AKSA JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
ISSN: 2615-1111 (*online*)
Available online at:
http://aksa.stsrdvisi.ac.id

Analisis Desain Gerak dalam Media *Motion Graphic* Pencegahan Covid 19 oleh Kementerian Kesehatan RI

Wahju Tri Widadijo
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia
wahyutri70an@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:
Received: 13 Januari 2021
Revised: 15 Februari 2021
Accepted: 20 Maret 2021

Keywords:
motion design
motion graphic
Covid 19
Indonesian Ministry of Health

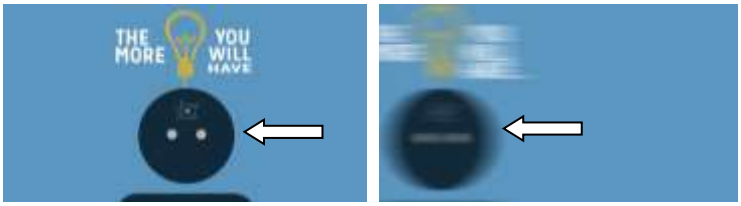
ABSTRAK

This study reviews the analysis of motion design on motion graphics media. The analysis was carried out on several motion graphic videos about the prevention of Covid 19 by the Indonesian Ministry of Health which were broadcast through the Youtube channel (https://www.youtube.com/c/KementerianKesehatanRI/videos). The analysis process was using a qualitative descriptive method. The fundamental animation motion design principles as developed by Frank Thomas and Ollie Johnston (1981) were used as references to identify, observe, and describe existing motion designs. The fundamental principles are limited to the Squash and Stretch principle, the Anticipation principle, the Follow Through and Overlapping Action principle, the Slow In and Slow Out principle, and the Timing principle. This research is based on the initial assumption, that the more natural the motion design used in motion graphic media, the more attractive and pleasing motion will appear.

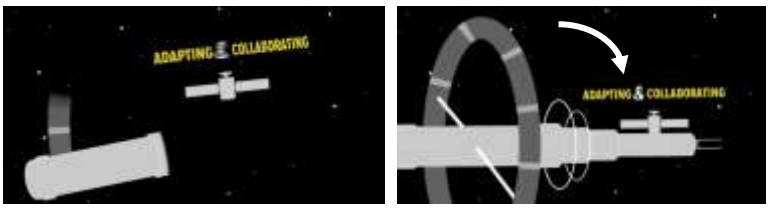
1. PENDAHULUAN

Motion Graphics merupakan sebuah media elektronik *audio visual* yang menampilkan elemen visual yang bergerak dan biasanya diikuti dengan elemen suara berupa musik latar, efek suara, atau *voice over*. Elemen visual yang dimaksud biasanya berupa gambar ilustrasi atau bentuk lain dan termasuk juga tulisan teks. Saat ini media semacam ini banyak ditayangkan melalui kanal-kanal digital di dunia maya dalam bentuk tayangan video *motion graphics* (selanjutnya disingkat dengan VMG). VMG biasanya mengemas pesan-pesan informatif untuk dikomunikasikan pada khalayak sasaran tertentu. Walaupun demikian pengaplikasian VMG sendiri banyak variasinya, termasuk di dalamnya adalah desain tipografi kinetik dalam judul dan kredit yang menjadi bagian dalam sebuah film misalnya.

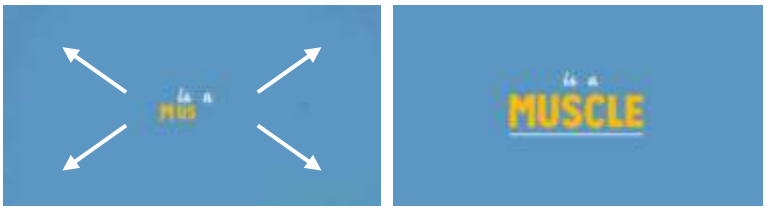
Motion Graphics dapat dibedakan dengan animasi mengacu pada desain gerak yang digunakan. Para perancang *Motion Graphics* biasanya terpaku hanya menggunakan desain gerak sederhana, yang antara lain meliputi gerakan berubah posisi, gerakan berubah sudut, dan kesan gerak yang muncul karena berubah ukuran dimensi atau yang disebabkan karena berubah bentuk (deformasi).



