

BAB II DATA & ANALISA

II.1 Data Objek

A. Suku baduy

Suku baduy merupakan salah satu suku di Indonesia yang sampai sekarang masih mempertahankan nilai-nilai budaya dasar yang dimiliki dan diyakininya, ditengah-tengah kemajuan peradaban di sekitarnya, mereka memiliki prinsip hidup cinta damai, tidak mau berkonflik, serta taat pada tradisi dan hukum adat. Adat, budaya, dan tradisi masih kental mewarnai kehidupan masyarakat baduy. Ada tiga hal utama yang mewarnai keseharian mereka, yaitu sikap hidup sederhana, bersahabat dengan alam yang alami, dan spirit kemandirian. Kesederhanaan merupakan titik pesona yang lekat pada masyarakat baduy. Hingga saat ini masyarakat baduy masih berusaha tetap bertahan pada kesederhanaannya di tengah kuatnya arus modernisasi dalam berbagai hal. Bagi mereka kesederhanaan bukanlah kekurangan atau ketidakmampuan, akan tetapi menjadi bagian dari arti kebahagiaan yang sesungguhnya.



Gambar 1. Gambaran Masyarakat Baduy
<https://plus.kapanlagi.com/uniknya-suku-baduy-turun-gunung-hadiri-puncak-exciting-banten-lho-b19221.html>

Diakses pada: 11 April 2020

Di tengah kehidupan modern ini yang serba menggunakan listrik, kendaraan bermotor, gadget dan hiburan yang lainnya masyarakat baduy masih tetap berpegang teguh pada kesederhanaanya, tidak ada sentuhan modernisasi disana segala sesuatu di hasilkan oleh mereka sendiri, seperti makanan, pakaian, dan kebutuhan mereka sehari hari, kesederhanaan dan toleransi terhadap lingkungan disekitarnya adalah ajaran utama masyarakat baduy, segala yang alami, berhubungan dengan alam adalah sahabat bagi masyarakat baduy, lingkungan tempat mereka pun tidak di jangkau oleh transportasi modern, dan terpencil di tengah-tengah bentang alam pegunungan, perbukitan rimbun, serta hutan, lengkap dengan sungai dan anak sungai juga hamparan kebun, ladang.



Gambar 2. Lingkungan Alami Suku Baduy

<https://twitter.com/adawiyahriwan/status/1046915871002640384/photo/1>

Diakses pada: 19 Juni 2020

B. Letak Geografis Suku Baduy

Wilayah suku baduy secara geografis terletak pada koordinat $6^{\circ}27'27''$ - $6^{\circ}30'0''$ LU dan $108^{\circ}3'9''$ – $106^{\circ}4'55''$ BT. Mereka bermukim tepat di kaki pegunungan Kendeng di desa Kanekes, Kecamatan Leuwidamar, Kabupaten Lebak-Rangkasbitung, Banten. Berjarak sekitar 40 km dari kota Rangkasbitung.



Gambar 3. Desa Tempat Tinggal Suku Baduy

<https://www.pemburuombak.com/berita/nasional/item/1291-wisata-banten-yang-cocok-untuk-pemburu-ombak-pecinta-alam-dan-budaya>

Diakses pada: 18 Juni 2020

Wilayah yang merupakan bagian dari pegunungan Kendeng dengan ketinggian 300 – 600m di atas permukaan laut (DPL) mempunyai topografi berbukit dan bergelombang dengan kemiringan tanah rata-rata mencapai 45°, yang merupakan tanah vulkanik (dibagian utara), tanah endapan (dibagian tengah), dan tanah campuran (dibagian selatan) dengan suhu rata-rata 20° C. Orang baduy juga menyebut dirinya sebagai orang Kanekes, karena berada di desa Kanekes. Perkampungan mereka berada di sekitar aliran sungai Ciujung dan Cikanekes di pegunungan Kendeng, atau sekitar 172 km sebelah barat ibu kota Jakarta dan 65 km sebelah selatan ibukota serang, jadi disimpulkan bahwa Desa Kanekes jauh dari pusat kota atau pusat keramaian. (Permana dalam FISE UNY, 2001: 2)



Gambar 4. Letak Geografis desa Kanekes Baduy
<https://www.google.co.id/maps/place/Kanekes,+Leuwidamar,+Kabupaten+Lebak,+Banten/@-6.6453287,106.2050354,13z>
Diakses pada: 11 April 2020

C. Sistem Kemasyarakatan

Masyarakat baduy tinggal secara mengelompok pada suatu kampung dan menyebar di wilayah desa Kanekes. Ada dua kelompok besar pemukiman masyarakat baduy, yaitu kelompok baduy dalam dan kelompok baduy luar. Kelompok yang berada di baduy luar disebut masyarakat “penamping” yang artinya adalah pendamping, karena mereka bermukim di bagian luar wilayah baduy dan mendampingi masyarakat baduy dalam.

Dalam berpakaian baduy dalam dan baduy luar memiliki ciri berpakaian yang berbeda, untuk baduy dalam memakai baju lengan panjang yang disebut jamang sangsang, karena cara memakainya hanya disangsangkan atau dilekatkan di badan. Desain baju sangsang hanya dilobangi/dicoak pada bagian leher sampai bagian dada saja. Potongannya tidak memakai kerah, tidak pakai kancing dan tidak memakai kantong baju. Warna busana mereka umumnya adalah serba putih. Pembuatannya hanya menggunakan tangan dan tidak boleh dijahit dengan mesin. Bahan dasarnya pun harus terbuat dari benang

kapas asli yang ditenun. Bagian bawahnya memakai kain serupa sarung warna biru kehitaman, yang hanya dililitkan pada bagian pinggang. Agar kuat dan tidak melorot, sarung tadi diikat dengan selempang kain. Mereka tidak memakai celana, karena pakaian tersebut dianggap barang tabu. Selain baju dan kain sarung yang dililitkan tadi, kelengkapan busana pada bagian kepala menggunakan ikat kepala berwarna putih pula. Ikat kepala ini berfungsi sebagai penutup rambut mereka yang panjang. Pakaian baduy dalam yang bercorak serbaputih polos itu dapat mengandung makna bahwa kehidupan mereka masih suci dan belum terpengaruh budaya luar.



