

# PERANCANGAN MOTION GRAPHIC UNTUK IKLAN LAYANAN MASYARAKAT BERJUDUL GO GREEN DENGAN RUMAH EKOLOGIS

Vidya Kharishma<sup>1)</sup>, Rival Firnandi<sup>2)</sup>, Muhammad Iqbal<sup>3)</sup>, Erneza Dewi Krishnasari<sup>4)</sup>

<sup>1, 2, 3, 4)</sup>Fakultas Industri Kreatif dan Telematika Universitas Trilogi Jakarta  
Jl. Kampus Trilogi dh. STEKPI No. 1, RT.4/RW.4, Duren Tiga, Pancoran, Jakarta Selatan, 12760  
Email : vidya.kharishma@trilogi.ac.id<sup>1)</sup>, rivalfirnandi@gmail.com<sup>2)</sup>, iqbalkrish@trilogi.ac.id<sup>3)</sup>,  
ernezadewi@trilogi.ac.id<sup>4)</sup>

## Abstrak

*Green design dalam arsitektur atau arsitektur hijau merupakan arsitektur yang minim mengkonsumsi sumber daya alam serta minim menimbulkan dampak negatif pada lingkungan. Konsep ini timbul dari bentuk kepedulian terhadap global warming, efek rumah kaca, dan polusi menjadi pemicu berkembangnya green design di dunia. Di Indonesia, partisipasi masyarakat dibutuhkan dalam mendukung program pemerintah dan Lembaga Konsul Bangunan Hijau Indonesia (Green Building Council Indonesia/ GBCI) yang berusaha untuk mempopulerkan konsep green desain ini. Bentuk kepedulian masyarakat terhadap green design ini dapat dimulai dengan meningkatkan awareness masyarakat tentang kebutuhan rumah ekologis untuk menciptakan rumah tinggal dan lingkungan yang sehat.*

*Salah satu media yang efektif dan efisien untuk mempromosikan dan mempublikasikan konsep rumah ekologis adalah dengan membuat iklan layanan masyarakat dalam bentuk motion graphics atau infografis animasi. Motion graphics mengkombinasikan rekaman video dan atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak serta audio sehingga menghasilkan output multimedia. Distribusi motion graphics untuk iklan layanan masyarakat yang berbentuk video/animasi ini juga mudah disebarluaskan melalui media sosial seperti youtube ataupun televisi.*

*Perancangan motion graphics pada penelitian ini menggunakan prinsip animasi dan pergerakan kamera untuk membuat animasi menjadi dinamis. Visualisasi motion graphics ini menggunakan banyak pergerakan dan perubahan bentuk dan garis yang sederhana tanpa animasi yang terlalu kompleks sehingga lebih mudah dan ringan diterima oleh masyarakat. Perancangan ilustratif seperti penggunaan simbol atau ikonografi, metafora visual serta pembedaan dekoratif juga digunakan untuk memperkuat retensi sehingga informasi lebih jelas, ringkas dan menarik. Berdasarkan penelitian ini, potensi motion graphics sangat besar dan hendaknya dimanfaatkan oleh para desainer untuk menyampaikan besarnya peranan penggunaan animasi dalam penyajian informasi.*

**Kata kunci:** Infografik, motion graphic, green design, kampanye.

## 1. Pendahuluan

Saat ini, desain dunia sudah mengarah kepada *green design* atau desain yang berkelanjutan. *Green design dalam arsitektur* atau arsitektur hijau merupakan arsitektur yang minim mengkonsumsi sumber daya alam, termasuk energi, air, dan material, serta minim menimbulkan dampak negatif pada lingkungan [1]. Kepedulian terhadap global warming, efek rumah kaca, dan polusi menjadi pemicu berkembangnya *green design* di dunia. Di Amerika telah dibentuk *US Green Building Council* yaitu badan resmi yang dapat mengeluarkan sertifikasi *LEED (Leadership in Energy and Environmental Design)* untuk bangunan dengan konsep *green design*. Begitu pula di Indonesia, kepedulian terhadap arsitektur berkelanjutan telah ditunjukkan dengan usaha-usaha Pemerintah untuk mempopulerkan *green design* dan dibentuknya Lembaga Konsul Bangunan Hijau Indonesia (*Green Building Council Indonesia/ GBCI*) pada tahun 2009 [1]. Seiring dengan GBCI dan Pemerintah, maka konsep *green design* ini harus dipromosikan dan dipublikasikan kepada masyarakat luas untuk meningkatkan *awareness* tentang kebutuhan lingkungan yang sehat bagi manusia dan lingkungan.

