Perancangan *Motion Graphics* "*Dampak Bermain Gadget*" Sebagai Media Edukasi Orang Tua Usia 30 – 40 Tahun

Abiyoga Pratama
Email : abiyogapratama29@gmail.com
Ricky Widyananda Putra, M.Sn
Email : rickywidyanandaputra@budiluhur.ac.id
Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Budi Luhur

ABSTRACT

Designing Motion Graphics "The Impact of Playing Gadgets" as Educational Media for 30 – 40 Years Old Parents

The design of this work aims to provide information about the impact of playing gadgets and making it a companion media to increase knowledge. The formulation of the idea of the creation of this work is that the creator was encouraged to create motion graphics. The media used in motion graphics is electronic media that is very easy to access and has become a very necessary thing. The method of creating this work is done by studying literature through books, internet, and field studies, namely observation, interviews with parents and Chair of the Friends of Care Foundation. The work created by the creator will be in the form of video, in which there is an understanding of what gadgets, examples of gadgets, functions of gadgets, the impact of playing gadgets, and the best solution so that children are not negatively affected by gadgets. The conclusion of this work is that this video contains a lot of knowledge, so it is very useful to add insight, made as a companion science that is easy to understand in the presence of images, sounds, and also writing. Science can also be obtained through electronic media.

Keywords : Video, Motion Graphics, Electronic, Gadget

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat pesat dan semakin canggih tidak dapat kita pungkiri lagi. Dimana dapat dirasakan oleh berbagai kalangan, mulai dari orang dewasa sampai dengan anak-anak. Dengan berkembangnya teknologi daya pikir masyarakat dan juga pola perilaku manusia semakin berkembang dengan pesat juga. Itu semua diciptakan agar dapat mempermudah ruang gerak dan ruang lingkup manusia. Kebutuhan akan informasi dan komunikasipun menjadi hal yang sangat penting bagi semua kalangan. *Gadget* merupakan salah satu teknologi yang berkembang sedemikian pesat. Secara umum *gadget* bisa didefinisikan sebagai perangkat elektronik dengan model penggunaan yang praktis dan memiliki fungsi khusus. Salah satu yang membedekan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan. Artinya dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Fungsinya bisa sebagai media mempermudah pekerjaan, alat komunikasi ataupun sebagai media hiburan dan lain sebagainya. *Gadget* sendiri dapat berupa seperti telepon seluler atau *smartphone,* laptop atau komputer, *tablet,* kamera dan lain-lain.[1] Indonesia sendiri termasuk dalam peringkat lima besar negara pengguna *gadget* khususnya *smartphone.* Bila dilihat dari komposisi usia, persentase pengguna *gadget* yang termasuk kategori usia anak-anak dan remaja di Indonesia cukup tinggi, yaitu 79,5 %. Dari hasil survei yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika dan UNICEF pada tahun 2014 itu menggambarkan pula bahwa anak menggunakan *gadget* sebagian besar untuk mencari informasi, hiburan, serta menjalin relasi sosial.

Peran keluarga khususnya orangtua di zaman yang *modern* ini sangat penting dan harus ditingkatkan lagi agar pemakaian *gadget* pada anak tidak disalahgunakan. Orangtua harus bisa mengatur waktu penggunaan *gadget* pada anaknya. *Gadget* bagaikan sebuah pisau, memiliki fungsi yang berbeda tergantung siapa dan untuk apa pisau itu digunakan. Dapat memberikan dampak baik ataupun buruk terutama pada anak. Oleh karena itu orangtua harus bisa mengarahkan atau membimbing sang anak agar bisa mendapatkan dampak positif dari menggunakan *gadget* dan terhindar dari dampak negatif *gadget.*

Menurut dr. Setyo Handryastuti, Sp. A (K) seorang dokter spesialis *neurologi* anak, ada beberapa dampak negatif dari bermain *gadget* pada anak seperti mengganggu saraf motorik halus, menghambat perkembangan interaksi sosial, mempengaruhi pola tingkah laku anak, mempengaruhi pola bicara. Selain berdampak negatif gadget juga dapat berdampak positif kepada anak. Hal itu bisa terjadi jika orangtua dengan bijak dapat mendampingi anak menggunakan gadget. Gadget dapat menjadi sarana pembelajaran yang mudah bagi anak. Dengan menggunakan gadget, orangtua bisa menampilkan berbagai informasi yang dibutuhkan anak dengan mudah. Seperti mengajarkan tentang warna, angka, huruf, hewan, tumbuhan, dan berbagai informasi tentang lingkungan. Pada gilirannya, saat anak mulai bergaul dengan lingkungan sekitarnya, buah hati kita tidak kaget dan dapat menyesuaikan diri dengan cepat.

