



PERANCANGAN MOTION GRAPHIC TENTANG EDUKASI MANFAAT SERTA CARA PENGOLAHAN GULA KELAPA

Daniel Mada Tuheda^{1*}, Natalia Ira Kartika², David Kristian Paath³

¹STIKOM Yos Sudarso, Purwokerto, Indonesia

²STIKOM Yos Sudarso, Purwokerto, Indonesia

³STIKOM Yos Sudarso, Purwokerto, Indonesia

*e-mail: danielmadatuheda02@gmail.com

Abstrak: Motion graphic merupakan perpaduan antara elemen sinematik dan desain grafis untuk membuat objek terlihat tidak membosankan, tidak hanya statis tetapi juga dinamis. Perancangan ini bertujuan untuk mengedukasi masyarakat mengenai manfaat gula kelapa seperti membuat tubuh lebih berenergi, meningkatkan kekebalan tubuh, dan membantu menjaga kadar gula dalam darah, selain itu perancangan ini juga mengedukasi cara pengolahan gula kelapa dan pengaplikasian gula kelapa. Perancangan ini menggunakan metode penelitian kualitatif yaitu dengan melakukan observasi langsung dilapangan dan wawancara. Proses yang dilalui perancang dari tahap pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Hasil dari perancangan ini yaitu berupa 3 video motion graphic, yang di publikasikan melalui YouTube. Dilihat dari banyaknya orang yang mencari informasi melalui YouTube dapat disimpulkan bahwa hasil motion graphic tentang edukasi manfaat serta cara pengolahan gula kelapa ini dapat mengedukasi melalui YouTube.

Kata kunci: Motion Graphic, Gula Kelapa

Abstract: Motion graphics are a blend of cinematic elements and graphic design to make objects look not boring, not only static but also dynamic. This design aims to educate the public about the benefits of coconut sugar such as making the body more energetic, increasing immunity, and helping to maintain blood sugar levels, besides that this design also educates how to process coconut sugar and apply coconut sugar. This design uses qualitative research methods, namely by conducting direct field observations and interviews. The process that the designer goes through is from the pre-production, production, and post-production stages. The result of this design is in the form of 3 motion graphic videos, which are published via YouTube. Judging from the large number of people looking for information via YouTube, it can be concluded that the results of this motion graphic about educating the benefits and how to process coconut sugar can educate via YouTube.

Keywords: Motion Graphic, Coconut Sugar

1. PENDAHULUAN

Penyakit diabetes adalah penyakit mematikan ketiga di Indonesia setelah stroke dan jantung, jumlahnya sekitar 10 tahun mendatang dapat meningkat dua sampai tiga kali lipat, kata Dr Susie Setyowati, konsultan endrokrin, metabolik, diabetes. Dr Susie mengatakan penyakit kronis ini tak bisa disembuhkan tapi dapat dikendalikan agar tak terjadi komplikasi. Cara pencegahannya adalah berolahraga, menjaga asupan makan serta menghentikan rokok, kebiasaan yang dapat menyebabkan komplikasi terutama bagi penderita diabetes. Maka dari itu perancangan ini di harapkan dapat menekan angka penyakit diabetes karna gula kelapa adalah gula yang mengandung glukosa rendah yang dapat diaplikasikan kedalam asupan makan.¹

1.2 Rumusan Masalah

Dari perancangan *motion graphic* untuk edukasi manfaat serta cara pengolahan gula kelapa ini, maka identifikasi atau rumusan masalah berdasarkan uraian latar belakang yang akan menjadi dasar perancangan ini adalah bagaimana cara merancang *motion graphic* yang menarik tentang edukasi manfaat serta cara pengolahan gula kelapa?

1.3 Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka batasan masalah lebih difokuskan pada perancangan *motion graphic* untuk edukasi manfaat gula kelapa, cara pengolahan, dan pemanfaatan gula kelapa.

1.4 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang *motion graphic* tentang manfaat serta cara pengolahan gula kelapa untuk menarik minat masyarakat membuat atau megolah gula kelapa sendiri.

Tujuan yang akan didapatkan dari perancangan ini adalah:

- a. Mengedukasi masyarakat agar dapat mengetahui cara pengolahan gula kelapa dari nira kelapa sampai menjadi serbuk gula kelapa dengan media *motion graphic*.
- b. Membantu menambah wawasan tentang edukasi manfaat dari gula kelapa.
- c. Diharapkan dapat mencegah peningkatan angka penyakit diabetes.