Bagian dari bentuk kepedulian masyarakat terhadap lingkungan dapat dimulai dengan meningkatkan *awareness* masyarakat tentang rumah tinggal yang sehat. Berdasarkan Heinz Fricks, rumah tinggal yang layak dan sehat bagi manusia memiliki empat fungsi pokok yaitu kebutuhan pokok jasmani manusia, rohani manusia, melindungi manusia dari penularan penyakit dan melindungi manusia dari gangguan luar [2]. Rumah tinggal dengan penerapan konsep *green design* atau dapat disebut rumah ekologis sangat cocok diterapkan untuk memenuhi empat fungsi pokok ini.

Salah satu cara untuk mempublikasikan dan mempromosikan rumah ekologis adalah melalui iklan layanan masyarakat berbentuk infografis. Pada tahun 2001, Dr. Edward R. Tufte, salah satu pionir dari visualisasi data modern dan professor ilmu politik, statistika dan ilmu komputer menjelaskan bahwa dari semua metode untuk menganalisa dan mengkomunikasikan informasi pada umumnya, alat yang paling mudah dan paling cocok adalah dengan menggunakan grafis atau grafik data yang didesain secara menarik. Infografis berasal dari kata *infographics*

dalam bahasa Inggris yang merupakan singkatan dari kata *information* dan *graphics*. Infografis adalah informasi grafis yang merupakan representasi visual dari sebuah kumpulan data, informasi dan desain. Infografis membutuhkan sejumlah besar informasi dalam bentuk tulisan atau angka dan kemudian diubah menjadi bentuk lebih sederhana yaitu kombinasi gambar dan teks yang memungkinkan pembaca untuk cepat memahami suatu makna pesan ataupun gambar itu sendiri [3]. Jenis infografis yang umum diterapkan terdiri dari tiga format yaitu infografis statis, infografis animasi (*motion graphics*) dan infografis interaktif.

Motion graphic atau infografis animasi adalah salah satu jenis infografis yang populer untuk membuat iklan layanan masyarakat. Menurut Ahli Teori Perfilman Michael Betancourt, dalam artikelnya yang berjudul *The Origins of Motion Graphics*, yang terdapat di Cinegraphic pada tanggal 6 Januari 2012, *motion graphic* adalah media yang menggunakan rekaman video dan atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah output multimedia. Istilah ini berguna untuk membedakan *still graphics* dari grafis dengan penampilan yang berubah dari waktu ke waktu (*transforming graphics*). *Motion graphic* terdiri dari elemen visual seperti garis, titik, bentuk dan ruang dicampur dengan ide-ide visual dalam irama, emphasis, dan kontras lalu dikombinasikan dengan suara dan *motion* (gerakan). Lalu, seorang desainer akan mempresentasikan kombinasi semua ini melalui pemikiran kreatifnya sehingga akan direpresentasikan kepada penonton dan menciptakan penampilan yang influential. Unsur penting dalam motion graphic jika dibandingkan dengan karya *graphics* lainnya adalah keberadaan gerakan dan suara. Karena itu, motion graphic dapat menunjukkan ekspresi artistik yang berbeda dari seni visual statis serta menciptakan komunikasi yang lebih baik terhadap penonton dan menyampaikan konsep yang kompleks dalam format yang lebih sederhana [4].

Sekarang ini, infografis dalam bentuk animasi atau *motion graphic* sedang berkembang pesat dikarenakan perkembangan perangkat lunak desain. Selain itu, perpaduan audio dan animasi membuat informasi menjadi lebih menarik bagi para audiens. Berdasarkan hasil survei dari penelitian terkait, motion graphic 78% diminati oleh masyarakat [5]. Dalam pendistribusiannya, iklan layanan masyarakat yang berbentuk video ini mudah disebarluaskan melalui media sosial seperti youtube ataupun televisi.

