

Perancangan Motion Graphic Wisata Edukasi Di Desa Sumbergondo Dengan Teknik Penggabungan Animasi 2d Dan 3D

Educational Tourism Motion Graphic Design In Sumbergondo Village With Merging Techniques 2D And 3D Animation

Sulthon Maulana Rozaq¹,Evy Poerbaningtyas², Rina Nurfitri³

^{1,3}Desain Komunikasi Visual, STIKI Malang, Indonesia

²Teknik Informatika, STIKI Malang, Indonesia

¹sulthon.mrozaq@gmail.com, ²evip@stiki.ac.id, ³rina.nurfitri@stiki.ac.id

*Penulis Korespondensi:

Rina Nurfitri

rina.nurfitri@stiki.ac.id

Riwayat Artikel:

Diterima : 18 Januari 2022

Direview : 24 Februari 2022

Disetujui : 6 Maret 2022

Terbit : 30 Maret 2022

Abstrak

Desa Sumbergondo merupakan salah satu desa di Kecamatan Bumiaji, Kota Batu, Jawa Timur, memiliki banyak sekali potensi mulai dari hasil perkebunan yang melimpah hingga potensi utama yaitu wisata edukasinya, membahas mengenai daur ulang sampah organik dan non organik menjadi pupuk kompos yang digunakan untuk perkebunan mereka. Sayangnya wisata edukasi tersebut kurang diketahui oleh wisatawan, sehingga dibutuhkannya media promosi terkemas dalam bentuk video *motion graphic* dapat menjelaskan hal hal yang tak kasat mata manusia dengan penggabungan animasi 2 dimensi untuk animasi karakter dan tipografi serta 3 dimensi sebagai desain asset berupa *background* dikemas dengan durasi 1 menit 30 detik membahas dengan singkat seluruh potensi yang dimiliki oleh Sumbergondo. Dapat disimpulkan jika *motion graphic* serta penggabungan animasi 2 dimensi dan 3 dimensi berhasil digunakan sebagai media promosi juga membuat informasi di dalamnya lebih tersampaikan, harapan kedepannya wisata edukasi ini dapat berkembang serta mendukung masyarakat dalam menyelesaikan masalah sampah di Indonesia.

Kata Kunci : *Motion graphic*, Wisata Edukasi, Desa, 2 dimensi , 3 dimensi

Abstract

Sumbergondo Village is one of the villages in Bumi Aji District, Batu City, East Java, which has a lot of potential, from abundant plantation products to the main potential, namely educational tourism, discussing the recycling of organic and non-organic waste into compost used for plantations. they. Unfortunately, this educational tour is not well-known by tourists, so the need for promotional media packaged in the form of motion graphic videos can explain things that are invisible to the human eye by combining 2-dimensional animation for character animation and typography and 3-dimensional as an asset design in the form of a background packed with a duration of 1 minutes 30 seconds briefly discusses all the potential of Sumbergondo. It can be concluded that if motion graphics and the incorporation of 2-dimensional and 3-dimensional animation are successfully used as promotional media and also make the information in them more conveyed, it is hoped that in the future this educational tour can develop and educate the public in solving waste problems in Indonesia.

Keywords: *Motion graphic*, Educational Tourism, Village, 2D, 3D

1. Pendahuluan

Desa Sumbergondo merupakan salah satu desa yang terletak di sebelah selatan lereng gunung Arjuna Kecamatan Bumiaji Kota Batu, serta merupakan desa penghasil apel terbesar kedua di Kota Batu. Mata pencaharian mayoritas masyarakat Sumbergondo ialah petani dikarenakan Desa Sumbergondo memiliki wilayah dengan kesuburan tanah yang sangat bagus terutama untuk bertani buah apel, bunga hias dan sayur mayur. Sekitar 55% Desa Sumbergondo dipenuhi oleh wilayah hutan, serta pertanian membuat desa tersebut memiliki berbagai penghasilan alam.

Desa Sumbergondo juga memiliki potensi dari wisata edukasi yang dimilikinya, membahas mengenai pengolahan sampah pribadi yang telah terorganisir dengan sangat baik, dengan latar belakang Desa Sumbergondo yang dulunya memiliki banyaknya sampah sayur, serta buah apel yang gagal panen, menyebabkan perlahan sampah semakin menumpuk hingga tercemarnya area sungai serta lingkungan desa yang juga ikut tercemar dikarenakan sampah yang tidak terorganisir tersebut, tetapi dengan kesadaran masyarakat, serta pemerintahan desa yang mencari solusi dengan berinovasi membuat alat pembakaran sampah juga pengolahan sampah menjadi pupuk organik, Desa Sumbergondo kini sudah tak memiliki masalah sampah lagi.

Pengolahan sampah baik alat pembakarannya serta alat pembuatan pupuk milik Desa Sumbergondo merupakan sebuah inovasi, serta potensi yang menarik karena membahas mengenai masalah sampah yang dari dulu tidak kunjung terobati, sehingga Desa Sumbergondo mengolah hal tersebut dan membuka wisata edukasi yang telah menarik perhatian beberapa wisatawan baik dalam daerah hingga luar daerah. Selain itu Wisata Edukasi juga membuat terangkatnya potensi lain dari Desa Sumbergondo, seperti penjualan dari hasil perkebunan, pupuk organik yang proses pembuatannya dari alat pembuatan pupuk tadi, serta penjualan produk dari badan usaha milik Desa Sumbergondo yang dikelola oleh masyarakat sekitar membuat Desa Sumbergondo menjadi desa dengan banyaknya potensi untuk kedepannya.

