

PENERAPAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA PROGRAM FEATURE TELEVISI "INSPIRASIQU"

THE IMPLEMENTATION OF MOTION GRAPHIC TECHNIQUE IN TELEVISION FEATURE PROGRAM "INSPIRASIQU"

**Evan Ihdhar Shidqi
Aprilina Dwi Astuti**

Abstract : *Motion graphic technique is needed to provide convenience in the process of delivering information to be easily accepted by the audience. The purpose of creating this work is to apply motion graphics to the television feature program "Inspirasiqu". The method applied to create Motion graphic used the experimental method. By applying motion tracking techniques to text opening programs and multiframe videos, and applying dynamic typography to the title, location information, information and logos. The good and interesting results of motion graphic and motion tracking techniques implementation in the making of opening id's program, map illustrations, topic transitions, information on the names of resource persons, animated illustrations, as well as information and credit titles must have a mature planning and concept.*

Pay attention to the keyframe value on the anchor point, scale, position and effect camera track, so that every movement of motion graphic and motion tracking gets good and interesting results. Creating text and logos in applying good typography techniques in this program must have motivation, creativity, innovation and elements of art in each creating text and logos. Therefore, that the information conveyed can be understood by the audience.

Keywords: *Feature, Motion Graphic, Editing*

Abstrak : Teknik motion graphic diperlukan untuk memberikan kemudahan dalam proses penyampaian informasi agar mudah diterima oleh penonton. Tujuan penciptaan karya ini untuk menerapkan motion graphic pada program feature televisi "Inspirasiqu". Metode yang diterapkan untuk menciptakan Motion graphic menggunakan metode eksperimen. Dengan menerapkan teknik motion tracking pada teks opening program dan multiframe video, dan menerapkan typography yang dinamis pada title, keterangan lokasi, informasi dan logo. Hasil dari penerapan Teknik motion graphic dan motion tracking dalam pembuatan opening id's program, ilustrasi peta, transisi perpindahan topik, keterangan nama narasumber, animasi ilustrasi, keterangan informasi dan credit title yang baik dan menarik, harus memiliki perencanaan dan konsep yang matang. Memperhatikan nilai keyframe pada anchor point, scale, position dan effect camera track, agar setiap pergerakan motion graphic dan motion tracking mendapatkan hasil yang baik dan menarik. Menciptakan teks dan logo dalam menerapkan teknik typography yang baik pada program ini harus memiliki motivasi, kreatifitas, inovasi dan unsur seni dalam setiap menciptakan teks dan logo. Sehingga memiliki maksud dan tujuan agar informasi yang disampaikan dapat dipahami oleh penonton.

Kata Kunci : *motion graphic, motion tracking, typography*

PENDAHULUAN

Motion Graphic Merupakan seni grafis termasuk dalam kelompok bidang ilmu seni murni. Kata grafis berasal dari bahasa Yunani yang berarti menulis atau menggambar. Menurut ahli teori perfilman Michael Betancourt, dalam artikelnya yang berjudul *The Origins Of Motion Graphics*, yang terdapat di *cinographic* pada tanggal 6 Januari 2012, *motion graphic* adalah media yang menggunakan rekaman atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan *audio* untuk digunakan dalam sebuah *output multimedia*.

Menurut Winastwan Gora S, (2009:3). *Motion Graphic* adalah tipe animasi yang menampilkan tulisan grafis, biasa digunakan untuk keperluan media televisi, web, presentasi multimedia dan sebagainya. misalnya penggunaan *running teks* dalam iklan, *bumper program*, logo *corporate* di stasiun ID atau *company profile*. Jenis animasi ini juga digunakan dalam animasi film atau acara di televisi. *Motion graphic* menggunakan *video* dan animasi untuk menciptakan ilusi dari gerak ataupun transformasi. *Graphic design* telah berubah dari *static publishing* dengan memanfaatkan teknologi komunikasi termasuk film, animasi, media interaktif dan *environmental design*.

Mewujudkan sebuah tayangan produksi audio visual bukan hanya semata mata menyajikan sebuah konsep menarik dan berbeda. Nilai suatu program acara tidak terlepas dari bagaimana suatu acara dibuat hingga menjadi tontonan yang layak dari segi isi maupun kemasannya. Kemasan untuk membuat tayangan yang menarik bisa ditempuh melalui berbagai macam cara salah satunya

dengan menggunakan *motion graphic*. Tujuan Penggunaan *motion graphic* pada sebuah tayangan *audio visual* adalah memberikan kemudahan kepada penonton untuk memahami maksud dan tujuan dari sebuah program acara, dengan menggunakan *motion graphic* akan memberikan kemudahan dalam penyampaian pesan. Dari segi tayangan dan kemasan penggunaan *motion graphic* pada sebuah program acara akan membuat acara menjadi lebih unik dan menarik. *Motion graphic* dapat diaplikasikan pada pembuatan sebuah *teks* dan grafis sehingga program terlihat menjadi lebih menarik dan dinamis.

