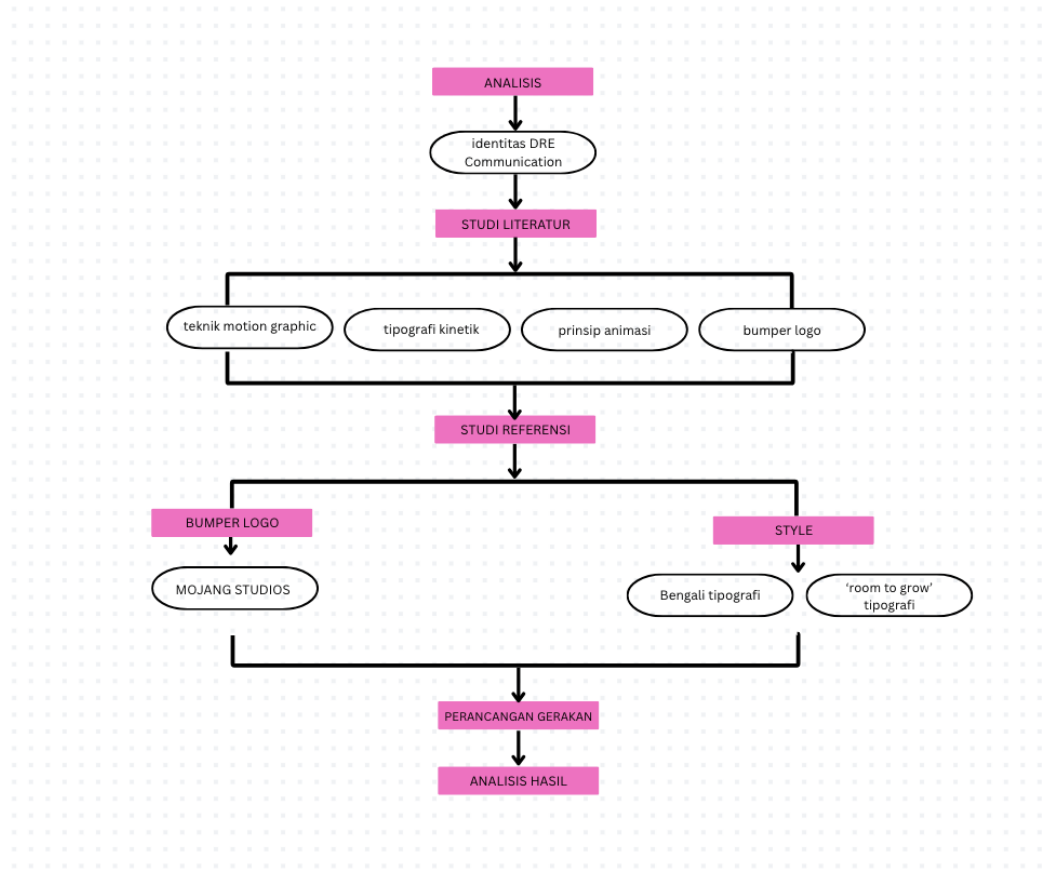


3.3. Tahapan Kerja

Agar lebih mudah, Penulis buat diagram tahapan kerja seperti berikut.



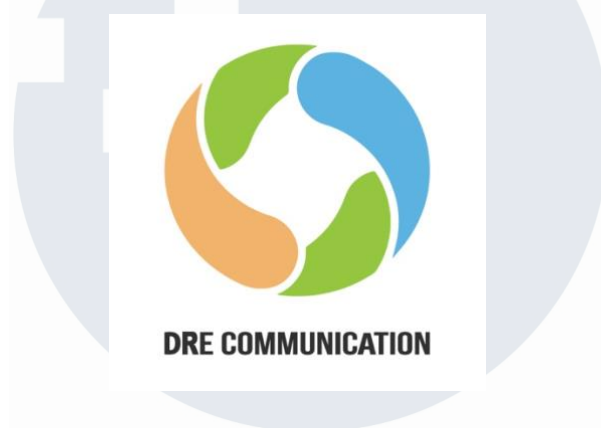
Gambar 3. 1 Tahapan Kerja
(Dokumentasi Pribadi, 2025)

