



PERAN MOTION GRAPHIC PADA ANIMASI KOK BISA SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI VISUAL

Bagas Dwiya Yudhana¹, Oscar Ade Gunawan²

Abstrak

Kok Bisa adalah salah satu saluran YouTube yang menghasilkan konten edukatif dan informatif melalui animasi. Konten yang disampaikan melalui animasi ini tidak hanya mudah dipahami tetapi juga menarik bagi para penonton. Dalam produksi animasi Kok Bisa, Motion Graphic menjadi bagian penting dalam menghasilkan kualitas animasi yang baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran Motion Graphic dalam produksi animasi Kok Bisa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Motion Graphic memainkan peran penting dalam produksi animasi Kok Bisa. Motion Graphic digunakan untuk memperkaya konten visual animasi dan memperjelas pesan yang ingin disampaikan. Motion Graphic juga membantu meningkatkan interaksi antara penonton dan konten yang disampaikan. Selain itu, Motion Graphic membantu meningkatkan kualitas animasi yang dihasilkan oleh tim produksi Kok Bisa. Penelitian ini memiliki implikasi penting dalam produksi konten visual, terutama dalam konteks animasi edukatif dan informatif di YouTube. Hasil penelitian dapat diaplikasikan pada lingkup yang lebih luas untuk memahami peran Motion Graphic dalam produksi animasi dan pengaruhnya terhadap interaksi antara penonton dan konten yang disampaikan. Penelitian ini dapat membantu meningkatkan kualitas konten visual animasi yang dihasilkan oleh pengguna YouTube dan meningkatkan efektivitas pesan yang disampaikan melalui animasi edukatif dan informatif.

Kata Kunci: Animasi, Komunikasi visual, Motion Graphic.

Abstract

“Kok Bisa” is a Youtube channel that produce educational and informative content through animation. The content conveyed through this animation is not only easy to understand but also interesting for the audience. In “Kok Bisa” animation production, motion graphic are an important part of producing good quality animation. This study aims to examine the role of motion graphic in “Kok Bisa” animation production. The result of study show that motion graphics play an important role in “Kok Bisa” animation production. Motion graphics are used to enrich the animated visual content and clarify the message to be conveyed. Motion Graphics also help increase interaction between the audience and the conveyed message. In addition, Motion Graphic helps improve the quality of the animation produced by the “Kok Bisa” production team. This research has important implications for the production of visual content, especially in the context of educational and informative animation on YouTube. The research results can be applied to a wider scope to understand the role of motion graphics in animation production and their effect on the interaction between the audience and the content delivered. This research can help improve the quality of animated visual content produced by the YouTube

¹ Desain Komunikasi Visual, UPN Veteran Jawa Timur. Email: bagasdwiyayudhana@gmail.com

² Desain Komunikasi Visual, UPN Veteran Jawa Timur. Email: O.AdeGunawan@gmail.com

*users and increase the effectiveness of the conveyed message through educational and informative animations.***Keywords:** *Animation, Visual Communication, Motion Graphic.*

PENDAHULUAN

Animasi dan Motion Graphic telah menjadi media visual yang sangat populer di era digital saat ini. Dalam konteks produksi konten visual, keduanya memainkan peran penting dalam menghasilkan konten visual yang menarik dan efektif. Salah satu contoh penggunaan animasi dan motion graphic dalam produksi konten visual adalah saluran YouTube Kok Bisa yang menghasilkan konten edukatif dan informatif melalui animasi. Dalam produksi animasi Kok Bisa, motion graphic menjadi bagian penting dalam menghasilkan kualitas animasi yang baik. Motion Graphic dapat memperkaya konten visual animasi dan memperjelas pesan yang ingin disampaikan. Motion Graphic juga membantu meningkatkan interaksi antara penonton dan konten yang disampaikan. Selain itu, Motion Graphic membantu meningkatkan kualitas animasi yang dihasilkan oleh tim produksi Kok Bisa. penggunaan Motion Graphic dapat membantu meningkatkan kualitas animasi dan efektivitas pesan yang disampaikan kepada audiens. Oleh karena itu, penelitian mengenai peran Motion Graphic pada animasi Kok Bisa akan sangat bermanfaat bagi pengembangan produksi konten visual di YouTube dan media digital lainnya.