Wisata Edukasi Desa Sumbergondo masih kurang diketahui oleh banyak wisatawan, oleh karena itu dibutuhkannya media promosi guna mempromosikan Wisata Edukasi Desa Sumbergondo. Media yang dimaksud harus menjelaskan dengan singkat dan padat tentang potensi yang dimiliki oleh wisata edukasi tersebut, agar para wisatawan dan pemerintahan kota lainnya tertarik dengan Wisata Edukasi ini.

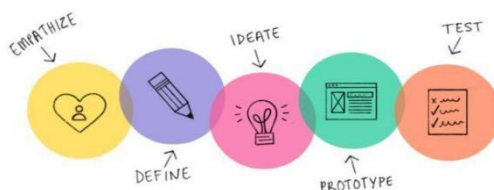
Motion graphic ialah penggabungan dari berbagai macam aspek antara lain Tipografi, Ilustrasi, Videografi hingga Fotografi dengan menggunakan teknik Animasi. Motion graphic merupakan media yang dinilai efektif untuk media promosi bagi Desa Sumbergondo karena memiliki banyak potensi di dalamnya, motion graphic ini akan mengemas banyak informasi menjadi lebih ringkas. Selain itu motion graphic ini memaksimalkan pemahaman audiens dengan visual yang dikemas secara menarik, menjadi hal yang efektif untuk mengingat informasi yang ingin disampaikan.

Keunggulan motion graphic lainnya yaitu membuka kemungkinan baru akan sesuatu hal yang melebihi akal manusia, seperti memperlihatkan sampah yang bergerak acak atau memperlihatkan bagian dalam seperti filter udara alat pembakaran sampah yang tentunya hal tersebut tidaklah sulit jika menggunakan media motion graphic, selain itu untuk memaksimalkan pemahaman audiens tentang informasi yang disampaikan dengan menggunakan dubbing sebagai penjelasan dari informasi tersebut.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode Design Thinking, dapat memudahkan proses penyelesaian masalah yang sudah terbagi sehingga dapat menciptakan

banyak ide dalam sesi brainstorming, juga disertai proses Prototype dan Test kepada target audience[1].



Gambar 1. Diagram Design Thinking

Empathize

Pada tahap ini dilakukan pendekatan terhadap perangkat Desa Sumbergondo, mencari masalah yang dialami oleh Wisata Edukasi Sumbergondo. Hal ini dilakukan dengan terjun langsung ke lapangan melakukan observasi dan bertemu langsung dengan kepala desa dari Sumbergondo lalu melakukan wawancara sehingga dapat ditemukan inti masalah yang ingin diselesaikan oleh Desa Sumbergondo.

Perancang melakukan proses penggalian data seperti wawancara dengan Bapak Sutrisno selaku sekretaris Desa Sumbergondo, observasi langsung di Desa Sumbergondo melihat potensi desa seperti perkebunan yang luas, alat pengolahan sampah, hingga badan usaha yang dimiliki oleh desa tersebut.

Define

Dengan hasil informasi yang telah berhasil dikumpulkan pada tahap Emphatize, dianalisis untuk menyelesaikan masalah inti yang ada. Tahap define ini akan sangat membantu dengan menggunakan metode SWOT yaitu Strength, Weakness, Opportunities, dan Threats untuk membedah ,serta mengetahui keadaan Desa Sumbergondo secara lebih komprehensif.

Strength

Desa Sumbergondo memiliki banyak potensi yang menjadi kekuatannya, desa ini merupakan desa penghasil apel nomor dua terbesar di Kota Batu selain itu Desa Sumbergondo memiliki alat pengolahan sampahnya sendiri, seperti alat pembakaran sampah yang ramah lingkungan tidak menghasilkan limbah ,serta asapnya tidak membahayakan makhluk hidup disekitarnya, selain alat pembakaran terdapat alat pengolahan pupuk organik yang bahan dasar menggunakan sampah organik dari Desa Sumbergondo sendiri lalu pupuknya digunakan untuk perkebunan milik desa.

Weakness

Dengan banyaknya potensi yang Desa Sumbergondo miliki baik desa nomor dua penghasil apel terbesar di Kota Batu hingga pengolahan sampah yang dimiliki, tetapi informasi tentang Sumbergondo kurang diketahui dikarenakan kurangnya media promosi yang dimiliki oleh desa tersebut. Kesimpulannya letak kelemahan dari desa ini terletak dalam kurangnya media untuk mempromosikannya potensi yang dimiliki oleh desa ini.

Opportunities

Peluang yang dimiliki Desa Sumbergondo terletak pada wisata edukasi pengolahan limbahnya, alasannya edukasi yang diberikan oleh desa ini nantinya akan dibutuhkan oleh setiap desa baik dari Kota Batu hingga luar daerah juga.

Masalah sampah yang lambat penyurutannya karena kurangnya edukasi menurut data yang dimiliki oleh Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK) mengakui bahwa pada 2020 total produksi sampah nasional telah mencapai 67,8 juta ton. Dapat dirumuskan jika, ada sekitar 185.753 ton sampah yang dihasilkan setiap harinya, dengan jumlah sekitar 270 juta penduduk, jika dihitung setiap penduduk memproduksi sekitar 0,68 kilogram sampah

per hari [2]. Melalui data tersebut beberapa jalan keluarnya ialah kesadaran tiap masyarakat untuk berubah hingga mengikuti jalan Desa Sumbergondo yaitu pengolahan limbah pribadi yang dimiliki oleh tiap desa di Indonesia, sehingga jika melihat salah satu masalah tersebut bisa menjadi peluang yang besar kedepannya bagi Desa Sumbergondo.