Alasan pencipta menggunakan *motion graphics* dalam penciptaan karya ini adalah untuk membantu dalam menampilkan informasi secara visual. Selain itu juga dapat menghemat waktu karena informasi yang dipadatkan sesuai kebutuhan. Dan juga *motion graphics* membuat informasi lebih berkesan

[1] Sunita, Indiana.2017. Yes or Not Gadget Buat Si Buah Hati. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.

karena diolah dengan tampilan yang menarik sehingga mudah dipahami.

RUMUSAN IDE PENCIPTAAN

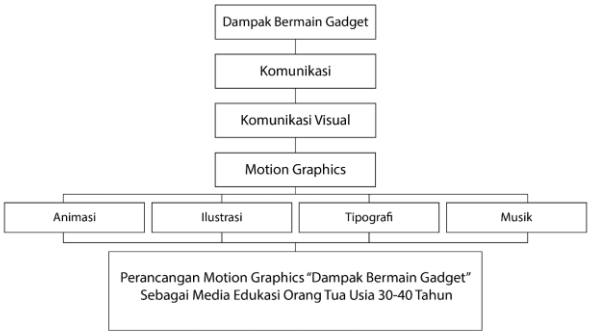
Dari permasalahan diatas peran orangtua sangat penting untuk mengetahui mengenai dampak bermain *gadget* pada anaknya jika dibiarkan memainkannya tanpa pengawasan. Karena dapat memberikan efek negatif pada anak. Sebaliknya, jika diberikan arahan dan pengawasan, *gadget* dapat bermanfaat bagi perkembangan anak.

TUJUAN KARYA

Dengan dibuatnya media informasi tentang dampak bermain *gadget* kepada orang tua pada Yayasan Peduli Sahabat sebagai media edukasi, dan diharapkan dapat meninggkatkan kesadaran akan dampak bermain *gadget.*

KERANGKA PENCIPTAAN

LANDASAN TEORI



KOMUNIKASI VISUAL

Komunikasi Visual adalah komunikasi menggunakan bahasa visual, dimana unsur dasar bahasa visual (yang menjadi kekuatan utama dalam penyampaian pesan) adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dipakai untuk menyampaikan arti, makna atau pesan. Ada beberapa hal yang berhubungan dengan visual yaitu, ***Visual Language*** ilmu yang mempelajari bahasa visual. Visualisasi yakni menerjemahkan atau mewujudkan informasi dalam bentuk visual. ***Visualizer*** yakni orang yang pekerjaannya mengenai masalah visual atau memberikan ide kedalam bentuk visual dengan suatu proyek desain. ***Visual Effect*** membuat efek tipuan seolah terjadi sesuatu yang sulit dilakukan manusia. Misalnya munculnya dinosaurus ataupun monster dan masih banyak lagi. ***Visual Information*** yakni informasi melalui penglihatan, misalnya lambayan tangan, senyuman dan sebagainya. ***Visual Literacy*** yakni kumpulan atau daftar karya visual.

MOTION GRAPHICS

Motion graphics pada umumnya merupakan gabungan dari potongan-potongan desain / animasi yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dan desain grafis. Ini dapat dicapai dengan memasukan sejumlah elemen yang berbeda seperti 2D/3D, animasi, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik. Ada beberapa komponen utama dalam pembuatan *motion graphic*. ***Motion Literacy : Choreographing Movement*** yaitu merupakan sesuatu hal yang penting untuk *motion graphic.* Ini melibatkan pemahaman tentang sifat spasial seperti penentuan posisi, skala, orientasi, dan arah. ***Images, Live-Action, and Type*** yaitu penyatuan gambar dan tipografi dapat berfungsi sebagai bahasa visual dalam lingkungan berbasis waktu. ***Pictorial Composition*** yaitu bagaimana komposisi dapat memberikan konsep, emosi, dan membuat komunikasi yang jelas dan efektif. ***The Sequential Composition*** yaitu mempertimbangkan komposisi berurutan terjadinya sebuah adegan. Dimana setiap harus memiliki bagian awal, tengah, dan akhir.[2]

[2] Krasner, Jon. 2008. *Motion Graphic Design Applied History and Aesthetics*. Inggris: Elsevler Inc.