Gambar 1. Gerakan berubah posisi dalam *Motion Graphics* "*Curiosity*"
(Sumber: https://youtu.be/8fsH8qxDDY4)



Gambar 2. Gerakan berubah sudut dalam *Motion Graphics* "*Curiosity*"
(Sumber: https://youtu.be/8fsH8qxDDY4)



Gambar 3. Gerakan berubah dimensi dalam *Motion Graphics* "*Curiosity*"
(Sumber: https://youtu.be/8fsH8qxDDY4)

Gambar 4. Gerakan berubah bentuk dalam Judul Film Animasi "*Tonari no Totoro*"
(Sumber: Studio Ghibli)

Sementara itu desain gerak dalam animasi cenderung jauh lebih kompleks. Animasi sendiri secara etimologis berasal dari sebuah diskursus yang memiliki makna yang berkaitan dengan gerakan dan sesuatu yang hidup. Dengan kata lain, animasi bisa dimaknai sebagai bagaimana memunculkan kesan gerak dari objek gambar atau *image* sehingga menjadi seperti nyata atau seolah-olah hidup.

> *While movement has been central to the etymological history of animation there is little work that focuses on movement and how we perceive it.... The history of the word animation identifies a combination of life and movement, or indeed, life through movement.* (Cholodenko, A., 2007:486)

Konsep desain gerak dalam animasi adalah menyangkut gerakan natural dari objek yang sedang bergerak dan sekaligus menyangkut kesan gerak yang akan diserap dan dipersepsikan oleh pemirsa. Gerakan natural tersebut bisa berasal dari gerakan mekanis yang disengaja maupun gerakan refleks yang lebih bersifat *autonomous,* misalnya, gerakan mekanik kaki seseorang ketika menendang atau gerakan refleks mata berkedip. Selain itu gerakan natural bisa juga berasal dari gerakan yang terpicu karena pengaruh lingkungannya, misalnya, buah apel yang jatuh dari pohon karena efek gravitasi atau rumput yang bergoyang karena tertiup angin. Dalam hal ini kemudian berkembang suatu kaidah fundamental sebagai pedoman para animator untuk mengkreasikan sebuah tayangan animasi yang memuat desain gerak dengan kesan natural. Kaidah fundamental dalam kreasi animasi tersebut dikenal dengan 12 prinsip animasi, yang telah dikembahkan oleh Frank Thomas and Ollie Johnston (1981).

Dalam penelitian ini akan dianalisis desain gerak pada media motion graphic. Analisis dilakukan pada beberapa VMG tentang pencegahan Covid 19 oleh Kemenkes RI yang ditayangkan di Youtube (https://www.youtube.com/c/KementerianKesehatanRI/videos). VMG tersebut memuat pesan tentang sosialisi umum kebijakan pemerintah RI mengenai pencegahan pandemi Covid 19. Agar pesan dalam VMG bisa tersampaikan dengan baik tentu saja harus dikemas dengan desain yang semenarik mungkin baik dari segi konten maupun tampilan visual. Penelitian ini berpijak pada asumsi awal, bahwa semakin natural desain gerak yang digunakan dalam media *motion graphic* maka kesan gerak yang muncul akan semakin menarik serta enak untuk dilihat.

2. METODE PENELITIAN

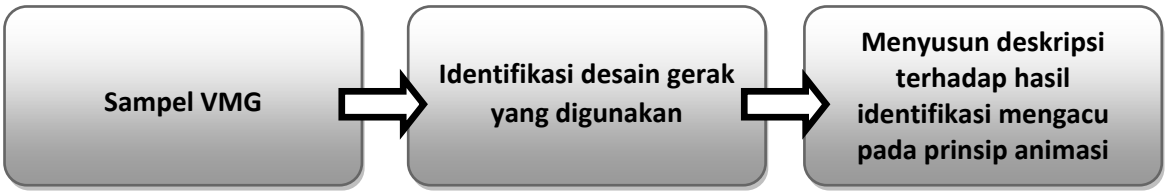
Metode penelitian yang dipakai adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi, mengamati, dan mendeskripsikan desain gerak yang ada pada tampilan VMG tentang pencegahan Covid 19 oleh Kementerian Kesehatan RI yang ditayangkan melalui kanal Youtube. Adapun proses identifikasi yang dilakukan mengacu pada prinsip fundamental animasi dan dibatasi pada prinsip utama yang berkaitan dengan desain gerak, yang meliputi prinsip-prinsip:

- *Squash and Stretch*, menyatakan bahwa sebagian besar obyek organik (maupun non organik) pada kenyataannya memiliki sifat elastis. Ada saat di mana obyek

yang dimaksud mengkerut / gepeng (*squash*) dan di saat yang lain meregang / mulur (*stretch*). Contohnya, gerakan bola karet elastis yang melenting membentur lantai.