Threats

Kota Batu memiliki banyak desa dengan potensi di dalamnya, dan Desa Sumbergondo merupakan desa yang sangat berpotensi kedepannya, tetapi ancaman terletak pada desa lainnya. Beberapa kompetitor yang seluruhnya terletak di Kota Batu dapat menjadi ancaman bagi Wisata Edukasi Desa Sumbergondo ialah:iliki banyak desa dengan potensi di dalamnya, dan Desa Sumbergondo merupakan desa yang sangat berpotensi kedepannya, tetapi ancaman terletak pada desa lainnya, dengan catatan jika wisata edukasinya tidak segera diketahui oleh para wisatawan karena kompetitor tersebut akan menutupi potensi dari wisata edukasi pengolahan limbah milik Desa Sumbergondo ini.

Ideate

Ideate Tahap ini merupakan tahap untuk menghasilkan ide awal dan proses perancangan dari motion graphic, proses perancangan pada tahapan ini dibagi menjadi 3 yaitu praproduksi, produksi, dan pasca produksi yang akan menghasilkan proses selanjutnya dari motion graphic yaitu prototype.

Pra Produksi

Pra produksi ialah tahapan persiapan dalam proses produksi pada tahapan ini penulis mengolah data yang didapat sebagai bahan untuk menentukan alur dari motion graphic yang akan dibuat. Sebelum masuk ke tahap produksi, penulis melakukan persiapan seperti pembuatan cerita, storyboard, pembuatan karakter, hingga pembuatan desain background.

Sinopsis dan script

Sinopsis dan Script merupakan dasar dari semuanya, pembuatan sinopsis, serta script bisa berasal dari studio itu sendiri atau klien yang meminta proyek, prosesnya sinopsis yang dibuat nantinya akan dijabarkan di dalam script setiap tindakannya. Karena script merupakan dasar dari semuanya dengan tim mengikuti dengan cermat maka proses pengerjaan setelahnya akan berjalan baik juga, proses tersebut ialah pembuatan karakter, lokasi, bahkan pembuatan *storyBoard* yang lebih berperan penting kedepannya.

Dalam sinopsis tersebut penulis menjelaskan Desa Sumbergondo, yang merupakan salah satu desa, di kecamatan, bumiaji kota batu, berada di sebelah selatan lereng gunung Arjuna. Selanjutnya menjelaskan tentang Desa sumbergondo yang dikenal sebagai desa yang bersih dan ramah dengan lingkungannya, selain ramah lingkungan Desa Sumbergondo juga memiliki bermacam macam jenis perkebunan, mulai dari apel, bunga hias, hingga pohon pinus.

Setelah pembukaan masuk kedalam potensi potensi mulai dari Desa Sumbergondo yang sudah memiliki alat pembakaran canggih, sehingga sampah sampah non organik yang dihasilkan oleh penduduk desa dapat segera dibakar di alat pembakar canggih yang dimiliki oleh Sumbergondo sedangkan sampah organik baik dari perkebunan hingga sampah penduduk desa diolah menjadi pupuk untuk perkebunan sendiri, selanjutnya menjelaskan tentang kelebihan dari alat pembakaran sampah yang dimiliki oleh Desa Sumbergondo, jika asap yang keluar dari alat pembakaran tidak akan mencemari lingkungan sehingga masalah polusi udara akan dapat teratasi juga, asap yang dihasilkan tidak berwarna hitam pekat menjadi tidak berbahaya bagi makhluk hidup.

Selanjutnya penulis menjelaskan tentang latar belakang desa yang awalnya terkenal kumuh tidak dapat mengolah sampah sampah tadi sehingga menumpuk dan mencemari

lingkungan, tetapi masyarakat, serta pemerintah desa membuat inovasi dengan menciptakan alat pengolahan sampah tadi, hal ini menjadi bukti untuk masyarakat jika desa yang awalnya terkenal kumuh dengan pengolahan sampah yang baik dapat menjadi desa yang bersih, serta tidak mencemari lingkungan sekitarnya. Terakhir penulis mengajak kepada para wisatawan untuk mengunjungi desa dengan wisata edukasinya agar memandu para wisatawan untuk menggunakan inovasi ini di lingkungan masing-masing.

Desain

Desain disini merupakan sebuah proses dimana penulis melakukan desain pembuatan karakter desain dan objek-objek yang dibutuhkan, dengan desain karakter yaitu penduduk dari Desa Sumbergondo, karakter digunakan untuk salah satu *scene* yang mengkomunikasikan para masyarakat yang sedang berunding, sehingga nantinya karakter yang dibutuhkan juga banyak.

Style yang digunakan ialah *flat design* seperti yang telah dijelaskan pada teori terkait, dalam *style* ini warna yang digunakan kebanyakannya merupakan warna yang terkesan lembut dan tidak terlalu mencolok, pemilihan warna ini juga nantinya akan menjadi acuan untuk desain *background* dalam *software* 3 dimensi juga. Pemilihan Tipografi juga menggunakan jenis *typeface* Sans-serif yang tanpa kait dan memiliki ketebalan huruf yang sama sehingga mudah terlihat dan mudah terbaca,

Digital Karakter, dan Rigging Karakter

Proses ini merupakan proses pendigitalan karakter ketika sketsa dan storyboard sudah dirasa benar, Proses pendigitalan penulis menggunakan *software Adobe Illustrator* dengan *style flat design* sehingga karakter yang dihasilkan simpel dan menggunakan warna yang terkesan lembut, teknik yang digunakan dalam pendigitalan penulis memisah bagian-bagian badan dari karakter utama agar nantinya dapat memudahkan proses rigging atau penulangan karakter.