2. METODE

Perancangan *motion graphic* untuk edukasi manfaat serta cara pengolahan gula kelapa ini membutuhkan data dan informasi yang diperlukan untuk memudahkan dalam proses perancangan. Untuk mendapatkan beberapa data pada desain *motion graphic* ini, metode yang digunakan adalah kualitatif.

2.1 Metode Wawancara

Wawancara dilakukan kepada pengelola pabrik mengenai perancangan *motion graphic* untuk edukasi manfaat serta cara pengolahan gula kelapa.

2.2 Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan pengamatan dan pencatatan secara langsung mengenai keadaan, suasana dan kondisi dari beberapa pabrik gula kelapa untuk mengumpulkan data-data.

2.3 Konsep Perancangan

Konsep perancangan *motion graphic* ini bertemakan *motion graphic flat design*. *Flat design* yang digunakan berupa gambar vektor seperti kartun manusia, pohon, dan vektor lainnya. ditambahkan teks menggunakan jenis teks sans serif agar mudah dibaca dan terkesan simple. Dalam merancang media audio visual yang efektif adalah dengan memberikan voice over. Backsound sebagai music pengiring video yang diputar dari awal hingga akhir akan membawa penonton semakin tertarik bahkan terhanyut melihat video dan memberi gambaran videonya. Sound effect untuk memberikan tekanan dalam suatu adegan seperti suara perpindahan transisi dan munculnya objek. Efek pop up pada objek gambar maupun teks agar *motion graphic* terkesan hidup dan tidak kaku.

2.4 Teknis Perancangan

a. Pra Produksi

Pra produksi merupakan tahap yang harus mempersiapkan bahan untuk produksi ke depannya. Bahan yang dipersiapkan yaitu berupa konsep desain bergaya desain flat desain. Storyboard dibutuhkan perancang sebagai acuan dari scene yang akan dibuat nantinya dalam tahap produksi *motion graphic* sehingga tidak terjadi penyimpangan yang terlalu mencolok terhadap ide cerita. Naskah berisi gambaran atau deskripsi tentang pesan atau informasi yang disampaikan seperti alur cerita sebagai acuan dalam menciptakan dialog aktor.

b. Produksi

Produksi merupakan tahap setelah pra-produksi. Pada produksi terdapat beberapa tahapan, diantaranya *designing* tahap ini merupakan proses pembuatan visual *motion graphic* berupa desain *layout* semua *scene* pada *storyboard*. *Animating* pada tahap ini gambar vektor akan disusun dan di animasikan. *Composing* pada tahap ini akan dilakukan penggabungan antara *motion graphic* dengan audio.

c. Hasil akhir

Hasil jadi *motion graphic* merupakan *output* yang diperoleh dari produksi. Hasil jadi *motion graphic* yang dimaksud dalam perancangan ini adalah *motion graphic* edukasi manfaat dan cara pengolahan gula kelapa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah urutan langkah-langkah proses pembuatan *motion graphic* sesuai konsep yang sudah di tentukan:

3.1 Tahap awal, sketsa gambar vektor yang sudah dibuat sebelumnya pada tahap pra produksi akan di import ke lembar pekerjaan di Coreldraw. Format Gambar yang di import ini berbentuk PNG.