Jika *motion graphic* tidak diterapkan pada sebuah produksi audio visual yang mempunyai konsep dinamis akan mengakibatkan sebuah program menjadi membosankan dan kurang memiliki daya Tarik untuk dinikmati. Berikut adalah contoh program audio visual yang kurang menerapkan *motion graphic* pada tayangannya

- (1) Program jalan-jalan episode kuliner malam di Paruyung Medan, yang ditayangkan di media youtube (dipublikasikan 24 oktober 2016 sumber youtube) dimana pada tayangan tersebut *motion graphic* yang diterapkan kurang dinamis dan kurang bervariasi diawali dari penempatan objek grafis, jenis font, dan pergerakan pada *motion graphic*.
- (2) Elshinta tv yang merupakan stasiun tv lokal memiliki program kisi - kisi dan komunitas yang ditayangkan di media youtube (dipublikasikan 10 agustus 2015 sumber youtube). Penulis mengamati pada program kisi - kisi episode daur ulang plastik dimana pada program tersebut menceritakan dan menjelaskan tentang

wirusaha dibidang daur ulang plastik serta tips menjalankan usaha daur ulang plastik. Banyak informasi yang disampaikan oleh narasumber mengenai proses dan langkah-langkahnya, tetapi sangat disayangkan program tersebut tidak memanfaatkan *motion graphic* untuk mendukung keterangan setiap informasi penting yang disampaikan oleh narasumber yang menjadikan tayangan tersebut kurang menarik dan kurang interaktif sehingga terlihat membosankan. (3) Selain itu, elshinta tv memiliki program *feature* berjudul komunitas yang membahas mengenai komunitas yang ada di Indonesia. Penulis mengamati program komunitas episode mainan militer yang ditayangkan di media youtube (dipublikasikan 23 Februari 2015 sumber youtube). Pada tayangan program ini banyak unsur materi *motion graphic* yang ditampilkan diawali dari pembukaan program berupa *opening Id's program*, keterangan judul program, keterangan nama narasumber, logo program dan *credit title* yang kurang diperhatikan dalam hal penempatan, ukuran, fungsi *graphic*nya dan waktu penayangannya sehingga mengurangi daya Tarik untuk dinikmati.

Untuk menerapkan *motion graphic* yang baik perlu diperhatikan penempatan porsi, ketepatan waktu, tujuan dan bentuk *object* grafis yang digunakan. Selain itu, juga dibutuhkan sebuah kreatifitas agar karya grafis yang dibuat lebih dinamis dan berwarna sehingga penonton dengan mudah memahami maksud dari program acara tersebut dan dapat menangkap pesan serta informasi yang disampaikan dengan baik serta penonton menjadi tidak bosan.

Selaras dengan hal tersebut pada penelitian ini akan dilakukan pengujian performa teknik *motion graphic* melalui penambahan *motion tracking* dan *typography* yang akan diterapkan pada *opening Id's program*, transisi perpindahan topik, keterangan nama narasumber, ilustrasi peta, *multiframe video*, animasi ilustrasi, *credit titel*, dan keterangan setiap informasi.

Proses Pengujian *motion graphic* dilakukan dengan menciptakan sebuah program audio visual format *feature* dengan judul "Inspirasiqu" dengan merumuskan permasalahan (1) Bagaimana menerapkan teknik *motion graphic* pada pembuatan *opening id's Program*, ilustrasi peta, transisi, animasi ilustrasi dan *credit title* pada program *feature* inspirasiqu, (2) Bagaimana penerapan *motion tracking* pada teks *opening program* dan *multiframe video* dan (3) Bagaimana menciptakan *typography* yang dinamis pada keterangan lokasi, informasi dan logo program *feature* inspirasiqu.

Kajian Pustaka

1. *Motion Graphic*

Merupakan seni grafis termasuk dalam kelompok bidang ilmu seni murni. Kata grafis berasal dari bahasa Yunani yang berarti menulis atau menggambar. Menurut ahli teori perfilman Michael Betancourt, dalam artikelnya yang berjudul *The Origins Of Motion Graphics*, yang terdapat di *cinographic* pada tanggal 6 januari 2012, *motion graphic* adalah media yang menggunakan rekaman atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan *audio*

untuk digunakan dalam sebuah *output multimedia*.

Menurut Winastwan Gora S, (2009:3). *Motion Graphic* adalah tipe animasi yang menampilkan tulisan grafis, biasa digunakan untuk keperluan media televisi, web, presentasi multimedia dan sebagainya. misalnya penggunaan *running teks* dalam iklan, *bumper* program, logo *corporate* di stasiun ID atau *company profile*. Jenis animasi ini juga digunakan dalam animasi film atau acara di televisi. *Motion graphic* menggunakan *video* dan animasi untuk menciptakan ilusi dari gerak ataupun transformasi. *Graphic design* telah berubah dari *static publishing* dengan memanfaatkan teknologi komunikasi termasuk film, animasi, media interaktif dan *environmental design*.