3.3.1. Analisis

Setelah mendapatkan *brief*, bagian awal dari metode perancangan adalah Analisis kebutuhan media sosial DRE Communication, dan mencari tahu sifat dan ciri-ciri dari DRE Communication dengan membuat *breakdown* logo, konten yang sudah diunggah di akun Instagram, mengamati DRE Communication selama pengalaman magang mulai, membaca dokumen credential DRE Communication, dan wawancara Bersama Creative Director DRE Communication, Adhityawarman.

i. Identitas DRE Communication

Metode pertama adalah untuk memahami unsur dari logo DRE Communication. Logo DRE Communication memiliki tiga warna yaitu jingga, hijau, dan biru yang bergabung untuk membuat suatu lingkaran. Warna jingga merepresentasikan *hope* dan *creativity*. Warna hijau berarti *money*, *earth*, dan Tuhan. Elemen grafis hijau tersebut juga berada di atas dan bawah untuk mengingatkan bahwa di atas hal-hal duniawi dan keuangan masih ada Tuhan. Terakhir warna biru yang memiliki arti profesionalisme. Alasan dari bentuknya lingkaran yang seakan bergerak karena seperti roda kehidupan, semua akan berputar.



Gambar 3. 2 Logo Perusahaan DRE Communication
(Sumber : DRE Communication, 2025)

Dari semua unsur-unsur tersebut, dapat disimpulkan bahwa DRE Communication itu dapat memberi harapan, bersifat kreatif namun profesional, dan bersandar pada konsep alam. Penulis dapat gunakan unsur tersebut sebagai panduan gerakan. Selain dari logo, DRE Communication membuat *event* berdasarkan *brief client* dan memiliki kekuatan pada konsep kreatif, oleh karena itu Penulis menganggap bahwa identitas dari DRE adalah sosok yang *adaptable* dan kreatif.

ii. Akun Instagram DRE Communication saat itu

Metode analisis ini adalah di mana penulis melakukan pengamatan dan evaluasi. Untuk pengamatan, Penulis mengambil gambar *screenshot* dari halaman akun Instagram DRE Communication lalu penulis *paste* di program *procreate* dan membuat catatan elemen-elemen yang digunakan.

Selain itu, Penulis membuka akun tersebut dan berinteraksi seakan penulis itu orang awam karena desain itu empati. Setelah melakukan pengamatan, penulis membuat catatan berisi elemen atau unsur apa saja yang akan digunakan oleh Penulis, elemen atau unsur apa saja yang tidak digunakan, dan elemen atau unsur apa saja yang Penulis kembangkan.

3.3.2. Studi Literatur

Penulis akan gunakan teori-teori yang sudah dibahas sebelumnya sebagai panduan untuk membuat karya. Pemahaman dasar dimulai dari bumper logo dan tipografi kinetik sebagai landasan. Teknik *motion graphic* serta *timing* dan *squash and stretch* digunakan sebagai panduan untuk eksplorasi perancangan, eksplorasi dan produksi gerakan.

3.3.3 Studi Referensi

Tahap studi referensi adalah untuk observasi karya yang penulis pelajari untuk diaplikasikan dalam perancangan karya ini. Tahap studi referensi terdiri dari analisis bumper logo Perusahaan dan pengamatan gaya visual yang dijadikan referensi.

A. Mojang Studios Logo

Penulis mengamati karya animasi logo untuk mempelajari hal-hal yang diperhatikan ketika membuat animasi logo. Animasi berikut milik Mojang Studios, suatu Perusahaan yang membuat *game* Minecraft. Minecraft merupakan suatu *game* yang *style* grafisnya terdiri dari balok-balok di mana pemain dapat berkreasi, kolaborasi, dan bertahan hidup. Animasi logo ini dilakukan ketika Mojang mengganti nama dari Mojang AB menjadi Mojang Studios.