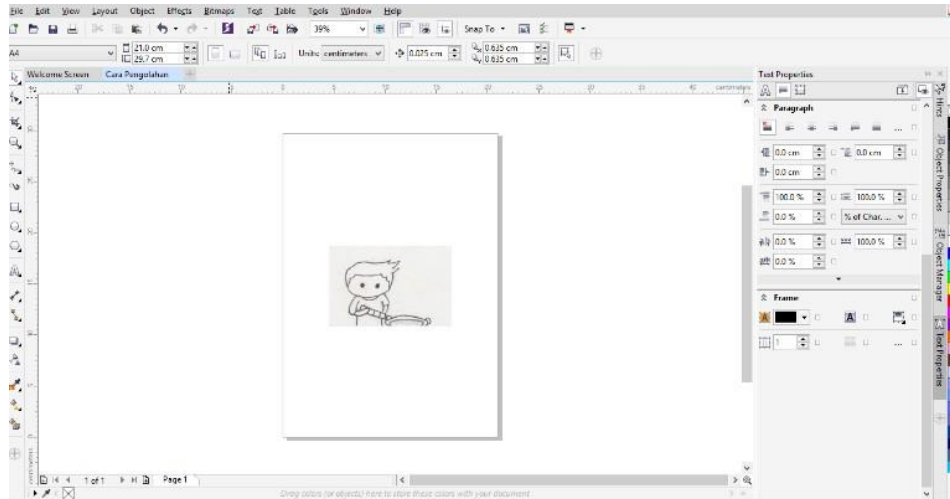


Fig 1. Corel Import

3.2 Langkah ke-2, sketsa gambar yang sudah di import masuk pada tahap layout gambar. Desain yang di buat menyesuaikan sketsa pada storyboard dengan menggunakan Rectangle tool, Ellipse tool dan Shape tool lalu diberi warna.



Fig 2. Corel Layout

3.3 Langkah ke-3, export pilih format desain yang di tentukan yaitu format AI. Karena format tersebut yang mendukung untuk masuk ke tahap animating di Adobe After Effect dan dapat memudahkan pengeditan melalui Adobe Illustrator.

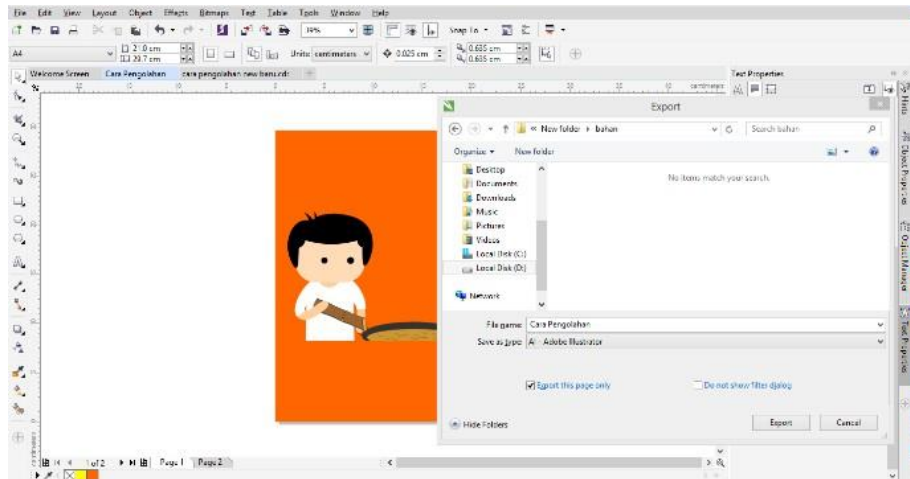


Fig 3. Corel Format AI

3.4 Langkah ke-4, proses animating pada software After Effect buat lembar project baru dengan new composition

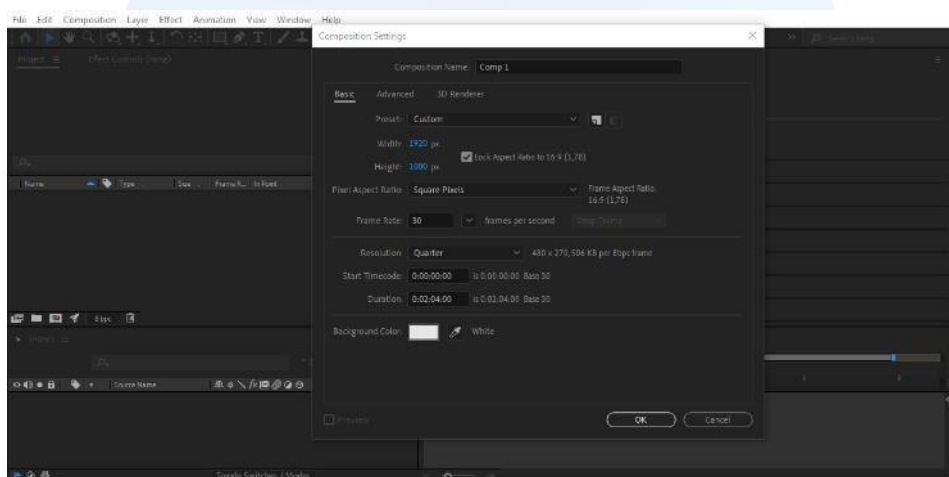


Fig 4. After Effect New Composition

3.5 Langkah ke-5, import file ai sebelumnya pada panel project. Setelah itu double klik pada file tersebut, nanti akan otomatis file tersebut memunculkan semua objek tertata rapi pada layer timeline sesuai desain layout pada Coreldraw.

