

IMPLEMENTASI MOTION GRAFIS VIDEO ANIMASI 2D UNTUK PENGENALAN NIRMANA

Terrence Reno⁽¹⁾, Arta Uly Siahaan⁽²⁾, dan Alfian⁽³⁾

Jurusan Teknik Informatika, Politeknik Negeri Batam

Jln Ahmad Yani No. 1 Batam Center, Batam, 29461 Indonesia

Email: (1) reno@gmail.ac.id, (2) artauly@polibatam.ac.id, (3) alfian@polibatam.ac.id

Abstract

One of the purpose information technology nowadays is to deliver the information in interesting way. For example, the using of animation tends to be more interesting to present the information. This project created 2D animation for introducing Nirmana. Some steps were conducted to finish this product starting from creating the story board namely finding the idea and arranging the synopsis, continuing with creating the character sketch and story board. After completing this step, the next step is making animation by using Adobe After Effect Software. It is started with editing and composing based on the scene by using Adobe

Premiere Pro. Project software. For final step, the researcher intends to test the using this 2D animation by applying motion graphics as the media for teaching Nirmana to the children. This 2D animation is presented with colorful layout and completed by voice effect for get the children's attention.

Keywords: 2D animation, Nirmana, Motion Graphics

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi semakin pesat hingga saat ini dengan terus dikembangkan teknologi-teknologi yang mendukungnya. Film animasi merupakan salah satu media tersebut. Terlepas dari hal itu, film animasi sangat banyak digunakan dalam berbagai aspek seperti hiburan, dokumentasi, pendidikan dan yang lainnya kepada masyarakat. Pada umumnya, film animasi memiliki kecenderungan daya tarik tersendiri dalam penyajiannya. Tanpa disadari, pesan yang disampaikan berpengaruh pada pandangan penonton. Dengan mengaplikasikan *motion* grafis sebagai media penyampaian informasi dinilai efisien. *Motion* grafis merupakan potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik (Sukarno, dkk: 2008)

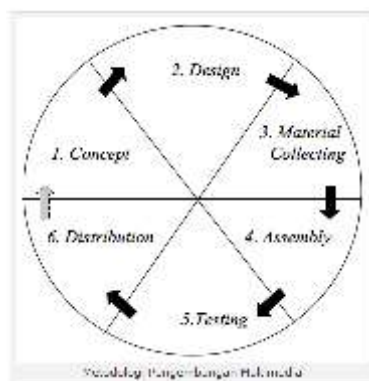
Nirmana dari segi etimologinya terdiri dari kata 'Nir' yang memiliki arti tidak atau ketiadaan dan 'Mana' yang berarti bentuk, sehingga jika digabungkan berarti Bentuk Ketidadaan. Dalam pengertian secara umum, Nirmana adalah pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen visual seperti titik, garis, warna, ruang dan tekstur menjadi satu kesatuan komposisi yang harmonis. Menurut Ayu (2013) menjelaskan bahwa nirmana merupakan sebuah *core* (inti) yang diterapkan pada setiap karya seni rupa dan desain yaitu aturan-aturan yang wajib dipakai. Keterkaitan antara Nirmana itu sendiri dengan seni rupa terletak pada segi unsur yaitu titik, garis, dan bidang yang merupakan dasar dari pembuatan karya seni atau desain itu sendiri.

Kegiatan seni yang dilakukan anak-anak PAUD adalah, menggambar objek yang telah ditentukan dimana bentuk masing-masing objek berbeda sesuai imajinasi anak-anak. Dari kegiatan tersebut tanpa disadari memiliki kesamaan dengan Nirmana. Berdasarkan latar belakang ini, maka peneliti melihat bahwa pada tingkat PAUD belum menerapkan Nirmana sebagai pembelajaran seni. Atas dasar ini, penulis ingin mengangkat permasalahan dengan membuat penelitian lebih lanjut dalam judul Implementasi *Motion* Grafis pada Animasi 2D Pengenalan Nirmana. Animasi 2D merupakan suatu teknik yang banyak dipakai di dalam dunia film dewasa ini. Animasi berakar dari dunia gambar, yaitu ilustrasi desain grafis (desain komunikasi visual). Dunia film ilustrasi mendapat dimensi dan wujud baru di dalam *film live* dan animasi.