Gambar 5. Ciri Berpakaian Suku Baduy Dalam
<https://travelingyuk.com/fakta-unik-suku-baduy/276470>
Diakses pada: 18 Juni 2020

Adapun pakaian baduy luar, mereka mengenakan baju yang bernama kempret berwarna hitam. Ikat kepalanya berwarna biru tua dengan corak batik. Desain bajunya terbelah dua sampai ke bawah, seperti baju yang biasa dipakai khalayak ramai. Sedangkan potongan bajunya menggunakan kantong, kancing dan bahan dasarnya tidak diharuskan dari benang kapas murni. Untuk bagian bawahnya

menggunakan celana hitam, Kadang juga mereka menggunakan pakaian modern seperti kaos oblong dan celana jeans. Cara berpakaian suku baduy luar Panamping memang ada sedikit kelonggaran bila dibandingkan dengan Baduy Dalam. Terlihat dari warna, model ataupun corak busana baduy luar menunjukkan, bahwa kehidupan mereka sudah terpengaruh oleh budaya luar.

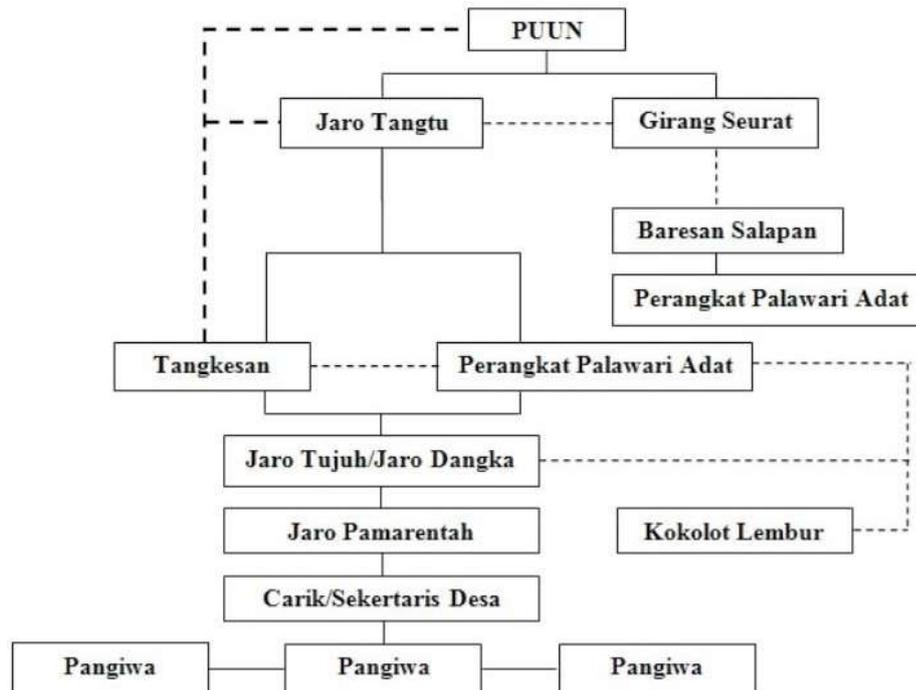


Gambar 6. Ciri Berpakaian Suku Baduy Luar

https://www.facebook.com/officialputeriindonesia/photos/bc.Abp8HRV67_Gl0mkJoWZn

Diakses pada: 18 Juni 2020

Struktur kepemimpinan kelompok baduy dalam disebut masyarakat tangtu merupakan kelompok tertinggi, sehingga pemimpin tertinggi dalam sistem adat baduy disebut puun yang ada ditiga kampung baduy dalam. Jabatan puun ini berlangsung secara turun temurun meski tidak otomatis dari bapak ke anak, tetapi bisa ke saudara puun lainnya yang dianggap memiliki kemampuan untuk menjadi pemimpin. Tidak ada batasan waktu untuk puun menjabat sebagai pemimpin tertinggi masyarakat baduy, hanya didasarkan pada pada batas kemampuannya untuk memimpin. Dalam pelaksanaannya sehari hari dalam sistem adat dilaksanakan oleh jaro tangtu di masing-masing kampung di baduy dalam, sedangkan di baduy luar dipimpin oleh jaro. Urusan puun lebih banyak untuk dunia gaib sedangkan jaro tungtu lebih banyak dengan urusan duniawi.



Gambar 7. Struktur Pemerintahan suku baduy

<http://www.wacana.co/2015/10/baduy/>

Diakses pada: 13 April 2020

D. Sistem Bahasa

Dalam percakapan sehari-hari, suku baduy memakai bahasa Sunda dialek Banten. Tapi untuk masyarakat baduy luar sudah banyak yang mampu berbicara bahasa Indonesia dengan baik. Hanya saja, mereka memperoleh kemampuan tersebut bukan melalui sekolah atau pendidikan formal. Sampai saat ini, baik masyarakat baduy luar maupun baduy dalam tidak mengenal tulisan. Segala macam adat istiadat dan peraturannya hanya disampaikan dari mulut kemulut saja. Hal ini berlangsung zaman nenek moyang mereka hingga sekarang. Orang baduy biasanya berbicara dengan nada tinggi, dalam bahasa Sunda, nada yang tinggi itu terdengar kasar. Dalam keadaan marah orang Sunda akan berbicara dengan nada tinggi. Oleh sebab itu, mereka yang bukan orang baduy menyebut bahasa Sunda baduy adalah kasar.