Setelah karakter sudah tergitalkan masuk kedalam proses periggingan karakter atau memberi tulang karakter yang sudah digitalkan tadi agar karakter dapat digerakkan dengan sesuka hati, selain itu masih jarang ditemukan animasi 2D menggunakan proses rigging yang seharusnya terdapat di Animasi 3D, tetapi rigging dalam animasi 2D bukanlah sesuatu hal yang aneh karena sangat memudahkan animator dalam penganimasian karakter, animator juga tidak diharuskan menggambar satu persatu, tetapi animasi 2D yang menggunakan rigging memiliki kekurangan yaitu pergerakan karakter tidak seluas menggambar frame per frame jadi bagaimana se kreatif mungkin penulis mengolah hal-hal tadi.

Modelling Background dan Render Background 3 dimensi

Dalam proses pendigitalan *background* penulis menggunakan *software* 3 dimensi yaitu blender, penulis membuat *background* sebagai contoh pepohonan hingga alat pembakaran yang dimiliki oleh Desa Sumbergondo, alasan penggunaan 3 dimensi hanya untuk bagian *background* saja, selain karena terbatasnya laptop penulis karena memiliki spek yang terbatas waktu dalam proses render juga menjadi masalah.

Setelah proses modelling selesai *background* yang dibutuhkan nantinya akan di render dalam format .PNG agar gambar yang dihasilkan dapat transparan dalam artian bagian yang kosong dan *background* yang kurang diperlukan tidak akan ikut di render juga, selain kualitas yang dihasilkan tidak menurun waktu render juga lebih dihemat. Sebagai contoh hasil dari render berbentuk .PNG seperti gambar 3.8 di bawah ini.

Background 3 dimensi Layout dan Posing

Proses dimana merealisasikan penataan dalam *storyboard* di dalam aplikasi yang digunakan untuk *animate*, seperti memberikan *background*, hingga pose awal atau akhir dari *Scene*

tersebut, karena dalam proyek animasi biasa sangat tidak mungkin menggunakan satu file, alasannya ialah untuk menghemat waktu pengerjaan sehingga dibagi dan untuk mengurangi kecelakaan dalam proses *animate*, akhirnya terbentuk proses ini untuk mendapatkan keselarasan antara *shot*.

Dalam perancangan ini *background* 3 dimensi juga dimasukkan kedalam aplikasi animasi sehingga nantinya dapat melakukan animasi pada *background* 3 dimensi juga. Sedangkan penataan pose karakter berguna untuk melaraskan antara *shotnya*.

Produksi

Proses produksi merupakan tahapan implementasi dari proses pra produksi, pada tahapan ini perancang harus mengaplikasikan dan mengikuti panduan storyboard yang sudah dibuat dalam proses pra produksi.

Animate

Proses penggerakan karakter, dalam proses ini animator dapat mengikuti petunjuk yang sudah terdapat di dalam *storyBoard* masing masing, selain itu projek dan suara yang sudah tertata tadi dapat menjadi patokan dalam menganimasikan suatu karakter, dalam proses animasi animator diharuskan dapat mengikuti 12 prinsip animasi agar karakter atau benda yang dianimasikan dapat terlihat layaknya hidup dan tidak kaku, disini penulis memudahkan karena proses rigging karakter, penulis dapat menghemat waktu dan tidak mengurangi hasil dari animasi.

Animation Clean-Up

Proses dimana kembali melihat animasi yang sudah dilakukan apakah terdapat revisi atau tidak di dalamnya, ketika terdapat revisi seperti pergerakan karakter yang loncat atau prinsip animasi yang belum ditambahkan kedalam gerakan, dapat kembali memperbaiki lagi projek tadi, jika memang terjadi revisi kembali maka harus mengulangi agar animasi yang dihasilkan nantinya dapat nyaman dilihat ,serta mengkomunikasikan cerita dengan baik.

Compositing

Dalam proses ini memperbaiki kembali yang berhubungan dengan hal hal yang mendukung karakter animasi, semisal *background*, camera, atau cahaya yang dibutuhkan agar komposisi pas tidak berlebihan dan kurang. Selain itu juga harus kembali mengecek hasil animasi apakah masih terdapat yang atau masih terdapat hal yang kurang, jika ada kembali ke proses sebelumnya.

Selain proses pengecekan setiap *Scene* animator , serta kembali mengecek apakah terdapat *Scene* yang masih kurang atau kurang berkesinambungan.

Export

Setelah proses komposting selesai, langkah terakhir ialah membuat adegan sebagai film atau urutan gambar, penulis melakukan proses *export* dengan cara membagi bagi seperti dua *Scene* dalam sekali render agar menghemat waktu, karena ini animasi 2D proses render tidak seberat proses render dari animasi 3D, dalam tahap ini perancang melakukan render langsung dengan format bawaan dari aplikasi tersebut yang penulis rasa sudah cocok karena nantinya pada proses editing format yang digunakan juga akan sama yaitu format .mp4, preset MP4 (H.264-AAC), hanya saja quality yang dipilih oleh penulis ialah 100 sedangkan bawaan dari aplikasi 90.

Pasca Produksi

Proses Pasca Produksi merupakan proses penggabungan atau *editing* dari proses produksi, dalam tahapan ini perancang menambahkan efek, suara, hingga efek visual pada animasi yang telah di render.

