

PENERAPAN MOTION GRAPHIC PADA IKLAN LAYANAN MASYARAKAT “DUA FAKTA”

Hasnanda¹, Aprilina Dwi Astuti², Herry Abdul Hakim³

1.2. Manajemen Teknik Studio Produksi, STMM, Yogyakarta
3 Penyiaran Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta,

ARTICLE INFORMATION

KEYWORDS:

Motion graphic, compositing, Flat animation

CORRESPONDENCE

Phone: 081227842770

E-mail: aprilinad@gmail.com

hasnanda.matekstosi18@mail.mmtc.ac.id

ABSTRACT

Public Service Advertisements (PSAs) are the process of conveying information, which is persuasive and educational in nature. For this reason, the packaging of PSAs needs to be packaged carefully in order to produce work that is easily understood by the audience. One way to package PSAs to produce interesting and easy-to-understand impressions needs to be packaged using motion graphics. The aim of this research is to apply motion graphics to the production of the public service advertisement "Two Facts". This research uses a qualitative descriptive method, the research process goes through three stages, namely pre-production, production and post-production. The results of this research show that the applied motion graphics can create impressions that are easy to understand depending on the planning process, selection and application of motion graphics techniques that are in accordance with the specified objectives. In this work, 2D compositing and flat animation techniques are applied combined with cutting by narration image continuity techniques.

PENDAHULUAN

Iklan Layanan Masyarakat (ILM) merupakan proses penyampaian informasi, yang bersifat persuasif atau mendidik khalayak melalui media periklanan agar bertambah pengetahuannya, kesadaran sikap dan perubahan perilaku masyarakat terhadap masalah yang disampaikan, serta mendapatkan citra yang baik di benak masyarakat (Pujiyanto, 2013: 2). Produksi iklan layanan masyarakat sudah berkembang pesat, jika pada masa yang lalu produksi ILM

hanya bisa dilakukan secara konvensional yang pada produksinya hanya menggantungkan pada pengambilan gambar menggunakan kamera yang tentunya melibatkan pencahayaan dan audio yang mendukung proses produksi. Dengan adanya kemajuan teknologi memberikan dampak positif pada pengemasan produksi ILM dimana saat ini produksi ILM dapat melibatkan teknik-teknik *motion graphics* yang beragam, sehingga hasil ILM bisa dikemas dengan lebih menarik.

Teknik *motion graphic* diperlukan dalam mempermudah penyampaian informasi kepada penonton. Pembuatan *motion graphics* tidak memiliki aturan baku atau tertulis, tetapi dalam proses penciptaannya harus memperhatikan beberapa hal dan pedoman agar menghasilkan karya yang indah, harmonis dan menarik. Hal ini sama saja dengan menyusun komposisi pada karya iklan layanan masyarakat berbasis *motion graphic*. Menyusun komposisi berarti menyusun unsur-unsur visual, seperti titik, garis, bidang, pola tekstur dan warna yang melekat pada subjek dan objek karya. Unsur – unsur itu dapat berdiri sendiri maupun saling melengkapi (Sri Sadono, 2015: 168). Penggunaan *motion graphic* dapat menimbulkan permasalahan jika tidak direncanakan dengan baik. Seperti yang terjadi pada beberapa karya yang penulis amati sebelum memproduksi penerapan *motion graphic* pada karya ILM, karya-karya tersebut adalah “Hindari Penggunaan Plastik” karya dari Heru Justin (diakses melalui youtube pada 7 April 2022), “Sahabat Terburuk” karya dari Yufid.TV (diakses melalui youtube pada 07 April 2022). “Menjaga Lingkungan dengan Minimalis Sampah Plastik” karya dari Canela (diakses melalui youtube pada 07 April 2022). Pada karya tersebut terdapat permasalahan yang hampir sama seperti permasalahan 1). Pemilihan ilustrasi yang kurang sesuai dengan isi pesan. Keberadaan ilustrasi sangat mendukung penyampaian pesan, ilustrasi memperjelas penyampaian pesan. Jika ilustrasi kurang sesuai dengan pesan yang disampaikan memberikan dampak membingungkan bagi *audience*. untuk memahami isi pesan 2). Pemilihan jenis, ukuran dan warna *font* berdampak pada penyampaian pesan. Untuk itu pemilihan jenis, ukuran dan warna *font* perlu direncanakan dengan baik. *Font* yang ukurannya terlampau kecil dan memiliki karakter yang rumit serta warna *font* yang

kurang kontras dengan *background*, akan menyulitkan *audience* untuk membaca pesan. 3). Penggunaan teknik *motion graphic* yang kurang terencana, diantaranya terlalu banyak efek animasi atau gerakan yang kompleks berdampak mengaburkan pesan yang ingin disampaikan. *Motion graphics* yang berlebihan juga dapat mengganggu *audience* dalam mencerna pesan seperti *audience* mengalami kebingungan, membuat fokus terpecah, atau menyulitkan *audience* untuk menemukan informasi yang mereka cari. Terlalu banyak gerakan atau animasi yang tidak relevan dengan pesan yang ingin disampaikan juga menyebabkan pengguna salah menginterpretasikan informasi atau bahkan mengabaikan pesan penting yang ingin disampaikan

