

PERANCANGAN VIDEO INFORMASI MENGENAI ASAL-USUL AIR TERJUN SEDUDO NGANJUK DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC 2D

Abdul Hakam Amrulloh¹, Elfa Olivia Verdiana², Abdulloh Eizzi Irsyada³

¹Informatika

^{2,3}Desain Komunikasi Visual

¹abdulhakama@gmail.com, ²elfairy31@icloud.com, ³abdulloheizzi@asia.ac.id

ABSTRAK

Air Terjun Sedudo adalah sebuah air terjun dan obyek wisata yang terletak di Desa Ngliman Kecamatan Sawahan, Kabupaten Nganjuk, Jawa Timur. Jaraknya sekitar 30 km arah selatan ibukota kabupaten Nganjuk. Berada pada ketinggian 1.438 meter dpl, ketinggian air terjun ini sekitar 105 meter. Dalam upaya menyajikan informasi kepada masyarakat luas mengenai asal-usul dari air terjun, maka perlu adanya media informasi. Oleh karena itu animasi motion graphic merupakan salah satu alternatif media informasi yang digunakan dengan pertimbangan tampilan visual yang menarik sehingga audiens dapat menyerap informasi yang disampaikan. Dalam menunjang proses penelitian tugas akhir ini diperlukan metode penelitian diantaranya pengumpulan data, analisa serta perancangan konsep Kesimpulan dalam pembuatan animasi asal-usul air terjun sedudo nganjuk ini membutuhkan data serta analisa dengan tujuan agar informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik, dengan konsep kreatif yang tepat, mulai dari informasi data verbal yang disampaikan hingga perancangan ide visual. Dari hasil perhitungan kuesioner jawaban "Ya" sebanyak 82,8 % sedangkan jawaban "Tidak" sebanyak 16,2%, maka dapat disimpulkan berdasarkan kategori kelayakan media informasi ini sangat layak untuk di publikasikan sebagai video informasi.

Kata Kunci: video informasi, air terjun sedudo, motion graphic

ABSTRACT

Sedudo Waterfall is a waterfall and a tourist attraction located in Ngliman Village Sawahan, Nganjuk regency, East Java. The distance is about 30 km south of the capital Nganjuk district. Located at an altitude of 1438 meters above sea level, the height of the waterfall is about 105 meters. In an effort to present information to the public about the origin of waterfalls, it is necessary for have an Information media. Therefore motion graphic animation is one of the alternative information media that is used visual appearance considerations of interest so that the audience can absorb the information submitted. In supporting the research process this final assignment required research methods such as data collection, analysis and concept design. The conclusion in making animation of sedudo Waterfall Nganjuk requires data and analysis with the aim that the information submitted can be received well, with the right creative concept, ranging from verbal information data that is conveyed to the design of visual ideas. From the calculation of questionnaire answers "Yes" as much as 82.8% while the answer "No" as much as 16.2%, it can be concluded based on the feasibility category of this information media very feasible to publish as information video.

Keywords: video information, sedudo waterfall, motion graphic

Pendahuluan

Mitos yang tersebar di Air Terjun Sedudo tak terlepas dari sejarah Kerajaan Majapahit. Konon katanya air terjun ini telah ada sejak zaman Kerajaan Majapahit dan dipercaya sebagai air atau tirta suci yang mengalir dari kahyangan. Para raja, bangsawan, dan pendeta dari Majapahit kerap memanfaatkan air terjun tersebut untuk upacara ritual, baik itu memandikan arca maupun membersihkan senjata pusaka yang terkenal dengan nama upacara Parna

Prahista. Nantinya sisa air tersebut dipercikkan kepada keluarga guna mendapat keberkahan, keselamatan, dan awet muda.

Namun masih banyak masyarakat luas yang belum tau tentang asal usul dari Air Terjun Sedudo. Pada umumnya masyarakat hanya mengetahui sekilas cerita dari sebuah mitos yang terdapat pada tempat wisata. Seperti halnya Air Terjun Sedudo lebih sering didengar sebagai Air terjun yang memiliki mitos jika seseorang mandi di Air Terjun tersebut maka akan menjadi awet muda, mendapatkan kemudahan dan keberkahan. Saat ini informasi seputar Air Terjun Sedudo hanya terdapat di blog, sosial media dalam bentuk tulisan, artikel dan foto. Karena kurangnya minat atau ketertarikan masyarakat dengan tulisan pada artikel blog yang disertai foto dan mereka lebih tertarik dengan sebuah cerita visual berupa video sehingga perlu ada media informasi yang dapat memberikan informasi yang jelas mengenai Air Terjun, yaitu dengan menggunakan motion graphic sebagai media untuk informasinya.