Karena itu, penelitian ini mengambil format infografis animasi (*motion graphics*) untuk penyampaian informasi rumah dengan konsep green design atau rumah ekologis pada masyarakat. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang visual, audio dan animasi *motion graphics* yang menarik dan informatif sebagai kampanye untuk mempromosikan rumah ekologis kepada semua kalangan masyarakat. Target audiens penelitian ini semua

kalangan masyarakat khususnya yang tinggal di perkotaan.

Metode perancangan yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan metode desain. Tahapan-tahapan perancangan yaitu pengumpulan data, pemilihan fokus konten infografis, analisis perancangan konsep *story board* untuk *motion graphic* dan aplikasi konsep desain menjadi karya akhir melalui software grafis dan video. Prinsip animasi *motion graphics* menggunakan pendekatan 12 prinsip animasi menurut animator Disney Ollie Johnston dan Frank Thomas. 12 prinsip animasi tersebut yaitu *timing, ease-in and ease-out, arcs, follow through and overlapping action, secondary action, squash and stretch, exaggeration, straight ahead action and pose to pose, anticipation, staging, personality* dan *appeal* [6]. Perancangan ini juga menggunakan prinsip pergerakan kamera secara umum seperti *panning, tilting, pedestal, dolly, zoom, floating stabilizer device, crane or broom, handheld, dan rack focus*[7].

## 2. Pembahasan

### 2.1 Konsep Informasi dan Komunikasi

Informasi mengenai rumah ekologis yang jumlahnya banyak disaring terlebih dahulu. Penyaringan ini dilakukan untuk membatasi informasi yang terlalu kompleks dan mendalam sehingga akan membingungkan masyarakat awam tentang rumah ekologis. Informasi yang dipilih diarahkan kepada informasi-informasi yang penting dan bersifat positif sehingga dapat mempersuaf masyarakat untuk menciptakan rumah ekologis. Maka dari itu, fokus dan batasan informasi pada motion graphics ini yaitu:

- a. Introduksi dan keuntungan rumah ekologis
- b. Prinsip-prinsip rumah ekologis
- c. Gaya hidup untuk mendukung rumah ekologis
- d. Ajakan untuk menciptakan rumah ekologis.

Strategi untuk mengkomunikasikan informasi dalam motion graphic ini menggunakan pendekatan komunikasi yang bersifat kasual, persuasif serta minimalis. Penggunaan kalimat yang kasual akan memudahkan informasi dapat diterima oleh semua kalangan masyarakat. Sementara, bahasa persuasif dan pernyataan sebab akibat yang digunakan untuk menjelaskan informasi tentang rumah ekologis, akan memungkinkan masyarakat secara langsung mengetahui keuntungan apa saja yang didapat setiap melaksanakan konsep-konsep rumah ekologis. Begitu pula headline atau judul motion graphics ini menggunakan kalimat persuasif, yaitu: Go Green dengan Rumah Ekologis. Dan, agar penggunaan waktu dalam video efisien maka penjelasan informasi diringkas seminimalis dengan menggunakan kalimat-kalimat pendek dan sederhana dan langsung mengacu pada intinya.

## 2.2 Konsep Visual

Konsep visualisasi yang digunakan pada motion graphics ini yaitu gaya gambar kartun sederhana dengan warna solid, sedikit bergradasi, dan tanpa outline. Warna-warna yang digunakan adalah warna alami dan lembut untuk memperkuat kesan *green design* pada infografis. Background menggunakan warna muda dan warna lembut sehingga memberi kesan bersih dan damai.

Jenis font yang digunakan adalah *san-serif* sehingga mudah dan ringan untuk dibaca. Judul dan subjudul menggunakan font SALSZA yang berbentuk organik dan tidak kaku sehingga memperkuat konsep alami pada motion graphic ini. Sementara bodytext menggunakan jenis font CALIBRI LIGHT.

## 2.3 Konsep Animasi

Scene pada motion graphic ini diawali dengan introduksi pengertian dan pentingnya rumah ekologis. Kamera bergerak secara *panning* memperlihatkan suasana perkotaan yang luas dan kemunculan rumah-rumah baru. Prinsip animasi *squash and stretch* digunakan pada kemunculan rumah-rumah yang berjatuh dari atas ke bawah seperti bola yang jatuh memantul untuk memberi kesan dinamis dan kasual. Pada *scene* ini difokuskan agar audiens dengan cepat dapat memahami informasi apa yang akan dijelaskan pada motion graphic ini.



