

PERANCANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC SEBAGAI PENGENALAN PRODUK ILUSTRASI DAN COVER ILUSTRASI AKUN INSTAGRAM WAY GRAPHIC

Dinda Putri¹, Suib Awrus²

Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang, Sumatera Barat, Indonesia 25171

Email: Dinda159@gmail.com

Submitted: 2023-04-10

Accepted: 2023-05-02

Published: 2023-12-22

DOI: 10.24036/stjae.v12i4.122677

Abstrak

Tujuan perancangan video motion graphic ini yaitu untuk membuat rancangan video produk berbentuk motion graphic yang efisien dan efektif dapat memperkenalkan produk ilustrasi dan cover ilustrasi pada akun Instagram @way_graphic, sehingga kedepannya akun Instagram Way Graphic dapat mempermudah audiens yang membutuhkan jasa desain karakter dan cover cerita. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan metode observasi dan metode dokumentasi. Setelah melakukan pengumpulan data, metode analisis yang digunakan yaitu analisis W5 + 1H. Hasil dari perancangan video motion graphic nantinya akan dibagikan secara online. Dimana hal tersebut dibantu oleh media pendukung berupa media sosial tiktok, Instagram story, reels Instagram, stiker, name card, poster dan X-banner.

Kata kunci : video, motion graphic, pengenalan produk, ilustrasi, cover ilustrasi.

Pendahuluan

Teknologi informasi berupa media sosial yang semakin berkembang pesat memudahkan semua orang untuk saling berkomunikasi, baik dalam negeri maupun luar negeri. Pengaruh perkembangan teknologi berupa media sosial menjadikan masyarakat sangat bergantung akan kehadirannya. Media sosial menjadi salah satu aspek penunjang kehidupan masyarakat, termasuk Way Graphic juga ikut menggunakan sosial media dalam memperkenalkan produknya, yaitu melalui Instagram.

Akun Way Graphic merupakan suatu akun bisnis di Instagram yang bergabung semenjak tahun 2017 yang dapat dilihat pada fitur "Tentang Akun Ini". Way Graphic merupakan akun yang berkecimpung dalam jasa pembuatan berbagai jenis desain seperti ilustrasi dan cover buku digital dan cetak. Menurut Susanto (dalam Savitri, 2018)

© Universitas Negeri Padang

320



ilustrasi adalah seni gambar yang digunakan untuk memberikan penjelasan secara visual dan merupakan kegiatan yang memadukan informasi dengan coretan yang menghasilkan karya seni rupa dua dimensi. Menurut Witabora (2012) Sampul buku seperti juga dengan kemasan produk memberikan bentuk visual yang bisa diasosiasikan dengan isi produk atau tema buku. Pemahaman isi buku sangat penting dalam menentukan visual sampul buku. Cover selain menjadi identitas juga berfungsi sebagai point of sale dan strategi pemasaran. Meskipun sudah 5 tahun berlalu, akun tersebut hanya memiliki kurang lebih 1200 followers dengan adanya hal tersebut maka perlu memperkenalkan Way Graphic lebih luas lagi.

Way Graphic berawal dari aplikasi Wattpad yang merupakan aplikasi yang membagikan cerita-cerita dengan berbagai genre. Dilihat dari profil Wattpad Way Graphic, akun tersebut telah ada sejak 2017. Adanya hal tersebut dapat diketahui, bergabungnya Way Graphic ke Wattpad tidak jauh berbeda dengan bergabungnya Way Graphic itu sendiri di Instagram. Adanya Way Graphic tentu dapat membantu para penulis di Wattpad dalam mendapatkan jasa cover desain.

Berdasarkan pengamatan terhadap akun Way Graphic dan beberapa tanggapan dari teman sebaya, Way Graphic juga memiliki potensi yang besar dalam dunia desain grafis, saat ini banyak dibutuhkan jasa desain ilustrasi yang bisa menciptakan visual/karya/ilustrasi yang menarik, indah dan mudah dipahami. Maka dari itu Way Graphic sangat cocok pada perkembangan zaman saat ini, yang banyak dibutuhkan penyedia jasa pembuatan desain grafis. Karya-karya yang dihasilkan bervariasi dan memiliki style tersendiri, sehingga dapat disimpulkan bahwa way graphic memiliki potensi besar dalam dunia creative.