Motion graphic memiliki kelebihan untuk menciptakan ilusi dari gerak atau transformasi. Dengan *motion graphic* diharapkan dapat lebih efektif dalam menarik perhatian masyarakat, agar target audience dapat secara cepat menangkap informasi dalam bentuk visual yang disertai dengan narasi.

Bersadarkan latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini diambil judul perancangan video informasi mengenai asal-usul air terjun Sedudo Nganjuk dengan teknik *motion graphic 2D*.

Pembahasan


Produksi

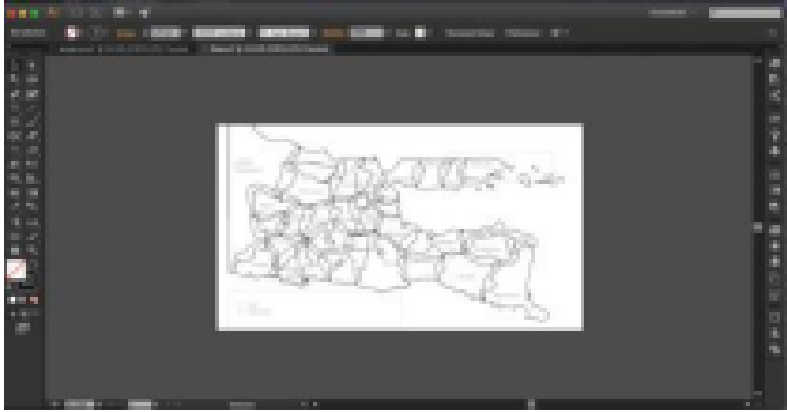
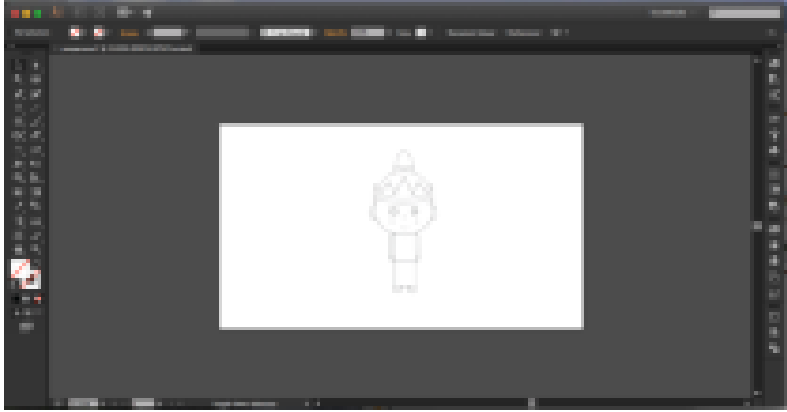
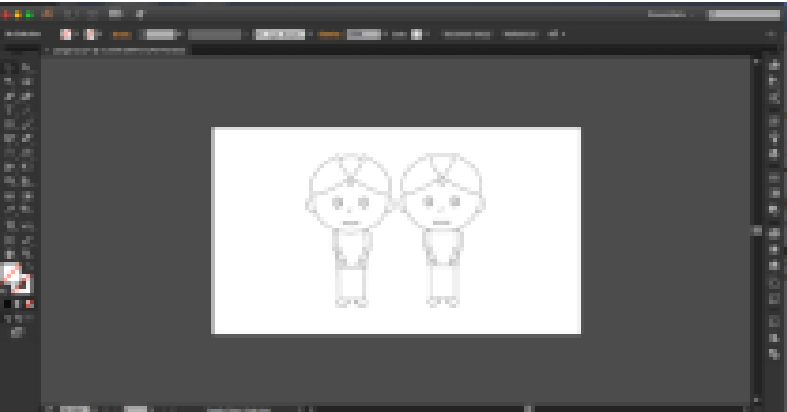
Pada pembuatan animasi *motion graphic* ini ada dua tahapan dalam proses produksi, meliputi tahap visualisasi yang didalamnya terdapat proses perancangan desain objek per *scene*, proses animasi objek dan animasi per *scene*, dan yang terakhir proses rendering.