Sebuah iklan layanan masyarakat akan lebih menarik jika dikemas menggunakan *motion graphic*. Penggunaan teknik *motion graphic* tidak hanya memberikan kesan baru, namun teknik ini dapat memudahkan *audience* untuk memahami isi informasi dalam iklan tersebut. Selain itu akan mengurangi rasa bosan dan meningkatkan rasa ingin tahu *audience* saat menyaksikan iklan layanan masyarakat.

Penggunaan *motion graphics* memberikan beberapa keuntungan diantaranya (1) Dengan menggunakan animasi dan grafis bergerak, pesan yang disampaikan dalam iklan layanan masyarakat dapat lebih mudah menarik perhatian audiens, terutama dalam lingkungan media yang penuh dengan stimulus *visual*. (2) informasi yang tersaji pada ILM menjadi lebih mudah dipahami melalui visualisasi animasi, grafis, dan pergerakan. (3) *Motion graphics* juga dapat meningkatkan retensi informasi karena audiens dapat lebih mudah mengingat pesan yang disampaikan melalui kombinasi visual dan audio. (4) Dengan menggunakan efek visual, animasi, dan elemen grafis, pembuat iklan dapat menciptakan pengalaman yang unik dan memikat bagi audiens. (5) Dengan

menarik perhatian melalui visual yang menarik, iklan layanan masyarakat dapat menciptakan hubungan emosional yang lebih kuat dengan audiens. (6) *Motion graphics* dapat diadaptasi untuk berbagai *platform* media, termasuk televisi, media sosial, situs web, dan lainnya. Fleksibilitas ini memungkinkan iklan layanan masyarakat mencapai *audiens* yang lebih luas melalui berbagai saluran distribusi. Dengan menggunakan *motion graphics*, iklan layanan masyarakat dapat lebih efektif dalam menyampaikan pesan, meningkatkan pemahaman, dan menggerakkan *audiens* untuk mengambil tindakan yang diinginkan. Dengan mempertimbangkan berbagai Permasalahan dan keuntungan dari penerapan *motion graphic* pada sebuah karya audio visual khususnya produksi ILM memberikan ketertarikan bagi penulis untuk mengimplementasikan *motion graphic* pada sebuah program iklan layanan masyarakat dengan judul “Dua Fakta”. Program Iklan layanan masyarakat “Dua Fakta” menyajikan Iklan layanan masyarakat yang membahas mengenai dua fakta yang berada di lingkungan hidup, terutama mengenai teori alam dan wisata alam di Indonesia untuk memberi pengetahuan disertai dengan fakta di lapangan. Selain itu, “Dua Fakta” juga memberikan informasi mengenai wisata alam yang berisi fakta, fasilitas dan asal usul mengenai tempat wisata yang ada di Indonesia.

Sebelum memproduksi program iklan layanan masyarakat “Dua Fakta”, penulis dan tim mempelajari naskah secara detail guna merencanakan pembuatan *motion graphic* yang akan diimplementasikan pada program iklan layanan masyarakat. Perencanaan *motion graphic* meliputi (a). Berdiskusi dan melakukan riset perihal ide konsep *motion graphic*, bersama produser, sutradara dan penulis naskah, (b). Menawarkan dan berdiskusi mengenai warna dasar dan *style motion graphic* bersama produser dan

sutradara, (c). Mengumpulkan data-data dokumen, aset vector dan raster untuk menunjang *workflow motion graphic*. (d). *Foldering* dan menata file aset-aset dan dokumen untuk memudahkan navigasi *workflow*. (e). Mendesain dan menata *layout* dari aset-aset yang telah di kumpulkan untuk mempermudah proses impor *project motion graphic*. Yang terakhir menentukan teknik *motion graphic* yang akan diimplementasikan pada program iklan layanan masyarakat “Dua Fakta”. Setelah melalui diskusi dengan sutradara dan penulis naskah maka teknik *compositing* dan *flat animation 2D* yang dipadukan dengan teknik kesinambungan gambar *cutting by narration* sehingga dapat memberikan informasi dengan mudah melalui ilustrasi kepada audience.

Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan *motion graphic* pada iklan layanan masyarakat “Dua Fakta” dengan menggunakan teknik *compositing* dan *flat animation 2D* dipadu dengan teknik *cutting by narration*. Teknik *compositing* merupakan manipulasi secara digital dari dua gambar atau lebih menggunakan *software* pada *computer*. *Compositing* juga dikenal sebagai sebuah seni dari *effect* yang dapat menampilkan objek atau elemen untuk berada pada *foreground* sebuah ilustrasi maupun sebuah set pengambilan gambar. Sebuah tayangan dapat dikatakan menggunakan teknik *compositing* jika sudah menggunakan salah satu dari beberapa contoh penerapan *compositing* seperti *scale*, *rotation*, *opacity* dan *displace elements*. Teknik *flat animation 2D* merupakan teknik yang diaplikasikan untuk menggerakkan *model 2D*, seperti ilustrasi, *text*, dan gambar. Teknik ini menggunakan *keyframe* untuk menentukan cepat maupun lambatnya sebuah ilustrasi bergerak. Untuk proses editingnya menerapkan teknik *cutting by narration*, merupakan teknik perpindahan gambar berdasarkan pada narasi yang telah disusun. Perpindahan gambar dilakukan ketika

narrator mencapai jeda pada narasi dan gambar yang ditampilkan disesuaikan dengan audio yang disampaikan, sehingga penerapan teknik *cutting* ini mampu memberikan kesinambungan antara gambar dan narasi.

METODE PENCIPTAAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif yang dibahas menggunakan analisis diskriptif. Metode penelitian menggunakan tiga tahap yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi penulis melakukan observasi terhadap beberapa program acara yang disajikan secara audio visual baik yang ditayangkan di stasiun televisi maupun yang diakses pada channel youtube. Observasi dikhususkan pada program acara iklan layanan masyarakat yang mengaplikasikan *motion graphics*. Program acara iklan layanan masyarakat yang diamati selanjutnya dianalisis kurang lebihnya selanjutnya dijadikan sebagai acuan proses penciptaan karya.

1. Tahap pra produksi

Membuat perencanaan penempatan *motion graphics* beserta teknik-teknik yang diaplikasikan, mengumpulkan asset *graphics*, membuat desain *layout asset graphics* dan menyiapkan *project motion graphics*. Berikut ini adalah Perencanaan *Motion Graphics*.

Tabel 1. Perencanaan *Motion Graphics*

No	Motion Graphic	Penerapan Teknik	Durasi
1.	ID's	<i>Compositing</i>	15"
2.	Rubric Transition	<i>Compositing</i>	5"
3.	Sequence 1	<i>Compositing</i> <i>Flat Animation 2D</i>	5'

4.	Sequence 2	<i>Compositing</i> <i>Flat Animation 2D</i>	5'
5.	Credit Title	<i>Compositing</i>	30"

2. Tahap produksi

Diawali dengan (1).preview ilustrasi, (2).membuat editing list (3).management data (4).membuat project (5).import ilustrasi. Setelah bahan baku pembuatan *motion graphic* selesai dibuat, tahap selanjutnya yaitu menerapkan *motion graphic* pada ilustrasi yang sudah tersedia. Pada karya iklan layanan masyarakat "Dua Fakta", terdapat beberapa teknik *motion graphic* yang diaplikasikan teknik *compositing* diterapkan untuk menggerakkan ilustrasi manusia, hewan, dan tumbuhan pada tayangan. Teknik ini berkaitan dengan gerakan ilustrasi, seperti berjalan, berbicara dan kegiatan lainnya. Dalam menerapkan teknik ini, menggunakan *effect position*, *rotation*, dan *scale* pada Adobe After Effect CC 2020 dengan memperhatikan letak *anchor point* sebagai titik pusat gerakan. Selanjutnya diterapkan teknik *flat animation 2D* digunakan untuk menggerakkan ilustrasi tempat dan suasana. Seperti pada *scene* gempa pada gunung halang, yang memperlihatkan animasi gempa bumi, sehingga teknik ini akan mendukung atmosfer suasana. Untuk menerapkan teknik ini, menggunakan berbagai effect tambahan seperti *wiggle*, *wave* dan *effect* yang didapatkan dari *plugin*.



Gambar 1. Penerapan Teknik *Compositing*
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 2. Penerapan *flat animation 2D*
Sumber: Dokumentasi pribadi

3. Tahap pasca produksi,
Pada tahap ini dilakukan *compiling motion graphic* yang telah selesai diproduksi dan menerapkan teknik *cutting by narration*, untuk menyelaraskan gambar dan narasi. Penerapan teknik *cutting by narration* dilakukan dengan sistem gambar mengikuti narasi yang sudah direkam. Penggunaan sistem tersebut digunakan agar narasi dan gambar dapat selaras dan proses penyampaian informasi bisa dilakukan secara optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Iklan layanan masyarakat “Dua Fakta” membahas mengenai dua fakta yang berada di lingkungan kita, terutama mengenai teori alam dan wisata alam di Indonesia. Pada karya produksi iklan layanan masyarakat “Dua Fakta”, diterapkan dua teknik *motion graphic*, yaitu *compositing* dan *flat animation 2D* yang dipadukan dengan teknik kesinambungan gambar *cutting by narration*. Penggunaan teknik-teknik tersebut bertujuan untuk menyampaikan informasi secara optimal kepada audience. *Motion graphic* diproduksi menggunakan software Adobe After Effect CC 2020 sesuai dengan naskah dan ilustrasi yang telah dibuat.