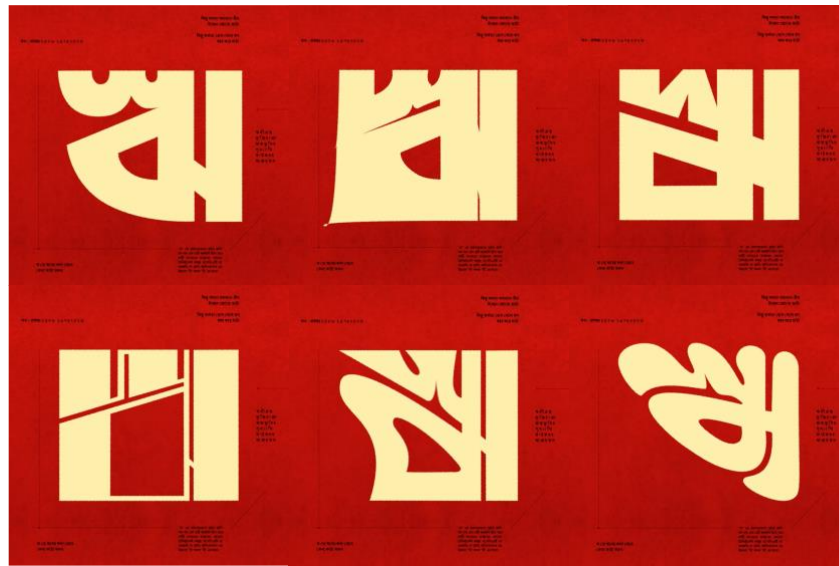
Gambar 3. 3 Bumper Logo Mojang Studios
(Sumber : Mojang Studios, 2020)

Animasinya dimulai dengan elemen-elemen grafis yang berbentuk abstrak dan menyerupai *pixel*, yang bergerak-gerak bebas sebelum akhirnya berdiam dan berubah menjadi teks 2D dengan *style* sama mengeja tulisan “Mojang Studios”. Mojang berkata bahwa jantung dari brand mereka adalah “*play*” atau bermain yang berparalel dengan tujuan penulis untuk menggambarkan *value* kreatif dan *approachable* meski tidak sama. Kata “Mojang” juga berarti “*gadget*” dalam Swedia kuno oleh karena itu, Perusahaan yang membuat logo tersebut Bold Scandinavia, membuat 6 elemen grafis dengan panggilan “*mojangs*” untuk merepresentasi identitas mereka. Dari dokumentasi oleh Bold Scandinavia penulis menemukan kata-kata “*crafting, inventing, collaboration, curiosity*” untuk Mojang. Gerakan dari masing-masing “*mojangs*” tersebut merepresentasi kata-kata tersebut. Animasi logo ini termasuk teori *fluid typography “revelation”* (Brownie, 2015) karena bentuk tidak berubah namun merepresentasi identitas setelah bentuk sudah di tempat. Penulis akan bahas kualitas gerakan dari karya ini. Semua elemen grafis hanya rotasi di satu tempat, tidak memiliki *trajectory*.

Kualitas dari gerakannya meskipun terlihat sedikit *automated* layaknya teknologi menurut linear motion path (Krasner, 2008), arah gerakan tidak dapat ditebak karena masing-masing elemen gerak sendiri-sendiri oleh karena itu dapat terlihat dinamis seperti *non-linear motion path* (Krasner, 2008). Gerakan spontan dan dinamis yang tertera pada animasi ini dapat dijadikan panduan untuk membuat hasil yang dicari penulis. *Timing* dari animasi ini relatif cepat dan bersifat rhythmic, tidak terlalu terlihat deselerasi tetapi gerakan terlihat *smooth* dengan gaya yang lebih “mekanik” dibanding organik membuatnya masuk dengan tema “gadget” walaupun masih terlihat dinamis dan *playful*. Elemen-elemen di animasi ini tidak mengalami *squash and stretch* karena bentuknya yang kokoh, tetapi memiliki *secondary action* dari beberapa mojangs yang seperti memiliki tombol-tombol yang gerak-gerak seiring rotasinya para mojangs yang dapat terlihat pada gambar 3.3.