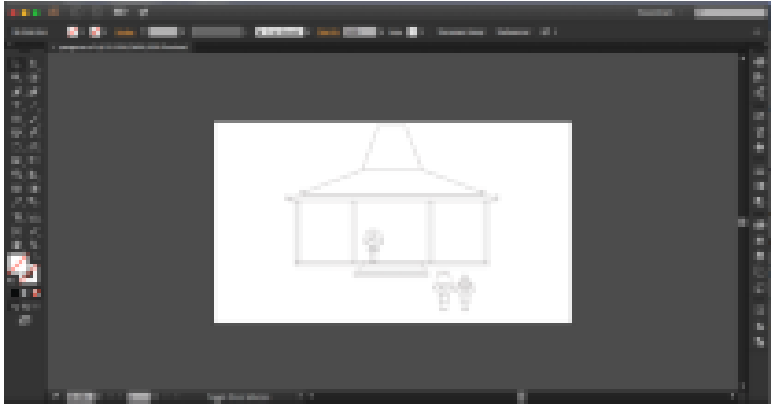
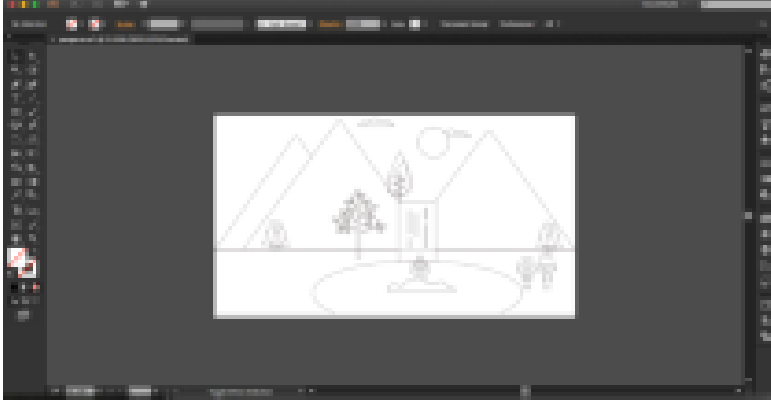
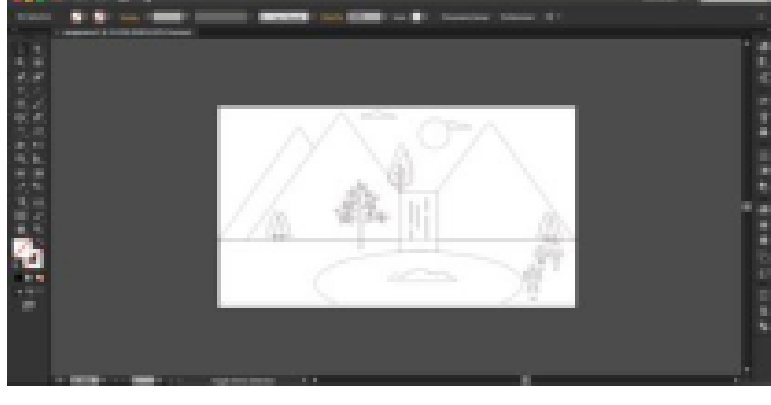
Visualisasi