Adapun animasi 2D pengenalan Nirmana ini akan mengimplementasikan motion grafis. Lebih lanjut Sukarno, dkk (2008) menyebutkan bahwa *Motion graphic* adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Konteksnya adalah infografis yang didesain bergerak seperti yang ada pada media audio visual berupa film, video dan animasi komputer. *Motion* grafis merupakan *graphics* yang menggunakan video dan atau animasi untuk ilusi dari gerak ataupun transformasi. Lebih lanjut, disampaikan juga bahwa *motion graphic* ilustratif sebagai media bercerita kepada pemuda-pemudi cukup *feasible* karena media *motion graphic* cocok untuk membawa konten yang banyak dengan non-linier sehingga lebih mudah diingat dan lebih menarik bagi penonton.

Dalam merancang produk multimedia ini, digunakan metode Luther- Sutopo dengan langkah pengembangan yang dimulai dari *concept* (perencanaan), *design* (desain), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian) dan *distribution* (pendistribusian). Menurut Sutopo (2003), teknik ini merupakan teknik yang disusun secara terprogram dengan urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dalam penelitian *motion* grafis animasi 2D pengenalan nirmana ini, konsep untuk penelitian yang diterapkan adalah rangkaian bentuk gambar berupa variasi motif yang dirangkum kedalam satu video animasi 2D. Dengan menerapkan *motion* grafis sebagai bentuk tampilan dari video animasi 2D.

Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai produk dari penelitian “Implementasi Motion Grafis Video Animasi 2D Pengenalan Nirmana. Dalam hal ini design dapat berupa *storyboard*, karakter, dan *background*. *Material Collecting* adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Dalam hal ini adalah pengumpulan *audio* untuk *background*. Tahap *assembly* (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap desain. Setelah menyelesaikan tahapan pembuatan, dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian (*testing*), dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Tahap *testing* atau pengujian dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan animasi 2D dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Dengan jumlah responden berjumlah 8 anak dengan kategori umur 5 tahun. Pengujian dilakukan dengan membandingkan hasil render dengan konsep dan storyboard yang dibuat pada tahap awal animasi. Serta memberikan beberapa lembar untuk menggambar sebagai percobaan setelah menonton motion grafis animasi 2D pengenalan nirmana. Untuk tahapan distribusi yakni tahapan yang terakhir, tahapan *dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan*. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut. Gambar 1 menunjukkan metodologi pengembangan multimedia.



Gambar 1. Metodologi Pengembangan Multimedia

2. PERANCANGAN

Motion Grafis animasi 2D pengenalan Nirmana memiliki beberapa rancangan yang terdiri dari penampilan karakter fiksi dan motif bebas. Karakter adalah salah satu bentuk ilustrasi yang hadir dengan konsep “manusia” dengan segala atributnya (sifat, fisik, profesi, tempat tinggal bahkan takdir) dalam bentuk yang beraneka rupa, bisa hewan, tumbuhan ataupun benda-benda mati. Ditambah musik yang melatarbelakangi video animasi 2 dimensi pengenalan Nirmana. Konten video animasi 2 dimensi nantinya menyesuaikan dengan target penonton yaitu anak PAUD yang belum mengenali apa itu Nirmana. Karakter yang akan tampil dalam video bernama Nimy, sebuah karakter fiktif. Bentuk dari karakter ini adalah kotak sebagai badan, dan segitiga sebagai kaki dan tangan. Wajah dari karakter ini memiliki mata dan mulut, akan tetapi tidak memiliki hidung. Nimy adalah nama dari sebuah konsep rancangan karakter *fictional* yang nantinya akan ditampilkan pada rancangan *motion* grafis. Karakteristik yang ada pada Nimy adalah periang dan ramah, menyesuaikan dengan target *audience*-nya yaitu anak-anak.