Menurut Jhon Krasner (2008), pergerakan dasar yang biasa digunakan dalam teknik *motion graphic* adalah :

- (1) Pergerakan posisi, yakni pergerakan yang mengubah posisi suatu *image* ataupun *video* dengan menempatkan *keyframe* yang berbeda
- (2) Pergerakan rotasi yakni, pergerakan secara memutar pada *image* dengan mengubah nilai pada *keyframe* sebesar 0 derajat – 360 derajat
- (3) Pergerakan *opacity* dengan memanfaatkan teknik *tranparancy* yang diubah dari 0 derajat – 100 derajat
- (4) Perubahan ukuran dari suatu *image* dengan mengubah *keyframe*.

Untuk menampilkan objek (hal, perkara, benda atau model yang menjadi pokok utama, yang diperhatikan atau menjadi

titik pusat perhatian) perlu adanya pemikiran yang serius. Objek dapat menjadi simbol. Simbol terdiri dari perumpamaan *metafora* dan *alegori*, untuk itu petunjuk merancang simbol yaitu menciptakan visual sederhana, menampilkan informasi atau mengekspresikan makna, menciptakan sebuah tanda yang berbeda, menciptakan desain yang mudah dikenali dengan cepat, dan mendesain sebuah simbol yang sesuai dengan ide atau sesuatu yang disajikan.

Objek *motion graphic* menurut Artini Kusmiati. R (199:83), dapat dipecah menjadi berbagai alternatif, diantaranya adalah : (1) Gambar

Komunikasi yang ringkas, berupa tanda yang dapat mengungkapkan suatu makna dengan mudah dan cepat. (2) Ilustrasi, dapat berupa lukisan, gambar, atau foto yang dimaksudkan untuk memperkuat daya khayal atau memperjelas maksud uraian. Ilustrasi digunakan untuk membantu mengkomunikasikan pesan dengan cepat, serta tegas, dan merupakan terjemahan dari sebuah judul atau *tag line* dalam sebuah bumper. Ilustrasi tersebut diharapkan dapat membentuk suatu suasana penuh emosi, dan menjadikan gagasan seakan-akan nyata. Ilustrasi sebagai gambaran pesan yang tak terbaca, namun bisa mengurai cerita, berupa gambar dan tulisan yaitu bentuk grafis informasi yang memikat. Dengan ilustrasi maka pesan menjadi lebih berkesan dan ilustrasi lebih efektif untuk menghiasi komentar editorial, cerita fiksi, atau interpretasi. (3) Foto, Potret keadaan yang sengaja diabadikan untuk membuat suatu

kesan tertentu. Foto berwarna dapat menyuguhkan keadaan yang nyata, sebaliknya foto hitam putih dapat mengungkapkan suasana segar dan spontan atau kelumit kualitas kehidupan, misalnya seperti foto snapshot. (4)*Clip art*/seni klip, Seni klip adalah suatu ilustrasi yang siap pakai yang dapat ditempatkan pada lay out tanpa harus meminta ijin atau membayar royalti pada orang lain. Saat ini tersedia klip dalam bentuk cetakan atau digital. Seni klip akan berhasil bila dikerjakan dengan cermat dan disesuaikan dengan isi pesan dari sebuah bumper. Jangan memadukan gaya dan corak dalam seni klip hanya untuk satu tempat. Padukan secara berseling-seling sehingga tercipta gambar yang spesifik untuk sebuah tema, dan memperkuat kesan yang ada. (5)*Subject Matter* Subjek, atau setiap benda yang ditampilkan pada sebuah Bumper khususnya.

a. Elemen Grafis adalah Elemen – elemen seni visual tersusun dalam satu bentuk organisasi dan prinsip – prinsip penyusun atau prinsip – prinsip desain (Adi Kusrianto, 2007:28) untuk mewujudkan suatu tampilan visual. Beberapa unsur yang diperlukan (1)Garis, merupakan salah satu unsur desain yang menghubungkan antara satu titik poin dengan titik poin yang lainnya. Garis adalah unsur dasar untuk membangun sebuah bentuk. Ada berbagai macam bentuk garis, seperti lurus, melengkung, putus – putus, zig – zag, meliuk – liuk dan tidak beraturan. (2)Bentuk, adalah segala sesuatu yang memiliki diameter tinggi dan lebar.

Bentuk dasar yang ada pada umumnya dikenal dengan bentuk kotak, lingkaran, segitiga, lonjong, dan lain-lain. (3) Tekstur, adalah tampilan atau permukaan atau corak dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Penggunaan tekstur pada desain akan menambah pengalaman dan menjadi nilai lebih bukan sekedar estetik. (4)Gelap Terang, Kontras merupakan warna yang berlawanan antara satu dengan lainnya, terdapat perbedaan baik warna atau titik fokus. Bisa juga berupa perbedaan antara gelap dan terang.(5)Ukuran, dapat diartikan sebagai perbedaan besar kecilnya suatu obyek. Pada ukuran visual dalam membuat desain dan diperlukan bagian mana yang sangat diperlukan sangat penting sehingga pesan yang ingin disampaikan akan lebih mudah dibaca dan dipahami.(6) Warna, merupakan unsur penting dalam sebuah objek desain. Warna dapat menampilkan identitas atau citra yang ingin disampaikan baik dalam menyampaikan pesan atau membedakan sifat secara jelas. Warna merupakan unsur elemen yang dapat menarik perhatian. Warna dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu warna yang timbul karena sinar dan warna yang dibuat dengan menggunakan unsur tinta atau cat.