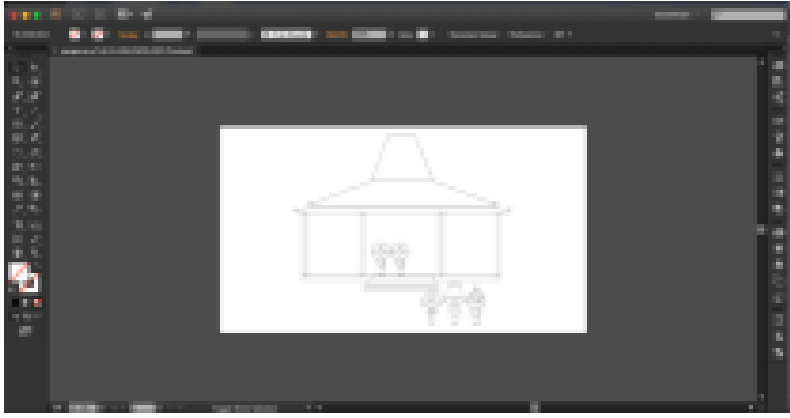
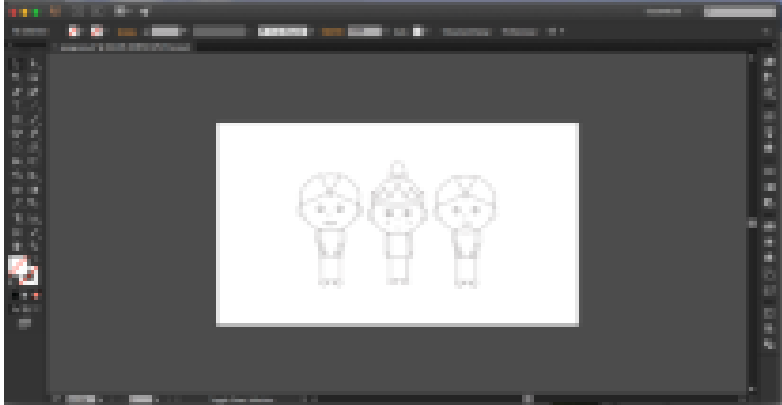
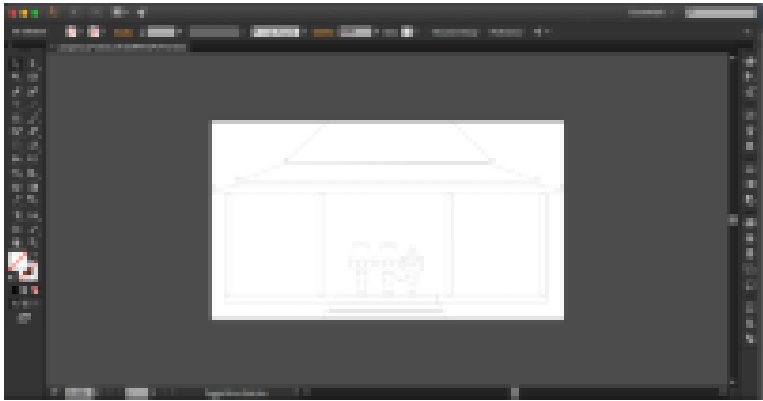
a. Proses Perancangan objek per *scene* dan Background Proses desain objek per *scene* akan dilakukan menggunakan *software* Adobe Illustrator, dimana dalam satu *scene* terdapat objek berupa bangunan, pohon, awan, dan karakter. Pada proses pengerjaan desain objek akan mengikuti urutan *sequence* sesuai pada *storyboard*, mulai dari *scene 1* sampai *scene* terakhir.





1. Sketsa atau Outline - Tools yang digunakan adalah Pen Tool, Rectangle Tool, Ellipse Tool. Tool yang digunakan mewakili *scene* yang lainnya.