Final Editing

Pengeditan terakhir dilakukan setelah proses *export* dalam tahapan produksi, proses editing dilakukan di aplikasi eksternal berbeda dengan aplikasi yang penulis gunakan untuk menggerakkan karakter tadi. Dalam proses ini berbagai *Shot* dan *Scene* dikumpulkan dan disesuaikan selain itu, jika diperlukan penulis menambahkan hal hal seperti color grading, efek perpindahan kamera, serta lainnya sesuai dengan hal yang dibutuhkan, penulis sendiri dalam tahap ini menggunakan *software* Adobe Premiere Pro dikarenakan mudah dioperasikan, tetapi memiliki hasil yang memuaskan.

Dubbing

Setelah gambar animasi sudah dilakukan maka selanjutnya proses dubbing. Umumnya dalam studio studio dubber merupakan seseorang yang berpengalaman dalam pendalaman karakter tersebut, tetapi dalam proses ini penulis menggunakan suara penulis pribadi, penulis melakukan dubbing keseluruhannya menggunakan perangkat smartphone dan melakukan perekaman ketika kondisi sekitar tidak mengganggu umumnya malam hari agar nantinya suara sekitar tidak masuk ke rekaman, barulah sambil membaca script penulis menyelaraskan waktu dengan video yang sudah hampir sepenuhnya jadi tadi, selain itu penulis melakukan penomoran setiap *shot*nya agar nantinya tidak kebingungan jika audio tersebut mengalami revisi.

Audio Editing

Proses *Audio Editing* juga masih dilakukan di *software* yang sama, dalam hal ini editor juga diharuskan mengatur seperti besar kecilnya suara, penempatan suara, hingga penempatan dubbing agar tepat, dalam mencari suara efek penulis sering kali mencari sumber di internet atau merekam sendiri suara tersebut, selain itu penulis sering kali mencari suara *background music* gratis yang biasanya dapat temukan di Youtube dengan link download yang sudah tersedia. Untuk menghindari *copyright* serta menghargai komposer, penulis berjaga jaga mencantumkan judul lagu pada *credit title*.

Master Distribution dan Render

Proses mastering ialah proses terakhir dimana sudah harus mencantumkan semua hal hal yang dibutuhkan dalam sebuah animasi, selain itu proses dubbing yang dilakukan juga harus dimasukkan dalam proses mastering setelah proses mastering barulah render dilakukan dalam aplikasi editing ini menghasilkan animasi yang utuh. Dan format render nantinya akan menghasilkan video .mp4 dikarenakan video yang dihasilkan nantinya akan lebih ringan dari pada format lainnya tetapi juga tetap memiliki kualitas gambar hingga suara yang bagus.

Prototype

Dalam tahapan ini motion graphic sudah harus dalam keadaan selesai dan siap uji, seluruh proses yang terjadi dalam Ideate juga harus sudah terlaksanakan seluruhnya selain itu penulis diharuskan melakukan pengecekan atau revisi jika motion graphic masih dikatakan kurang sempurna menurut pendapat pribadi penulis, ketika sudah dikatakan siap maka proses test dapat dilakukan.

tahapan *Prototype* dalam metode *Design Thinking* nantinya perancang akan melakukan pengujian *motion graphic* yang sudah siap uji dengan pemutaran media setelah tervalidasi ahli, pengujian ke efektifitas media dengan memberikan saran terhadap media promosi *motion graphic* kemudian penulis akan menyajikan kuisioner sebagai tolak ukur apakah media *motion graphic* ini masih dikatakan baik kurang menarik dalam segi mempromosikan atau kurangnya menginformasikan Desa Sumbergondo ini, dengan data yang didapatkan maka akan menjadi acuan dalam proses perbaikan selanjutnya. Uji coba media tersebut dilakukan dengan dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Test

Dalam proses test ini nantinya akan diuji kepada kelompok dengan skala kecil agar ketika motion graphic mendapatkan revisi penulis dapat segera melakukan perbaikan dengan kembali pada proses sebelumnya yaitu Ideate dan menghasilkan video yang sudah direvisi di proses prototype, semisal nantinya pada proses Prototype ini penulis mendapatkan rata rata nilai yang rendah dari kelompok yang menguji maka penulis tetap harus melakukan revisi lagi hingga mendapatkan motion graphic yang siap untuk dilakukan aktivasi dengan menggunakan sosial media dari Wisata Edukasi Desa Sumbergondo sebagai media aktivasinya.

Uji Coba Kelompok Kecil

Dalam proses uji coba ini penulis akan melakukan *test* keefektifitas dari Media promosi kepada para penonton yang melakukan pemutaran video dari media sosial instagram Setelah itu para penonton tadi aka mengisi form penilaian media utama yang terbagi menjadi tiga aspek penilaian yaitu aspek informasi, aspek visual, dan terakhir aspek suara selanjutnya terdapat pilihan poin yaitu 1 hingga 5, nantinya hasil dari uji coba ini berguna untuk melakukan perbaikan kepada media promosi agar siap dilakukan uji coba lapangan.

Aktivasi

Dalam tahap ini *motion graphic* sudah harus dalam keadaan siap agar dapat segera diaktivasi dengan publikasi di media promosi bagi Desa Sumbergondo seperti Instagram dengan harapan nantinya media *motion graphic* ini dapat membantu Desa Sumbergondo dalam mempromosikan wisata edukasinya.

3. Hasil dan Pembahasan

Gambaran Umum Desa Sumbergondo

Desa Sumbergondo merupakan desa yang terletak di Kecamatan Bumiaji, Kota Batu, sebuah desa yang memiliki wilayah hutan dan perkebunan lebih banyak dibandingkan wilayah perkampungan, menjadikan desa ini memiliki hasil alam yang sangat melimpah mulai dari apel, bunga hias, hingga pinus. Seperti yang sudah dijelaskan karena wilayah desa yang lebih banyak perhutanan dan perkebunan membuat masyarakat memiliki mata pencaharian utama bertani dan bercocok tanam, selain itu terdapat beberapa masyarakat yang memilih untuk mengolah hasil perkebunan mereka menjadi beberapa produk khas dari Kota Batu seperti keripik apel hingga pai apel.