Tampilan video animasi 2 dimensi pengenalan Nirmana nantinya diawali dengan munculnya karakter fiksional bernama Nimy. Pembuatan karakter Nimy didasari dari salah satu bentuk Nirmana yaitu bidang. Diawali dengan persegi sebagai dasar dari badannya serta segitiga sebagai bentuk kaki dan tangan, di tambah dengan wajah berupa sepasang mata dan mulut. Untuk konten lanjutan setelah pengenalan karakter dilanjutkan dengan tampilan motif dan objek yang mudah dikenali oleh anak-anak PAUD. Pembuatan tampilan motif yang sederhana serta tampilan objek yang biasa dilihat oleh anak-anak. Penggunaan warna yang cerah dengan tujuan anak-anak dapat mengenali objek serta motif dalam animasi 2 dimensi pengenalan Nirmana. Dalam *motion* grafis animasi 2D pengenalan Nirmana ini juga menggunakan musik yang melatarbelakangi jalannya video. Adapun pemilihan musik yang digunakan sebagai *background* memiliki nuansa riang atau genre musik yang cocok untuk anak-anak.

Dalam *motion* grafis animasi 2D pengenalan Nirmana akan menggunakan musik sebagai *background* video. Musik yang digunakan berjudul “*Into the Clouds - Nicolai Heidlas Music*” yang diambil dari *Youtube*. Musik ini memiliki lisensi bebas, dalam artian dapat digunakan oleh siapa saja tanpa perlu ragu akan penyalahgunaan hakcipta. Untuk perencanaan dalam bentuk visual tentunya dirancang dalam *storyboard*. Tujuan penggambaran *storyboard* adalah sebagai visualisasi jalannya alur dan skenario dalam sebuah cerita. Dalam pembuatan *motion* grafik animasi 2D pengenalan nirmana ini dibutuhkan *storyboard* sebagai tahap awal susunan video. Untuk tahapan *Material Collecting*, yang akan dilakukan adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut antara lain, *storyboard*, sketsa karakter, hasil *design* karakter, *design* nirmana, dan *background*. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap *assembly*. Untuk Langkah selanjutnya yang Tahap *Assembly* adalah tahap pembuatan semua obyek atau bahan multimedia. Pembuatan

motion grafis animasi 2D pengenalan nirmana didasarkan pada tahap design, seperti storyboard. Tahapan *Assembly* pada Implementasi Motion Grafis pada Video Animasi 2D Pengenalan Nirmana yang meliputi *modelling, animating, editing, dan rendering.*

Pada tahapan pengujian yang dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menampilkan motion grafis animasi 2D pengenalan nirmana. Pengujian dilakukan pada PAUD Tri Bunda Batam. Tahapan ini juga dilakukan sebagai parameter keberhasilan dari implementasi *motion* grafis animasi 2D pengenalan nirmana dengan menggunakan KTSP PAUD dan Modul Guru Pembelajar Taman Kanak-Kanak. Sebelum *motion* grafis animasi 2D pengenalan nirmana dapat di tampilkan kepada anak PAUD, tahapan yang dilakukan adalah menampilkan video kepada guru. Setelah ditampilkan kepada guru, di dapati beberapa revisi pada *Motion* Grafis Animasi 2D Pengenalan Nirmana dari segi konten dan juga musik. Setelah melewati tahapan revisi video akan ditampilkan sekali lagi kepada pengajar untuk mendapatkan persetujuan untuk bisa ditampilkan kepada Anak PAUD. Selanjutnya untuk setelah menonton *motion* grafis video animasi 2D pengenalan nirmana, video tersebut nantinya akan disimpan dalam media penyimpanan DVD, dan diberikan kepada pihak PAUD Tri Bunda sebagai bahan media pembelajaran untuk tahun ajaran berikutnya. Adapun tahapan melakukan testing terhadap anak PAUD dapat dilihat pada Gambar 2.



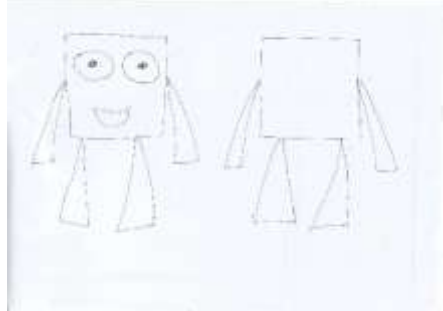

Gambar 2. Tahapan Testing kepada Anak

Setelah menonton *motion* grafis video animasi 2D pengenalan nirmana yang dilaksanakan pada tahap pengujian, video tersebut nantinya akan disimpan dalam media penyimpanan DVD, dan diberikan kepada pihak PAUD Tri Bunda sebagai bahan media pembelajaran untuk tahun ajaran berikutnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN



Pada tahapan implementasi, rancangan yang sebelumnya sudah disusun yaitu karakter, nirmana, dan *storyboard* dengan hasil *outputnya* berupa video animasi 2D. Setelah melakukan tahapan tracing, hasil gambar Nimy dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil implementasi karakter Nimy.