2. *Motion Tracking*

Motion tracking adalah teknik yang dapat digunakan untuk beberapa tujuan yang berbeda. Ide dasar dibalik *motion tracking* adalah bahwa frame video dapat dianalisis untuk mengikuti posisi objek

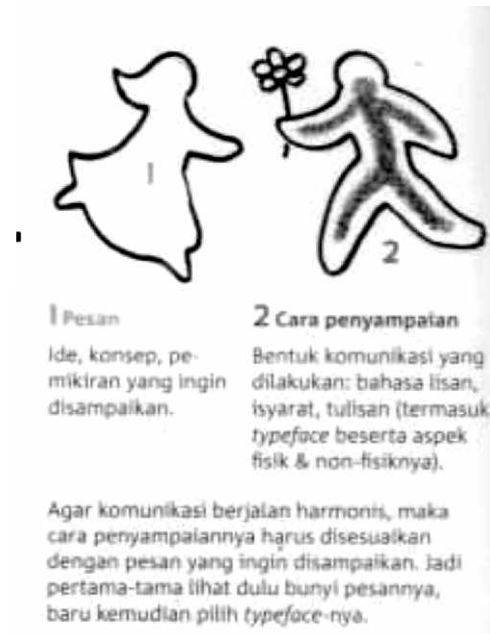
melalui waktu. Hal ini dapat berguna untuk mendeteksi adanya gerakan apapun atau untuk menangkap gerakan yang kompleks digunakan dalam video editing (okun, zwerman, 2010: 283)

Motion tracking terdiri dari dua kata, yaitu *motion* yang berarti gerakan dan *tracking* yang berarti mengikuti atau menelusuri. Jadi *motion tracking* dapat diartikan dengan proses penelusuran wilayah dengan mengikuti obyek yang bergerak dengan cara memilih sebuah titik yang pantas untuk digunakan sebagai titik awal penelusuran. Dalam hal ini yang ditelusuri adalah sebuah film atau video hasil rekaman dari sebuah kamera. Dengan menggunakan teknik *motion tracking*, maka dapat menggabungkan antara gerakan kamera yang ada di dalam film atau video dengan gerakan kamera yang ada di dalam software 2D atau 3D yang kemudian elemen CGI dapat sesuai dan terintegrasi.

3. Typography

Typography merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan *property* visual (Daton Sihombing, 2001:58). Hadirnya *typography* dalam sebuah media terapan visual merupakan faktor yang membedakan antara desain grafis dan media ekspresi visual lain seperti lukisan. Huruf memiliki potensi untuk menerjemahkan atmosfer – atmosfer yang tersirat dalam sebuah komunikasi verbal yang dituangkan melalui abstraksi bentuk-bentuk visual.

Menurut Suriyanto Rustan (2011:112) dalam komunikasi visual, aspek fisik dan non fisik yang terkandung di dalam *typeface* sebetulnya hanya alat untuk menyampaikan ide, konsep, pemikiran. Agar pesan dapat tersampaikan dan dimengerti secara efektif, antara *typeface* dan pesannya harus sesuai.



Gambar 1 : Pesan Dan *Typeface* (sumber : Huruf Font Tipografi, 2011 : 112)

Seringkali *typeface* atau bentuk huruf yang dipilih tidak sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan, sehingga pesan tidak tersampaikan dengan baik. Selain itu, kesan yang tersirat pun jauh dari maksud atau keinginan yang diharapkan. Keharmonisan atau kesesuaian antara pesan dan *typeface* menjadi hal yang sangat penting. Dengan demikian harus dipahami terlebih dahulu pesannya, kemudian diperlukan kepekaan dalam memilih atau membuat *typeface* yang sesuai dengan pesan tersebut. Sehingga ide,

konsep atau pemikiran yang disam-paikan dalam sebuah pesan dapat diterima dengan baik, selain itu kesan yang tersirat pun sesuai dengan yang diharapkan.

Jenis-jenis huruf pada *typography* menurut James Craig (seperti dikutip perdana, 2007) huruf diklasifikasi ke dalam beberapa jenis, yaitu :

- a. *Roman*. Ciri dari huruf ini adalah memiliki sirip/kaki/*serif* yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf *Roman* memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Kesan yang ditimbulkan adalah meng-ekspresikan organisasi dan intelek-tualitas, klasik, anggun, lemah gemulai.
- b. *Egyptian*. Jenis huruf yang memiliki ciri kaki/sirip/*serif* yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar dan stabil.
- c. *Sans Serif*. Pengertian *Sans Serif* adalah tanpa sirip/*serif*, jadi huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.
- d. *Script*. Huruf *Script* menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbul-kannya adalah sifat pribadi dan akrab.
- e. *Miscellaneous*. Huruf jenis ini meru-pakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis

dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.