E. Sistem Religi dan Tradisi berladang

Baduy adalah masyarakat yang meyakini Nabi Adam sebagai leluhur mereka dan mengklaim bahwa mereka adalah suku tertua didunia. Seluruh keyakinan itu mereka namakan Agama Islam Sunda Wiwitan. Menurut mereka, agama ini adalah ajaran khusus yang diperuntukan untuk kesukuan mereka tidak untuk disebarkan kepada masyarakat luar. Ajaran ini meyakini adanya Allah dan Nabi Adam sedangkan Nabi lainnya dianggap saudara dan secara khusus Nabi Muhammad dianggap sebagai nabi penyempurna ajaran di dunia. Kepercayaan ini juga menganggap arah selatan sebagai arah yang suci. Masyarakat baduy percaya bahwa semakin ke selatan suatu tempat maka semakin sakral pula tempat itu.

Pandangan hidup umat Sunda Wiwitan berpedoman pada pikukuh, aturan adat mutlak. Pikukuh adalah aturan dan cara bagaimana seharusnya (wajibnya) melakukan perjalanan hidup sesuai amanat karuhun, nenek moyang. Pantangan/tabu/larangan dalam istilah baduy adalah "buyut"; dalam Bahasa Sunda umum disebut cadu atau pamali (terlarang). Buyut adalah tindakan yang melanggar pikukuh, yang erat berkaitan dengan kepercayaan, maka pengertian buyut sama dengan "haram" dalam Islam.

Menurut Gama (1988:122), buyut titipan dari nenek moyang' masyarakat baduy, meliputi :

<i>Buyut nu dititipkeun ka puun</i>	<i>(buyut yang dititipkan pada puun)</i>
<i>nagara satelung puluh telu</i>	<i>(negara tiga puluh tiga)</i>
<i>bagawan sawidak lima pancar</i>	<i>(sungai enam puluh lima)</i>
<i>pancar salawe nagara</i>	<i>(pusat dua puluh lima negara)</i>
<i>gunung teu beunang dilebur</i>	<i>(gunung tidak boleh digempur)</i>
<i>lebak teu meunang diruksak</i>	<i>(lembah tidak boleh dirusak)</i>
<i>larangan teu meunang dirempak</i>	<i>(tabu tidak boleh dilanggar)</i>

<i>buyut teu meunang dirobah</i>	(patokan/adat tidak boleh diubah)
<i>lojorteu meunang dipotong</i>	(panjang tidak boleh dipotong)
<i>pondok teu meunang disambung</i>	(pendek tidak boleh disambung)
<i>nu lain kudu dilainkeun</i>	(yang lain harus dipandang lain/ kepunyaan orang lain jangan diaku milik sendiri)
<i>nu ulah kudu diulahkeun</i>	(yang dilarang harus dilarang/yang tidak boleh jangan dibolehkan)
<i>nu enya kudu dienyakeun</i>	(yang benar harus dibenarkan)
<i>mipit kudu amit</i>	(mengambil harus pamit)
<i>ngala kudu menta ngeduk cikur kudu mihatur</i>	(mengambil kencur harus memberi tahu sang pemilik atau penanam kencur).
<i>nyokel jahe kudu micarek</i>	(mencungkil jahe harus memberi tahu)
<i>ngagedag kudu bewara</i>	(mengguncang pohon supaya buahnya berjatuhan harus memberi tahu atau memberi tahu dahulu)
<i>nyaur kudu diukur</i>	(bertutur harus dipikirkan dulu)
<i>nyabda kudu diunggang</i>	(berkata harus dipikirkan supaya tidak menyakitkan)
<i>ulah ngomong sageto-geto</i>	(jangan berbicara sembarangan)
<i>ulah lemek sadaek-daek</i>	(jangan berucap seenaknya)
<i>ulah maling papanjingan</i>	(jangan mencuri walaupun ke- kurangan)



Gambar 8. Amanat Buyut/ Pikukuh
<http://www.wacana.co/2015/10/baduy/>
Diakses pada: 19 Juni 2020

Pikukuh ini merupakan orientasi, konsep-konsep dan aktifitas-aktifitas religi masyarakat baduy. Orientasi pikukuh dilaksanakan oleh umat Sunda Wiwitan untuk tiga amalan. Pertama, ngabara-tapa-keun, amalan tapa terhadap inti jagat dan dunia. Tapa bukan melakukan samadi atau tirakat berdiam diri di tempat sunyi, tetapi melakukan “banyak kerja dan sedikit bicara”. Sebab itu, tapa baduy adalah bekerja di ladang. Berladang diamalkan bukan hanya sekadar menanam padi, melainkan juga sebagai amalan ajaran agama. Kedua, ngare-remo-keun, amalan menghormati dengan mengawinkan Nyi Pohaci Sanghyang Asri (Dewi Padi) dengan bumi. Amalan kedua ini merupakan ajaran agama Sunda Wiwitan. Ketiga, amalan mengekalkan pikukuh dengan melaksanakan semua aturan yang ada (Permana, 2006: 40-41).