Sketsa	Hasil Implementasi
	

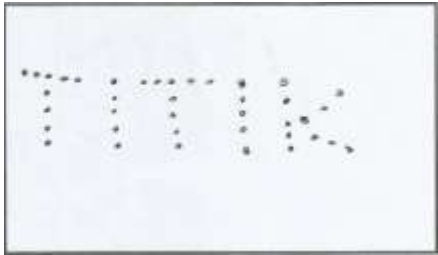
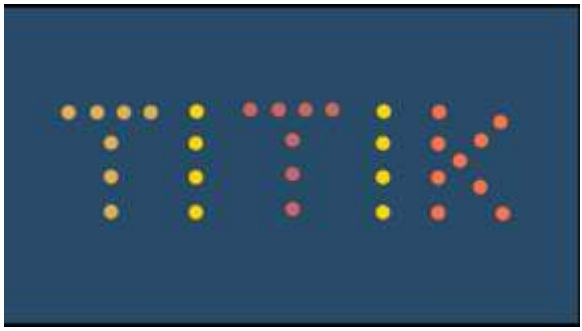
Selanjutnya merupakan implementasi *Scene* 01 yang menjadi pembukaan pada *motion* grafis video animasi 2D pengenalan nirmana. Dalam *Scene* ini penerapan dalam *storyboard* berdurasi 10 detik, mencakup pembukaan, pengenalan karakter, dan transisi ke *Scene* berikutnya. Implementasinya berdurasi 20 detik berupa pembukaan dengan tampilan karakter Nimy melakukan gerakan melambatkan tangan kemudian dilanjutkan dengan transisi berikutnya dengan menarik layar baru. Tabel 2 merupakan Scene 1.

Tabel 2. Hasil implementasi Scene 1

No. Scene	Story Board	Hasil Implementasi
01		
Durasi	00:00:00 – 00:00:10	00:00:00 – 00:00:20

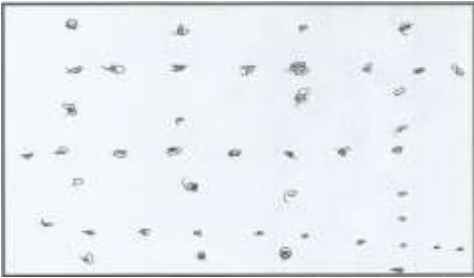

Selanjutnya pada *Scene* 02 yaitu Transisi pertama. Pada *storyboard*, bagian ini menampilkan sekumpulan titik yang membentuk kata T-I-T-I-K yang berdurasi 10 detik. Pada implementasinya hanya 5 detik dengan perubahan warna per tampilan huruf, kemudian masuk ke transisi berikutnya. Tabel 3 merupakan Hasil Implementasi *scene* 02.

Tabel 3. Hasil Implementasi Scene 02

No. Scene	Story Board	Hasil Implementasi
02		
Durasi	00:00:10 – 00:00:20	00:00:20 – 00:00:25



Selanjutnya menampilkan *Scene 03* yaitu Konten pertama. Dalam *storyboard* tampilannya berupa sekumpulan titik membentuk motif kotak. Pada implementasinya dalam video berupa sekumpulan titik yang membentuk *stickman* menendang sebuah bola yang kemudian berpindah ke transisi berikutnya. Dilanjutkan kedalam titik motif berupa lingkaran yang kemudian lingkaran dalam bentuk titik tersebut menyebar, berpindah ke transisi berikutnya. Sebuah motif titik berbaris kebawah dalam urutan *zig-zag*, diakhiri dengan transisi *fade out*. Tabel 4 merupakan Hasil implementasi *scene 03*.