Tidak hanya limbah organik tetapi limbah non organik seperti sampah rumah tangga yang dihasilkan oleh masyarakat Desa Sumbergondo mereka olah menggunakan alat pembakaran canggih Insenerator yang memiliki keunggulan dalam hal pembakaran karena dioperasikan dengan pada pembakaran suhu tertentu membuat filter udaranya tidak mengeluarkan bau menyengat serta zat berbahaya yang dapat mencemari lingkungan sekitarnya, selanjutnya proses pembakaran tadi menghasilkan abu serta air yang nantinya dapat dimanfaatkan kembali oleh masyarakat desa, membuat hal tersebut sekaligus menjadi solusi dalam mengatasi pencemaran lingkungan dan alat pembakaran ini satu satunya di Kota Batu. Kedua hal tersebut membuat Desa Sumbergondo memiliki potensi baru yaitu wisata edukasi membahas mengenai pengolahan sampah mandiri, selain mengangkat potensi sebelumnya seperti perkebunan, dan pengolahan hasil perkebunan, wisata edukasi ini dapat menyelesaikan masalah masalah sampah di Indonesia.

Gambaran Umum *Motion graphic*

Dalam perancangan *motion graphic* penulis yang mencangkup dua hal penting, pertama yaitu 2 dimensi yang antara lain mencakup karakter, tipografi, hingga aset aset di dalam *motion graphic* ini seperti apel, peta, hingga sampah. Alasan menggunakan 2 dimensi sebagai aset yang dianimasikan untuk menghemat waktu render, karena 2 dimensi lebih cepat dalam hal render yang nantinya akan mencakup lebih dari 200 frame atau 200 gambar di dalamnya

selain itu juga lebih mudah dalam hal penggerakan karakter karena penulis menggunakan konsep penulangan dalam animasi 3d yang diadaptasikan ke dalam animasi 2 dimensi.

Sedangkan media utama kedua yang penulis gunakan ialah 3 dimensi mencakup desain *background* dari *motion graphic* ini, guna mendapatkan detail yang dihasilkan ,tetapi tidak perlu melakukan render keseluruhan 200 frame seperti 2 dimensi sebelumnya, penulis hanya memerlukan 1 frame atau 1 gambar menjadikan proses render juga tidak begitu lama, baru nantinya setelah proses render 3 dimensi ini penulis melakukan penggabungan keduanya. Hasil dari *motion graphic* untuk wisata edukasi ini penulis bagi menjadi tiga yaitu aset digital karakter, *background*, dan hasil animasi setelah kedua hal tadi digabungkan.

Karakter

Karakter merupakan fokus utama dari *motion graphic* ini dikarenakan karakter bertugas layaknya sedang menjelaskan kepada para penonton mengenai wisata edukasi Desa Sumbergondo ini, pemilihan karakter juga tidak boleh sembarangan harus dapat mengikuti tema dari *motion graphic* yang dibuat nantinya.



Gambar 2. Digital karakter utama

Penduduk desa dalam Gambar 4.3 digunakan untuk salah satu *scene* dimana penduduk disini nantinya akan bersama sama berunding lalu salah satunya yaitu karakter petani akan menemukan ide untuk membuat alat pembakaran dan alat komposter, jadi bagaimana caranya penulis membuat adegan ini dengan karakter penduduk desa yang terlihat bermacam macam agar tidak terkesan monoton, akhirnya menjadikan 3 karakter yang mempresentasikan penduduk ,serta 1 karakter mempresentasikan penduduk yang bermata pencaharian sebagai petani di Desa Sumbergondo.

Keseluruhan desain karakter baik karakter utama dan penduduk menggunakan *style flat design* sehingga warna yang digunakan pun cenderung datar, menggunakan solid color dengan pewarnaan blocking, menggunakan warna yang sama dengan saturasi yang berbeda untuk menciptakan kontras yang halus antar gambar, teks, dan latar belakang. Selain itu pemilihan warna untuk background juga tetap menggunakan style yang sama.

Background

Selain karakter *background* juga merupakan fokus utama dalam *motion graphic* ini dikarenakan penulis harus bisa membuat ciri khas dari Desa Sumbergondo ini terlihat, hal tersebut menjadi salah satu alasan penulis menggunakan 3 dimensi sebagai *background* dari *motion graphic* ini. Pemilihan warna ,serta style 3 dimensi ialah flat colour dan low poly agar nantinya karakter yang sudah penulis buat bisa selaras stylenya dengan *background* 3 dimensi ini.



Gambar 3. Contoh Digital background

Beberapa hal yang penulis digitalkan dalam 3 dimensi adalah hutan dari Desa Sumbergondo, selain itu alat pengolahan sampah serta suasana desa juga termasuk salah satunya, ketika hal tadi menjadi bentuk dasar dalam digitalisasi background, selebihnya penulis hanya menggabungkan ketiga hal tersebut untuk menciptakan suasana yang baru seperti suasana desa seluruhnya atau suasana hutan yang lebat.

Implementasi

Implementasi perancangan *motion graphic* untuk wisata edukasi Desa Sumbergondo terbagi menjadi 2 yaitu media utama dan media pendukung.