ANIMASI

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disususun secara berurutan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar tersebut dapat berupa gambar makhluk hidup, benda mati, ataupun tulisan. Animasi berasal dari bahasa inggris yaitu *animate* yang artinya menghidupkan, memberi jiwa dan menggerakan benda mati. Animasi merupakan proses membuat objek yang asalnya objek mati, kemudian disusun dalam posisi yang berbeda seolah menjadi hidup. Didalam animasi ada dua objek penting, yaitu objek atau gambar dan alur gerak. Ada berbagai macam teori dan pendapat tentang bagaimana seharusnya animasi itu dibuat. Tetapi setidaknya ada 12 prinsip yang harus dipenuhi untuk membuat sebuah animasi yang 'hidup'. Ke-12 prinsip ini meliputi dasar-dasar gerak, pengaturan waktu, peng-kaya-an visual, sekaligus teknis pembuatan sebuah animasi**.**

a. Squash and Strech

Bola karet yang dilemparkan ke atas, akan penyek (*squash)* sebelum memantul kembali ke atas. Bola karet akan mengalami *squash* ketika menyentuh tanah dan *stretch* ketika melayang ke udara. Animasi yang ditambahkan *Squash and Strech* akan terlihat lucu, karena gerakan lebih dinamis.

b. Anticipation

Gerakan antisipasi dibuat dengan dua tujuan yaitu, gerakan menginformasikan kepada penonton bahwa karakter akan melakukan sebuah gerakan penting, ibarat boneka atau robot mainan yang harus diputar pegasnya sebelum bergerak atau beraksi. Gerakan itu juga menyiapkan mental penonton untuk menyaksikan suatu peristiwa yang akan terjadi dan memastikan agar mata penonton melihat ke titik yang tepat di layar agar dapat melihat aksi utamanya.

c. Staging

Cara menempatkan karakter di hadapan kemera juga mutlak diperlukan. Prinsip yang paling penting adalah prinsip senimatografi dan prinsip siluet. Kemera yang ditempatkan rendah, karakter akan terlihat besar dan menakutkan. Kamera yang ditempatkan tinggi, karakter akan terlihat kecil atau terlihat bingung. Kamera yang ditempatkan dengan arah miring maupun diagonal akan membuat adegan terlihat dinamis. Kamera yang ditempatkan secara simetreis akan membuat karakter terlihat formal atau berwibawa.

d. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

adalah pembuatan gambar dalam animasi secara spontan yang dimulai dari gambar pertama sampai gambar terakhir yang dilakukan oleh seorang seniman.

e. *Follow Through & Overlapping Action*

Setiap benda yang bergerak akan cenderung tetap bergerak, bahkan setelah mendapat gaya yang menghentikannya.

f. *Slow in and Slow out or Ease*

Setiap benda diam cenderung tetap diam dan setiap benda bergerak akan tetap bergerak kecuali mengalami percepatan atau akselerasi.

g. Arcs

Animasi yang dibuat di komputer ada *keyframe* awal, aksi, kemudian *keyframe* akhir. Aksi dilakukan untuk membentuk gerakan melengkung, seperti orang melempar bola ke depan dengan ayunan tangan ke atas, gerakan tangan dibuat melengkung agar tidak kaku.

h. *Solid Drawing*

Latar belakang seorang animator wajib mempunyai keahlian menggambar yang kuat.

Menggambar berperan penting dalam pembuatan animasi.

i. Secondary Action

Gerakan sekunder adalah gerakan yang terjadi akibat gerakan yang lain dan merupakan satu kesatuan sistem yang tidak terpisahkan dari gerakan utama. Misalnya animasi dua orang sedang bermain pedang, tangan akan mengimbani langkah kaki, pinggang akan ikut berputar dan badan akan ikut condong.

j. Timing

Durasi gerakan yang diatur, maka suatu karakter bisa terlihat berbeda dengan karakter yang lain. Walaupun prosesnya sama, tetapi dengan durasi gerak yang berbeda, maka ekspresi gerakan yang dihasilkan juga berbeda.

k. Melebihkan (*Exaggeration*)

Dramatisasi gerakan adalah tindakan mempertegas apa yang sedang dilakukan. Kemarahan yang diekspresikan mulai dari muka yang bernafas dengan kesal, juga pada bagian tubuh dengan menarik kedua tangan ke atas.

l. Daya Tarik (*Appeal)*

Ini merupakan kualitas dari animasi dimana penonton dapat menikmati gambar yang memikat, desain yang bagus, punya daya tarik, dan kelebihan lainnya.[3]