Tabel 4. Hasil Implementasi Scene 03

No. Scene	Story Board	Hasil Implementasi
03		
Durasi	00:00:20 – 00:00:30	00:00:25 – 00:00:55



Scene 04 yaitu Transisi Kedua. Dalam *storyboard* berdurasi 10 detik, dengan tampilan berupa susunan garis yang membentuk kata G-A-R-I-S. Pada implementasinya berupa tarikan garis seperti tulisan yang berdurasi 5 detik, dilanjutkan dengan transisi coretan kumpulan garis miring. Tabel 5 merupakan Hasil implementasi *scene 04*.

Tabel 5. Hasil Implementasi Scene 04

No. Scene	Story Board	Hasil Implementasi
04		
Durasi	00:00:30 – 00:00:40	00:00:55 – 00:01:00



Pada Scene 05 menampilkan Konten Kedua. Pada storyboard tampilannya berupa garis membentuk motif. Dalam implementasinya berupa kumpulan lengkungan garis yang bergerak ke transisi berikutnya. Pada transisi lanjutan berikutnya tarikan garis membentuk bintang objek bintang dengan tampilan *fade in* bintang kecil lainnya pada *background*. Dilanjutkan ke tampilan terakhir yaitu tarikan garis yang membentuk pohon kelapa. Tabel 5 merupakan hasil implementasi scene 05.

Tabel 5. Hasil Implementasi Shot 05

No. Scene	Story Board	Hasil Implementasi
05		
Durasi	00:00:40 – 00:00:50	00:01:00 – 00:01:30

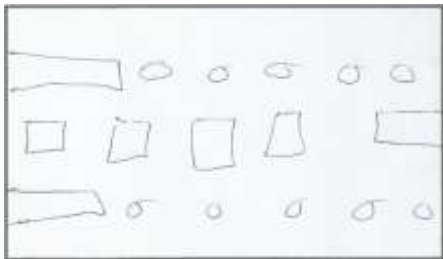
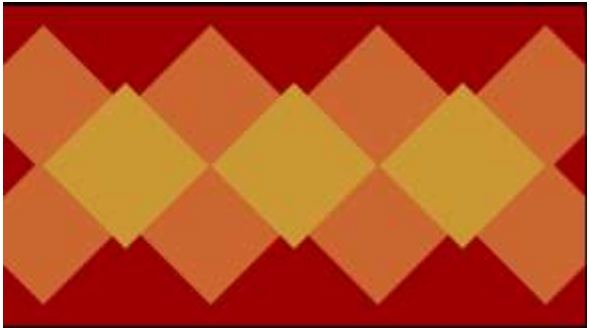
Scene 06 menampilkan Transisi Ketiga. Dalam storyboard berupa susunan bidang yang membentuk kata B-I-D-A-N-G, berdurasi 10 detik. Dalam implementasinya berupa objek segitiga membentuk huruf B, huruf i jatuh dari atas segitiga dalam bentuk huruf D, segitiga bentuk huruf A, diakhiri dengan huruf N dan G yang berputar. Tabel 6 merupakan hasil implementasi scene 6.

Tabel 6. Hasil Implementasi Shot 06

No. Scene	Story Board	Hasil Implementasi
06		
Durasi	00:01:00 – 00:01:10	00:01:30 – 00:01:35

Scene 07 menampilkan Konten Ketiga. Dalam *storyboard* berupa kumpulan bidang yang membentuk motif. Pada implementasinya, diawali dengan kumpulan kotak yang membentuk motif. Dilanjutkan ke tampilan berikutnya yaitu berupa segitiga membentuk objek payung. Di akhiri dengan tampilan beberapa kotak yang membentuk rumah. Tabel 7 menunjukkan hasil implementasi *scene 07*.

Tabel 7. Hasil Implementasi Shot 07

No. Scene	Story Board	Hasil Implementasi
07		
Durasi	00:01:10 – 00:01:20	00:01:35 – 00:02:00