Masyarakat baduy adalah masyarakat yang menganut pola hidup sederhana yang secara mandiri berusaha memenuhi segala kebutuhan hidupnya. Masyarakat baduy hidup sebagai peladang murni, Orang-orang baduy, laki-laki, wanita, orang tua dan anak-anak adalah peladang sejati. Hidup dan

matinya akrab dengan tanah, dengan ladangnya. Sejak hari gelap, sebelum matahari terbit, telah bergelut dengan tanah di perladangannya. Cuaca panas terik, mereka lewati di tengah ladang. Setelah matahari terbenam di ufuk barat, baru mereka meninggalkan ladangnya.



Gambar 9. Ladang Tempat Bercocok Tanam
<http://rinaagtiana.blogspot.com/2016/11/suku-baduy.html>
Diakses pada: 19 Juni 2020

Berladang atau yang biasa disebut ngahuma oleh masyarakat baduy adalah suatu sistem/pola pertanian yang mengubah hutan alam menjadi hutan garapan, dengan tujuan menghasilkan kebutuhan pangan yang direncanakan. Proses itu berlangsung secara perputaran (siklus). Dari kebun baduy dalam, setiap harinya dapat mengeluarkan berkuintal-kuintal hasil kebun, seperti pisang, petai, durian dan gula aren. Hasil pertanian itu mengalir ke desa-desa sekitar, bahkan sampai ke RangkasBitung, Ibu Kota Kabupaten Lebak.



Gambar 10. Hasil Kebun Suku Baduy

<http://rinaagtiana.blogspot.com/2016/11/suku-baduy.html>

Diakses pada: 19 Juni 2020

Berladang dipandang merupakan kewajiban pokok bagi setiap warga baduy dan tidak boleh ditinggalkan mengingat berladang juga merupakan salah satu tradisi adat setara dengan bentuk ibadah sesuai keyakinan ajaran Sunda Wiwitan. Terdapat beberapa aturan yang tidak boleh dilakukan oleh masyarakat baduy pada saat memulai berladang, antara lain: tong ngabulak-balik taneuh (jangan membolak-balikan tanah); ngebon kudu nurut ka puun (berkebun harus mematuhi puun); ngebon kudu babarengan (berkebun harus sama-sama); dan taneuh tong dirusak (tanah jangan dirusak). Pada saat memulai membuat ladang, masyarakat baduy tidak menggunakan cangkul. Tanah yang digunakan untuk menanam tidak dicangkul dan dibolakbalik, tetapi hanya membuat lubang di tanah tersebut. Untuk menanam, mereka hanya menggunakan tugal, yaitu sejenis batang pohon yang dibuat runcing di ujungnya untuk membuat lubang di tanah yang digunakan untuk menanam padi.



Gambar 11. Menanam menggunakan tugal
<https://foto.kompas.com/photo/read/2017/10/26/150902188427e/1/Ikuti-Penghitungan-Adat-Suku-Baduy-Menanam-Padi-Hari-Ini>
Diakses pada: 19 Juni 2020

Masyarakat baduy pada saat berladang sama sekali tidak mengubah bentuk tanah ladang. Mereka tidak berani merusak bentuk asli tanah karena mereka percaya tanah adalah titipan dari para leluhur mereka dan harus tetap dijaga. Ungkapan larangan tersebut dipercaya ketika tidak mengubah bentuk tanah akan terhindar dari bencana alam seperti banjir ataupun longsor. Mereka tidak saling mendahului dalam berladang. Selain itu, tidak diperbolehkan membuat sawah, tempat berladang pun harus berdasarkan aturan atau ketentuan puun dan sama sekali tidak dibolehkan membuka ladang di leuweung titipan, *leuweung titipan* adalah kawasan hutan yang sama sekali tidak boleh ditunggu oleh manusia. Kata *titipan* merupakan amanat dari Tuhan (*Gusti Nu Kawasa*) dan para leluhur (*karuhun*) untuk dijaga keutuhannya. Ungkapan larangan ini selaras dengan prinsip masyarakat baduy yang senantiasa menjaga keselarasan dengan alam. Dalam kehidupan sehari-hari, masyarakat baduy mempunyai pikukuh (tradisi) yang mengatur gaya hidup masyarakat baduy sehingga proses kehidupan berjalan alami (Garna, 1985).

II.2 Analisa Objek dan Target Audience

A. Metode Analisis 5W+1H

1) *What* (Seperti apa perancangannya)

Perancangan ini akan memakai media *motion graphic*, *motion graphic* merupakan percabangan dari seni desain grafis yang merupakan gabungan dari, ilustrasi, tipografi, audio visual, videografi yang menggunakan teknik animasi. *motion graphic* yang akan dibuat memuat informasi mengenai kehidupan dan tradisi suku baduy, untuk menambah pengetahuan bagi generasi z.

2) *Who* (Siapa audiensnya)

Target utama dari perancangan ini adalah kalangan muda yaitu generasi z, menurut merriam webster mendefinisikan generasi z sebagai generasi yang lahir pada akhir 1995-an dan awal 2005-an.

3) *Where* (Dimana ditayangkan?)

Karena target perancangan ini adalah kalangan generasi z yang familiar dengan media-media mainstream maka *motion graphic* ini akan ditayangkan di instagram dan youtube, untuk instagram *motion graphic* diupload dengan fitur stories dengan menampilkan thumbnail video yang selanjutnya akan di direct melalui caption berupa link yang terhubung pada video yang telah diupload melalui youtube.

4) *When* (Kapan *motion graphic* ini ditayangkan)

Motion graphic tentang perancangan kehidupan dan tradisi suku baduy ini akan diterbitkan setelah semua proses yang dikerjakan telah selesai dibuat.