Saat sekarang ini, penulis dominan menggunakan aplikasi dalam membagikan cerita secara online. Dilihat dari Google Play Store, semakin banyak novel berbasis aplikasi yang dapat diinstal dengan mudah seperti aplikasi good novel, fizzo novel, light novel, novel toon, novelme, dan masih banyak lagi. Sehingga dengan adanya Way Graphic pada aplikasi Instagram dapat membantu seluruh penulis novel berbasis aplikasi manapun yang membutuhkan ilustrasi dan cover ilustrasi. Namun, hal tersebut juga memiliki banyak kekurangan seperti kurang efisien dan efektif seperti penulis harus lebih mengurus waktu untuk mengetahui contoh-contoh desain yang mengharuskan mereka untuk scrolling akun Way Graphic. Kemudian mereka juga harus mengklik link yang tersedia pada profil akun Way Graphic sekadar mengetahui price list atau daftar harga. Oleh karena itu, untuk mempermudah penulis atau pelanggan dalam mengenal produk Way Graphic dengan lebih menarik, dibuatlah sebuah video motion graphic yang memperlihatkan berbagai macam produk dan cara pemesanannya, sehingga dengan merancang video produk berbentuk motion graphic yang efisien dan efektif dapat memperkenalkan produk ilustrasi dan cover ilustrasi yang dibuat akun Instagram @way_graphic.

Motion graphic adalah media dalam bentuk visual yang menggabungkan antara desain grafis dan film dengan menambahkan berbagai elemen dasar yang berbeda seperti desain objek 2 dimensi, desain objek 3 dimensi, animasi, ilustrasi, fotografi, video, musik, dan tipografi (dalam Motion by Design, 2010). Menurut Umam (2016) "Motion graphic merupakan salah satu cabang ilmu desain grafis, dimana dalam motion,

elemen-elemen desain seperti bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur yang terdapat di dalamnya dengan secara sengaja digerakkan atau diberi pergerakan agar tampak hidup”.

Menurut Nurrohmatuddin (2020) penggunaan motion graphic lebih efektif, gambaran objek lebih fleksibel, lebih menarik, serta penyampaian informasi kepada audiens dianggap lebih komunikatif. Jadi, Motion graphic merupakan sebuah media visual yang fleksibel dan efektif dalam menggabungkan seluruh elemen-elemen dalam satu video. Video motion graphic juga memberikan efek visual yang menarik, yang mengkombinasikan teks, warna, gambar, suara, dan dapat bergerak seperti animasi, sehingga dapat mempengaruhi emosi dan ketertarikan audiens dari kalangan remaja hingga dewasa. Gallagher dan Paldy (2007) menyatakan bahwa: Motion graphic adalah media yang mengkombinasikan antara teks dan gambar yang bergerak dalam ruang dan waktu. Motion graphic sering digunakan dalam siaran televisi atau film untuk membantu dalam penyampaian pesan yang terkandung dalam cerita.

Tujuan utama perancangan video motion graphic ini untuk membuat rancangan video produk berbentuk motion graphic yang efisien dan efektif dapat memperkenalkan produk ilustrasi dan cover ilustrasi pada akun Instagram @way_graphic.

Metode

Metode perancangan pada video motion graphic ini yaitu menggunakan metode pengumpulan data yang terdiri dari 2 jenis yaitu data primer dan data sekunder. Data primer berupa pengumpulan informasi dengan observasi dan dokumentasi serta data sekunder untuk informasi tambahan. Kemudian, menggunakan analisis data 5W+1H sebagai dasar pembuatan video motion graphic yang sesuai dengan tujuan perancangan. Pada perancangan motion graphic ini terdapat 3 proses pembuatan yaitu praproduksi, produksi dan pascaproduksi. Powerpoint dan Capcut dijadikan sebagai media pembuatan video motion graphic dengan tema pengenalan produk ilustrasi dan cover ilustrasi pada akun instagram Way Graphic. Memberikan informasi produk yang efektif dan efisien kepada para audiens.