Pada tahapan implementasi, rancangan yang sebelumnya sudah disusun yaitu karakter, nirmana, dan *storyboard* dengan hasil *outputnya* berupa video animasi 2D. Pengujian produk 2D animasi ini melibatkan 8 orang anak yang mengadaptasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), 2013. Prosedur penilaian untuk anak PAUD menggunakan symbol bintang yakni Belum Berkembang (BB) untuk satu bintang, Mulai Berkembang (MB) untuk 2 bintang, Berkembang Sesuai Harapan (BSB) untuk 3 bintang, Berkembang Sangat Baik (BSB) untuk 4 bintang. Hal tersebut dapat digunakan sebagai penentu tingkat pemahaman / daya berpikir anak pada usia 1 sampai 4 tahun. Dari hasil pelaksanaan pengujian ini, satu orang siswa mendapat kategori BB dan BSB, 2 anak mendapat kategori MB dan 4 orang anak mendapat kategori BSH. Adapun hasil pengujian ini disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Kegiatan Menggambar setelah menonton *Motion Grafis Animasi 2D Pengenalan Nirmana*

Tingkat Penilaian	Jumlah
BB (Belum Berkembang) (*)	1
MB (Mulai Berkembang) (**)	2
BSH (Berkembang Sesuai Harapan) (***)	4
BSH (Berkembang Sangat Baik) (****)	1
Jumlah	8

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Adapun kesimpulan yang diambil dalam pembuatan motion grafis animasi 2D bertemakan pengenalan Nirmana ini yakni implementasi motion grafis animasi 2D bertemakan nirmana berhasil dilaksanakan dengan menyusun konsep, melakukan *design, material collecting, assembly* sesuai materi yang dikumpulkan, dan distribution. Kedua, penerapan motion grafis dalam animasi 2D berhasil diterapkan dengan melakukan animating, editing. Dan yang terakhir adalah Penyampaian Nirmana sebagai topik yang diangkat dalam penelitian ini berhasil disampaikan dalam Motion grafis Animasi 2D, melalui kegiatan menonton bersama pada PAUD Tri Bunda pada tanggal 27 Maret 2017. Setelah menonton dilanjutkan dengan kegiatan menggambar berdasarkan Motion grafis Animasi 2D dan dari hasil kegiatan menggambar tersebut didapati sebanyak 4 dari 8 anak yang berhasil mencapai bintang 3 dan 1 anak yang mencapai bintang 4.

Sedangkan saran yang diberikan terkait pembuatan animasi 2D ini adalah diharapkan animasi 2D menggunakan motion grafis selanjutnya akan lebih banyak digunakan sebagai media pembelajaran karena memiliki banyak kelebihan. Meskipun begitu masih banyak media pembelajaran lainnya yang lebih menarik dan dapat meningkatkan pemahaman materi. Untuk itu diharapkan selanjutnya penelitian ini dapat menginspirasi agar menggunakan animasi 2D berbasis motion grafis ataupun media-media lainnya agar dapat memanfaatkan media tersebut untuk membantu dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu A.P. 2013. "Nirmana-Komposisi Tak Berbentuk" Sebagai Dasar Kesenirupaan Fakultas Seni Rupa Institut Kesenian Jakarta. Fakultas Seni Rupa. Jakarta: IKJ.
- Muningrum, dkk, 2016. Modul Guru Pembelajar Taman Kanak-Kanak. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak – Kanak dan Pendidikan Luar Biasa. Jakarta.
- Noor .M.H, 2016. Penerapan Teknik Motion Grafik Pada Iklan Freeland Mulimedia. Teknik Informatika. Yogyakarta: STMIK AMIKOM.
- Prabowo, dkk. Perancangan Animasi Dongeng untuk Pendidikan Anak Usia Dini guna Melatih Kecerdasan Moral dan Linguistik. Program Studi Manajemen Informatika. Purwokerto: AMIK BSI.
- Ruyattman, Melissa. 2009. Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Surabaya : Universitas Kristen Petra.
- Saputra, dkk. 2012. Integrasi Laporan Demam Berdara Dengue (DBD) Menggunakan Teknologi Web Service. Semarang : UNDIP.

- Sukarno, dkk. 2008. Perancangan Motion Graphic Ilustratif Mengenai Majapahit Untuk Pemuda-Pemudi. Fakultas Seni Rupa dan Desain. Bandung: ITB.
- [Sutopo A.H, 2003, Multimedia Interaktif dan Flash, PT Graha Ilmu.Yogyakarta.
- Yuniopenda, Sherly. 2012. Pembuatan Film Kartun “Zaki Anak Soleh” Berbasis Animasi 2 Dimensi Menggunakan Adobe Flash CS 3. Jurusan Sistem Informasi. Yogyakarta: STMIK AMIKOM.