5) Why (Mengapa *motion graphic*)

Dipilihnya *motion graphic* karena media ini dapat menyampaikan data atau informasi yang rumit menjadi lebih mudah dimengerti, serta media *motion graphic* sesuai dengan *behaviour* di kalangan generasi z yang akrab dengan gadget dan aktif dalam bermedia sosial seperti instagram dan youtube.

6) How (Bagaimana merancangnya?)

Perancangan *motion graphic* dibagi menjadi 3 proses pengerjaan, yaitu, pra-produksi, produksi dan pasca produksi. Pada proses pra-produksi, akan dirancang dengan konsep *motion* mulai dari gaya visual dan studi visual termasuk skrip, cerita dan *storyboard*. Proses yang kedua yaitu produksi pada proses ini apa yang dikonsepskan pada pra-produksi di realisasikan menjadi *motion graphic* dengan menggunakan bantuan software *adobe illustrator*, *photoshop* yang selanjutnya akan di gerakan menggunakan software *adobe after effect*. Proses ketiga yaitu pra-produksi dibagian ini *motion graphic* yang sudah berupa video di *upload* untuk dipublikasikan melalui media instagram dan youtube.

B. Target audies

1) Geografis

Target audiens menurut geografis disini adalah daerah tempat yang menjadi sasaran untuk penayangan video edukasi ini

Daerah sasaran : Kab. Tangerang

2) Demografis

Target audiens Demografis tayangan video *motion graphic* ini adalah:

- a) Usia : 18-25
- b) Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- c) Status Sosial : Menengah dan menengah atas

3) Psikografis

a. *Behaviour* (Tingkah Laku) ini adalah:

- Melek akan dunia digital
- Gemar mengikuti trend masa kini
- Gemar dengan unsur visual
- Terbuka dengan informasi yang dia terima

b. Minat

- Memiliki antusias yang tinggi terhadap suatu hal

c. Sikap dan Opini

- Kurang peduli tentang budaya yang mereka punya
- Memiliki rasa ingin tahu
- Aktif

II.3 Referensi Perancangan

- A. Judul : *What happened before history? Human origins*
Pembuat : Kurzgesagt – in a Nutshell
Deskripsi Cerita : *Motion graphic* ini menceritakan tentang masa lalu manusia mulai dari awal mula kehidupan manusia dari nenek moyang hingga sampai era modern seperti sekarang ini, apa saja yang manusia lakukan dan bagaimana mereka bertahan hidup.
Keterangan :

- a. Cerita dan visual mudah dipahami
- b. Transisi antar scene terlihat menarik
- c. informasi mudah dipahami oleh berbagai kalangan
- d. pergerakan *flow* dinamis mengikuti *voice over* dan *sound*



Gambar 12. *Human Origin Motion Graphic*

https://www.youtube.com/watch?v=dGiQaabX3_o&list=PLiESgORMFebO82w59Y7Ibypz5OkU8gCd&index=2&t=80s

Diakses pada: 18 April 2020

- B. Judul** : Kenali sempadan lebih jauh
- Pembuat** : Monoponik Studio
- Deskripsi Cerita** : Menceritakan tentang sempadan sungai di wilayah indonesia yang mana di beberapa tempat menjadikan sempadan sebagai wilayah padat penduduk hal ini yang dapat menimbulkan beberapa masalah, dan tujuan *motion graphic* ini adalah sebagai edukasi bagi masyarakat indonesia tentang wilayah sempadan agar mereka paham mengenai sempadan.
- Keterangan** :
- a. Visual dan pergerakan terlihat simple
 - b. Informasi yang di sampaikan jelas dan tidak berbelit

- c. Suara *voice over* memberikan karakter visual menjadi lebih hidup



Gambar 13. Screenshoot *Motion Graphic* “Kenali Sempadan lebih jauh”
https://www.youtube.com/watch?v=6cUHvI_pvb8&t=228s
Diakses pada: 25 April 2020

II.4 Landasan Teori

A. *Motion Graphic*

Saat ini, *motion graphic* telah menjadi salah satu aplikasi yang telah banyak digunakan. Menurut beberapa ahli, mereka mempunyai pengertian tentang *motion graphic*, diantara lain:

1. *Motion graphic* adalah grafik yang menggunakan *footage* dari video atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi dari *motion* atau gerakan dan biasanya di kombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam projek multimedia (Betancourt, 2012).
2. Seni dari *motion graphic* adalah kedinamisan dari nama yang diberikan memberikan kehidupan kepada gambar dan tulisan dan

merekam mereka menjadi sebuah pesan yang ingin di sampaikan kepada penontonnya. *Motion graphics* adalah teks, gambar, atau kombinasi dari keduanya yang bergerak dalam ruang dan waktu, menggunakan pergerakan dan ritme untuk mengkomunikasikannya. *Motion graphics* digunakan dalam tv dan film untuk membantu memperkenalkan ceritanya (Gallagher dan Paldy, 2007, hlm. 3).

3. *Motion graphics* adalah kepuasan dalam mengeksekusi ide dengan campuran yang tepat antar gambar dan suara yang menyentuh emosi dan dapat menggerakkan seseorang (Dickinson, 2010).

A. Produksi

Menurut Slembrouck (2012), ada beberapa proses produksi dalam *motion graphic*, antara lain:

1. Konsep awal merupakan apa yang akan diceritakan video tersebut dan mengidentifikasi sebuah ide yang akan ditonton oleh penonton, dan menggambarkan point-point yang membantu.