- *Anticipation,* menyatakan bahwa hampir semua gerakan didahului dengan gerakan antisipasi atau gerakan awalan. Misalnya, seorang pemain bola yang akan menendang bola maka akan didahului dengan gerakan awalan menarik kaki ke belakang.
- *Follow Through and Overlapping Action*, menyatakan bahwa obyek yang bergerak akan mempengaruhi obyek lain yang terkait / berhubungan dengan obyek utama. Dengan kata lain obyek ke dua bisa jadi juga akan ikut bergerak karena pengaruh gerakan obyek pertama. Contohnya, gaun penari yang ikut bergerak melambai ketika sang penari menari.
- *Slow In and Slow Out*, menyatakan bahwa hampir semua gerakan pada kenyataannya mengalami percepatan dan perlambatan. Misalnya, gerakan bola yang menggelinding setelah ditendang akan mengalami percepatan kemudian melambat sebelum akhirnya berhenti.
- *Timing*, menyatakan bahwa obyek bergerak dengan tempo tertentu. Ada obyek yang terkesan bergerak lebih cepat atau lebih lambat dari obyek yang lain. Contohnya, gerakan laju mobil balap yang mendahului mobil tua.

Untuk selanjutnya alur penelitian bisa digambarkan melalui diagram berikut:



Gambar 5. Diagram alur penelitian
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3. PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Data

VMG yang dijadikan sebagai sampel data diambil dan dibatasi hanya yang mengangkat tema pesan tetang adaptasi kebiasaan baru. Dari tiap sampel VMG yang terkumpul kemudian

diidentifikasi dengan memberikan kode pada sekuen-sekuen utamanya untuk memudahkan proses tahapan selanjutnya. Berikut tabel sampel VMG yang digunakan:

No	VMG	Durasi	Kode Sampel Sekuen
1	Adaptasi Kebiasaan Baru di Kendaraan Umum	2:30	V-1(Sq1, 2..dst.)
2	Adaptasi Kebiasaan Baru di Restoran	2:13	V-2 (Sq1, 2..dst.)
3	Penularan COVID-19 Dapat Dicegah Dengan Cuci Tangan Pakai Sabun	0:30	V-3 (Sq1, 2..dst.)
4	Biasakan Diri dengan Kebiasaan Baru (Perkantoran)	1:37	V-4 (Sq1, 2..dst.)
5	Biasakan Diri dengan Kebiasaan Baru (Barbershop)	1:43	V-5 (Sq1, 2..dst.)

Tabel 1: Sampel VMG
(Sumber: Dokumenasi Penulis)

3.2 Pembahasan

Tahap analisa diawali dengan mengidentifikasikan aplikasi desain gerak yang digunakan pada tiap sampel VMG yang muncul dalam beberapa sekuen. Secara umum desain gerak yang muncul dalam V-1 sd. V-5 meliputi beberapa desain gerak yang diaplikasikan dalam bentuk :

- Gerakan sendi siku saat karakter mengerakkan tangan.
- Gerakan sendi lutut saat karakter berjalan.
- Gerakan kelopak mata dan bola mata saat karakter berkedip atau melirik.
- Gerakan mulut dan bibir saat karakter mengucapkan kata / kalimat (*lipsync*).
- Gerakan otot leher dan kepala saat karakter menengok atau gerakan kepala lain.
- Gerakan rambut atau anggota tubuh lain saat karakter melakukan gerakan utama.
- Gerakan berubah posisi, sudut, dan atau ukuran dimensi bentuk aset visual lain.