Gambar 2 : Macam – Macam Jenis Huruf

Menurut James Craig (sumber :

www.dumetschool.com) Di akses 3 Agustus 2017

Metode Penelitian

Penelitian dilakukan dengan metode eksperimen, Tahapan eksperimen dilakukan dengan cara (1) Mempersiapkan bahan *motion graphic* berupa pembuatan teks atau grafis yang ingin digunakan,. Teks dan grafis yang dibuat digunakan untuk *opening id's* program, transisi perpindahan topik, animasi ilustrasi, keterangan lokasi, dan informasi yang sedang dijelaskan oleh narasumber dan duber. (2) Menerapkan *motion graphic*, Untuk menerapkan *motion graphic*, video yang diolah pada saat *editing* harus tersusun terlebih dahulu sesuai naskah , penyusunan video dilakukan dengan menggunakan *software Adobe Premier Pro CC 2015*. Setelah video tersusun sesuai naskah maka dilakukan *Replace with Adobe After Effect CC 2015* yang ber-fungsi untuk memindahkan atau sinkronasi file video yang ada di *editing Adobe Premier Pro 2015* ke *software Adobe After Effect 2015* untuk dapat langsung mengelola *footage* video yang akan di terapkan *motion graphic*. (3) *Motion Graphic* dilakukan menggunakan *software Adobe After Effect* dengan membuat *composition*, lalu di mulai dengan

membuat *object* grafis dengan *shape* dan *teks*. digabungkan pada *footage video* yang sudah di *replace*. Setelah itu digunakan *keyframe* pada *transform* untuk mengatur pergerakan dan posisi *object* yang akan dibuat *motion graphic* sehingga menghasilkan visual yang dinamis dan menarik. Setelah proses *editing* selesai, tahap selanjutnya adalah *rendering* yaitu membangun tampilan, setelah *rendering* selesai tahap akhir adalah menyimpan hasil penyuntingan tersebut dari bentuk *project* ke dalam format *mp4*. Proses ini disebut dengan *export*.

Hasil dan Pembahasan

Dalam produksi karya program *feature* *Inspirasiqu*, menerapkan sebuah teknik *editing* yaitu *motion graphic* pada beberapa bagian di dalamnya. *Motion graphic* dibuat sesuai dengan ide dan perencanaan agar mendukung penyampaian informasi kepada penonton sehingga dapat diterima dengan mudah. Namun, tidak hanya teknik *motion graphic* saja yang digunakan, ada beberapa teknik tambahan seperti *motion tracking*, *typography* yang dipadukan dengan teknik *motion graphic*.

Berikut adalah analisis dan sintesis pada karya *feature* *Inspirasiqu*, mengenai hal-hal yang mendukung dalam penerapan teknik *motion graphic*:

1. Penerapan *Motion graphic*

Pada penerapan *motion graphic* dalam tayangan ini diterapkan pada *Opening id's* Program, ilustrasi peta, transisi perpindahan topik dan animasi ilustrasi. Pembuatan *motion graphic* menggunakan *software Adobe After Effect CC 2015*.



Gambar 3: *Workflow composition camera track opening id's* (Sumber: dokumentasi pribadi)

Analisis dilakukan penulis pada *motion graphic opening id's* program *inspirasiqu* terdapat pada pergerakan *opening id's* terlihat menjadi lebih menarik, dinamis dan terlihat perspektif 3d pada tampilan yang dihasilkan. Jika tidak menggunakan *motion graphic* pada *opening id's* akan menghasilkan tampilan yang monoton dan tidak menarik.

Pada *opening id's* Program *Inspirasiqu* dilakukan dengan memanfaatkan gambar foto yang di gabungkan dengan gambar peta. digerakan menggunakan *motion graphic* menggunakan *effect camera tracking* agar dapat berjalan menelusuri foto – foto yang di susun. pada (gambar 3) foto dibuat dalam bentuk *composition* dan di susun sesuai urutan *point* yang sudah di tentukan seperti pada (gambar 3). Pada dasarnya, seluruh *object* yang dihasilkan memanfaatkan teknik perubahan *position*, *scale*, *rotation*. *camera* dan *null*.