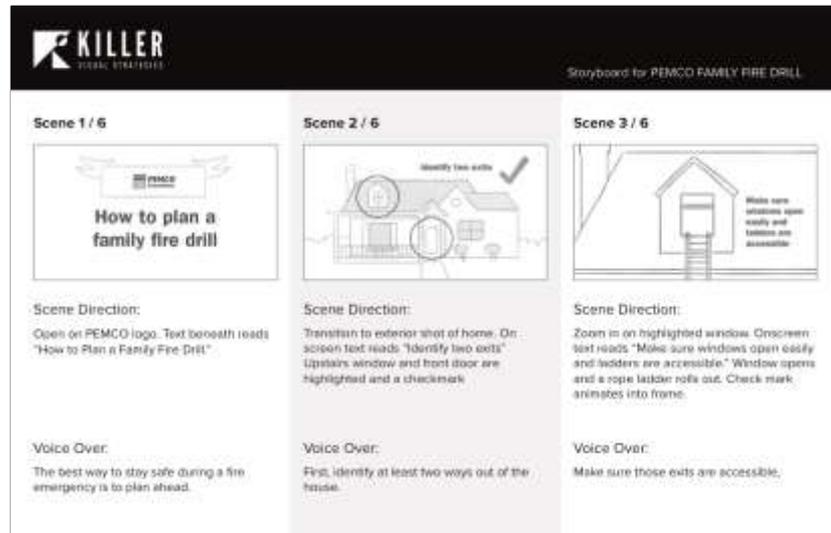
2. *Script Writing*/Penulisan Naskah

Dimulai dari gambaran kasar dari narasi cerita, yang dimana kemudian akan diterjemahkan secara objek visual dan pergerakan, voice over, efek suara, dan musik. Akan sangat membantu dimengerti apabila penunjukan emosional dan keyakinan adalah faktor yang signifikan dalam membawa penonton kedalam aksi. Semua haruslah diperhitungkan

3. *Storyboard*

Ini adalah langkah awal untuk membuat visual dan suara dimana berdasarkan koresponden dari skrip. Gambaran dari semua momen yang diperlukan dalam skrip, yang dikenal sebagai "*Style Frame*". Lalu tuliskan deskripsi singkat dari

scene dan semua narasi, suara, atau teks yang diperlukan dalam moment tersebut.



Gambar 14. Contoh *Storyboard*

<https://killervisualstrategies.com/blog/what-is-a-storyboard-why-does-every-motion-graphic-need-one.html>

Diakses pada: 18 April 2020

4. Sound (*Voiceover*, Musik dan, *Sound Effect*)

Voiceover lazimnya melibatkan proses casting sama seperti memilih aktor untuk pertunjukan TV, dimana akan diaudisi dengan merekam suara saat mereka membaca skripnya. Suara aktor tersebut mungkin akan berulang kali melalui pembacaan yang berulang-ulang karena perubahan intonasi, mood, dan ketebalan suaranya.

5. Animasi

Proses animasi ini, dimana semua bagian-bagian mulai digabungkan bersama. Animator akan mencoba melakukan animasi secara satu atau dua gaya gambar dalam melalui gaya visual yang ditentukan. Ini merupakan draft kasar dan kesempatan untuk mendapatkan feedback sebelum pekerjaan

animasi sebenarnya dikerjakan dan meminimalisir juga banyaknya refesi nantinya. Setelah itu barulah animasi dibuat secara penuh. Komisioner akan melihat keseluruhan draft dari animasi termasuk *voiceover*, dan adanya kemungkinan mereka melakukan perubahan kecil. Setelah animasi diselesaikan, waktu akhir, *voiceover*, musik dan suara akan dimasukkan dan perlahan diletakan untuk melengkapi proyek tersebut.

1. Konsep Dasar *Motion Graphic*

Dalam buku *motion graphic design applied history and aesthetic*, Jon Krasner (2008:137)[6] mengatakan bahwa motion adalah bahasa universal, setiap gerakan mempunyai dampak dan memilih metode untuk memindahkan elemen dalam sebuah layar akan meningkatkan maknanya. Penggunaan motion graphic membantu untuk menyederhanakan pesan dari isi yang dibawa oleh data utama. Memecah seluruh data ke dalam beberapa bagian benar-benar membantu untuk menyajikan informasi dalam bagian kecil tapi pada akhirnya itu adalah cara yang menarik dan sederhana untuk menunjukkan informasi. Untuk membuat *motion graphic* yang efektif menurut Krasner (2008)[6] diperlukan beberapa pertimbangan seperti yaitu :

1. *Spatial*

Pertimbangan ruang seperti posisi, ukuran, arah acuan, arah gerakan, gerakan yang dipengaruhi gerakan lainnya, hubungan pergerakan dengan batas-batas frame, faktor-faktor tersebut penting untuk dipertimbangkan ketika proses koreografi animasi. Selain itu, gerakan frame yang diciptakan oleh fisik atau simulasi kamera dapat menentukan bagaimana ruang yang dilihat dan ditafsirkan dalam *environment* digital.

2. *Temporal*

Pertimbangan temporal terdiri dari waktu dan *velocity*. Koreografi motion memerlukan pemahaman mendasar tentang bagaimana waktu diukur. Tergantung pada apakah yang sedang merancang untuk film, video, atau media digital, masing-masing format memiliki standar sendiri untuk mengukur waktu. *Velocity* adalah kecepatan di mana unsur-unsur bergerak atau berubah dari waktu ke waktu dan ruang. Ini adalah faktor yang menentukan cukup dalam mencapai dinamis, animasi manusia hidup. Seperti arah, kecepatan dapat linear atau nonlinear. Gerakan linier dapat diterapkan untuk presentasi *motion graphic* yang dimaksudkan untuk melihat cairan atau mekanis. Sedangkan gerakan nonlinear biasanya diperuntukan makhluk hidup. Dalam motion graphic, teknik gerakan lambat dan cepat, *reverse*, *playback*, dan *freeze-frame* yang efektif untuk menekankan dan melebih-lebihkan tindakan. Mereka juga dapat mendukung irama yang mendasari, berkontribusi terhadap suasana hati, dan mengubah pengertian kita tentang waktu obyektif dan subyektif.