1. Implementasi Teknik *Compositing*

Compositing merupakan manipulasi secara digital dari dua gambar atau lebih menggunakan *software* pada computer.

Sebuah tayangan dapat dikatakan menerapkan teknik *compositing* jika sudah menggunakan salah satu dari beberapa contoh penerapan *compositing* seperti *scale*, *rotation*, *opacity* dan *displace elements*. Tujuan diterapkannya teknik ini adalah untuk memberikan efek gerakan dasar pada element yang akan digerakkan. Pada produksi iklan layanan masyarakat “Dua Fakta” teknik *compositing* digunakan pada *IDs Program*, *bumper*, adegan pada *sequence 1* maupun *sequence 2*.

Penggunaan teknik *compositing* yaitu *position* dan *rotation* dikombinasikan untuk memperoleh hasil visual yang harmonis.

a. *Compositing pada IDs Program*

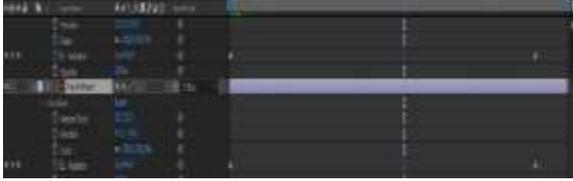
Pada *IDs Program*, beberapa elemen grafis seperti bus dan pemandangan alam digerakkan dengan menggunakan teknik *compositing* melalui pengaturan *tool position* dikombinasikan dengan *tool rotation* untuk memperoleh gerakan visual yang harmonis terutama pada putaran ban bus. Langkahnya menyusun ketiga set ilustrasi lokasi saling berhubungan, sehingga saat digerakkan tidak terlihat terputus antar set ilustrasi lokasi. Proses selanjutnya yaitu menghubungkan / *parent* ketiga set ilustrasi ke *null object* terlihat pada gambar 5. *Parent* yang merupakan *tools* untuk menggerakkan atau memodifikasi *effect* suatu *layer* sesuai dengan *layer* acuan *parent*. Sedangkan *null object* adalah items kosong pada after effect yang biasa digunakan sebagai *layer* atau elemen acuan dalam menggerakkan beberapa *layer* atau elemen.



Gambar 5. *Parent 3* set ilustrasi
Dokumentasi Pribadi

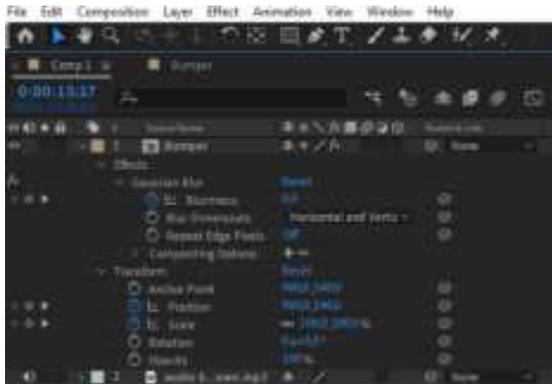
Berikutnya proses menganimasikan elemen dengan menggunakan teknik *compositing*,

yakni *position* dan *rotation*. Pada tahap ini perlu diperhatikan detail gerakan yang diciptakan agar dapat terlihat natural.



Gambar 6. *Rotation* pada ban bus Dokumentasi Pribadi

Proses selanjutnya menambahkan *effect gaussian blur* pada akhir *composition IDs* program, pemberian effect ini dilakukan untuk menciptakan kesinambungan gambar pada perpindahan *scene IDs program* dengan *opening*. Pada bagian *blurriness* dilakukan *adjustment* untuk mengatur seberapa tebal efek *blur* yang akan digunakan terlihat pada gambar 7.