B. Referensi Gaya

Untuk referensi gaya, Penulis memilih dua karya yang bukan berupa bumper logo dari suatu Perusahaan melainkan suatu karya dari seniman-seniman independen dengan gaya tertentu. Karya pertama adalah suatu karya yang menunjukkan aksara Bengali "ঐ" (ri) yang berubah wujud dengan gerakan yang sedikit “pop” atau bergejolak. Penulis tidak mendapatkan informasi dibalik makna yang senimannya ingin utarakan namun, penyajiannya dirasakan oleh penulis sebagai karya yang terasa hidup, energetik, dan fleksibel. Tipografi tersebut juga tidak berubah makna karena satu huruf tersebut hanya diubah ketebalan, *roundness*, dan memainkan besar dan kecil pada *negative space* nya, gerakan ini lah di mana terjadinya *squash and stretch*. *Squash and stretch* pada kasus ini bukan karena hurufnya berpindah tempat melainkan gerakan ini terlahir dari dalam huruf tersebut seperti yang terlihat pada gambar berikut.



Gambar 3. 4 Tipografi Bengali
(Sumber : Gablib359 Pinterest)

Squash and stretch di sini lebih terlihat untuk mendukung prinsip animasi lainnya yang biasa berhubungan dengan *squash and stretch* yaitu *anticipation* dan *follow through* yang menampilkan watak dan *mood* yang datang dari huruf ini seakan ia suatu karakter. Bentuknya saat *anticipation* dan *follow through* nya ketika sudah berubah wujud (*visual interpolation*) memberinya “*bounce*” dan “*pop*” yang penulis bahas sebelumnya. Karya ini jika dilihat dari pandangan tipografi kinetik mirip seperti *metamorphosis* karena perbuahan wujud yang membuatnya terlihat mudah beradaptasi, tetapi pemahaman *fluid* tipografi tersebut untuk suatu kata yang baru ditampilkan kepada pembaca di akhir oleh karena itu sedikit berbeda dari karya ini karena tulisan itu sendiri tidak ada perubahan. Tetapi jika dipandang dari pemahaman tipografi kinetik yang bisa menampilkan intonasi (Forlizzi, et al., 2003, hlm. 377) dan pemahaman tipografi kinetik dilihat sebagai elemen grafis murni (Krasner, 2008) perubahan *typeface*, deselerasi, kecepatan, dan *squash and stretch* memberi makna pada huruf ini menjadi suatu entitas yang mudah beradaptasi, *approachable*, dan memiliki banyak identitas. Penulis merasa tertarik pada karya ini karena gerakan spontannya terasa sporadis yang menjadi referensi gerakan

untuk karya penulis dan komposisinya yang kotak menjadi inspirasi penulis untuk membuat suatu bumper yang akan digunakan pada aspek rasio untuk Instagram.

Karya selanjutnya juga merupakan suatu karya dari suatu *collective* kreatif. Karya merupakan tipografi tulisan “room to grow” di mana huruf-hurufnya memanjang dan memendek secara elastis. Ini juga bukan suatu identitas brand namun karena ini dari suatu *collective* yang melakukan *brand strategy*, gerakan elastis tersebut sangat meyakinkan kata-kata “room to grow” itu. Sifat elastis dari memanipulasi bentuk huruf menjadi referensi gerakan bagi penulis karena siapnya untuk membesar adalah *mindset* dari kreativitas yang ingin penulis gambarkan. Sumber karya ini dari portofolio perusahaan brand strategist membuat Penulis berasumsi



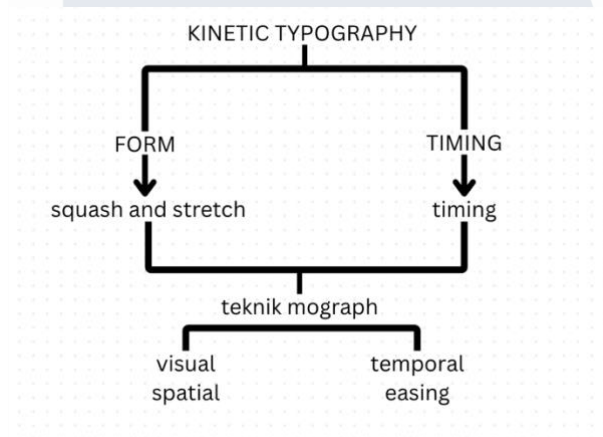
Gambar 3. 5 Tipografi Kinetik Room to Grow
(Sumber : yousayjump, ditemukan 2025)