Scene	Sketsa
Scene 1	

Scene	Sketsa
Scene 2	
Scene 3	
Scene 4	


Scene	Sketsa
Scene 8	
Scene 9	
Scene 10	

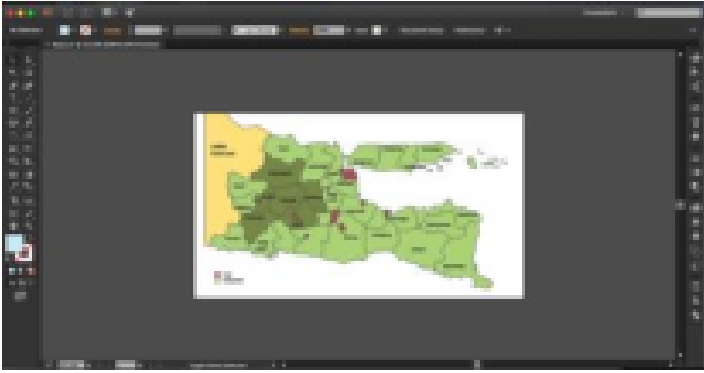
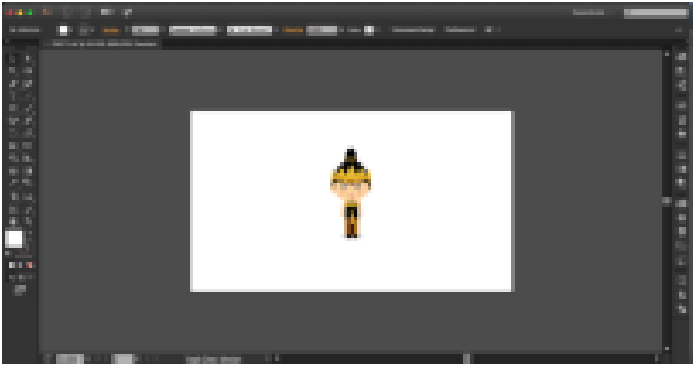
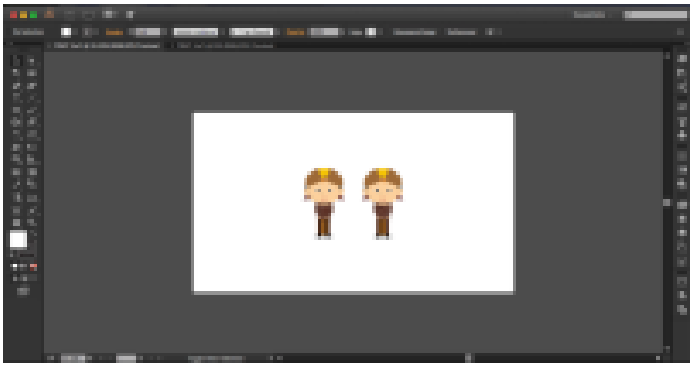
Scene	Sketsa
<p>Scene 11</p>	
<p>Scene 12</p>	
<p>Scene 13</p>	




Scene	Sketsa
Scene 14	
Scene 15	
Scene 16	
Scene	Sketsa
Scene 17	



Pewarnaan




Tools yang digunakan untuk pewarnaan adalah Fiil, Color Guide dan Eyedropper untuk mengambil warna dari objek. Tools ini mewakili pewaraan untuk scene lainnya.

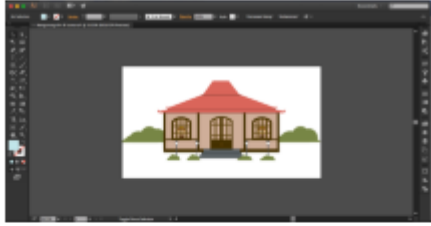
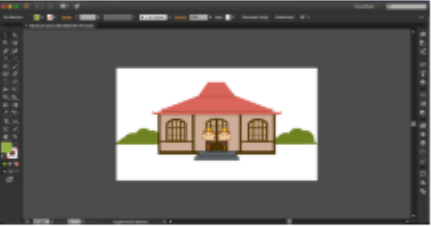

Scene	Pewarnaan
Scene 1	

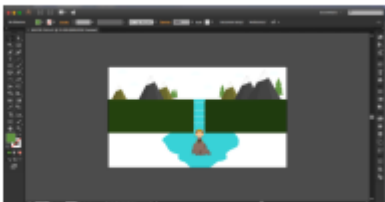
Scene	Pewarnaan
Scene 2	
Scene 3	
Scene 4	