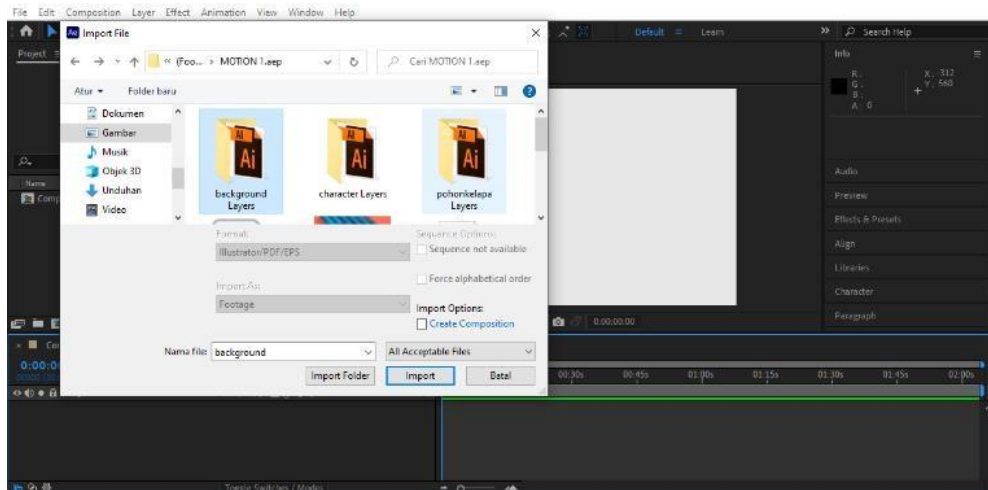


Fig 5. After Effect Import

3.6 Langkah ke-6, karakter yang dibutuhkan untuk dianimasikan masuk ke tahap animation yaitu tahap pemberian efek dengan anchor point.



Fig 6. After Effect Anchor Point

3.7 Langkah ke-7, setiap gambar yang dibutuhkan untuk dianimasikan masuk ke tahap animation yaitu tahap pemberian efek dengan anchor point atau efek pop up. Pada project dibawah objek yang dianimasikan adalah layer lampu, karakter, dan wajan.



Fig 7. After Effect Pop Up

3.8 Langkah ke-8, adalah export video. Atur panjang durasi pada timeline mengikuti durasi pada alur storyboard.

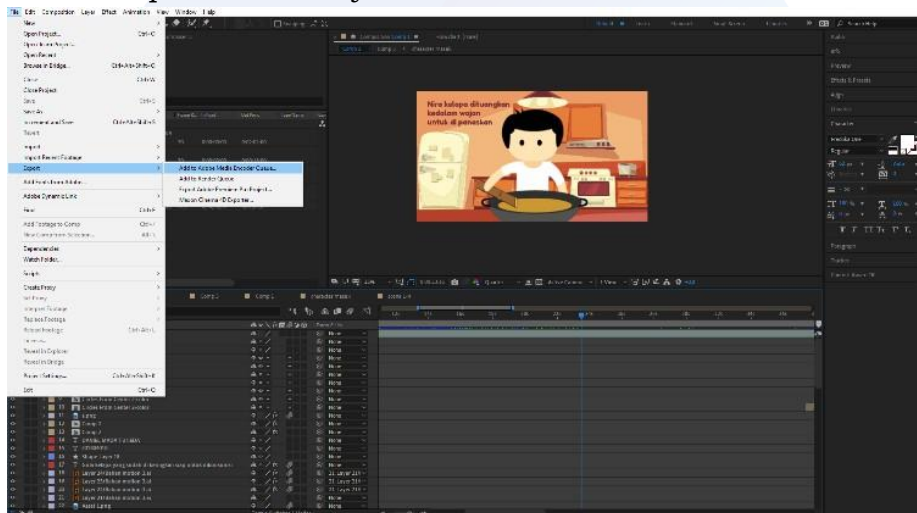


Fig 8. After Effect Export

3.9 Langkah ke-9, klik add to adobe media encoder akan muncul bagian export setting. Pilih format video H.264 atau sering disebut MP4, gunakan preset video High Quality 1080 HD dan lokasi output file. Render video dengan klik tombol hijau atau start queue. Tunggu beberapa menit untuk tahap render.