MUSIK

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, musik bisa didefinisikan ilmu atau seni menyusun nada atau suara dalam urutan, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan. Teradapat dua konsep suara yaitu *diegetic (literal)* dan *non-diegetic (non-literal)*. Suara *diegetic* merupakan suara yang berasal dari sesuatu yang terlihat didalam layar dan berasal dari dunia seperti, *sound effect*, dialog aktor yang berbicara, dan sumber musik yang bisa kita lihat di layar seperti yang berasal dari *sound system* dan pemain musik yang terlihat di layar. Sedangkan *non-diegetic* merupakan suara yang sumbernya tidak terlihat dalam layar atau tersirat untuk sebuah aksi seperti, *music score,* narasi atau *voice over*. Suara *non-diegetic* bertujuan untuk memperkaya dan membantu memperjelas apa yang terjadi di dalam layar

METODE PENCIPTAAN KARYA

DESKRIPSI KARYA

Jenis Karya	: *Motion Graphics*
Media Visual	: *Digital*
Judul Visual	: Perancangan Motion Graphics "Dampak Bermain Gadget" Sebagai Media Edukasi Pada Orang Tua Usia 30 - 40 Tahun
Format Karya Visual	: H.264 / MP4
Resolusi Video	: 1280 x 720 Pixel
Durasi	: 4 menit
Segmentasi Khalayak	: Orangtua yang memiliki anak
Status Ekonomi Sosial	: A-B

[3] Herliyani, Elly.2014. Buku Animasi Dua Dimensi. Yogyakarta: Graha Ilmu Yogyakarta.

PEMBAHASAN KARYA

Dalam hal ini pencipta akan memberikan pembahasan yang berkaitan dengan karya yang telah selesai diciptakan. Pembahasan karya meliputi relevansi atau bagian-bagian dengan teori dan kajian yang digunakan beserta konsep kreatif dan teknis yang direncanakan. Apabila menggunakan beberapa teori dan kajian hendaknya juga dilakukan pembahasan secara detail, teori seperti apa, penerapannya pada bagian mana, dan hasilnya seperti apa. Berikut pembahasan dari *motion graphics "Dampak Bermain Gadget".*

a. *Motion graphics* yang pencipta buat ini menampilkan banyak informasi mengenai dampak-dampak dari bermain *gadget. Motion graphics* saat ini diminati oleh berbagai kalangan. Karena sifatnya yang edukatif dan informatif tapi dikemas secara menarik sehingga pesan yang disampaikan dapat dengan mudah diterima. Kemudian pencipta mempunyai ide untuk membuat *motion graphics* sebagai media edukasi tambahan untuk para orangtua dengan harapan memiliki manfaat yang besar. Dalam *motion graphics* ini juga dijelaskan selain dari dampak bermain *gadget*, seperti manfaat dari *gadget* itu sendiri serta memberikan informasi mengenai solusi agar anak tidak kecanduan *gadget.*

b. *Motion graphics* dalam bentuk 2 animasi dimensi yang berdurasi lebih dari 4 menit ini akan memberikan penjelasan dampak dari bermain *gadget* hingga solusi agar anak tidak kecanduan *gadget*. Kemudian

d. *Motion graphics* ini menjelaskan dampak dari bermain *gadget* dan cara memanfaatkan *gadget* dengan benar. Dalam *motion graphics* ini terdapat ilustrasi pendukung dengan *voice over* dan backsound. Sehingga orangtua tidak kebingungan ketika menontonnya.

motion graphics ini ditujukan untuk orangtua yang masih kurang memahami dampak dari *gadget.*

c. Setelah menyusun tema, selanjutnya pencipta menyusun *treatment.* Treatment mencoba memberikan uraian ringkas secara deskriptif tentang bagaimana suatu episode cerita atau rangkaian peristiwa yang nantinya akan dibuat pada *motion graphics*.

NO	Visual	Keterangan
1	*Opening (Bumper IN)*	Muncul ilustrasi berupa tangan mengambil *handphone*. Lalu bergerkan seperti membuka *lock-screen hadnphone*
2	Menampilkan latar perkotaan dan dan dalam rumah	Muncul beberapa ilustrasi pendukung yang sesuai dengan ilustrasi
3	Menampilkan beberapa data seputar *gadget*	Muncul ilustrasi diagram lingkaran dan tabel grafik dengan beberapa ilustrasi pendukung
4	Menampilak dampak-dampak positif dan negatif *gadget*	Muncul beberapa ilustrasi pendukung yang sesuai dengan
5	*Closing (Bumper Out)*	Muncul karakter pendukung keluarga dan

e. Ilustrasi

Pada pembuatan karya ini, pencipta menggunakan *software* Adobe Illustrator. Ilustrasi gambar ini meliputi objek dan juga semua aset yang dibutuhkan dalam *motion graphics*.

