemilihan warna dilakukan dengan cermat, mempertimbangkan karakteristik masing-masing jenis kopi, di mana biji kopi Robusta cenderung memiliki warna cokelat yang lebih gelap, sementara biji kopi Arabika memiliki warna yang lebih terang. Setelah warna yang cocok dan desain final sketsa dipilih, penulis melanjutkan dengan proses tracing menggunakan pen tool. Proses tracing ini bertujuan untuk menghasilkan bentuk yang lebih bersih dan presisi, sekaligus menjaga detail yang memberikan tekstur dan keunikan pada setiap biji kopi.

2. *Motion Design*

Penulis melakukan proses motion untuk menghidupkan aset yang sudah dibuat sebelumnya. Proses motion ini juga memungkinkan penulis untuk memperkaya narasi visual, memandu perhatian penonton pada aspek-aspek penting dari animasi, dan menciptakan pengalaman visual yang lebih engaging dan edukatif.

e) Pascaproduksi

1. Compositing

Setelah melakukan motion design yang menyatukan berbagai elemen visualisasi aset seperti asset, latar, dan objek menjadi sebuah urutan gerak yang dinamis, tahap selanjutnya adalah compositing. Pada tahap ini berbagai lapisan visual berbagai macam asset digabungkan menjadi sebuah komposisi yang utuh. Selain menggabungkan, penulis juga menambahkan efek visual untuk mendukung proses visualisasi aset. Selanjutnya penulis menambahkan music jazz sebagai background sound. Selain background sound, penulis juga menambahkan sound effects untuk mendukung visualisasi aset. Kemudian, penulis memberikan narasi dengan membacakan skrip secara langsung. Suara penulis menjadi jembatan antara visual, teks tertulis, dan pengalaman auditif bagi pendengar. Berikutnya, rendering adalah tahap terakhir dari produksi animasi, yang dimana visual dan audio diubah menjadi suatu output berupa file video. Penulis melakukan render dengan hasil output dengan format mp4.

4. ANALISIS

Perancangan visualisasi aset pada animasi motion graphic pendek berjudul "*Coffee-Culture in Motion*" ini melewati berbagai tahapan kreatif dan teknis untuk menghasilkan tampilan akhir yang informatif dan sederhana. Proses ini melibatkan riset visual, pemilihan warna, sketsa awal, hingga penyempurnaan detail pada setiap aset, dengan tujuan agar setiap elemen dapat menyampaikan karakteristik kopi secara akurat. Dalam sub-bab ini, penulis akan menjelaskan dua aset utama yang digunakan dalam animasi, yaitu aset biji kopi Arabika dan biji kopi Robusta, yang masing-masing memiliki perbedaan visual yang unik serta peran penting dalam memperkaya pengalaman penonton.

Aset biji kopi Arabika dan biji kopi Robusta dirancang untuk mencerminkan perbedaan karakteristik fisik dan rasa dari kedua jenis kopi ini. Untuk biji kopi Arabika, penulis memilih bentuk yang lebih lonjong dan warna cokelat yang lebih terang, guna menunjukkan ciri khas Arabika yang dikenal memiliki aroma lebih