Gambar 4 : Hasil dari proses penciptaan opening id's (sumber : dokumentasi pribadi)

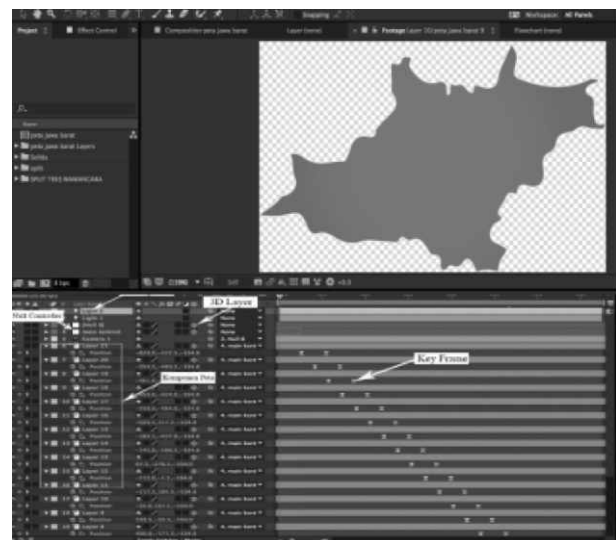
Pada penerapan *motion graphic* pada opening id's program *Inspirasiq* menggunakan effect *camera track*. sehingga opening id's memiliki hasil pergerakan yang sangat dinamis dan terarah. Jika tidak menggunakan effect *camera track* pada *motion graphic opening id's*, menyebabkan pergerakan yang dihasilkan tidak dinamis dan tidak menarik. bisa dilihat hasil pada (gambar 4) menunjukkan proses pergerakan *camera* yang terarah sesuai *point object* yang sudah di tentukan dilakukan menggunakan fungsi *effect camera tracking*.



Gambar 44 : Hasil *motion graphic* ilustrasi peta (sumber : dokumentasi pribadi)

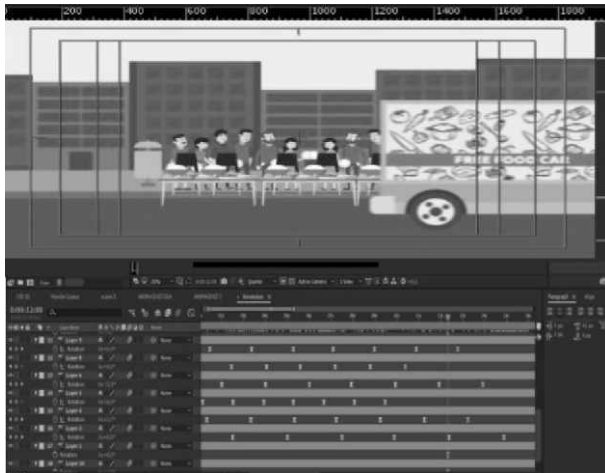
Pada penerapan *motion graphic* dilakukan pada pembuatan ilustrasi peta. Narasi menjelaskan tentang daerah selain Jabodetabek dengan visual yang di tampilkan adalah animasi ilustrasi menggunakan

teknik *motion graphic*, agar penonton melihat sebuah tayangan yang dihasilkan dapat mewakili imajinasi tentang daerah diluar jabodetabek, jika menggunakan visual berbentuk *real video* tidak dapat dijangkau, maka dari itu dibuat sebuah ilustrasi peta dengan menggunakan *motion graphic* agar memiliki tampilan visual yang menarik dan memudahkan penonton menerima informasi yang disampaikan.



Gambar 5 : Time line *motion graphic* peta jawa barat (sumber : dokumentasi pribadi)

Dalam proses pembuatan ilustrasi peta dengan memanfaatkan gambar peta dan mengelola setiap komponen gambar peta pada *Adobe Photosop* lalu di *import ke Adobe After Effect* dan membuat *composition*. Kumpulan komponen gambar peta berbentuk *transparent* tidak ada *background*, lalu disusun dalam satu *composition* menjadi peta Jawa Barat yang utuh dengan membuat *solid* untuk menjadi *background* peta.



Gambar 46 : *Motion graphic animasi ilustrasi mobil FFC (sumber : dokumentasi pribadi)*

Pada (gambar 6) terdapat *motion graphic* animasi ilustrasi mobil *Free Food Car* dan penerima manfaat. Menggunakan *motion graphic* animasi ilustrasi dapat menghasilkan tayangan visual yang sangat menarik dan dapat memberikan informasi kepada penonton lebih cepat dengan *motion graphic* animasi ilustrasi. jika tidak menggunakan *motion graphic* menyebabkan kurang ketertarikan penonton menyaksikan tayang ini. Untuk menghasilkan sebuah tayangan visual yang menarik dengan *motion graphic* animasi ilustrasi, dengan menggunakan gambar – gambar *object* gedung, mobil, orang dan digerakan *frame by frame* dengan memberikan *keyframe* pada *position*, *scale*, *opacity* dan *anchor point*.



Gambar 7 : *Motion Graphic Transisi Inspirasiqu (sumber : dokumentasi pribadi)*

Motion graphic pada transisi dalam tayangan ini diterapkan pada *sequence* 1-5, tujuan adanya transisi *motion graphic* ini agar menjadi tanda sebagai pengingat perpindahan topik dan lokasi. Dengan pergerakan *motion graphic* yang dinamis dapat memberikan tampilan yang menarik dan tidak membosankan. Seperti transisi perpindahan topik, bisa dilihat pada (gambar 7). Jika pada program *Inspirasiqu* perpindahan topik menggunakan transisi yang ada pada *preset* aplikasi *editing* menyebabkan perpindahan antara topik terlihat menjadi tidak menarik dan menyebabkan monoton.