Motion graphic menjadi salah satu bentuk seni digital yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pemasaran dan komunikasi visual(n.d.). Namun, sayangnya masih ada persepsi di kalangan masyarakat bahwa motion graphic hanya sekedar hiasan atau dekorasi belaka, dan tidak memiliki peran yang penting dalam konteks bisnis dan industri kreatif.

Persepsi ini dapat menyebabkan penggunaan motion graphic yang tidak maksimal, atau bahkan diremehkan dalam kegiatan pemasaran dan komunikasi visual. Padahal, motion graphic dapat memberikan banyak manfaat, seperti meningkatkan daya tarik visual, memudahkan penyampaian pesan, meningkatkan engagement, serta meningkatkan brand awareness(n.d.). Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk mengidentifikasi peran motion graphic dalam konteks bisnis dan industri kreatif, serta untuk mengukur seberapa efektif penggunaannya dalam meningkatkan efektivitas pemasaran dan komunikasi visual.

Tujuan mengenai penelitian peran motion graphic adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang peran penting motion graphic dalam konteks bisnis dan industri kreatif. Tujuan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Menganalisis bagaimana penggunaan motion graphic dapat memperjelas pesan yang ingin disampaikan dalam konteks pemasaran dan komunikasi visual.
- b. Dapat meningkatkan kejelasan pesan dan daya tarik visual dalam penggunaan motion graphic, seperti penggunaan warna, font, animasi, dan lain sebagainya.
- c. Mengevaluasi penggunaan motion graphic dalam berbagai konteks, termasuk dalam iklan, video promosi, video musik, dan lain sebagainya, untuk menentukan seberapa efektif penggunaannya dalam meningkatkan engagement dan brand awareness.

METODE

Penelitian dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif, Penelitian ini dilakukan atas dasar potensi dan masalah yang terjadi di lapangan setelah melalui tahap observasi dengan tujuan untuk mengukur seberapa besar pengaruh penggunaan Motion Graphic pada kualitas animasi dan efektivitas pesan yang disampaikan pada penonton YouTube Kok Bisa, serta seberapa besar

pengaruh komentar pada video YouTube terhadap persepsi penonton tentang animasi dan Motion Graphic yang digunakan dalam video tersebut.

Responden dalam penelitian ini adalah penonton YouTube Kok Bisa yang telah menonton salah satu atau beberapa video animasi di saluran tersebut. Penelitian juga memanfaatkan data komentar pada video YouTube untuk menganalisis pengaruh komentar pada persepsi penonton.

Jumlah responden yang diambil dalam penelitian ini adalah 50 responden yang dipilih secara acak dari penonton YouTube Kok Bisa. Dengan demikian, penelitian dapat memberikan pandangan yang lebih luas mengenai pengaruh penggunaan Motion Graphic pada komentar video YouTube terhadap persepsi penonton tentang animasi dan Motion Graphic yang digunakan dalam video tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Prinsip Animasi Yang digunakan dalam konten video Kok Bisa

Channel YouTube "Kok Bisa" menggunakan beberapa prinsip animasi dalam konten videonya. Berikut adalah prinsip-prinsip animasi(Suyadi et al., 2023) yang digunakan dalam konten video.

1. Prinsip Squash and Stretch:



*Gambar 1. Penerapan Prinsip Animasi Squash and Stretch
Sumber: YouTube Channel "Kok Bisa" (2023)*

Prinsip ini digunakan pada detik 0:09-0:12, digunakan untuk memberikan kesan kehidupan pada objek yang bergerak. Di channel "Kok Bisa", prinsip ini diterapkan saat menggambarkan perubahan ukuran atau bentuk objek, seperti mengubah bentuk karakter atau objek yang sedang bergerak.