Berdasarkan indentifikasi di atas selanjutnya desain gerak yang muncul dalam masing-masing VMG bisa dideskripsikan sebagai berikut:

<table>
<tr><td colspan="4">Adaptasi Kebiasaan Baru di Kendaraan Umum
“JENG NOVID DI KENDARAAN UMUM”</td></tr>
<tr><td>
</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr>
<tr><td>V-1(Sq1) gerakan tangan</td><td>V-1(Sq2) gerakan tangan</td><td>V-1(Sq3) gerakan berjalan</td><td>V-1(Sq4) gerakan tangan</td></tr>
</table>

V-1(Sq5) gerakan kepala	V-1(Sq6) gerakan tangan	V-1(Sq7) gerakan tangan	V-1(Sq8) gerakan tangan dan gambar *inset pop up*

Deskripsi V-1:

- V-1 secara umum memuat desain gerak yang terkesan seragam dan senada. Misalnya, tempo (prinsip *timing*) gerakan berubah posisi maju ke depan saat berjalan pada V-1(Sq2) tampak kurang sinkron dengan gerakan siklus jalan (*walk cycle*) itu sendiri.
- Hampir semua gerakan tidak mengalami percepatan dan perlambatan sehingga terkesan kaku. Contohnya, gerakan tangan memegang kening pada V-1(Sq6) tampak kaku karena kecepatan gerak awal dan akhir sama (prinsip *slow in and slow out*).
- Hampir semua gerakan terkesan terjadi secara spontan tanpa ada antisipasi di awal sehingga terkesan datar. Misalnya, gerakan tangan memegang kening pada V-1(Sq6) tampak datar karena tanpa antisipasi di awal gerakan (prinsip *anticipation*).
- Semua obyek karakter ditampilkan seperti gambar diam sehingga terkesan kaku dan tidak elastis (prinsip *squash and stretch*).
- Gerakan ikutan yang muncul hanya berupa mata yang berkedip atau alis mata yang ikut bergerak ketika melakukan gerakan utama saat bicara misalnya (prinsip *Follow Through and Overlapping Action*).
- Muncul gerakan yang cukup natural pada bagian *inset pop up* di sekuen akhir V-1(Sq8) (prinsip *squash and stretch*).

Adaptasi Kebiasaan Baru di Restoran "RESTORAN PAK JOKO"			
V-2(Sq1) gerakan tangan	V-2(Sq2) gerakan tangan	V-2(Sq3) gerakan tangan	V-2(Sq4) *lipsync*

V-2(Sq5) gerakan tangan	V-2(Sq6) gerakan tangan	V-2(Sq7) gerakan tangan	V-2(Sq8) gerakan tangan dan gambar *inset pop up*

Deskripsi V-2: (Idem Deskripsi V-1)

- V-2 secara umum memuat desain gerak yang terkesan seragam dan senada (prinsip *timing*).
- Hampir semua gerakan tidak mengalami percepatan dan perlambatan sehingga terkesan kaku (prinsip *slow in and slow out*).
- Hampir semua gerakan terkesan terjadi secara spontan tanpa ada antisipasi di awal sehingga terkesan datar (prinsip *anticipation*).
- Semua obyek karakter ditampilkan seperti gambar diam sehingga terkesan kaku dan tidak elastis (prinsip *squash and stretch*).
- Gerakan ikutan yang muncul hanya berupa mata yang berkedip atau alis mata yang ikut bergerak ketika melakukan gerakan utama saat bicara misalnya (prinsip *Follow Through and Overlapping Action*).
- Muncul gerakan yang cukup natural pada bagian *inset pop up* di sekuen akhir (prinsip *squash and stretch*).

Penularan COVID-19 Dapat Dicegah Dengan Cuci Tangan Pakai Sabun

V-3(Sq1) gerakan bus bergeser	V-3(Sq2) gerakan tangan	V-3(Sq3) gerakan tangan dan rambut	V-3(Sq4) gerakan tangan dan rambut
V-3(Sq5) gerakan berjalan	V-3(Sq6) gerakan tangan	V-3(Sq7) gerakan tangan	V-3(Sq8) gerakan tangan dan jari tangan

Deskripsi V-3:

- V-3 secara umum memuat desain gerak yang terkesan lebih menarik dibanding sampel

VMG yang lain.

- Di beberapa bagian menampilkan gerakan dengan percepatan dan perlambatan sehingga terkesan lebih natural (prinsip *slow in and slow out*). Misalnya, gerakan tangan pada V-3(Sq2), V-3(Sq3), V-3(Sq6), dan V-3(Sq7).
- Di beberapa bagian menampilkan gerakan dengan antisipasi di awal sehingga terkesan lebih natural (prinsip *anticipation*). Contohnya, gerakan tangan pada V-3(Sq2) dan V-3(Sq3).
- Di beberapa bagian menampilkan gerakan yang tampak elastis (prinsip *squash and stretch*). Misalnya, gerakan rambut pada V-3(Sq3) dan V-3(Sq4) membuat tampilan dalam sekuen tersebut lebih menarik.
- Gerakan ikutan yang muncul cukup variatif seperti gerakan rambut, gerakan kelopak mata yang berkedip atau alis mata yang ikut bergerak ketika melakukan gerakan utama (prinsip *Follow Through and Overlapping Action*).