bahwa kualitas gerakan menggambarkan arti dari kata-kata yang ditampilkan. Tema utama dari gerakan tipografi ini adalah bagaimana tulisan “room” dan “grow” nya *squash and stretch* secara bergantian. *Squash and stretch* di sini menunjukkan watak dari tulisan ini bahwa ada inisiatif untuk memanjang dan mengisi ruang sebagai upaya perkembangan. *Squash and stretch* di sini juga bukan hasil dari gerakan melainkan gerakan itu sendiri yang *stretch* lalu sifat realistis dari prinsip ini muncul pada kata yang tertekan mengalami *squash* secara otomatis. *Timing* dari gerakan ini tidak terlihat energetik atau cepat melainkan *smooth* seperti ombak, bukan sentakan tetapi lebih santai seperti ayunan. Tipografi ini tidak termasuk kriteria *fluid typography* tetapi elastisitas, dan *timingnya* membawa *mood* yang santai, *hopeful*, dan *adaptable*. Intonasi nya seperti alunan, tidak tegas atau kaget.

Huruf yang membesar dalam tipografi kinetik dapat terlihat seperti volume yang naik (Forlizzi, et al., 2003, hlm. 377). Karena huruf-huruf membesar hanya pada sumbu y kemudian mengecil Kembali, kenaikan volumenya menjadi *swing* atau berayun. Gaya yang penulis ingin tampilkan adalah dari plastisitas animasi tersebut.

3.3.4 Perancangan Gerakan

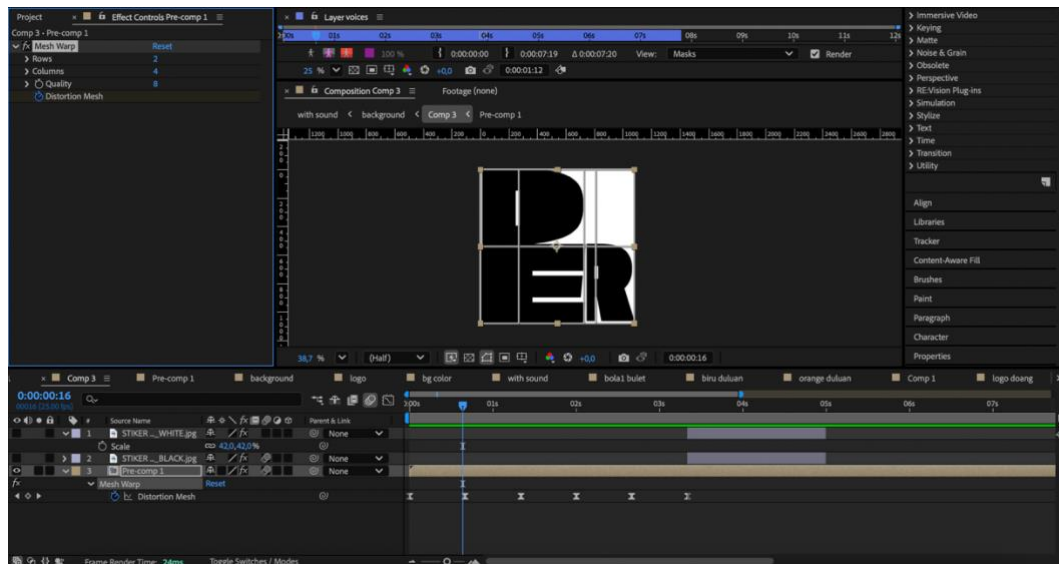
Diagram berikut merupakan kerangka berpikir untuk tipe-tipe gerakan yang akan dirancang dan pemahaman yang terkait dengannya.



Gambar 3. 6 Perancangan Gerakan
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

Penulis memberi klasifikasi gerakan menjadi *form* dan *timing*. *Form* berhubungan dengan manipulasi bentuk dari teks dan *timing* menentukan berapa cepat atau lambatnya teks tersebut bergerak. Proses membuat gerakannya adalah dengan menggunakan *keyframe interpolation* dengan *software after effects*. meskipun proses manipulasi bentuk dan waktu berada di proses yang sama, penulis tetap membedakan *timing* karena jarak antara *keyframe* dan juga *easing* di *graph editor* akan mempengaruhi *timing* bagi hasil. Proses animasi mencakup visual *interpolation*, *spatial interpolation*, *temporal interpolation*, dan *easing* semua menggunakan *software adobe after effects*. Di proses produksi ini, Penulis juga melakukan observasi dari mengamati tutorial *after effects* di *youtube* dan eksplorasi yaitu menggabungkan dan mencoba berbagai Gerakan di *after effects* untuk disesuaikan dengan keperluan karya ini.