Gambar 7. Mengatur *Gaussian Blur* Dokumentasi Pribadi

Jika teknik *compositing* tidak diterapkan pada *IDs program* akan menyebabkan tayangan yang membosankan, karena ilustrasi akan terlihat diam dan tidak bergerak. Namun, dalam melakukan Pada pengerjaan *IDs program*, harus memperhatikan *keyframe position* bus agar bus dapat berjalan sesuai dengan arah yang diinginkan dan harmonis dengan latar tempat. Untuk menyusun ketiga latar tempat agar terlihat harmonis dan tidak *jumping* saat bergerak berpindah dengan menambahkan

ilustrasi pohon yang dihubungkan (*parent*) dengan *null object*.

b. *Compositing* pada Sequence 1

Pada sequence 1, banyak digunakan teknik *compositing* untuk menggerakkan objek atau elemen utama. Pada scene pemandangan sawah, diterapkan *compositing* untuk menggerakkan petani yang sedang menanam padi dan berjalan. Pengaplikasian *compositing* menggunakan *effect rotation* untuk menggerakkannya, diawali dengan mengatur *anchor point*. Pengaturan *anchor point* disesuaikan dengan titik tumpu *rotation* yang akan digerakkan.



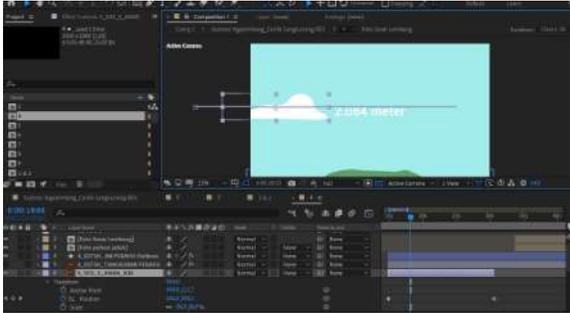
Gambar 8. Mengatur *anchor point* Dokumentasi Pribadi



Gambar 9. Melakukan *adjustment rotation* Dokumentasi Pribadi

Setelah melakukan penentuan *anchor point* atau titik tumpu, lalu dilakukan *adjustment* pada *rotation* untuk menciptakan gerakan yang memanfaatkan perbedaan rotasi. Gerakan yang dibuat adalah gerakan petani seolah-olah sedang menanam padi seperti yang terlihat pada gambar 9. Penentuan *anchor point* pada teknik *compositing* sangat penting untuk menentukan bagian tumpuan ilustrasi yang akan digerakkan. Jika

penentuan *anchor point* kurang tepat, maka akan mengakibatkan gerakan yang kurang harmonis atau kurang realistis. Untuk mempermudah penentuan *anchor point* ditambahkan *plug-in Animation Compossor Anchor Point Movement*.



Gambar 10. *Adjustment* pada posisi awan Dokumentasi Pribadi

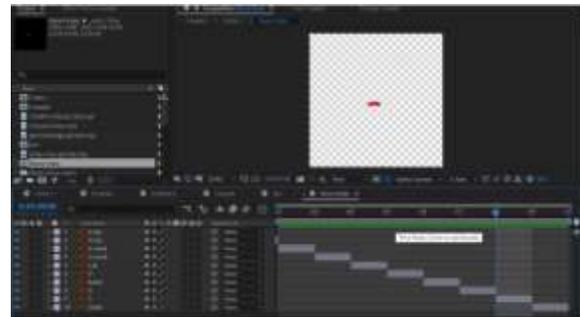
Selanjutnya *compositing* diterapkan pada penggambaran kisah Sangkuriang, yang menerapkan gerakan perpindahan awan terlihat pada gambar 10. Gerakan perpindahan posisi awan dilakukan dengan melakukan *adjustment* pada *tools Adobe After Effect* yaitu *position*, sehingga memperlihatkan awan yang seolah-olah berjalan.

2. Implementasi teknik *flat animation 2D*

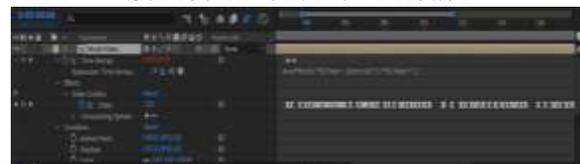
Teknik *flat animation 2D* merupakan teknik untuk menggerakkan model ilustrasi 2D. Pada penerapan teknik *flat animation 2D* terdapat beberapa prinsip seperti *solid drawing*, *squash and stretch*, *secondary action*, *exaggeration*, *follow through and overlapping action*, dan *anticipation*. Teknik *flat animation 2D* diterapkan dalam iklan layanan masyarakat “Dua Fakta” bertujuan untuk memperkuat atmosfer tempat dan suasana.