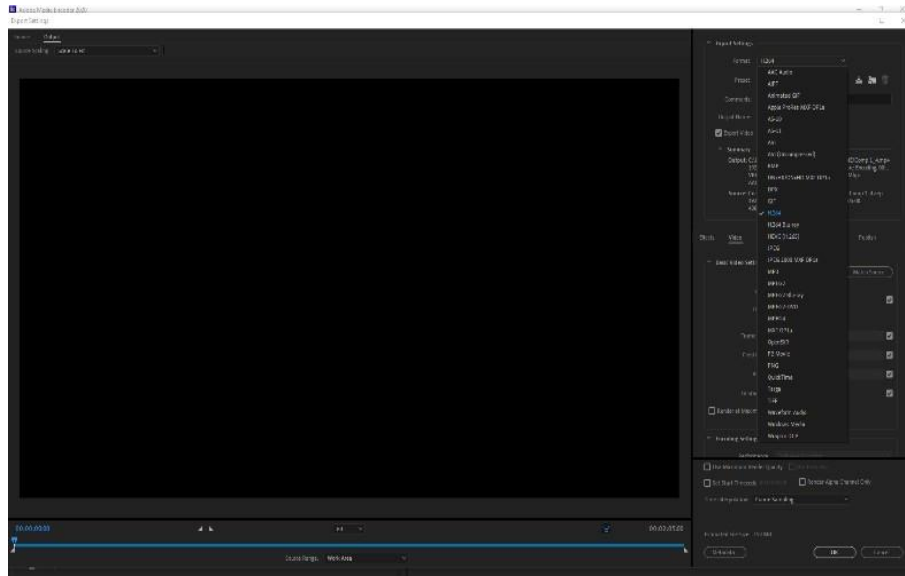


Fig 9. After Effect Render

3.10 Langkah ke-10, import semua file pada folder yang terdiri dari video *motion graphic* dan audio diantaranya adalah voice over dan backsound untuk dimasukkan ke panel project di adobe premiere.

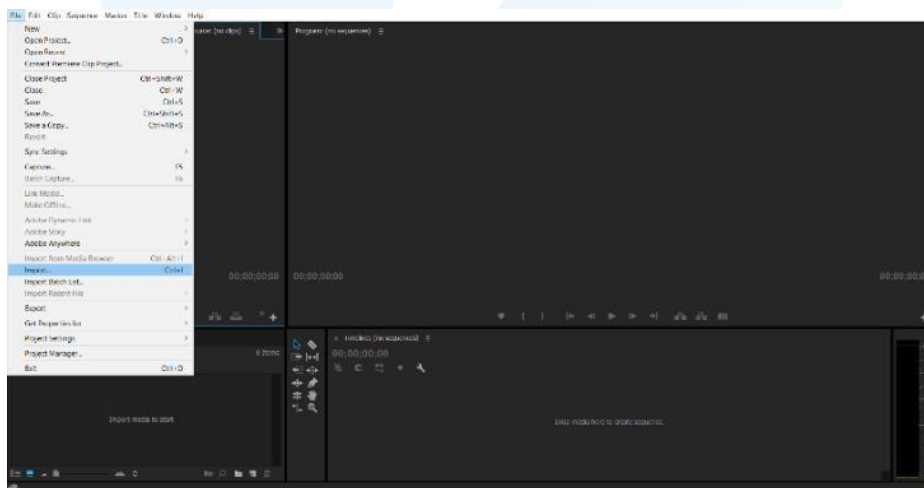


Fig 10. Premiere Import

3.11 Langkah ke-11, masukan file video *motion graphic* yang sudah di import lalu masukan ke timeline video. Tahap selanjutnya adalah menambahkan audio voice over dan backsound, posisikan suara setiap adegan pada scene video agar pesan yang disampaikan sama saat video ditampilkan.