Ilustrasi Gambar

Pencipta ingin membuat ilustrasi gambar dengan gaya *flat design.* Karena gaya ini terlihat lebih minimalis sehingga mudah dimengerti dan menarik untuk orangtua. Untuk warna pencipta menggunakan kombinasi warna hangat dan dingin agar terlihat seimbang dan menarik.

Referensi Karakter Pendukung

Referensi Ilustrasi Aset Latar

Gaya yang pencipta gunakan adalah *flat design* dengan tampilan 2D. Dengan *flat design,* gambar yang ditampilkan terlihat minimalis sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah diserap oleh orangtua. Dan juga terlihat lebih menarik dan lucu.

Ilustrasi Suara

Dalam *motion graphics* ini juga pencipta memasukan efek-efek suara, suara karakter dan backsound menjadi pendukung dari setiap adegan pada *motion graphics.*

ANALISA KARYA

Dalam menganalisa karya *motion graphics* "Dampak Bermain *Gadget*" pencipta menggunakan analisa SWOT (*Strenght, Weakness, Oppurtunity, dan Threat*).

a. *Strength* (Kekuatan)

Kekuatan dari *motion graphics* ini adalah memiliki ilustrasi yang sangat menarik. Mulai dari bentuk, dan warna. Tak hanya itu, karya ini juga menggunakan efek yang bagus sehingga enak untuk dilihat. Dan juga ilmu yang terdapat didalam *video motion graphics* dapat dipahami dengan mudah dengan bantuan ilustrasi gambar dan suara.

b. *Weakness* (Kelemahan)

Kelemahan dari *motion graphics* ini adalah karena masih ada beberapa penjelasan informasi mengenai dampak *gadget* yang kurang mendetail. Sehingga masih ada informasi yang kurang dipahami.

c. *Opportunity* (Kesempatan)

Kesempatan yang didapat adalah adanya sebuah tambahan ilmu melalui *video* di Yayasan Peduli Sahabat dan tambahan ilmu ini pun dapat lebih disebar luaskan dan lebih banyak diketahui karena Yayasan Peduli Sahabat sering mengisi acara-acara bertemakan *parenting*.

d. *Threainess* (Ancaman)

Ancaman yang ditemui pencipta dalam penciptaan karya ini adalah para *audience* atau orang tua yang lebih gemar menonton selain *motion graphics* edukasi ini.

EVALUASI

Pencipta mengevaluasi seluruh proses produksi karya *motion graphics* ini, mulai dari tahap pra-produksi, produksi, hingga pasca produksi.

a. Pra Produksi

Pada tahap ini, pencipta memiliki kendala dalam menentukan tema yang akan dibahas dalam penciptaan karya untuk Yayasan Peduli Sahabat. Pencipta juga mengalami kendala dalam menentukan *style* dari *motion graphics* yang akan pencipta buat.

b. Produksi

Dalam karya ini pencipta memiliki kendala ketika ingin menggunakan *plugin Duik Basell* untuk menggerakan karakter. Sehingga pencipta hanya menggunakan *transform.* Untuk *backsound,* pencipta memiliki kesulitan dalam menentukan apa yang sesuai dengan isi *motion graphics* tersebut.

c. Pasca Produksi

Dalam tahap ini pencipta memiliki kendala. Yaitu mengalami kebingungan saat ingin menunjukan hasil karya yang sudah dikerjakan kepada Ketua Yayasan Peduli Sahabat dikarenakan beliau sedang berada di kampung halamannya. Sehingga pencipta mengambil solusi dengan mengirimkan *motion graphics* melalui *email.*

KESIMPULAN

Motion graphics ini berfokus pada menampilkan informasi mengenai dampak bermain *gadget.* Pencipta menganggap hal ini penting untuk disaksikan kepada orang tua bahwa *gadget* tidak hanya dapat memberikan dampak negatif tetapi juga memberikan dampak positif. Karena masih ada orang tua yang menganggap *gadget* itu buruk bagi anak. Dengan demikian, para orangtua dapat memanfaatkan *gadget* untuk anaknya secara bijak dan benar.

DAFTAR PUSTAKA

Herliyani, Elly.2014. Buku Animasi Dua Dimensi. Yogyakarta: Graha Ilmu Yogyakarta.

Krasner, Jon. 2008. *Motion Graphic Design Applied History and Aesthetics*. Inggris: Elsevler Inc.

Sunita, Indiana.2017. Yes or Not Gadget Buat Si Buah Hati. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.

REFERENSI KARYA TERDAHULU

Motion graphics Animasi Iklan Layanan Masyarakat "Bahaya Gadget"

Motion Graphics Tentang Edukasi Keprofesian Desain Komunikasi Visual

Motion Graphics Efek Gila Sama Gadget - Smartphone