Pada *sequence 1* penerapan teknik *flat animation* dilakukan pada beberapa *scene* dengan menggunakan beberapa prinsip. Pada *scene opening* di kelas, diterapkan prinsip *squash and stretch* untuk melakukan gerakan mulut. Bentuk mulut digerakkan sesuai dengan suara narasi untuk menciptakan

gambar yang harmonis dengan audio narasi. Untuk membuat gerakan tersebut, digunakan *tools slider control* untuk memudahkan dalam menentukan bentuk mulut. Sebelum menerapkan *squash and stretch*, terlebih dahulu dipersiapkan 10 bentuk ilustrasi mulut dalam waktu 1 second, seperti terlihat pada gambar 11. yang berarti setiap bentuk mulut mendapat waktu 1 frame. Untuk menghubungkan fitur *slider control* dengan ilustrasi mulut, perlu diaktifkan fitur *time remaping* dan menuliskan *expression* “`a=effect(“Slider Control”)(“Slider”);`”. *Expression* tersebut memberi *command* untuk menyesuaikan gerakan sesuai dengan slider control. Lalu melakukan *adjustment* bentuk mulut dengan menggunakan penanda *keyframe* seperti terlihat pada gambar 12.



Gambar 11. Menyusun 10 bentuk mulut Sumber: Dokumen Pribadi

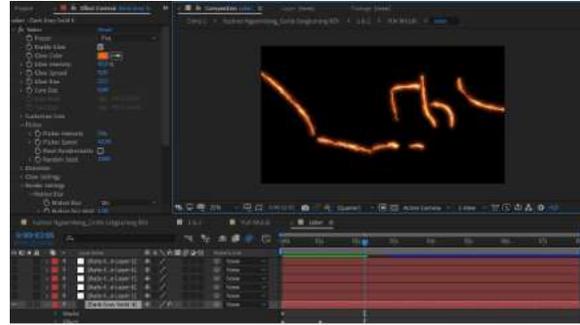


Gambar 12. *Expression Silder Control*. Sumber: Dokumen Pribadi

Penerapan teknik *flat animation 2D* pada gerakan mulut, untuk memberikan visual seorang guru sedang berbicara. Jika tidak menerapkan teknik tersebut, maka visual yang ditampilkan kurang menarik dan tidak mendukung atmosfer suasana seseorang sedang berbicara. Pada penerapan *effect slider control*, hambatan terjadi karena angka pada *slider control* selalu berubah hingga ke *keyframe* selanjutnya. Untuk

mengatasi hal tersebut, ditambahkan keyframe tambahan gerakan mulut sebelum gerakan mulut baru.

Penerapan *flat animation 2D* digunakan untuk memberikan effect bumi yang sedang berputar. Diawali dengan membentuk ilustrasi peta dunia menjadi bentuk globe, digunakan *effect 3D Sphere* untuk mendukung latar dan suasana yang menggambarkan bumi. Untuk melakukan pergerakan bumi yang berotasi, adjustment pada “*Rotation Y*” yang akan melakukan rotasi dengan titik tumpu vertical. Penerapan teknik *flat animation 2D* untuk memberikan effect bumi yang sedang berputar. Jika tidak menerapkan teknik ini, maka visual hanya akan memperlihatkan ilustrasi bumi dalam bentuk peta. Selain itu, teknik ini diterapkan juga untuk memperkuat atmosfer suasana melihat bumi dari luar angkasa. Pada scene *Ring of Fire*, diterapkan juga prinsip *flat animation 2D*, *Exaggeration* yang berfungsi untuk melebih-lebihkan suatu scene agar mendapat kesan yang lebih nyata, yaitu dengan memberikan *effect* api pada peta gunung api Indonesia. Pergerakan garis api yang bergerak dan menggambarkan api yang menyala memberikan simbol bahwa Indonesia berada di zona *Ring of Fire*. Untuk menerapkan effect tersebut, digunakan *plugin saber*. Pemilihan *preset* yang digunakan adalah *fire* dan diberi warna orange untuk menggambarkan api yang sedang menyala. Pemberian *effect* tersebut harus diberikan di *Layer Solid Color*, dengan mengatur *composite setting* menjadi *transparent* agar *effect* tersebut dapat terlihat. Pada scene *ring of fire* penerapan teknik *flat animation 2D* untuk ditunjukkan untuk memunculkan *effect* api yang menyala pada peta gunung api Indonesia, untuk meningkatkan suasana mengenai penjelasan *ring of fire*. Jika *effect* tersebut tidak diterapkan, maka gambaran visual akan kurang menarik karena hanya menampilkan garis yang bergerak tanpa adanya tambahan atmosfer api.



Gambar 13. *Fire Saber Effect*

Sumber: Dokumen Pribadi

Selanjutnya pada scene penggambaran cerita Sangkuriang, penulis memberikan *old film effect*, hal ini dilakukan untuk memberikan kesan *flashback* cerita Sangkuriang. Dalam membuat *old film effect*, diperlukan empat *layer* yang memiliki empat fungsi yang berbeda, yaitu untuk membuat *frame*, *light overlay*, *dust*, dan *scratches*. Langkahnya adalah sebagai berikut tahap pertama dibuat *layer scratches* yang berfungsi untuk memberikan *effect* bergaris. Pada *layer* tersebut diberikan *effect fractal noise* dengan mengatur *fractal type: basic* dan *noise type: soft linear*, serta memberikan *opacity* sebesar 70% sehingga ilustrasi Sangkuriang dapat terlihat.