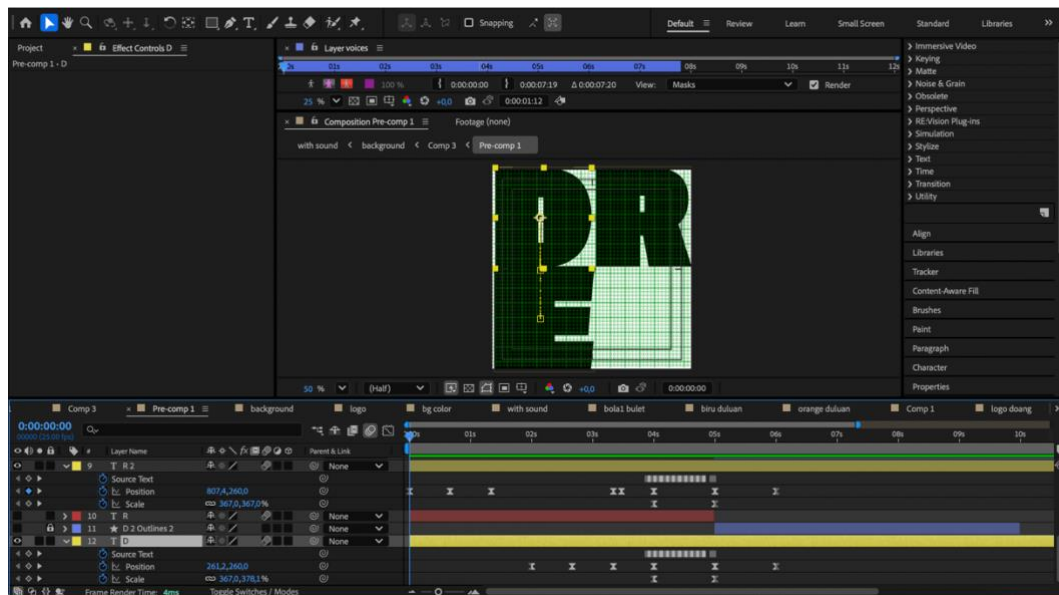
Tahap pertama dari perancangan adalah mengetahui bahwa bentuk gerakan yang ingin dicapai adalah manipulasi bentuk agar terlihat seperti *squash and stretch* dan juga mampu dilaksanakan pada komposisi 9:16.



Gambar 3. 7 Fitur *Mesh Warp*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

Mesh warp merupakan salah satu fitur dari *Adobe After Effects* untuk manipulasi beberapa elemen-elemen secara langsung dengan menambah *mesh* di atas gambar dan memanipulasi *mesh* tersebut. Penulis bereksperimen dengan *mesh warp* karena jika dimanipulasi langsung pada layer teks satu per satu dapat terlihat berantakan karena kurang kontrol.

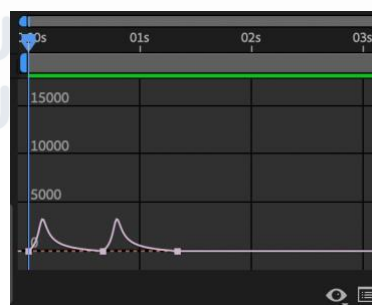
Tulisan “DRE” dipisah menjadi “D R” lalu “E” nya di bagian bawah agar *mesh* bisa dibagi empat dan lebih cocok untuk *square* untuk 9:16. Memisah hurufnya juga memberi huruf area untuk bergerak. *Keyframe* diberikan jarak yang sama sekitar 16 *frame* antara satu sama lain memberinya pace tertentu.



Gambar 3. 8 *Spatial Interpolation* pada Huruf
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

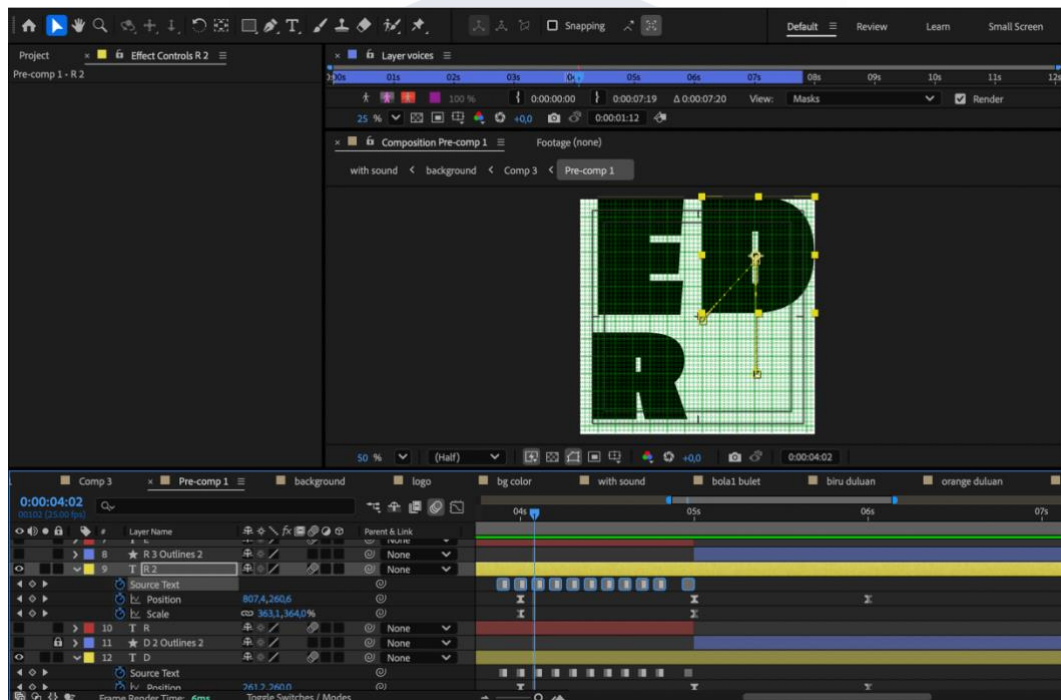
Karena *mesh warp* dilakukan pada *pre-compose*, layer murninya dapat dimanipulasi sendiri. Penulis memberi *spatial interpolation* dengan *keyframe* posisi untuk menggeserkan huruf yang sendiri ke arah *negative space* digunakan untuk mengacak tulisan 'DRE' agar tidak mengeja itu secara tetap dan untuk menghindari terbaca menjadi 'DER'. Menambahkan ini memberikan dinamika dan energi, dan menambah layer *curiosity*.

Pemahaman *squash and stretch* diperhatikan agar semua gerakan harmonis dan terlihat realistis atau masuk akal. Jika ada yang kurang pas dapat dimanipulasi pada *keyframe mesh warp* atau *positionnya*.



Gambar 3. 9 Graph Editor
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

Semua *easing* menggunakan fitur *easy ease* pada *After Effects* dan pada *graph editor* dibuat *slow out* untuk semua *keyframe* agar memberi efek terpontang-panting yang sama. Huruf yang menabrak dibuat cepat dahulu dan setiap gerakan baru diberi *timing* yang sama agar energi besar di awal.



Gambar 3. 10 Keyframe Source Text
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

Setelah *sequence* huruf-huruf *mesh warp* selesai, semua huruf dibuat sejajar untuk mengeja 'DRE' dengan manipulasi keyframe pada *pre-compose*. Masing-masing huruf kembali pada *typeface* resmi secara cepat menggunakan *keyframe source text* dan jarak *keyframe* dibuat lebih dekat menjadi tiap 2 *frame*. *Keyframe source text* tidak bisa dimanipulasi akselerasinya dengan *speed graph* karena memang seperti itu dari *after effects*nya dan karena benar-benar *frame to frame* dan tidak menempuh jarak.

Ketika *source text* selesai beranimasi, tidak diberi gerakan apapun. Namun, *pre-compose* dibuat pelan-pelan pindah posisi terakhir.