Media Utama



Gambar 4. Media Utama

Media utama diimplementasikan dalam media video *motion graphic* membahas “Wisata Edukasi Desa Sumbergondo” dengan ukuran 1280 x 720 px, dengan 30 fps, memiliki durasi 1 menit 30 detik, link video *motion graphic* dapat di akses menggunakan media sosial youtube yaitu “<https://s.id/MotionGraphicWisataEdukasiSumbergondo>”.

Media Pendukung

Media pendukung dalam perancangan ini penulis fokuskan kegunaannya ketika Wisata Edukasi Sumbergondo sedang melakukan promosi offline seperti membuka stan di sebuah pameran. Keseluruhan media pendukung menggunakan warna hijau ,serta putih sebagai warna dasar yang melambangkan alam dan ramah lingkungan, ,serta putih sebagai warna *background* membuat warna hijau terlihat mencolok ,serta menyita perhatian para audience.

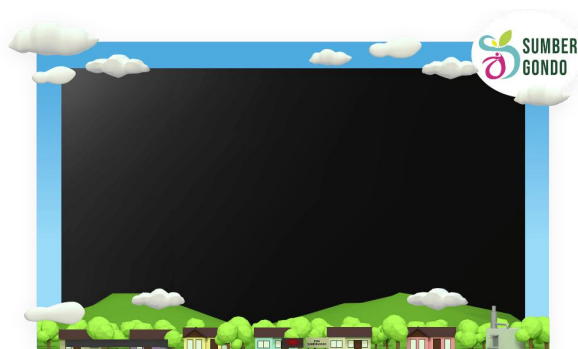
Thumbnail Youtube



Gambar 5. Thumbnail Youtube

Thumbnail digunakan untuk video youtube, memiliki kegunaan agar sebelum membuka video para penonton merasa tertarik dengan judul yang tertulis di thumbnail ini.

Bingkai Tv



Gambar 6. Bingkai Tv

Bingkai tv ini digunakan sebagai hiasan lapisan penutup bagian luar layar tv, agar nantinya ketika video diputar di sebuah pameran umum akan terkesan menarik selain itu warna yang digunakan juga terkesan cerah sehingga akan menyita mata para audience yang datang.

Backdrop



Gambar 7. Backdrop

Backdrop ukuran 3 x 2 meter ini digunakan sebagai *background* saat Sumbergondo memiliki stan sendiri, memiliki desain utama yang memperlihatkan ilustrasi suasana Desa Sumbergondo.

Xbanner



Gambar 8. Xbanner

Xbanner dengan ukuran 160 x 60 cm memiliki konsep sebagai media pendukung, direalisasikan dengan desain tipografi "WISATA EDUKASI SUMBERGONDO" berat bagian kiri tetapi diseimbangkan dengan ilustrasi pada bagian bawah, selain itu copywriting berupa "MARI JAGA LINGKUNGAN UNTUK MASA DEPAN" yang seharusnya membuat para audience nantinya tertarik dan penasaran karena berhubungan dengan masa depannya.

Stiker



Gambar 9. Stiker

Stiker dengan *copywriting* “Ramah Lingkungan Bersama Desa Sumbergondo” memiliki konsep agar para audience akan tertarik dengan wisata edukasi yang dimiliki oleh Sumbergondo, sedangkan stiker dengan *copywriting* “Jaga Lingkungan Jaga Masa Depan” memiliki tujuan agar nantinya dapat menciptakan rasa kesadaran diri untuk menjaga lingkungan agar masa depan juga ikut terjaga juga.

Kaos



Gambar 10. Kaos

Kaos T-Shirt digunakan untuk panitia yang bertugas sebagai penjaga stan atau panitia ketika terdapat kunjungan dari Wisata Edukasi Sumbergondo, dengan desain dasar menggunakan motif daun putih dilengkapi dengan tipografi “DESA RAMAH LINGKUNGAN” dan “WISATA EDUKASI SUMBERGONDO”. Bahan untuk kaos dapat menggunakan sejenis kain *drifit*, yaitu bahan yang biasa digunakan untuk pakaian olahraga atau *jersey* kelebihanannya memiliki bahan yang ringan, tidak mudah kusut, serta menyerap keringat, sedangkan bahan lainnya dapat menggunakan sejenis *combed*, bahan yang cocok untuk kaos pada umumnya serta memiliki harga yang cukup terjangkau.

Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kecil penulis membagikan lembar form online yang dibagikan kepada para hadirin pameran tugas akhir *motion graphic* ini selain itu penulis juga membagikan kepada target audience dari wisata edukasi dimana para wisatawan yang memiliki kesadaran tinggi akan kebersihan lingkungan dengan rentan umur 20 sampai 50 tahun. Beberapa pertanyaan diajukan dengan memperhatikan aspek informasi, aspek visual, dan aspek suara dengan format penilaian memilih poin 1 sampai 5, sehingga hal ini menjadi hak para pengisi kuisioner akan memilih berapa poin yang cocok untuk pertanyaan tersebut.

Aspek Informasi

Aspek informasi merupakan aspek terpenting dari *motion graphic* ini karena inti dari *motion graphic* untuk menyampaikan informasi kepada para penonton oleh sebab itu aspek ini menjadi salah satu segi penilaian dari *motion graphic* wisata edukasi ini. Penulis menanyakan kepada responden apakah informasi yang disampaikan mengenai potensi dan alat pengolahan limbah milik Desa Sumbergondo dapat dikatakan jelas, dengan rata-rata nilai 4,55 maka penulis menyimpulkan jika aspek informasi sudah dapat dikatakan jelas.