**Gambar 1.** Pergerakan kamera pan ke kiri serta animasi *squash and stretch*

Introduksi ini lalu segera disusul dengan kemunculan judul secara *fade in*.



**Gambar 2.** Text judul yang muncul secara *fade in*

Informasi yang dijelaskan setelah introduksi yaitu keuntungan rumah ekologis. Transisi antara kedua informasi ini menggunakan aksesoris dekorasi berupa gambar daun-daun yang bermunculan dari samping kanan dan kiri hingga menutupi kamera untuk meningkatkan *appeal* motion graphic ini.



**Gambar 3.** Gambar dekorasi daun sebagai transisi antara informasi

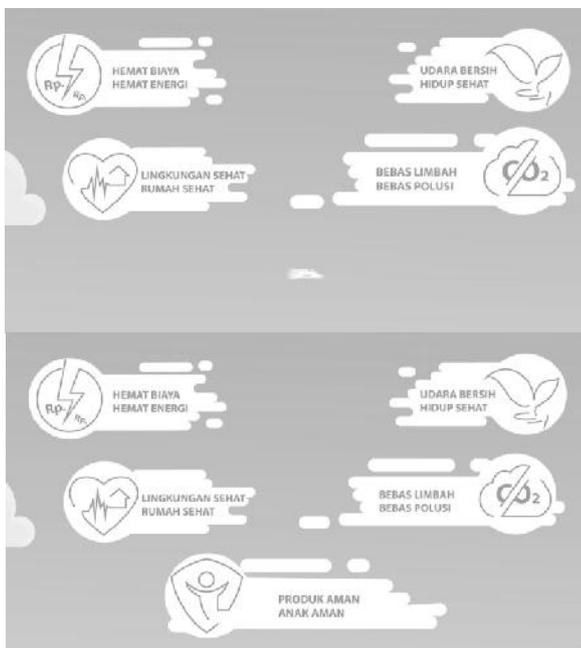
Informasi mengenai pembahasan masing-masing keuntungan rumah ekologis dijelaskan secara singkat, padat dan ringkas. Supaya informasi ini mudah diingat oleh audiens (retensi) maka diperlukan perancangan ilustratif. Salah satu perancangan ilustratif untuk memperkuat retensi ini yaitu penggunaan simbol atau ikonografi, metafora visual serta pembingkai dekoratif [8]. Karena itu, pada masing-masing pembahasan mengenai keuntungan rumah ekologis maka disertai gambar simbol, contohnya simbol gambar daun dan air untuk pembahasan keuntungan mengenai udara bersih dan hidup sehat. Pembingkai dekoratif juga digunakan untuk membingkai dan memisahkan masing-masing

pembahasan dengan bingkai yang berbentuk awan sehingga membentuk *unity* dengan latar belakang scene yaitu langit.



**Gambar 4.** Penggunaan simbol untuk memperkuat retensi dan pembingkai dekoratif

Pembahasan keuntungan rumah ekologis ini muncul terlebih dahulu secara pop up pada layar satu persatu sebelum narator mulai berbicara. Animasi pop up dipilih untuk memberikan variasi animasi yang berbeda dari informasi sebelumnya sehingga audiens dengan cepat mengetahui adanya perubahan informasi. Selain itu, terdapat animasi sederhana pada setiap simbol yang muncul saat *timing* narator sesuai dengan visualisasinya, seperti perubahan warna garis detak jantung ketika narator sedang menjelaskan keuntungan untuk lingkungan dan rumah yang sehat. Konsep ini dipilih untuk mendukung *staging* sehingga dapat mengarahkan mata audiens pada *point of interest*.