Hasil

Media utama yang digunakan dalam perancangan ini yaitu berupa *video motion graphic* yang menampilkan pengenalan produk ilustrasi dan *cover* ilustrasi pada akun Instagram *Way Graphic*. *Motion graphic* merupakan gabungan antara ilustrasi, *typography*, *video*, dan *soundfx* yang dibuat dengan teknik animasi. Hal tersebut membuat *video motion graphic* menjadi lebih menarik, komunikatif, dan mudah untuk dipahami oleh audiens. Pemberian animasi pada perancangan ini dibuat lebih santai dan fleksibel sehingga dalam penyampaian informasi tidak terlihat *monoton*. Perancangan pengenalan produk ilustrasi dan *cover* ilustrasi berbentuk *motion graphic* memiliki tahap-tahap produksi sebagai berikut:

1. Pra Produksi

a. Ide Cerita

Ide perancangan pengenalan produk ilustrasi dan *cover* ilustrasi berbentuk *video motion graphic* pada akun Instagram *Way Graphic* didapat

dari pengamatan berbagai *video motion graphic*, salah satu *video motion graphic* dari akun instagram @kamubiru yang memiliki visual yang menarik. Untuk ide cerita, dalam *motion graphic* ini disesuaikan dengan tujuannya yaitu untuk pengenalan produk, sehingga terbentuk ide cerita yang informatif agar mudah dipahami.

b. Membuat *Story Line*

Story line merupakan tahap dalam penulisan alur cerita dan dikembangkan berdasarkan ide cerita yang menjadi acuan dalam pembuatan *video motion graphic*.

Berikut *storyline* yang akan digunakan dalam perancangan *video motion graphic* :

- 1) Menampilkan seorang wanita dengan kucingnya di sebuah jendela.
- 2) Menampilkan wanita yang mulai kesal dengan *cover* cerita digitalnya yang jelek di HP.
- 3) Kemudian bertanya-tanya bagaimana mempunyai *cover* yang bagus untuk *cover* dan karakter ceritanya.
- 4) Lalu sebuah tangan menunjuk ke arah toko *Way Graphic* yang sedang buka jasa *design*.
- 5) Menampilkan animasi logo *Way Graphic*
- 6) Menampilkan ilustrasi karakter laki-laki dengan berbagai kepribadian.
- 7) Menampilkan ilustrasi karakter wanita dengan berbagai kepribadian.
- 8) Menampilkan 2-4 karakter dari bawah hingga atas.
- 9) Menampilkan beberapa *cover* buku cetak.
- 10) Menampilkan beberapa *cover* buku digital.
- 11) Menampilkan beberapa *cover* sesuai dengan genre cerita.
- 12) Menampilkan *cover premade* yang siap dibeli.
- 13) Menampilkan seluruh *design cover* yang lainnya.
- 14) Memberikan pertanyaan apakah tertarik dengan desain *Way Graphic*.
- 15) Menampilkan akun akun yang dapat diakses atau dihubungi.
- 16) Menampilkan jenis pembayaran yang tersedia.
- 17) Menampilkan nama perancang.

c. Pembuatan *Storyboard*

Storyboard adalah merupakan tahap dalam pemberian dialog dan gambar serta mempresentasikan urutan kegiatan yang akan dilakukan dalam proses produksi *video motion graphic*.

d. Pemilihan Musik dan *Sound Effect*

Perancangan ini menggunakan musik dari Kevin MacLeod-Carefree (*No Copyright Musik*) yang bertemakan keceriaan atau kegembiraan sehingga

dapat mengekspresikan *video motion graphic* sesuai dengan topik *video motion graphic* dan target audiens. Pemilihan musik tersebut sesuai dengan tema *video motion graphic* karena dapat membantu menciptakan suasana positif dan membuat audiens terlibat dan terkesan dengan visual yang ditampilkan.