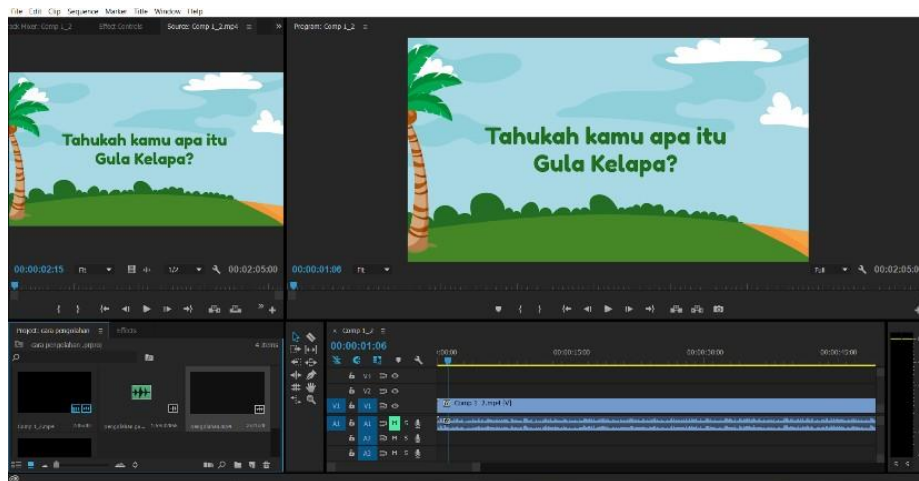


Fig 11. Premiere Timeline

3.12 Langkah ke-12, adalah export video *motion graphic*. Atur panjang durasi pada *timeline* menyesuaikan jumlah durasi *compositing* video.

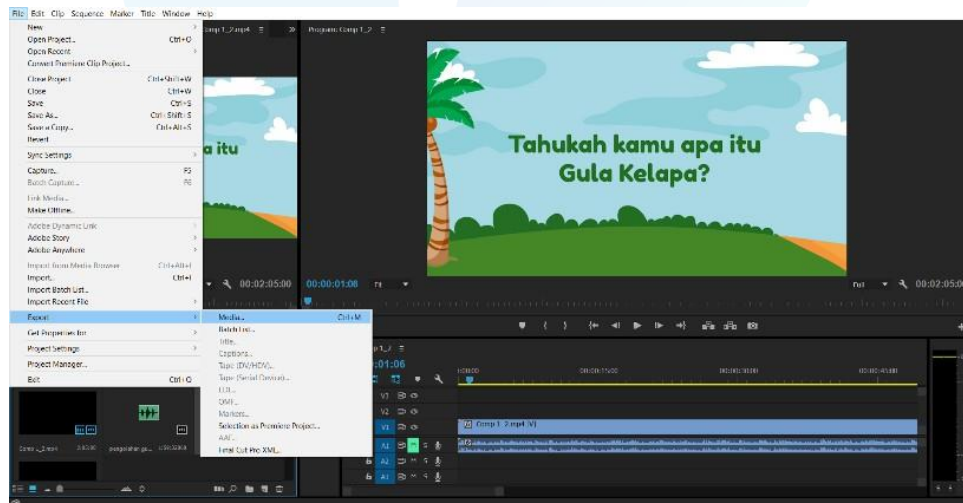


Fig 12. Premiere Export

3.13 Langkah ke-13, setelah muncul bagian export setting. Pilih format video H.264 atau sering disebut MP4, gunakan preset video High Quality 1080 HD dan lokasi output file yang ingin ditentukan. Tahap terakhir adalah rendering.