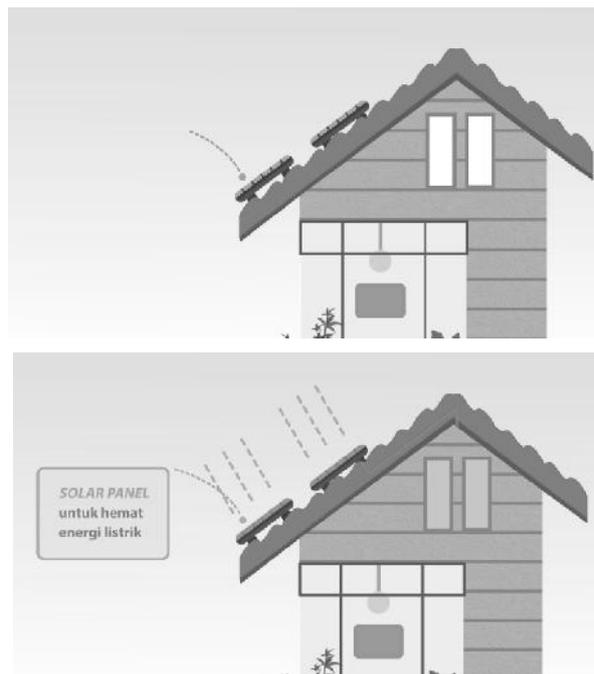


**Gambar 5.** Animasi pop up pada pembahasan keuntungan rumah ekologis

Informasi yang selanjutnya dibahas adalah informasi paling utama yaitu penjelasan dari masing-masing konsep green design dalam rumah tinggal. Informasi ini ditampilkan dengan visualiasi rumah ideal yang sudah menerapkan konsep green design. Rumah ini tidak ditampilkan secara keseluruhan dalam satu kamera,

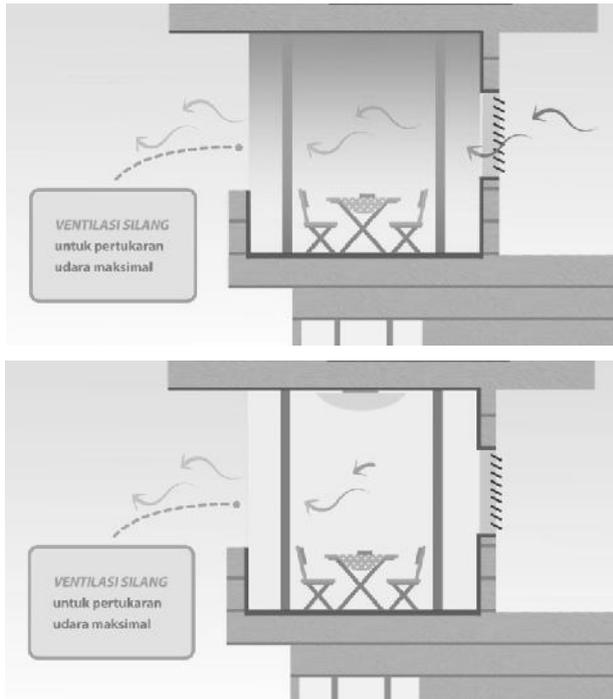
namun kamera akan *zoom-in* dan bergerak menampilkan bagian-bagian rumah yang menerapkan konsep tersebut dari atas ke bawah (*tilt*) secara berurutan. Setiap bagian-bagian rumah tersebut terdapat animasi sederhana pada *point of interest* untuk menjelaskan konsep green design.

Untuk memperjelas konsep, terdapat balon kata yang muncul secara pop up untuk memberikan penjelasan singkat tentang konsep rumah ekologis tersebut. Sebelum muncul, balon kata ini didahului dengan garis yang muncul dari titik *point of interest* untuk meningkatkan *anticipation* audiens. Narator dan kemunculan balon kata ini akan secara bersamaan menjelaskan konsep rumah ekologis.