3. *Live Action*

Faktor-faktor yang harus dipertimbangkan ketika bekerja dengan live-action konten termasuk bentuk atau konteks proyek property film, dan sifat sinematik, seperti *tone*, *contrast*, *lighting*, *depth offield*, *focus*, *camera angle*, *shot size*, dan *mobile framing*.

4. *Typographic*

Peran tipografi ekspresif kinetik adalah untuk mewakili konsep di format visual. Dapat menyampaikan emosi melalui dampak grafis yang unik dan gerakan dalam ruang.

Dalam perancangan ini media yang digunakan adalah media motion graphic karena media ini cukup dekat dengan psikografis target audiens yaitu generasi z, motion graphic ini akan ditayangkan di instagram dan youtube yang mana media tersebut sangat akrab bagi kalangan generasi z yang melek akan dunia digital

B. Flat Desain

Menurut Jerry Cao, (2015: 14-15) Flat desain merupakan istilah yang diberikan untuk gaya desain yang menonjolkan aspek pendekatan karakter minimalism (kesederhanaan), *usefulness* (kegunaan), *cleanliness* (kerapian). Flat desain lebih tampak sederhana dengan efek dua dimensi yang tampak seolah layer demi layer (lapisan) mengangkat dari halaman dan masing-masing elemen mempunyai warna yang kontras dengan desain sesederhana mungkin, serapi mungkin, dan tampak sangat jelas pesan apa yang hendak dikomunikasikan. Dengan berbagai sifat di atas, tampak bahwa flat desain merupakan gaya design yang efisien, menarik, rapi, cepat untuk dipahami dan relevan untuk waktu yang cukup lama.



Gambar 15. Ilustrasi flat design
<https://graphicmama.com/blog/flat-design-character-inspirational-examples/>
Diakses pada: 03 Mei 2020

Cousins, (2013: 8) mengatakan bahwa ada lima prinsip dalam sebuah flat design, yaitu :

1. *No added effect Flat*

design menggunakan gaya 2 dimensi. Konsepnya adalah tidak ada *drop shadows, bevels, embossing, gradients*, atau untuk menambah kedalaman, dan jikalau ingin menggunakan effect-effect tersebut pada sebuah objek presentasinya tidak terlalu mendominasi dari objek tersebut.

2. *Simple elements Flat*

design menggunakan banyak elemen yang sederhana, seperti tombol dan ikon. Desainer sering menempel bentuk sederhana, seperti persegi panjang, lingkaran atau kotak dan memungkinkan setiap bentuk untuk berdiri sendiri. Bentuk tepi bisa sangat tajam dan persegi atau mencakup kelengkungan.

3. *Focus on typography*

Karena sifat sederhana dalam flat design maka sebuah tipografi menjadi sesuatu yang penting. Jenis tipografi sangat berpengaruh pada sebuah desain, harus sesuai dengan tema desain secara keseluruhan.

4. *Focus on color*

Warna adalah hal yang penting dalam flat design. Palet warna untuk flat design sering mengandung lebih banyak warna. Sementara kebanyakan palet warna fokus pada dua atau tiga warna, palet flat design dapat menggunakan enam sampai delapan warna yang sama.

5. *Minimalist approach*

Flat design menggunakan pendekatan desain minimalis. Gunakan warna yang sederhana dan teks yang cukup. Ketika ingin menambahkan visual pilihlah fotografi.

Gaya visual ilustrasi *motion graphic* pada perancangan yang akan dibuat menggunakan gaya visual ilustrasi *flat design*, jenis ilustrasi *flat*

design terlihat sederhana sehingga audiens akan lebih mudah menangkap informasi yang diberikan.

C. Warna

Menurut Rustan (2019: 16-18) warna berperan penting di segala aspek kehidupan manusia. Secara umum warna berfungsi untuk mengenali objek, sebagai identitas atau tanda pembeda, untuk mengkomunikasikan informasi tertentu, untuk membangkitkan perasaan atau emosi tertentu dan untuk mendeteksi atau mengukur. Dalam perancangan *motion graphic* ini, warna yang digunakan akan cenderung berfungsi sebagai pembangkit perasaan atau emosi tertentu. Menurut Rustan (2019: 40) warna mempengaruhi manusia secara Fisiologis dan Psikologis tanpa disadari. Seluruh aspek dalam diri manusia dipengaruhi oleh warna. Menurut Rustan (2019: 59) warna yang cenderung disukai oleh remaja adalah warna-warna panas atau hangat. Warna kesukaan remaja masih sering berubah-ubah, akan tetapi semakin ia dewasa, pilihan warnanya cenderung tetap.

Berdasarkan teori diatas, penggunaan warna pada *motion graphic* ini adalah warna-warna panas atau warna-warna hangat karena warna ini lebih disukai oleh kalangan remaja pada umumnya.