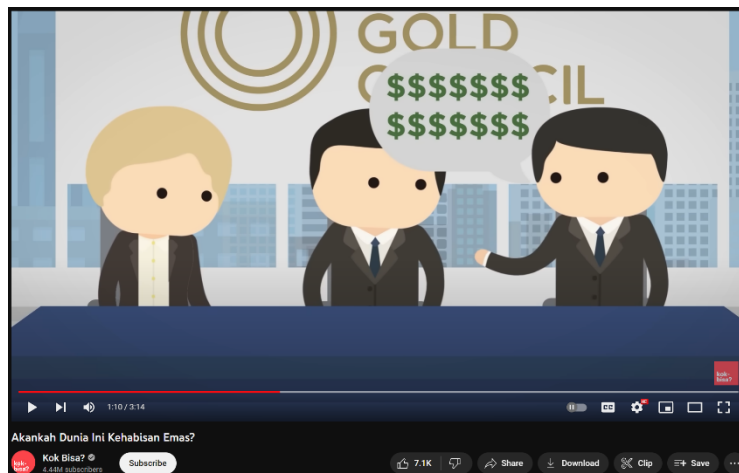
2. Prinsip Anticipation:



*Gambar 2. Penerapan Prinsip Animasi Anticipation
Sumber: YouTube Channel “Kok Bisa” (2023)*

Prinsip Anticipation digunakan pada detik 0:59-1:03 melibatkan persiapan sebelum gerakan utama terjadi. Channel "Kok Bisa" menggunakan prinsip ini untuk membangun ketegangan dan mempersiapkan penonton terhadap apa yang akan terjadi selanjutnya dalam video mereka.

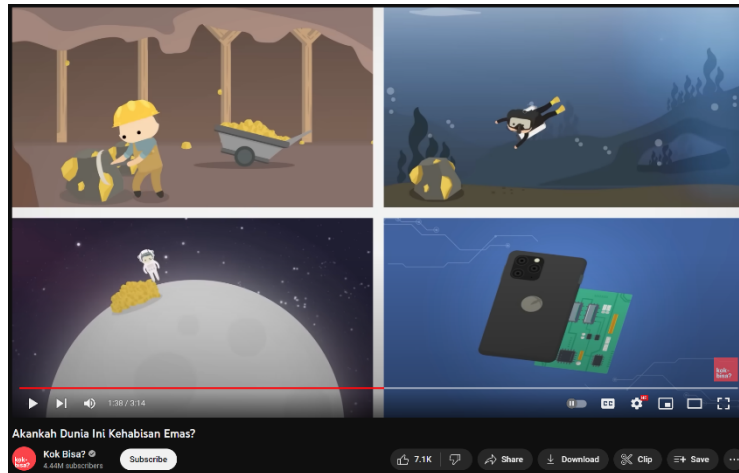
3. Prinsip Staging:



*Gambar 3. Penerapan Prinsip Animasi Staging
Sumber: YouTube Channel “Kok Bisa” (2023)*

Prinsip Staging digunakan pada detik 1:08-1:14 berkaitan dengan cara menyajikan adegan agar pesan dan aksi terlihat jelas. Di channel "Kok Bisa", prinsip ini diterapkan dalam pengaturan visual dan penempatan elemen-elemen dalam video agar mudah dipahami oleh penonton.