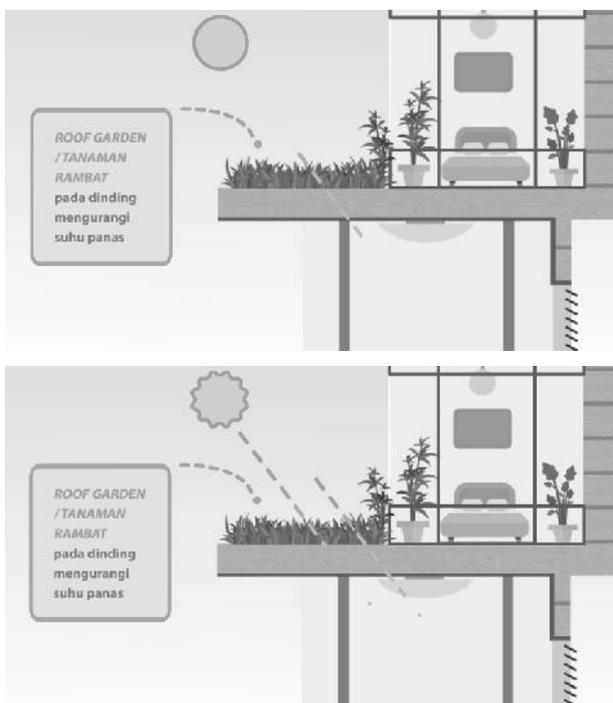
**Gambar 6.** Balon kata penjelasan konsep

Animasi yang paling banyak digunakan adalah menggunakan panah atau garis putus-putus yang bergerak sebagai indeks ataupun simbol untuk menunjukkan adanya arah cahaya, pergerakan angin dan pergerakan air. Animasi ini disertai dengan adanya perubahan kondisi pada gambar untuk menunjukkan reaksi dari pergerakan angin ataupun arah cahaya. Contohnya, pergerakan angin akibat ventilasi silang membuat kondisi suhu ruangan dari panas menjadi dingin dengan ditunjukkan adanya warna merah pada ruangan secara berangsur-angsur menghilang.



**Gambar 7.** Animasi panah sebagai indeks arah angin dan animasi gradasi warna merah pada ruang yang berangsur-angsur menghilang.

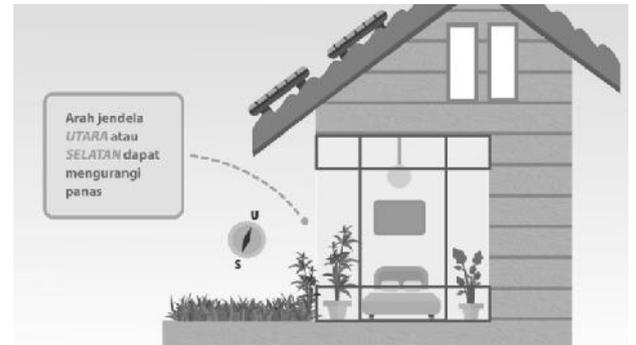
Selain menganimasikan perubahan kondisi ruangan, motion graphic ini juga menganimasikan perubahan bentuk untuk meningkatkan *appeal* motion graphic ini. Animasi ini diaplikasikan pada perubahan bentuk matahari untuk menyimbolkan panasnya sinar matahari.



**Gambar 8.** Animasi perubahan bentuk matahari

Beberapa konsep dijelaskan dengan menggunakan simbol-simbol yang muncul secara *pop up* pada motion

graphic. Konsep yang menggunakan simbol yaitu konsep arah hadap bangunan yang baik untuk rumah ekologis dan penggunaan material yang ramah lingkungan.



**Gambar 9.** Simbol arah utara dan selatan.



**Gambar 10.** Simbol material daur ulang dan non VOC.

Pada penjelasan mengenai gaya hidup yang mendukung konsep green design, masing-masing konsep gaya hidup disajikan dengan menggunakan pembingkai dekoratif berupa papan kayu untuk memperkuat retensi. Setiap konsep gaya hidup terdapat simbol yang melambangkan gaya hidup tersebut. Contohnya gambar tas dengan ikon daun untuk menyimbolkan prinsip gaya hidup yang menggunakan tas belanja sendiri sehingga dapat mengurangi penggunaan plastik belanja sekali pakai.



**Gambar 11.** Simbol-simbol yang melambangkan gaya hidup.

Gaya hidup sesuai dengan prinsip green design ini dianimasikan dengan cara memunculkan satu persatu papan-papan yang berisi informasi dari tanah secara *pop up*. Gambar simbol akan bergerak dengan animasi sederhana ketika bagian penjelasan gaya hidup tersebut sedang dijelaskan oleh narator. Contohnya, animasi putaran ban sepeda ketika narator sedang menjelaskan

gaya hidup berkegiatan dengan mengurangi penggunaan kendaraan bermotor.