e. Visual desain

Karakter yang dipilih yaitu seorang Wanita dan kucing. Karena kebanyakan penulis novel adalah seorang wanita dan ketika membeli sesuatu selalu dilakukan saat luang atau sedang tidak ada kegiatan sehingga yang mendominasi kegiatan dalam video adalah seorang wanita yang sedang menikmati masa liburnya di kamar.

Selain itu, pada perancangan ini akan menggunakan bentuk desain berupa ilustrasi yang dibuat per item atau elemen gambar menggunakan teknik *vexel art* dan dibuat menggunakan aplikasi *procreate*. Hal ini bertujuan agar gambar terlihat lebih realistis dan tidak kaku, sehingga dapat dengan mudah menarik minat audiens.

f. Visual Huruf

Tipografi yang digunakan dalam perancangan *motion graphic* yaitu *Eina 01* dan *Virus Killer*. Huruf ini dipilih karena dapat dengan mudah dibaca dan serasi dengan jenis ilustrasi serta sesuai dengan target audiens.

g. Visual Warna

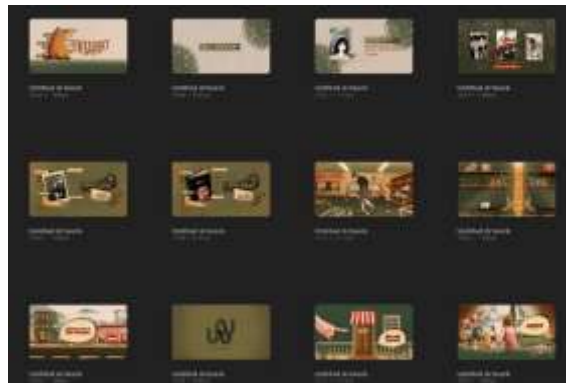
Warna sebagai salah satu unsur yang paling menentukan sebuah karya menjadi indah untuk dipandang atau estetis secara visual serta mendukung pesan yang ingin disampaikan. Pemilihan warna pada rancangan ini cenderung menggunakan warna yang cerah, seperti warna hijau muda dan orange dipadukan dengan cream dan hijau tua sebagai latar belakang, yang disesuaikan dengan konsep logo Way Graphic. Konsep warna tersebut dipilih dengan tujuan menarik perhatian audiens dan pesan yang disampaikan terlihat dengan jelas.

2. Produksi

Pada tahap produksi, semua perancangan pada pra produksi akan direalisasikan atau diwujudkan menjadi satu kesatuan berbentuk *video motion graphic*. Berikut tahap-tahap dalam proses produksi :

a. Pembuatan Asset

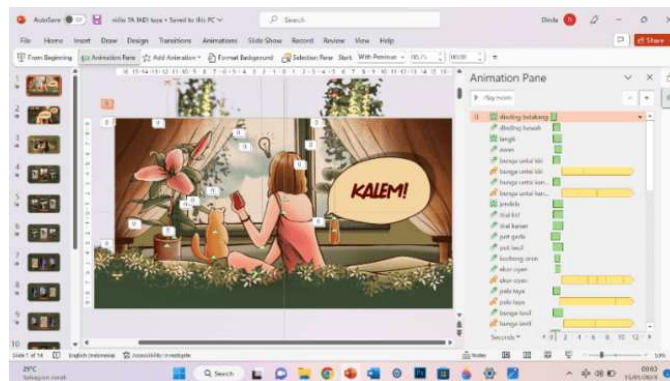
Asset karakter dan objek pendukung lainnya dibuat menggunakan aplikasi *procreate* pada perangkat ipad, pembuatan desain karakter dan objek menggunakan *style vexel art* dengan warna yang disesuaikan dengan logo atau *feed* Instagram Way Graphic.