Scene	Pewarnaan
Scene 5	
Scene 6	
Scene 7	



Scene	Pewarnaan
Scene 8	
Scene 9	
Scene 10	

Scene	Pewarnaan
<p>Scene 11</p>	
<p>Scene 12</p>	
<p>Scene 13</p>	




Scene	Pewarnaan
Scene 14	
Scene 15	
Scene 16	




Scene	Pewarnaan
Scene 17	




Background




Scene	Gambar
Scene 1	
Scene 2	

Scene	Gambar
Scene 3	
Scene 4	
Scene 5	

Scene	Gambar
Scene 6	
Scene 7	
Scene 8	

Scene	Gambar
Scene 9	
Scene 10	
Scene 11	

Scene	Gambar
Scene 12	
Scene 13	
Scene 14	

Scene	Gambar
Scene 15	
Scene 16	
Scene 17	

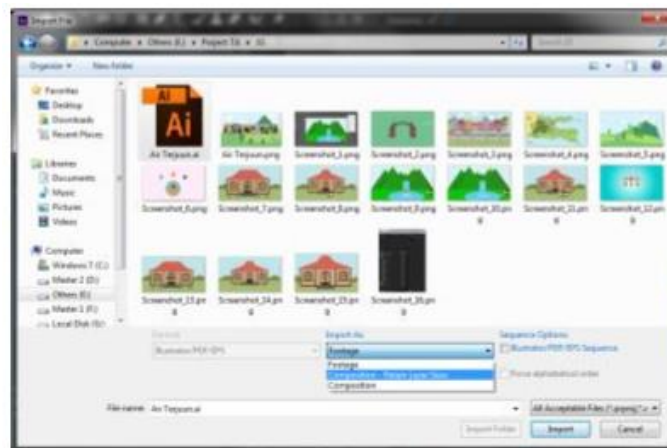
Proses animasi

Proses animasi merupakan tahap kedua setelah menggambar di Adobe Illustrator Langkah awal adalah mengimport file tadi kedalam *Adobe After Effect*, cara import file yang efektif buat folder per scene pada libraries, agar Memudahkan pada saat proses pengeditan.



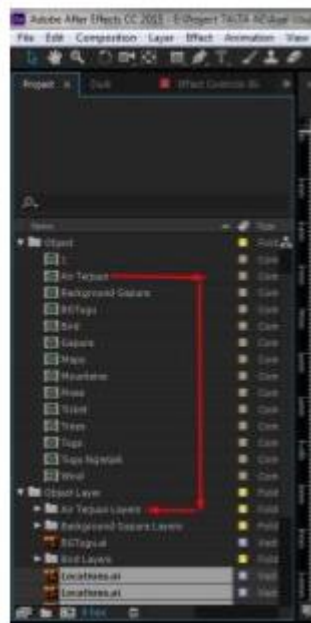
Gambar 1. Pembuatan Folder scene

Setelah folder scene telah dibuat, selanjutnya import file yang telah di desain, saat import pilih sequence file composition – Retain Layer Sizes, agar layer file desain menjadi sequence.



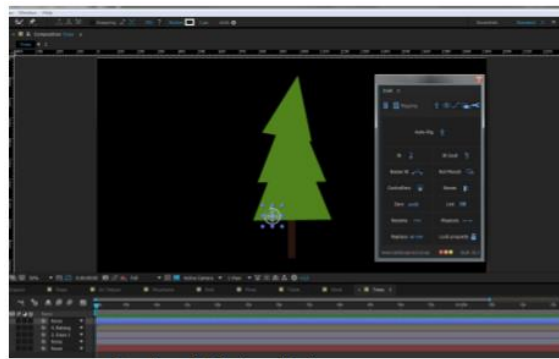
Gambar 2. Import file

Setelah file di import maka pada area libraries terdapat satu buah folder dengan nama file yang di import tadi dan satu buah file composition dengan nama file yang di import.



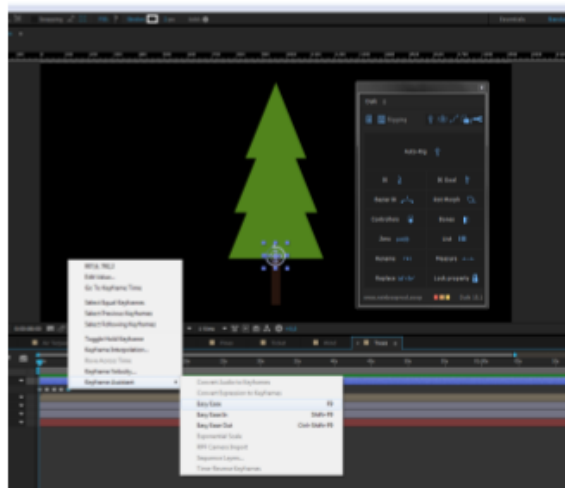
Gambar 3. File Import

Langkah selanjutnya adalah mulai penganimasian. Agar komponen layer scene yang akan di animasikan berada di area kerja maka klik kiri dua kali composition file yang di import tadi. Langkah selanjutnya adalah mulai penganimasian. Agar komponen layer scene yang akan di animasikan berada di area kerja maka klik kiri dua kali composition file yang di import tadi.