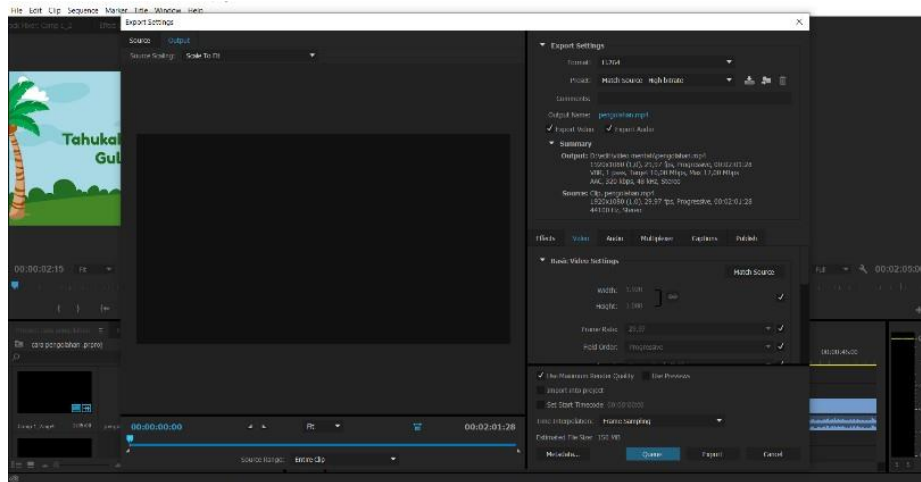


Fig 13. Premiere Render

Hasil Akhir Video *Motion Graphic*

Perancangan video *motion graphic* tentang edukasi manfaat serta cara pengolahan gula kelapa berupa format MP4 resolusi 1280x1920 pixel. Video ini akan dipublikasikan melalui media sosial yaitu Youtube. Setiap seri video *motion graphic* memiliki durasi yang berbeda beda.

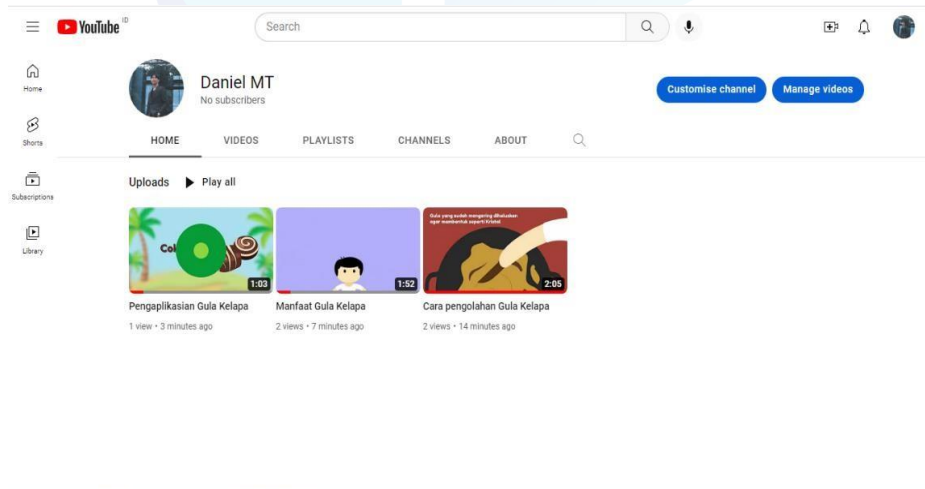


Fig 14. Upload Youtube

4. SIMPULAN

Dari perancangan video *motion graphic* mengenai perancangan *motion graphic* untuk edukasi manfaat serta cara pengolahan gula kelapa yang telah diselesaikan melalui berbagai proses perancangan. Perancangan video *motion graphic* ini merupakan salah satu upaya untuk mengedukasi masyarakat tentang manfaat dan cara pengolahan gula kelapa sehingga diharapkan masyarakat dapat mengolah sendiri dirumah. Penggunaan gaya visual flat desain yang cenderung sederhana dan dinamis sangat cocok untuk target audience, karena *audience* membutuhkan suatu akses informasi yang dapat mudah dimengerti dan dipahami.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Susie. Penderita Di Indonesia Bisa Mencapai 30 Juta Orang Pada Tahun 2030 [Internet]. kemenkes. 2022 [cited 2022 Jul 3]. Available from: <http://p2ptm.kemkes.go.id/tag/diabetes-penderita-di-indonesia-bisa-mencapai-30->
- [2] Riset Dalam Teknologi Pembelajaran K, Aldila Efendi Y, Pramono Adi E, Kediri K. JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran) PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MOTION GRAPHICS PADA MATA PELAJARAN IPA DI SDN PANDANREJO 1 KABUPATEN MALANG Article History. JINOTEP [Internet]. 2020;6(2):97–102. Available from: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/index>.
- [3] Aryani N, Everlin S. Perancangan Motion Graphic Tentang Pentingnya Semua Imunisasi Bagi Anak. Jurnal Titik Imaji [Internet]. 2019;2:29–37. Available from: <http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/>
- [4] Indriasari S, Hutagalung BN. Pembuatan Motion Graphic untuk Media Sosialisasi Pemanfaatan Limbah Sisa Hasil Pertanian. MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika dan Rekayasa Komputer. 2020;20(1):203–12.
- [5] Rizal M, Butsiarah B, Pahany MA. Perancangan Animasi Motion Graphic Sebagai Media Promosi Stmik Akba. Journal of Information System Management (JOISM). 2021;3(2): 36– 43.