Gambar 1: Pembuatan Asset di Aplikasi Procreate

b. Menggerakkan Asset

Menggerakkan asset atau *animating* pada karakter dan objek merupakan bagian inti dalam perancangan *video motion graphic* yang telah dibuat dengan aplikasi *Procreate* kemudian akan digerakan menggunakan *Animation Tool* pada *Power Point 2021*. *Animating* merupakan proses menggerakkan karakter dan objek, mengubah posisi, mengubah ukuran, mengubah transparansi, memutar gambar dari satu *scene* ke *scene* berikutnya agar karakter dan objek yang telah dibuat bisa bergerak dan menjadi lebih hidup sesuai dengan konsep yang sudah ada pada *storyboard*.



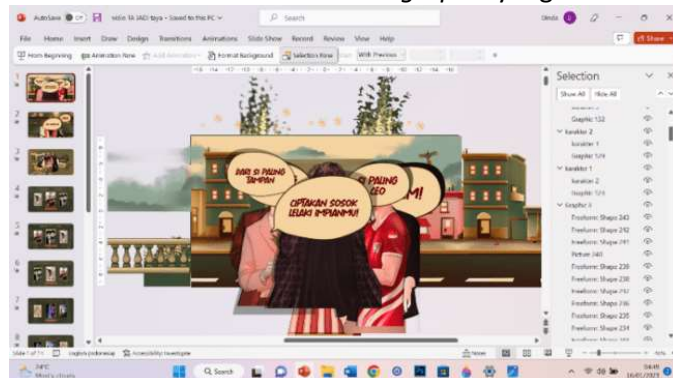
Gambar 2 : Penggerakan Asset (*Animating*) di *Power Point 2021*

3. Pasca Produksi

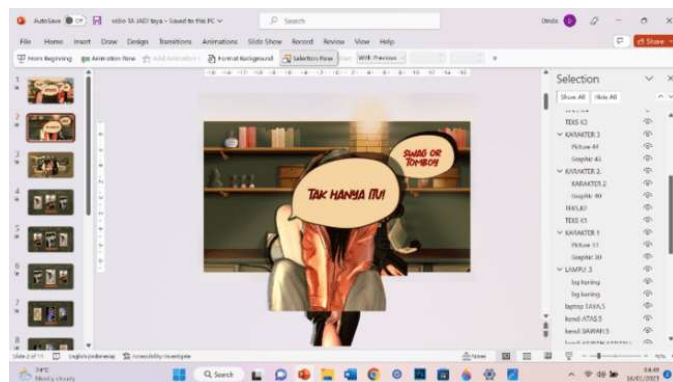
a. Penggabungan Scene

Pada tahap ini, menggabungkan setiap *scene* satu dengan *scene* yang lainnya sehingga menjadi satu kesatuan *video motion graphic* mengikuti alur cerita yang tertera pada *storyboard*. Dalam proses penggabungan *scene* ini perancang menggunakan aplikasi *Power Point* untuk menyatukan seluruh *scene* sesuai dengan urutan yang telah dirancang sebelumnya pada

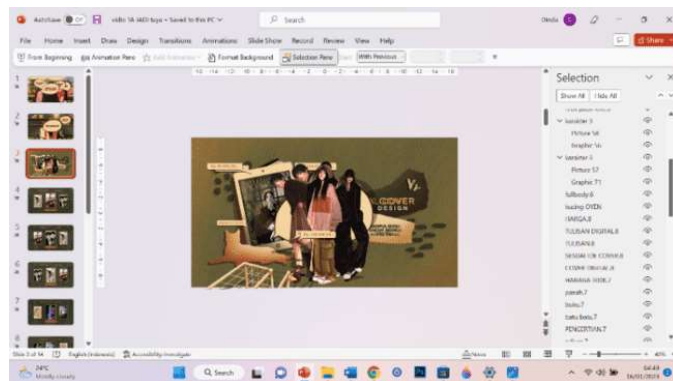
storyboard. Dengan demikian, tahapan ini sangat penting untuk memastikan kesinambungan alur cerita dalam *video motion graphic* yang dibuat.