Gambar 12. Animasi pop up papan yang muncul dari tanah.

### 2.3 Konsep Audio

Motion graphic menggunakan musik ambien sederhana dengan tema *uplifting, folks* dan dengan irama yang santai. Tema ini dipilih untuk memberi kesan positif dan dekat dengan alam pada motion graphics. Voice over narator menggunakan suara perempuan dengan nada yang jelas dan santai serta menggunakan bahasa Indonesia yang benar. Untuk memperjelas voice over narator maka volume musik diturunkan ketika narator sedang berbicara.

### 3. Kesimpulan

Infografis dalam bentuk motion graphics adalah alat yang efektif untuk menampilkan informasi dengan jelas, ringkas dan menarik. Ilustrasi-ilustrasi pada motion graphics mampu meringkas informasi yang sebelumnya harus dijelaskan dengan bahasan yang panjang. Selain itu, pemanfaatan ikon dan simbol yang umumnya digunakan dalam infografis bermanfaat untuk memperkuat pernyataan informasi sehingga suatu informasi lebih cepat diterima oleh masyarakat umum. Khususnya pada format motion graphics yang digunakan dalam penelitian ini, informasi yang dijelaskan menjadi lebih menarik dengan adanya animasi sederhana. Potensi besar motion graphics dalam menyampaikan informasi ini hendaknya dimanfaatkan oleh para desainer untuk menyampaikan besarnya peranan animasi dalam penyajian informasi.

### Daftar Pustaka

- [1] T. T.H. Karyono, *Green architecture: Pengantar Pemahaman Arsitektur Hijau di Indonesia*, Jakarta: Rajawali Press, 2010
- [2] H. Frick and B. Suskiyatno, *Dasar-dasar arsitektur ekologis*, Yogyakarta: Kanisius, 2007
- [3] M. Smiciklas, *The Power of Infographics*. USA: Pearson education, Inc, 2012
- [4] M. Fathi Dare Shir and M. Asadollahi. "The Role of Motion Graphics in Visual Communication", *Indian Journal of Scientific Research* Vol. 7(1), pp. 820-824, 2014
- [5] T. Pawestri, and P. Darmayanti, "Designing Motion Graphic-Based Public Service Advertisements about the Danger of Obesity for Children in Malang", *Jurnal VOK@SINDO*, vol.5(2), pp. 70-80. 2017
- [6] O.D. Johnston and Frank Thomas, *The Illusion of Life: Disney Animation*, USA:Disney Edition, 1995.
- [7] B. Schaller, Basic Training: The 9 Classic Camera Moves, 2005. [online]. available: <http://www.videomaker.com/article/10775/> [Accessed: December 20, 2017]
- [8] J. Lankow, J. Ritchie, R. Cross, *Infografis:Kedasyatan cara bercerita visual*, Jakarta: PT Gramedia pustaka Utama, 2014.

### Biodata Penulis

**Vidya Kharishma**, memperoleh gelar Sarjana Teknik (S.T), Jurusan Arsitektur Universitas Trisakti Jakarta, lulus tahun 2006. Memperoleh gelar Magister Desain (M.Ds) Program Pasca Sarjana Magister Desain Institut Teknologi Bandung, lulus tahun 2010. Saat ini menjadi Dosen di Universitas Trilogi Jakarta.

**Rival Firnandi**, saat ini menjadi mahasiswa di Universitas Trilogi untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds).

**Muhammad Iqbal**, memperoleh gelar Sarjana Teknik (S.T), Jurusan Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Sepuluh November Surabaya, lulus tahun 2010. Memperoleh gelar Magister Desain (M.Ds) Program Pasca Sarjana Magister Desain Institut Teknologi Bandung, lulus tahun 2014. Saat ini menjadi Dosen di Universitas Trilogi Jakarta.

**Erneza Dewi Krishnasari**, memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds), Jurusan Kriya Institut Teknologi Bandung, lulus tahun 2010. Memperoleh gelar Magister Desain (M.Ds) Program Pasca Sarjana Magister Desain Institut Teknologi Bandung, lulus tahun 2013. Saat ini menjadi Dosen di Universitas Trilogi Jakarta.