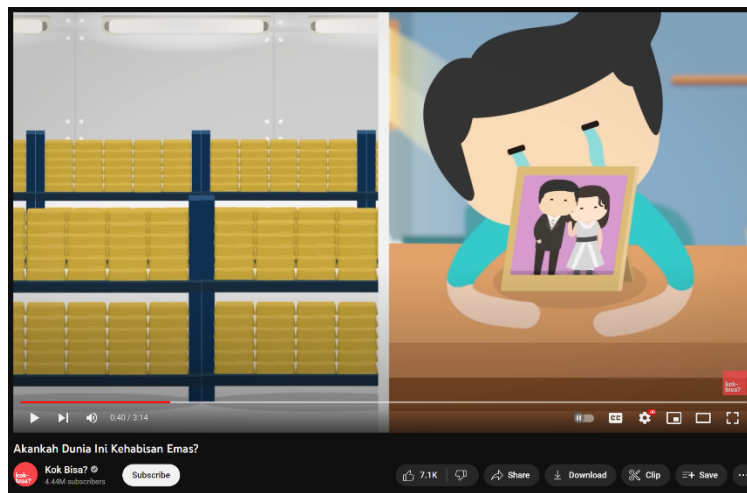
4. Prinsip Follow Through and Overlapping Action:



*Gambar 4. Penerapan Prinsip Animasi Follow Through and Overlapping Action
Sumber: YouTube Channel “Kok Bisa” (2023)*

Prinsip ini digunakan pada detik 1:37-1:41 menggambarkan bagaimana bagian-bagian tubuh atau objek berhenti setelah gerakan utama berhenti. Channel "Kok Bisa" menggunakan prinsip ini untuk memberikan kesan realistis pada animasi mereka dengan memperhatikan efek perlambatan dan tindak lanjut gerakan.

5. Prinsip Exaggeration:



*Gambar 5. Penerapan Prinsip Animasi Exaggeration
Sumber: YouTube Channel “Kok Bisa” (2023)*

Prinsip Exaggeration digunakan pada detik 0:36-0:40 melibatkan pemanfaatan perubahan proporsi atau gerakan yang berlebihan untuk menciptakan efek dramatis atau humor. Di channel "Kok Bisa", prinsip ini digunakan untuk

menyoroti atau memperbesar beberapa elemen dalam animasi mereka agar menarik perhatian penonton.

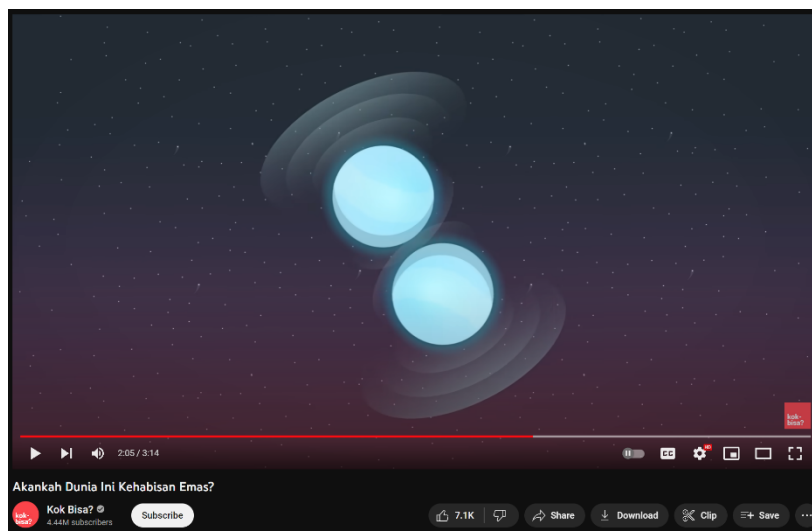
6. Prinsip Timing:



*Gambar 6. Penerapan Prinsip Animasi Timing
Sumber: YouTube Channel “Kok Bisa” (2023)*

Prinsip Timing digunakan pada detik 1:53-1:57 berkaitan dengan pengaturan kecepatan gerakan untuk menciptakan efek yang diinginkan. Channel "Kok Bisa" menggunakan prinsip ini untuk mengatur timing gerakan objek atau karakter agar sesuai dengan narasi atau pesan yang ingin disampaikan.

7. Prinsip Appeal:



*Gambar 7. Penerapan Prinsip Animasi Timing
Sumber: YouTube Channel “Kok Bisa” (2023)*

Prinsip Appeal digunakan pada detik 2:05-2:12 melibatkan cara membangun karakter atau objek yang menarik perhatian dan mengundang simpati dari penonton. Di channel "Kok Bisa", prinsip ini diterapkan dalam pengembangan karakter atau objek yang memiliki daya tarik visual atau karakteristik yang unik.