Layer effect selanjutnya adalah *layer effect dust*, dengan memberikan *effect camera lens blur*. Pemberian *effect* ini memberikan kesan berdebu dan blurry seperti pada film lama. Pada *shape* diubah menjadi *hexagon* dengan *aspect ratio: 1,0*, dan *diffraction fringe: 100%*. Selanjutnya ditambahkan *layer effect light overlay* dengan memberikan *tools Colorama*. Hal ini dibuat untuk memberikan kesan putih pada *effect old film*. adjustment “*blend with original: 50%*” agar *effect light overlay* dapat menyatu dengan *effect* lain secara halus dan harmonis.

Pada tahap akhir *old film effect* dibuat bingkai atau *frame*, dengan cara membuat *shape* persegi panjang. Selanjutnya pada *shape* tersebut pada bagian *mask*, diubah menjadi “*subtract*” dan *mask expansion* sebesar -60 *pixels* untuk membuat *shape* tersebut membentuk seperti bingkai film lama.



Gambar 14. *Frame Old Film Effect*.

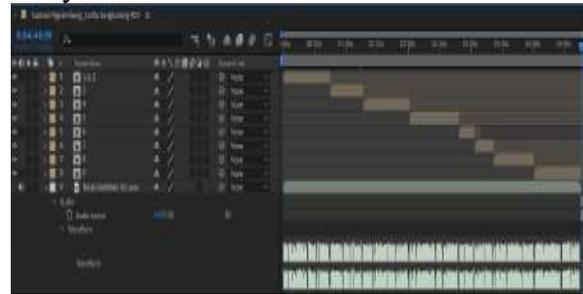
Sumber: Dokumen Pribadi

Penerapan teknik *flat animation 2D* dengan memberikan 4 *effect* pada scene Sangkuriang, bertujuan untuk memberikan kesan *flashback* mengenai legenda masa lalu. Jika tidak menerapkan teknik tersebut, maka atmosfer kisah Sangkuriang tidak menggambarkan mengenai cerita lama yang telah berlalu. Pada penerapan teknik ini, ada kesulitan penentuan *fractal noise* yang tepat dan tidak menghalangi *effect* lain. Untuk menyelesaikan kendala tersebut, harus mencoba satu per-satu penentuan *fractal noise* secara manual, meskipun membutuhkan waktu yang cukup lama.

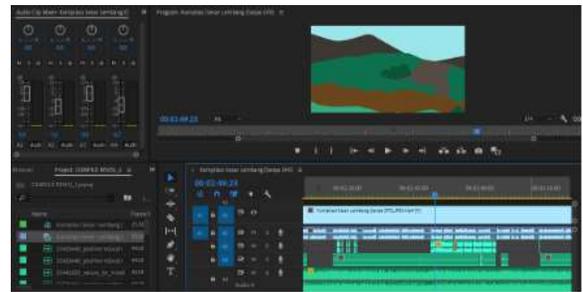
3. Implementasi teknik *cutting by narration*.

Penerapan teknik *cutting by narration* pada iklan layanan masyarakat “Dua Fakta”. dilakukan untuk memadukan video dan narasi secara harmonis. Selain itu, penggunaan teknik ini akan menampilkan kesan halus karena *audience* tidak menyadari bahwa tayangan tersebut sudah melakukan pergantian *scene*. Hal yang harus diperhatikan saat menerapkan teknik *cutting by narration* adalah jeda antar kalimat untuk melakukan pergantian scene atau visual sehingga tidak terjadi *jumping*. Pada penerapan teknik *cutting by narration*, dilakukan dengan cara visual menyesuaikan narasi yang sudah dibuat terlebih dahulu. Untuk menerapkan hal tersebut, digunakan dua *software* yaitu *Adobe After Effect CC 2020* dan *Adobe Premiere Pro CC 2020*. Proses yang pertama dilakukan adalah

membuat *composition* baru untuk menyusun *composition scene* pada *sequence 1*. Penyusunan antar *scene* disesuaikan dengan narasi yang direkam sebelumnya seperti terlihat pada gambar 15. Untuk memudahkan patokan perpindahan *scene* dengan narasi, digunakan *tools waveform* sebagai patokan. Setelah penyusunan menggunakan *After Effect CC 2020* sudah selesai, maka *composition* tersebut di-*export* dan dilakukan koreksi ulang dan penambahan *sound effect* dan *background* menggunakan *software Adobe Premiere Pro CC 2020*. Penambahan *sound effect* dan *background* terlihat pada gambar 16 berfungsi untuk memperkuat latar suasana yang telah dibangun dan menarik ketertarikan *audience* pada tayangan iklan masyarakat “Dua Fakta”.



Gambar 15. *Cutting by Narration*. Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 16. Penambahan *sound effect*
Sumber: Dokumen Pribadi

Penerapan teknik *cutting by narration* bertujuan untuk memberikan informasi secara optimal kepada *audience*. Jika teknik tersebut tidak diterapkan maka keselarasan visual dan audio tidak akan tercapai. Yang berakibat *audience* yang menyaksikan iklan layanan masyarakat “Dua Fakta” akan mengalami kebingungan sehingga informasi

yang diberikan tidak akan diterima dengan baik.

SIMPULAN

Penyampaian informasi dengan menerapkan *motion graphic* pada Iklan Layanan Masyarakat akan memperjelas pesan yang disampaikan, bergantung pada proses perencanaan, pemilihan teknik *motion graphics* yang sesuai dan penerapan teknik *motion graphics* yang tepat sesuai tujuan yang sudah ditentukan. Pada Produksi ILM “Dua Fakta” diterapkan teknik *compositing* dan *flat animation 2D*, dan dipadukan dengan teknik *cutting by narration* memberikan hasil Teknik *compositing* diterapkan dengan menggunakan beberapa *tools* atau *effect*, yaitu *scale*, *position*, *opacity*, dan *rotation*. Teknik *compositing* dengan melakukan pengaturan *scale*, *position*, *opacity*, dan *rotation*. menghasilkan ilustrasi karakter yang bergerak secara harmonis. Teknik *compositing* diterapkan pada pembuatan *ID’S Program*, *Bumper*, kombinasi gerakan elemen gambar pada *sequence 1* dan *sequence 2*.

Penerapan teknik *flat animation 2D* terdapat beberapa prinsip seperti *solid drawing*, *squash* and *stretch*, *secondary action*, *exaggeration*, *follow through* and *overlapping action*, dan *anticipation*. Teknik *flat animation 2D* digunakan untuk memperkuat atmosfer latar dan suasana berdasarkan naskah serta ilustrasi. Untuk menerapkan teknik *flat animation 2D* dapat menggunakan beberapa *tools* atau *effect*, seperti *wave*, *magnifying*, *effect slider control*, *effect 3D Sphere*. Teknik ini diterapkan pada beberapa *scene*, seperti efek bumi berputar, *ring of fire* pada peta gunung api dan pada *scene* Sangkuriang pada *sequence* Geomythology dan *scene* kaca pembesar pada *sequence* Kebun Raya Purwodadi. 101

Teknik *cutting by narration* digunakan untuk menciptakan tayangan yang informatif dan

menghibur dengan menyelaraskan antara gambar dengan narasi yang digunakan. Penggunaan teknik *cutting by narration* berfungsi untuk memberikan informasi secara optimal kepada audience.

DAFTAR PUSTAKA

- Cao, Jerry. (2015). *Elegant web UI Design Techniques: Flat design & Color*. New York: UXPin. Inc
- Crook, I & Beare, P. 1970. *Motion Graphics: Principles and Practices From the Ground Up*. New York: Fairchild Books.
- Enterprise, Jubilee. 2008. *75 Trik Rahasia Video Editing*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Gyncild, B & Fridsma. 2020. *Adobe After Effects Classroom in a Book*. California: Adobe Inc.
- Komputer, Wahana. 2016. *Panduan Aplikasi dan Soulsi: Visual Effect Vide Editing dengan After Effects*. Jakarta: Penerbit Andi.
- Krasner, Jon. 2008. *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*. Massachusetts: Elveiser.
- Maharsi, Indira. 2016. *Ilustrasi*. Yogyakarta: Penerbit ISI.
- Ohanian, Thomas A. 1993. *Digital Nonliner Editing: New Approaches to Editing*. Massachusetts: Focal.
- Pujiyanto. 2013. *Iklan Layanan Masyarakat*. Jakarta: Penerbit Andi.
- Sadono, Sri. 2015. *Serial Fotomaster: Komposisi*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Shir, M & Asadollah, M. 2014. *The Role of Motion Graphic in Visual Communication*. Indian J.Sci.Res. (1). 820-824.
- Soenyoto, Partono. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Shaw, A., & Shaw, D. (2020). *Design for motion: Fundamentals and*

techniques of motion design.
Routledge, Taylor & Francis Group
Thompson, R. & Bowen, C. *Grammar of the
Edit Second Edition.* Massachusetts:
Elsevier.
White, Alex White. (2011). *The Element of
Design: Second Edition.* New York:
Allworth Press