Pembuatan grafis pada transisi dilakukan dengan membuat *object shape* berbentuk kotak, bintang garis dan bulat di gabung serta di bentuk seperti pada (gambar 7). Setelah itu baru di gerakan dengan teknik *motion graphic* menggunakan *keyframe* pada *transform*.



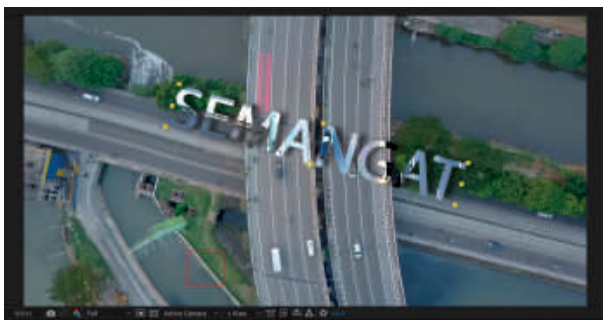
Gambar 8 : *Motion graphic credit title (sumber : dokumentasi pribadi)*

Pada (gambar 8) terdapat *motion graphic* yang di terapkan pada *credit title* berisikan *team* produksi dengan kemasan berbentuk grafis dengan penggabungan *teks*, *shape*, gambar dan *video* di gabungkan jadi satu. Sehingga mendapatkan hasil

credit tittle yang sangat menarik dan berbeda pada *credit tittle* yang ada pada program tv umumnya. Jika pada *credit tittle* ini hanya menggunakan *teks* biasa dan tidak menggunakan *motion graphic*. Menyebabkan *credit tittle* pada program *Inspirasiqu* tidak memiliki kesan yang menarik, menyebabkan terlihat monoton dan tidak memiliki perbedaan, jadi terlihat seperti *credit tittle* biasa seperti pada program tv umumnya.

2. Penerapan *Motion Tracking*

Dalam penerapan tayangan *Inspirasiqu* *motion tracking* diterapkan pada setiap *sequence* diantaranya pada *teks opening* program dan *multiframe video*, sehingga tampilan visual yang dihasilkan menjadi lebih dinamis dan memiliki kesan visual yang berbeda karena *Motion tracking* dibuat dengan ide dan perencanaan yang matang. Jika tidak menggunakan *motion tracking* menyebabkan tayangan visual terlihat biasa saja. sehingga akan menyebabkan penonton tidak tertarik untuk menonton tayangan program ini. Maka dari itu menerapkan *motion tracking* agar mendukung penyampaian informasi kepada penonton sehingga dapat diterima dengan mudah.



Gambar 9 : *Motion tracking* teks opening
(sumber : dokumentasi pribadi)

Pada (gambar 9) *motion tracking* di terapkan pada *teks* pada saat *opening* awal program dan info lokasi di beberapa bagian *shot*. Teknik ini menggunakan *tool tracker* dengan memilih satu *object* untuk ditelusuri lalu di terapkan pada sebuah *teks* dan grafis. Sehingga *teks* dan grafis terlihat menyatu dengan *object* yang ada pada video. Pada *teks opening* awal program menampilkan *shot-shot* suasana pemandangan ibu kota dan alam Indonesia pada pembukaan tayangan dengan memunculkan *teks* pada setiap *shot-shot* tertentu yang ada pada pembukaan, dengan menerapkan *motion tracking* yang di terapkan pada *teks* yang muncul pada pembukaan awal. Tujuan *teks* tersebut diletakkan pada *object* dalam video yang bergerak, agar *teks* tersebut terlihat menyatu dengan gerakan *video* seperti pada (gambar 9) sehingga menghasilkan pergerakan yang dinamis.



Gambar 10 : *Multiframe video* (sumber : dokumentasi pribadi)

Pada (gambar 10) diberikan sebuah *effect multiframe video* dengan *motion tracking* yang digunakan pada saat perpindahan *angle* pada video *statement* bang gawtama pendiri sekolah relawan yang menjelaskan mengenai *Free Food*

Car. Tujuan menggunakan *multiframe* dengan *motion tracking* ini untuk mendapatkan hasil perpindahan yang dinamis dan tidak terlihat monoton pada tayangan dan memanfaatkan *shot - shot* yang ada untuk dilihat dalam waktu yang bersamaan.