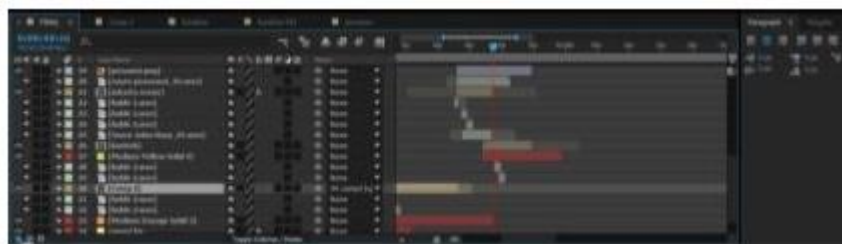
Gambar 4. Animasi pohon

Saat titik control digunakan key frame untuk menandai pergerakan yang di buat, dalam penganimasian karakter bergerak bisa gunakan bantuan *walcykle*.



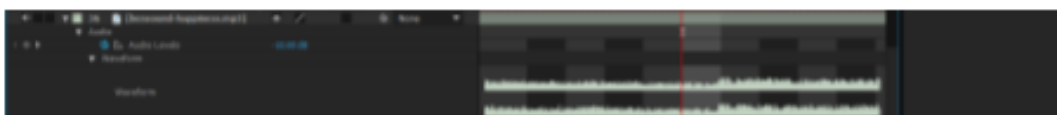
Gambar 5. keyframe.

Setelah semua scene di animasikan selanjutnya proses penggabungan semua scene supaya menghasilkan sebuah projek yang dibuat.



Gambar 6. Panel time line

Untuk penggunaan audio back sound aktifkan *wafeform* agar memudahkan dalam proses pengeditan antara keselaran scene dan audio.



Kesimpulan

Konsep perancangan video informasi ini terbagi menjadi tigabagian, yaitu pembuka, isi, penutup. Dalam video informasi ini dibuat dengan visual yang sederhana. Penggunaan media motion grafik dinilai efektif dan menarik sehingga cocok dengan perkembangan zaman modern saat ini. Penggunaan jenis font tidak banyak digunakan agar lebih simple dan rapi. Alur cerita dibuat sesingkat mungkin tetapi dapat menyampaikan pesan yang dimuat dalam video informasi ini. Dari hasil perhitungan jawaban “Ya” sebanyak 82,8 % sedangkan jawaban “Tidak” sebanyak 16,2%, maka dapat disimpulkan berdasarkan kategori kelayakan media informasi ini sangat layak untuk di publikasikan sebagai video informasi.

Daftar pustaka

- A. Yoeti. Oka. Pengantar Ilmu Kepariwisata (Edisi1). Yogyakarta : ERLANGGA. 1995.
- Angraini S., Lia., Nathalia, Kirana. Desain Komunikasi Visual ; Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula. Bandung, Nuansa Cendikia. 2014.
- Binanto, Iwan. Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: Andi. 2010.
- Friza Reihan. Maximum Fantasy With Photoshop. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo. 2009.
- Kusrianto, Adi. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: ANDI. 2009
- Nain, Rasli. Pengertian tentang Strategi Perancangan. 2005.
- Pendit, Nyoman S. Ilmu Parawisata Sebuah Pengantar Perdana. Jakarta:PT Pradnya Paramita. 2002.
- Prawira, Sulasmi Darma. Warna: Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pengembangan LPTK. 1989.
- Reswick, JB. Pengertian Desain. Amerika Serikat. 1965. Soekadijo. Anatomi Pariwisata. Jakarta : Gramedia. 2000.
- Wahana Komputer. Edisi ke-1. Tips Jitu Optimalisasi Jaringan Wi – Fi. Yogyakarta. C.V. Andi Offset. 2010.
- Whitaker, H dan Halas, J. *Timing for animation* (Pengaturan Waktu untuk Film Animasi). Malang : Bayumedia Publishing – Anggota IKAPO Jatim. 2006.
- Wibodo, Ibnu Teguh. Belajar Desain Grafis. Yogyakarta : Buku Pintar. 2013.
- Widagdo. “Desain, Teori, dan Praktek”. Seni Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni. BP ISI Yogyakarta III/