Gambar 3: Penggabungan Scene



Gambar 4: Penggabungan Scene



Gambar 5: Penggabungan Scene

b. Input Audio

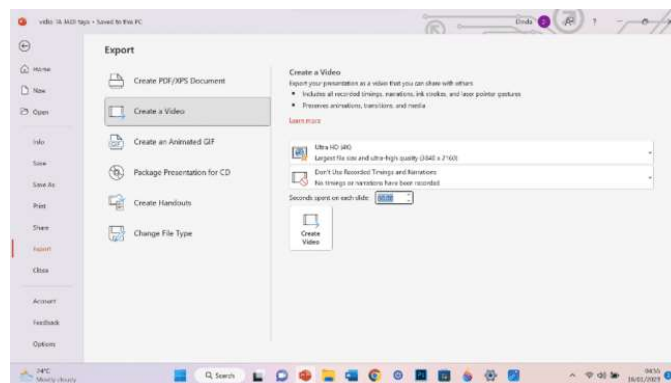
Pada proses ini dilakukan penggabungan antara *video* dengan musik serta *sound effect* di dalamnya agar *video motion graphic* enak dilihat dan juga didengar. Untuk input *audio* perancangan ini menggunakan aplikasi *capcut* yang memiliki fitur-fitur yang dibutuhkan untuk menambahkan *sound effect* dan *export video*.



Gambar 6: Proses Input *Audio* di Aplikasi *CapCut*

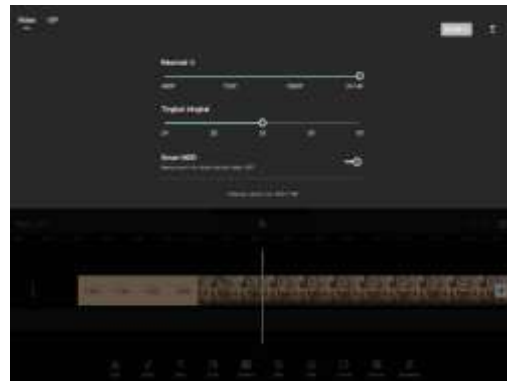
c. *Rendering* animasi

Rendering merupakan langkah menggabungkan semua scene yang telah diedit menjadi satu *video motion graphic*. *Rendering* dilakukan melalui aplikasi *Power Point*. Langkah-langkah pada tahap ini yaitu klik file kemudian klik *export* selanjutnya file *export* diatur menjadi format Ultra HD (4K) agar hasil *video* yang di *export* menjadi lebih jernih dan tajam. Setelah itu klik *create video* untuk menghasilkan *video motion graphic*.



Gambar 7: *Rendering* pertama *motion graphic* di *Power Point*

Hasil dari *rendering* animasi di *power point* dipindahkan ke aplikasi *capcut* untuk menambahkan *audio* dan *sound effect*. *Video motion graphic* dirender dalam bentuk format mp4, resolusi 4K dengan tingkat bingkai 60fps dan konversi clip *video Smart HDR*.