D. Struktur Narasi Cerita

Menurut Gretchen Barbatsis (Universitas Michigan) Naratif berasal dari kata narasi yaitu suatu cerita tentang peristiwa atau kejadian dengan adanya paragraf narasi yang disusun dengan merangkaikan peristiwa-peristiwa yang berurutan atau secara kronologis. Tujuannya, pembaca diharapkan seolah-olah mengalami sendiri peristiwa yang diceritakan. Cara yang dilakukan menggunakan kata- kata, juga dengan memperlihatkan maksud cerita melalui tarian, gambar, maupun musik. Serta juga dapat dibuat melalui TV / Film, Video atau secara langsung dipertunjukkan lewat panggung (stage).

Budiman Akbar (2015: 60) mengutip dalam buku Aristotle's Poetics: An Argument. Walaupun terdapat berbagai struktur cerita, umumnya struktur narasi cerita dibagi menjadi tiga bagian yang membangun struktur cerita utuh. Hal ini disebut Struktur Tiga Babak (*Three Acts Structure*), dimana struktur cerita ini menggunakan pola tiga babak yang berasal dari pembagian cerita yaitu:

1. *Beginning*

Perkenalan para tokoh dan permasalahan yang menjadi konflik utama dalam cerita.

2. *Middle*

Cerita bergulir dengan mengungkap dan menjelaskan upaya menyelesaikan konflik.

3. *End*

Cerita tiba pada momen ketika konflik akhirnya terselesaikan, lalu selesai.

Menurut Phara Sotya dalam Poligrabs (2019) ketika menulis naskah motion graphic tetap berpedoman pada *three act structure* seperti yang dipraktikkan Hollywood tapi dengan sedikit penyesuaian, yaitu :

1. *What (begining)*, apa masalah yang dihadapi?

Sama seperti film, babak awal *motion graphic* dimulai dengan memperkenalkan tokoh dan konflik dengan tujuan menarik perhatian audience. Tokoh dalam *motion graphic* tidak lain adalah target audience (buyer persona) dan konfliknya adalah permasalahan brand/organisasi yang ingin dipecahkan. Maka penting untuk mengetahui profil dan perilaku target audience agar dapat merumuskan pesan yang tepat.

2. *How (Middle)*, bagaimana memecahkan masalah?

Ketika sudah mendapat perhatian dari audience yang penasaran dengan masalah yang digambarkan, saatnya beri solusi. Dalam babak kedua motion graphic, brand/organisasi tampil sebagai hero yang menolong audience keluar dari suatu masalah. Sama seperti dalam

film, babak ini merupakan bagian terpanjang sebab harus menjelaskan bagaimana cara kerja solusi yang ditawarkan oleh brand/organisasi, ditahap ini mulailah dengan menyebutkan nama brand atau menampilkan logo.

3. *Why (End)*, kenapa harus memilih brand/organisasi

Ada banyak kompetitor memecahkan masalah yang sama di luar sana. Diperlukan untuk meyakinkan audience bahwa brand/organisasi menawarkan solusi terbaik. Oleh karena itu pada babak terakhir *motion graphic*, berfokus menjelaskan fitur dan benefit produk/jasa yang membedakan dari para kompetitor, tutup video dengan *call-to action*. Jika *motion graphic* digunakan untuk tujuan selain video marketing, misal untuk menjelaskan suatu isu atau hasil penelitian, maka babak ini dapat diisi dengan kesimpulan dan rekomendasi.

Menggunakan *motion graphic* untuk menjelaskan memaparkan hasil penelitian, isu, atau suatu program tidak sekedar membutuhkan visual yang memikat, pertama-tama perlu cermat merancang konten. Naskah (script) merupakan tulang punggung *motion graphic*. Naskah akan mendefinisikan segala aspek yang membantu dalam menciptakan animasi yang menarik, menyenangkan dan berkelas.

E. Kinetik Tipografi

Menurut Hostetler (2006), kinetic tipografi adalah kombinasi dari tipografi dan gerak (motion) atau biasa juga disebut sebagai typographic animation. Tidak seperti bentuk hasil cetak yang statis, kinetic typography menggunakan gerak untuk mengungkapkan gestur dengan cara yang sama efektifnya dengan citra visual. Sebagai medium, kinetic typography merupakan suatu karya multidisiplin karena dapat mengintegrasikan teknologi, tipografi, gerak, desain grafis, musik, dan narasi teks.

Menurut Brownie (2007), dari segi visual dan makna yang dibangunnya, kinetic typography memiliki dua karakteristik, yaitu:

a. *One Form with Many Letters / Many Letters with One Form*

Bentuk huruf dalam kinetic typography bisa berubah-ubah sehingga memungkinkan terjadinya perubahan identitas. Tidak konsistennya bentuk asli huruf dan jumlah identitas yang bisa ditampilkannya menjadi karakter tersendiri bagi kinetic *typography*. Sebagai contoh, London karya dari Alboardman, di mana huruf-huruf bergerak dan menyatu satu sama lain. Tiap huruf mengadaptasi identitas baru melalui metamorphosis yang mengalir.



Gambar 16. London karya dari Alboardman
<https://giphy.com/gifs/illustration-animated-gif-1RDIZNIUerlkc>
Diakses pada: 19 Juni 2020

a. Memiliki makna ganda

Tidak hanya identitas, perubahan bentuk dari kinetic tipografi juga memberikan perubahan makna. seperti pada karya Teddy Blanks berupa title sequence berjudul Nerve.



Gambar 17. Nerve karya Teddy Blank
<https://www.artofthetitle.com/title/nerve/>
Diakses pada: 19 Juni 2020

Berdasarkan teori diatas, teori kinetic tipografi dipilih untuk memperjelas ilustrasi pada *motion graphic* yang akan dibuat karna karakteristik kinetic tipografi dapat mengintegrasikan visual, suara, gerakan dan narasi teks menjadi lebih hidup.