Biasakan Diri dengan Kebiasaan Baru (Perkantoran)

"KERJA DI KANTOR PAK JAKO"

V-4(Sq1) gerakan tangan	V-4(Sq2) gerakan berjalan	V-4(Sq3) gerakan tangan	V-4(Sq4) gerakan tangan
V-4(Sq5) gerakan tangan	V-4(Sq6) gerakan tangan	V-4(Sq7) gerakan berjalan	V-4(Sq8) gerakan tangan

Deskripsi V-4: (Idem Deskripsi V-1)

- V-4 secara umum memuat desain gerak yang terkesan seragam dan senada (prinsip *timing*).
- Hampir semua gerakan tidak mengalami percepatan dan perlambatan sehingga terkesan kaku (prinsip *slow in and slow out*).
- Hampir semua gerakan terkesan terjadi secara spontan tanpa ada antisipasi di awal sehingga terkesan datar (prinsip *anticipation*).

- Semua obyek karakter ditampilkan seperti gambar diam sehingga terkesan kaku dan tidak elastis (prinsip *squash and stretch*).
- Gerakan ikutan yang muncul hanya berupa mata yang berkedip atau alis mata yang ikut bergerak ketika melakukan gerakan utama saat bicara misalnya (prinsip *Follow Through and Overlapping Action*).

Biasakan Diri dengan Kebiasaan Baru (*Barbershop*)
"PANGKAS RAMBUT PAK JAKO"

V-5(Sq1) gerakan tangan	V-5(Sq2) gerakan *lipsync*	V-5(Sq3) gerakan tangan	V-5(Sq4) gerakan tangan
V-5(Sq5) gerakan tangan	V-5(Sq6) gerakan berjalan	V-5(Sq7) gerakan tangan	V-5(Sq8) gerakan tangan

Deskripsi V-5: (Idem Deskripsi V-1)

- V-5 secara umum memuat desain gerak yang terkesan seragam dan senada (prinsip *timing*).
- Hampir semua gerakan tidak mengalami percepatan dan perlambatan sehingga terkesan kaku (prinsip *slow in and slow out*).
- Hampir semua gerakan terkesan terjadi secara spontan tanpa ada antisipasi di awal sehingga terkesan datar (prinsip *anticipation*).
- Semua obyek karakter ditampilkan seperti gambar diam sehingga terkesan kaku dan tidak elastis (prinsip *squash and stretch*).
- Gerakan ikutan yang muncul hanya berupa mata yang berkedip atau alis mata yang ikut bergerak ketika melakukan gerakan utama saat bicara misalnya (prinsip *Follow Through and Overlapping Action*).

4. KESIMPULAN

Secara umum desain gerak yang muncul dalam sampel VMG masih terpaku dengan desain gerak yang sederhana sehingga terkesan kurang natural, kaku, datar, dan terlalu seragam. Terdapat pengecualian pada sampel V-3 yang terkesan berhasil menampilkan desain gerak yang lebih menarik karena beberapa sekuen tampak mengaplikasikan beberapa prinsip fundamental animasi. Dari sini bisa disimpulkan juga bahwa dalam proses perancangan gerak pada sebuah media *motion graphics* tidak menutup kemungkinan untuk mengaplikasikan beberapa prinsip animasi seperti prinsip *timing*, prinsip *slow in and slow out*, prinsip *anticipation*, prinsip *squash and stretch*, dan prinsip *Follow Through and Overlapping Action*, sedemikian sehingga akan menghasilkan tampilan desain gerak yang lebih natural dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Cholodenko, A., 2007. *Speculations on the Animatic Automaton. In: The illusion of life II: more essays on animation*, Sydney: Power Publications.

Lasseter, John. 1987. *Principles of traditional animation applied to 3D computer animation.* In Proceedings of ACM SIGGRAPH on Computer Graphics, Volume 21, July 1987.

Thomas, F., Johnston, O., 1981. Disney animation: the illusion of life. New York: Abbeville Press.