Gambar 8: *Rendering* kedua *motion graphic* di *CapCut*

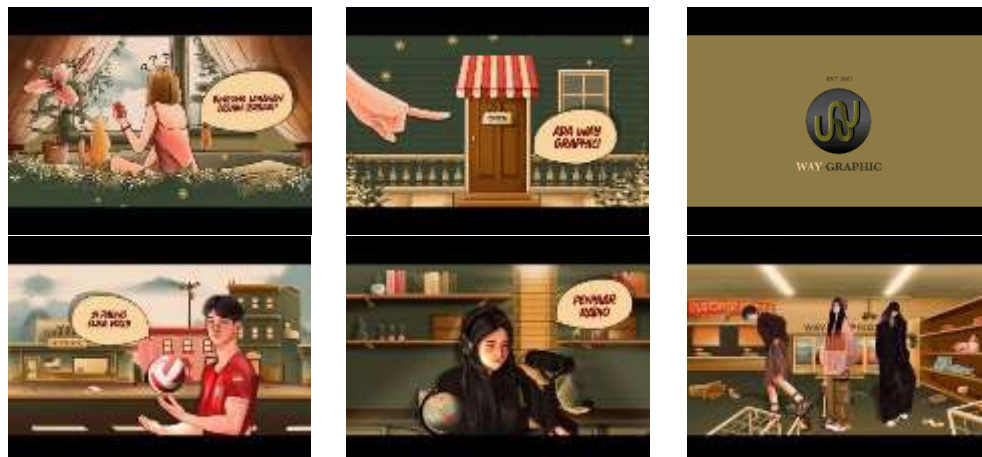
d. Hasil *Rendering*

Motion graphic adalah media utama pada perancangan pengenalan produk ilustrasi dan *cover* ilustrasi pada akun *Way Graphic*. *Motion graphic* dapat mempermudah sebuah informasi disajikan karena lebih sederhana dan mudah dipahami serta menggunakan *audio* visual yang menarik. Hasil dari *video motion graphic* dibuat dengan *style* ilustrasi yang sama dengan warna logo dan tampilan *profil* Instagram *Way Graphic*.

Final Desain

1. Media Utama

Final desain media utama dari perancangan *motion graphic* pengenalan produk ilustrasi dan *cover* ilustrasi akun intagram *Way Graphic* sebagai berikut :





Gambar 9 : final design

2. Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan dalam perancangan ini bertujuan untuk menutupi kekurangan dan menambah kemenarikan agar meningkatkan jumlah konsumen terhadap penjualan @way_graphic. Media pendukung *video motion graphic* yaitu tiktok, Instagram story, reels Instagram, stiker, name card, poster, x-banner.

Simpulan

Berdasarkan hasil perancangan *video motion graphic* sebagai pengenalan produk ilustrasi dan cover ilustrasi akun Instagram Way Graphic dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dengan adanya rancangan *video* produk berbentuk *motion graphic* dapat memperkenalkan produk ilustrasi dan cover ilustrasi pada akun Intagram @way_graphic dan menjadi salah satu media yang efektif dan efisien dalam menyampaikan dan memperkenalkan akun Instagram Way Graphic, sehingga dapat dengan mudah diakses dan dimengerti oleh audiens.
2. Perancancangan *video motion graphic* ini diharapkan dapat memperkenalkan dan meningkatkan potensi Way Graphic bagi masyarakat luas sebagai penyedia ilustrasi berkualitas.

Dalam pencapaian perancangan *video motion graphic* ini, disamping menggunakan media utama juga menggunakan media pendukung seperti tiktok, Instagram story, reels Instagram, stiker, name card, poster dan x-banner. Adanya media pendukung tersebut akan dapat mempermudah masyarakat luas mengetahui akan adanya akun Instagram Way Graphic.

Referensi

- Gallagher, R. and A.M. Paldy. 2007. *Exploring Motion graphics*. Clifton Park, NY: Thomson Delmar Learning, a Division of Thomson Learning Inc.
- Nurrohmatuddin, Acep. 2020. *Perancangan Motion graphic Sebagai Media Promosi CV ARDATA MEDIA*. Semarang: Fakultas Bahasa dan Seni (FBS) UNS.
- Motion by design. 2010. *History of Motion Design*. Diakses melalui <http://issuu.com/motionbydesign/docs/mbd1> pada tanggal 4 juli 2022.
- Savitri, Farika Ana dan Deni Setiawan. 2018. *Pengembangan Buku Menggambar Ilustrasi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Umam, Nuga Choiril. 2016. *Perancangan Motion graphic Prngenaln Batik Gemawang Khas Kabupaten Semarang*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
- Witabora, Joneta. 2012. *Peran dan Perkembangan Ilustrasi*. Jakarta Barat: BINUS University