3. Penerapan *Typography*

Dalam penerapan grafis pada tayangan ini setiap *sequence* memiliki informasi diantaranya keterangan lokasi tempat, keterangan informasi *statement* narasumber dan logo judul program acara. Setiap informasi memerlukan *teks* atau *typography* yang sesuai dengan aspek warna, komposisi, dan bentuk yang memiliki unsur seni sehingga memiliki makna tulisan tersebut tersampaikan dan mendukung sebuah informasi yang dapat dibaca dengan jelas dan menarik sesuai kondisi pada tampilan video. Jika tidak menggunakan *typography* pada grafis *teks* akan menyebabkan informasi dan logo program tidak terlihat memiliki maksud dan tujuan yang ingin disampaikan, sehingga informasi yang ingin disampaikan tidak dapat tersampaikan dengan baik. Jika menggunakan *typography* yang baik dan tepat akan memudahkan informasi cepat diterima oleh penonton.



Gambar 11 : *Typography monument patung dirgantara* (sumber : dokumentasi pribadi)

Pada (gambar 11) keterangan informasi berupa *teks typography* pada monument patung dirgantara dipadukan dengan *footage drone* yang sedang melaju ke arah depan. *typography* yang digunakan dibuat dari *shape* kotak dan *line* menjadi bentuk teks yang dapat memberikan informasi yang menarik. Jika tidak dibuat seperti pada (gambar 11) akan terlihat tidak memiliki motivasi dan terlihat tidak memiliki kesan yang tegas pada *teks*, karena *teks* keterangan informasi pada (gambar 11) menggambarkan sebuah patung yang memiliki unsur ketegasan. Sehingga menciptakan pada *teks* ini dalam sebuah *typography* yang memiliki kesan tegas menyesuaikan pada *object* patung tersebut.



Gambar 12 : *Typography logo opening id's program inspirasiqu* (sumber : dokumentasi pribadi)

Pada (gambar 12) merupakan logo program inspirasiqu pada logo program menggunakan *typography* dengan aspek *teks* dan digabungkan dengan *symbol* gambar pada lampu yang memiliki makna mencerahkan dan menginspirasi, dengan perpaduan warna putih, kuning, hitam dan merah sehingga memiliki perpaduan seni dan teknik, menghasilkan logo yang me-

narik. Dengan menggunakan *typography* menggabungkan unsur seni dan teknik sehingga menghasilkan sebuah logo program *inspirasiqu* yang memiliki karakter dan tampilan yang menarik, jika hanya menggunakan *teks* biasa pada logo terlihat tidak memiliki karakter dan tidak memiliki nilai seni dan motivasi yang baik.

Kesimpulan

Penciptaan karya produksi *feature* *inspirasiqu* bertujuan untuk memberikan tayangan yang inspiratif dan informatif dengan visual yang menarik dan berwarna dengan menerapkan teknik *motion graphic* yang memiliki unsur visual yang dinamis dalam setiap *sequence* pada program *feature* *inspirasiqu*.

Penulis sebagai *editor* dalam program ini menyimpulkan bahwa penerapan Teknik *motion graphic* dan *motion tracking* dalam pembuatan *opening id's* program, ilustrasi peta, transisi perpindahan topik, keterangan nama narasumber, animasi ilustrasi, keterangan informasi dan *credit title* yang baik dan menarik, harus memiliki perencanaan dan konsep yang matang. Memperhatikan nilai *keyframe* pada *achor point*, *scale*, *position* dan *effect camera track*, agar setiap pergerakan *motion graphic* dan *motion tracking* mendapatkan hasil yang baik dan menarik. Menciptakan *teks* dan logo dalam menerapkan teknik *typography* yang baik pada program ini harus memiliki motivasi, kreatifitas, inovasi dan unsur seni dalam setiap menciptakan *teks* dan logo. Sehingga memiliki maksud dan tujuan agar informasi yang disampaikan dapat dipahami oleh penonton.

DAFTAR PUSTAKA

- Craig James. 1990. *Basic Typography A Design Manual*. New York: Watson-Guption Publications
- Darwanto. 1994. *Produksi Acara Televisi*. Yogyakarta: Multimedia Training Centre.
- Gora S Winastwan. 2009 *Step By step motion Graphic dan visual effect menggunakan adobe After Effect 6.0*. Jakarta: Andi Publisher
- Kusrianto Adi. 2007 *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset
- R Kusmiati Artini. 1999. *Teori Dasar Disain Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan Rustan, Suriyanto. 2011. Huruf Font Tipografi. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Naratama, 2013. *Menjadi Sutradara Televisi*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Zwerman, Okun. 2010. *The Ves handbook of visual effect*. Visual Effects Society. Elsevier Inc.
- Semedhi, Bambang. 2011. *Sinematografi Videografi*. Yogyakarta: Ghalia Indonesia.
- Thompson, Roy. 1993. *Grammar of the Edit-Media Manual*. Oxford: Focal Press.
- Thompson, Roy & Bowen, Christopher. 2009. *Grammar of The Edit Second Edition*. Oxford: Focal Press
- Wibowo, Fred. 2007. *Dasar-dasar Produksi Program Televisi*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Krasner,Jon.2008. *Motion Graphic Design Applied History And Aesthetics*. Oxford: Focal Press.
- Mfa, Sihombing, Daton. 2015. Tipografi Dalam Desain Grafis. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama