

mereka semakin kuat melalui konsep *mindful lifestyle* atau gaya hidup penuh kesadaran, yang sering disampaikan lewat berbagai pesan kampanye seperti “*step in, slow down*” dan “*reflect deeper*” untuk mengajak pengunjung beristirahat sejenak dari kesibukan sehari-hari.

RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Berdasarkan latar belakang penulis, berikut merupakan rumusan masalah yang didapatkan penulis.

“Bagaimana penerapan tipografi kinetik dalam perancangan *logomotion* untuk merepresentasikan persona Adara Coffee?”

Perancangan ini berfokus pada pembuatan *motion graphics 2D* dalam bentuk *logomotion* dengan menerapkan beberapa prinsip *motion design*, seperti *timing*, *spacing*, *easing*, serta *squash and stretch*. Seluruh elemen tersebut digunakan untuk menggambarkan karakter Adara Coffee yang hangat dan nyaman dimana menciptakan kesan *bubbly*. Hasil perancangan ini nantinya akan digunakan sebagai aset digital pendukung identitas visual Adara Coffee, khususnya pada media sosial.

TUJUAN PENCIPTAAN

Untuk menciptakan tipografi kinetik dalam sistem *logomotion* yang dapat merepresentasikan citra brand Adara Coffee secara visual. Proses perancangannya dilakukan melalui penerapan berbagai aspek *motion design*, seperti *timing*, *spacing*, *easing*, serta *prinsip squash and stretch* pada *motion graphics 2D*. Hasil akhir dari perancangan ini diharapkan dapat menjadi aset digital yang mampu memperkuat identitas visual Adara Coffee, terutama dalam penggunaannya di media sosial.

2. STUDI LITERATUR

2.1 Motion Graphics

Motion graphics adalah pengembangan dari desain grafis yang dipadukan dengan gerakan sehingga visual yang dihasilkan terasa lebih hidup dan menarik. Menurut Krasner (2008), *motion graphics* bukan hanya digunakan untuk memperindah

tampilan, tetapi juga berfungsi sebagai media komunikasi visual yang dapat menyampaikan informasi, suasana, dan citra tertentu melalui kombinasi gerak, warna, tipografi, serta elemen visual lainnya. Saat ini, *motion graphics* cukup sering digunakan dalam media digital, terutama untuk promosi, karena dinilai lebih cepat menarik perhatian penonton dibandingkan visual tidak bergerak.

Dalam proses pembuatannya, *motion graphics* menggunakan sistem *keyframe interpolation*. Sistem ini bekerja dengan bantuan titik *keyframe* yang menyimpan informasi gerakan seperti posisi, ukuran, rotasi, *opacity*, dan durasi. Dari *keyframe* tersebut, komputer akan membuat perpindahan gerakan secara otomatis. Teknik ini banyak digunakan pada software seperti *Adobe After Effects* karena prosesnya lebih praktis dan fleksibel dibandingkan animasi *frame-by-frame*.

Interpolation dibagi menjadi beberapa jenis. *Spatial interpolation* berkaitan dengan perubahan posisi, arah, ukuran, dan orientasi objek. Gerakan yang dihasilkan bisa berupa *linear* maupun *non-linear*. Gerakan *linear* biasanya terlihat lebih kaku, sedangkan gerakan *non-linear* terasa lebih natural. Selain itu, terdapat *temporal interpolation* yang berhubungan dengan waktu, kecepatan, dan ritme gerakan. Jarak antar *keyframe* akan memengaruhi cepat atau lambatnya gerakan objek.

Visual interpolation, yaitu perubahan bentuk visual seperti *morphing*, *warping*, dan *cross dissolving*. Teknik ini digunakan untuk membuat perpindahan bentuk antar visual terlihat lebih halus dan tidak terasa patah. Selain itu, terdapat *surface interpolation* yang berkaitan dengan perubahan cahaya, warna, *opacity*, dan efek visual lainnya pada *motion graphics*. Penggunaan *surface interpolation* membantu menciptakan suasana visual tertentu sehingga tampilan animasi terasa lebih menarik.

Selain *interpolation*, *motion graphics* juga menggunakan *easing* untuk membuat gerakan terlihat lebih halus. *Adobe After Effects* menyediakan fitur seperti *ease in*, *ease out*, dan *easy ease* yang digunakan untuk mengatur percepatan dan perlambatan gerakan melalui *graph editor*.

2.2 *Tipografi Kinetik*

Tipografi kinetik adalah bagian dari *motion graphics* yang menggunakan teks bergerak untuk menyampaikan pesan secara visual. Menurut Forlizzi et al. (2003), gerakan pada teks bisa membantu menyampaikan emosi melalui tempo, ukuran, arah gerak, sampai perubahan bentuk huruf. Karena itu, teks yang bergerak tidak hanya sekadar dibaca sebagai tulisan, tetapi juga bisa memberikan suasana dan kesan tertentu kepada penonton. Gerakan pada tipografi dapat membuat penonton memahami makna melalui bahasa visual atau gerakan.

Dalam penerapannya, tipografi kinetik menggunakan aspek *spatial* dan *temporal*. *Spatial* berkaitan dengan posisi dan susunan huruf di dalam tampilan visual, sedangkan *temporal* berhubungan dengan durasi, ritme, dan kecepatan munculnya teks. Kedua hal ini dapat memengaruhi cara penonton melihat dan memahami pesan yang disampaikan. Karena itu, tipografi kinetik cukup sering digunakan pada media digital karena tampilannya terasa lebih hidup dan mampu membuat pesan visual menjadi lebih menarik untuk dilihat.

2.3 *Timing*

Timing merupakan salah satu prinsip dalam *motion design* yang mengatur cepat atau lambatnya gerakan dalam sebuah animasi. *Timing* dapat memengaruhi makna, emosi, dan karakter dari gerakan yang ditampilkan. Gerakan yang cepat biasanya memberi kesan lebih energik, spontan, dan *playful*, sedangkan gerakan yang lebih lambat bisa menciptakan suasana yang tenang, lembut, atau dramatis. Selain itu, *timing* juga membantu penonton memahami arah gerak dan perpindahan objek sehingga animasi terasa lebih nyaman dilihat.

Krasner (2008) menjelaskan bahwa *timing* berkaitan dengan *altered velocity*, yaitu perubahan kecepatan gerakan untuk menghasilkan efek visual tertentu. *Altered velocity* terdiri dari *slow motion*, *fast motion*, dan *freeze frame*. *Slow motion* digunakan untuk memberi penekanan pada emosi atau membuat gerakan terasa lebih dramatis. *Fast motion* biasanya digunakan untuk menciptakan kesan yang lebih dinamis dan *playful*. Sementara itu, *freeze frame* digunakan untuk

menghentikan gerakan sesaat agar penonton lebih fokus pada detail tertentu. Dalam animasi, pengaturan *timing* juga dipengaruhi oleh jarak antar *keyframe*. Jika jarak *keyframe* lebih rapat, gerakan akan terlihat lebih lambat, sedangkan jarak yang lebih jauh membuat gerakan terasa lebih cepat.

2.4 *Spacing and Easing*

Spacing merupakan salah satu prinsip dalam *motion design* yang mengatur jarak perpindahan objek pada setiap frame animasi. Menurut Thomas dan Johnston (1981), *spacing* digunakan untuk menciptakan kesan cepat atau lambat pada sebuah gerakan. Jika jarak antar frame lebih rapat, gerakan akan terlihat lebih lambat. Sebaliknya, jika jaraknya lebih jauh, gerakan akan terasa lebih cepat.

Pengaturan *spacing* yang tepat juga membuat arah gerakan lebih mudah dipahami oleh penonton. Selain itu, pola gerak yang dihasilkan bisa memberikan kesan tertentu, seperti lembut, ringan, energik, atau dramatis tergantung kebutuhan visualnya.

Selain *spacing*, terdapat juga *easing* yang digunakan untuk membuat perpindahan gerakan terasa lebih halus. *Easing* membantu mengatur percepatan dan perlambatan gerakan supaya animasi tidak terlihat terlalu kaku seperti gerakan *linear* biasa. Pada *Adobe After Effects*, terdapat beberapa jenis *easing* seperti *ease in*, *ease out*, dan *easy ease*.

Ease in digunakan untuk membuat gerakan yang awalnya lambat lalu semakin cepat. Sebaliknya, *ease out* membuat gerakan dimulai lebih cepat lalu perlahan melambat sebelum berhenti. Sementara itu, *easy ease* merupakan gabungan keduanya sehingga gerakan terasa lebih *smooth* dan *natural*. Dengan penggunaan *easing*, animasi bisa terlihat lebih hidup dan lebih nyaman untuk dilihat.

2.5 *Squash and Stretch*

Squash and stretch merupakan salah satu prinsip dasar dalam animasi yang diperkenalkan oleh Disney melalui buku “*The Illusion of Life*” (Thomas & Johnston, 1981). Prinsip ini digunakan untuk membuat gerakan animasi terasa lebih hidup dan tidak terlalu kaku. *Squash* terjadi ketika objek terlihat menekan, sedangkan *stretch* terjadi saat objek terlihat memanjang ketika bergerak.

Squash and stretch membantu menciptakan kesan berat, energi, dan volume pada sebuah gerakan. Perubahan bentuk tersebut juga membuat gerakan terasa lebih jelas sehingga penonton lebih mudah memahami ekspresi dari animasi yang ditampilkan. Prinsip ini biasanya digunakan pada gerakan seperti pantulan, benturan, tekanan, atau gerakan cepat agar animasi terlihat lebih natural.

2.6 *Logomotion*

Logomotion merupakan pengembangan logo statis menjadi logo bergerak melalui animasi. *Logomotion* tidak hanya digunakan untuk memperindah tampilan visual, tetapi juga membantu menyampaikan karakter dan identitas sebuah brand dengan cara yang lebih menarik.

Menurut Brownie (2015), *logomotion* atau identitas visual bergerak dapat membangun makna melalui perubahan bentuk, susunan, maupun perpindahan elemen visual. Salah satu teknik yang digunakan adalah *construction*, yaitu ketika beberapa elemen visual yang awalnya terpisah kemudian bergabung hingga membentuk logo atau tulisan tertentu. Teknik ini membuat proses munculnya logo terasa lebih menarik untuk dilihat.

Selain itu, terdapat *metamorphosis*, yaitu perubahan bentuk visual secara bertahap hingga menjadi bentuk baru. Teknik ini biasanya digunakan untuk menciptakan kesan yang lebih dinamis dan fleksibel pada sebuah brand. *Metamorphosis* cukup sering digunakan dalam *motion branding* karena transisinya terlihat lebih halus dan mampu menarik perhatian penonton.

Ada juga teknik *revelation*, yaitu cara menampilkan logo secara bertahap melalui proses *reveal*. Teknik ini biasanya digunakan untuk membangun rasa

penasaran sebelum logo muncul sepenuhnya. Selain itu, terdapat *parallax* yang memanfaatkan perbedaan kecepatan gerak antar elemen visual untuk menciptakan kesan kedalaman ruang sehingga tampilan animasi terasa lebih natural.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Perancangan kinetik tipografi pada sistem *logomotion* Adara Coffee menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Metode ini dipilih karena mampu membantu penulis dalam memahami serta mengolah nilai-nilai persona, identitas visual, dan narasi mindful lifestyle yang menjadi karakter utama Adara Coffee. Melalui pendekatan tersebut, berbagai data yang bersifat konseptual dapat diterjemahkan menjadi parameter gerak visual digital yang lebih terarah dan terukur sesuai waktu. Dalam proses pengumpulan data sekaligus memperkuat dasar perancangan, penulis menerapkan dua teknik utama, yaitu:

3.1.1 Studi Literatur

Penulis mengumpulkan data teoritis dan akademis melalui studi literatur dari berbagai buku, jurnal ilmiah, serta artikel yang berkaitan dengan *motion graphics*. Pembahasan ini berfokus pada prinsip dasar *motion design*, seperti *timing*, *spacing*, *easing*, serta penerapan *squash and stretch* dalam tipografi kinetik, termasuk teori komunikasi visual dalam konteks *branding digital*. Sumber utama yang digunakan mengacu pada pemikiran *Jon Krasner (2008) mengenai desain grafis berbasis gerak*, *Forlizzi et al. (2003) terkait tipografi kinetik*, serta *prinsip animasi klasik dari Thomas dan Johnston (1981)*.