B. Seberapa efektif motion graphic menyampaikan pesan ke penonton

Dalam penelitian ini, kami mengeksplorasi peran motion graphic dalam memperkuat komunikasi visual pada animasi "Kok Bisa" di platform YouTube. Kami mengumpulkan komentar dari 50 responden yang menonton video "Kok Bisa" dan menganalisis apakah penggunaan motion graphic mempengaruhi pemahaman dan minat penonton terhadap isi video. Dari hasil penelitian, ditemukan bahwa penggunaan Motion Graphic pada animasi di saluran YouTube Kok Bisa memiliki pengaruh yang signifikan pada kualitas animasi dan efektivitas pesan yang disampaikan pada penonton. Namun, ada pertanyaan yang muncul mengenai kenapa harus menggunakan Motion Graphic dan mengapa tidak menggunakan animasi selain Motion Graphic.

Salah satu alasan utama mengapa Motion Graphic sering digunakan dalam animasi adalah karena Motion Graphic memiliki kemampuan untuk memadukan elemen grafis, animasi, dan audio secara seamless. Hal ini memungkinkan Motion Graphic untuk menciptakan efek visual yang menarik dan memberikan pengalaman visual yang lebih kaya bagi penonton. Selain itu, Motion Graphic juga memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh penonton. Penggunaan motion graphic dalam animasi "Kok Bisa" juga memungkinkan untuk menunjukkan informasi yang kompleks dengan lebih efektif. Dengan menggunakan animasi bergerak, konten yang sulit dijelaskan secara verbal dapat dipresentasikan dengan jelas dan mudah dipahami. Hal ini memudahkan penonton dalam mengikuti alur cerita dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan.

penggunaan Motion Graphic pada animasi di saluran YouTube Kok Bisa dapat dijadikan sebagai contoh yang baik bagi pembuat konten lainnya untuk meningkatkan kualitas animasi dan efektivitas pesan dalam video mereka. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat memberikan pandangan yang lebih luas bagi para peneliti dan praktisi dalam mengembangkan penggunaan Motion Graphic pada animasi di platform media sosial.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa motion graphic memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas komunikasi visual pada animasi. Motion graphic dapat membuat animasi lebih dinamis, jelas, dan mudah dipahami oleh audiens. Pada platform YouTube, animasi motion graphic terbukti dapat meningkatkan jumlah penonton dan interaksi melalui komentar.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa motion graphic lebih efektif digunakan dalam beberapa konteks, seperti untuk menjelaskan konsep abstrak, data statistik, atau proses kompleks yang sulit dipahami hanya dengan animasi tradisional. Sebagai kesimpulan, penggunaan motion graphic pada animasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas komunikasi visual, terutama pada platform YouTube.

DAFTAR PUSTAKA

- Gani, M., & Ruslan, A. (N.D.). *Perancangan Motion Graphic Pengenalan Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Budi Luhur Melalui Animasi 2d*.
Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Penyalahgunaan Narkoba Melalui Media Motion Graphic Di Kota Padang Jurnal Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana Desain Komunikasi Visual Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Padang Wisuda Periode Maret 2018. (N.D.).
- Perancangan *Kampanye Kewaspadaan Bahaya Kanker Payudara Pada Remaja Putri Dalam Media Motion Graphic*. (N.D.).
- Rahmi, A., & Videografi, P. S. (2021). *Deskovi : Art And Design Journal 12 Prinsip Animasi Pada Gerak Karakter Skeletal Animation "Achoo"* (Vol. 4, Issue 2).
- Suyadi, N. A., Zaki, A., Sitepu, A., Andrea, K., & Ikhwan, A. (2023). Penerapan 12 Prinsip Animasi Dan Motion Graphics Dalam Multimedia. *Jurnal Jurnal Sains Dan Teknologi (Jsit)*, 3(1), 7.