Aspek Visual

Aspek Visual berperan memberikan daya tarik bagi para penonton agar nantinya dapat menarik dan mengajak mereka untuk melihat isi dari *motion graphic* ini seluruhnya, oleh

sebab itu aspek visual menjadi salah satu aspek penilaian yang penulis rasa sangat penting jika nilai yang didapatkan rendah maka penulis akan memperbaiki beberapa aspek visual yang kurang menarik bagi para penonton nantinya. Terdapat 4 pertanyaan yang penulis ajukan mulai dari seberapa menarik desain serta pemilihan warna, animasi 2d, dan desain *background* 3d, terakhir penulis menanyakan keberhasilan dari penggabungan dari animasi 2d dan 3d. Dengan total 4 pertanyaan tadi maka didapatkan jika rata rata nilai dari aspek visual ialah 4.5 maka kesimpulannya aspek visual dari *motion graphic* ini juga dikatakan menarik

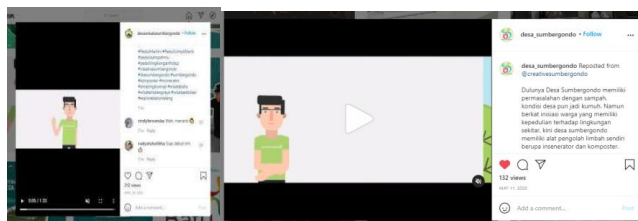
Aspek Suara

Aspek terakhir merupakan aspek suara yang tidak kalah penting dibandingkan aspek visual, karena dalam *motion graphic* ini penulis menggunakan dubbing sebagai salah satu dari penyampaian informasi mengenai Wisata Edukasi Desa Sumbergondo, karena jika penilaian dalam aspek ini kurang pastinya penulis harus kembali mengulangi proses dubbing kembali hingga kejelasan suara serta informasi yang disampaikan dapat terpenuhi dengan baik. Penulis memberi pertanyaan kepada para responden mengenai kejelasan dubbing serta keseimbangan musik dengan suara dubbing dan nilai rata rata aspek suara yang didapatkan ialah 4.6, dengan nilai tersebut aspek suara dinilai jelas bagi para responden

Nilai akhir dari uji coba kelompok kecil didapatkan dengan rata rata nilai setelah menjumlahkan poin dari dari ketiga aspek diatas, maka nilai akhir dari pengujian *motion graphic* ini ialah 4.55, mendapatkan kesimpulan jika secara keseluruhan *motion graphic* ini bisa dikatakan siap untuk segera dilakukan uji coba lapangan.

Aktivasi

Aktivasi *motion graphic* Wisata Edukasi Desa Sumbergondo ini langsung dilakukan di media sosial Instagram yang langsung dimiliki oleh Desa Sumbergondo dikarenakan pemerintah desa yang langsung tertarik untuk mengupload video, terdapat dua akun yang digunakan dalam proses uji coba langsung ini yang pertama ialah akun dari Wisata Edukasi Sumbergondo dengan nama @desawisatasumbergondo dan akun kedua merupakan akun Desa Sumbergondo dengan nama @desa_sumbergondo, dalam komentar postingan akun @desawisatasumbergondo terlihat di gambar 4.47 terdapat beberapa orang yang tertarik untuk mengenal Wisata Edukasi Desa Sumbergondo ini lebih dalam, selain itu jumlah audience yang sudah melakukan pemutaran video kurang lebih ialah 250 kali. Sedangkan dalam akun @desa_sumbergondo terlihat pada gambar 4.48 audience yang sudah melakukan pemutaran mencapai 132 kali.



Gambar 11. Aktivasi pada Instagram Wisata Edukasi Desa Sumbergondo

4. Penutup

Perancangan *motion graphic* untuk Wisata Edukasi Sumbergondo dengan metode penggabungan 2 dimensi dan 3 dimensi memiliki tujuan utama agar nantinya dapat membantu Sumbergondo dalam penyampaian informasi baik luring maupun daring. Selain itu teknik penggabungan 2 dimensi dan 3 dimensi dikatakan berhasil dalam menyampaikan

isi dari video tersebut sehingga dapat digunakan untuk menarik minat para *target audience* dan dibuktikan dengan diunggahnya karya *motion graphic* pada sosial media Wisata Edukasi Sumbergondo

Harapan nantinya dalam perancangan *motion graphic* ini untuk membantu para masyarakat agar sadar akan masalah kebersihan lingkungan ,serta mengikuti perubahan yang telah dialami oleh Desa Sumbergondo ini sehingga para masyarakat tadi dapat belajar secara langsung dengan datang ke Wisata Edukasi Desa Sumbergondo.

5. Referensi

- [1] Akbar, F. *Design Thinking : Pengertian, Sejarah, Fungsi, Elemen, Tahapan, Contoh*. 2021
- [2] Anton Setiawan. *Membenahi Tata Kelola Sampah Nasional*. [https://indonesia.go.id/kategori/indonesia-dalam-angka/2533/membenahi-tata-kelola-sampah-nasional#:~:text=Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan,68 kilogram sampah per hari](https://indonesia.go.id/kategori/indonesia-dalam-angka/2533/membenahi-tata-kelola-sampah-nasional#:~:text=Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan,68 kilogram sampah per hari. 2021). 2021
- [3] Anindita, Marsha, Riyanti, & Teguh, M. *Tren Flat design Dalam Desain Komunikasi Visual*. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 1(1), 1-14. 2016
- [4] Darmawan. *Teknologi Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya. 2015
- [5] Partono Soenyoto. *Animasi 2D*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. 2017
- [6] Rakhmat Supriyono. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. CV. Andi Offset. 2018