

PERANCANGAN ANIMASI 2D UNTUK BUMPER LOGO DI THE HIVE SANUR

I Made Agung Windu Sancaya¹, I Wayan Swandi, Wahyu Indira

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar, Jl. Nusa Indah, Sumerta,
Kec. Denpasar Tim., Kota Denpasar, 80235, Indonesia

E-mail: Windusancaya10@gmail.com

Abstrak

Dalam pelaksanaan Praktik kerja/magang MBKM, Made Blez Studio menjadi tempat yang dipilih penulis sebagai mitra tempat magang. Made Blez Studio sendiri merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang Desain Komunikasi Visual yang berfokus pada menyediakan jasa ilustrasi. Made Blez Studio berlokasi di Jalan Kerta Raharja VIII/ 85, Sidakarya, Kecamatan Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Bali. Selama program magang MBKM di Made Blez Studio berlangsung, penulis telah diberi tugas untuk mengerjakan berbagai *project* ilustrasi dan desain. Salah satu *project* yang dipercayakan kepada penulis dan sedang dalam proses pengerjaan adalah Perancangan Animasi 2D untuk bumper Logo di The Hive Sanur. Langkah-langkah dalam perancangan pembuatan animasi 2d untuk bumper logo The Hive Sanur ini dimulai dengan tahap penerimaan brief yang menghasilkan konsep dan *moodboard* melalui cara melakukan *brainstorming*, tahap membuat *Script* atau Skenario, tahap membuat *storyboard*, tahap membuat aset ilustrasi, tahap *animation*, tahap pemberian *Backsound* dan *Sound Effect* dan tahap *Rendering*. Animasi 2D untuk bumper Logo The hive Sanur ini akan diaplikasikan sebagai bumper video pada postingan Youtube, Instagram dan Iklan. Rumusan masalah dari perancangan ini yaitu bagaimana tata kelola ekosistem yang diterapkan di Made Blez Studio dan bagaimana proses perancangan Animasi 2D untuk *bumper* logo The Hive Sanur di Made Blez Studio. Desain akhir dalam perancangan animasi 2D untuk *bumper* logo di The Hive Sanur ini terdapat 16 *scene* yang berukuran 2560 x 1440 px dengan rasio 16:9, *frame rate* 30 fps (*frames per second*) dan durasi 30 detik. Setelah animasi telah disetujui hasilnya diaplikasikan pada mockup.

Kata kunci: Animasi 2D, Desain Komunikasi Visual, Made Blez Studio.

Abstract

In carrying out the MBKM work/internship practice, Made Blez Studio became the place the author chose as a partner for the internship. Made Blez Studio itself is a company engaged in the field of Visual Communication Design that focuses on providing illustration services. Made Blez Studio is located at Jalan Kerta Raharja VIII/ 85, Sidakarya, South Denpasar District, Denpasar City, Bali. During the MBKM internship program at Made Blez Studio, the author was assigned to work on various illustration and design projects. One of the projects entrusted to the author and currently in progress is the 2D Animation Design for the Logo bumper at The Hive Sanur. The steps in designing the 2d animation for the bumper logo of The Hive Sanur begin with the stage of receiving a brief which produces a concept and moodboard through brainstorming, the stage of creating a script or scenario, the stage of making a storyboard, the stage of creating illustration assets, the stage of animation, the stage of rendering Backsound and Sound Effects and Rendering stages. This 2D animation for the Sanur Hive Logo bumper will be applied as a video bumper on Youtube, Instagram and advertisement posts. The problem formulation of this design is how ecosystem governance is implemented at Made Blez Studio and what is the 2D animation design process for the bumper of The Hive Sanur logo at Made Blez Studio. The final design in designing the 2D animation for the bumper logo at The Hive Sanur consists of 16 scenes measuring 2560 x 1440 px with a 16:9 ratio, a frame rate of 30 fps (frames per second) and a duration of 30 seconds. Once the animation has been approved the results are applied to the mockup.

Keywords: Animation 2D, Visual Communication Design, Made Blez Studio.

PENDAHULUAN

Bentuk program pembelajaran MBKM Institut Seni Indonesia Denpasar, selaras dengan Panduan Penyelenggaraan Program MBKM Institut Seni Indonesia Denpasar yang mengacu pada Permendikbud No. 3, Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Salah satu program MBKM yang termasuk didalamnya adalah Magang/ Kerja Praktik. Magang/Kerja Praktik merupakan pembelajaran pada Kampus Merdeka yang memberikan kesempatan penulis dalam pengembangan kreativitas, inovasi, bersosialasi, manajemen waktu dan cara memecahkan masalah secara langsung pada dunia kerja. Dalam hal ini, penulis memilih mitra magang yaitu Made Blez Studio sebagai tempat magang dalam program Magang/Praktik kerja MBKM ini.

Perusahaan Made Blez Studio sendiri merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang Desain Komunikasi Visual atau Graphic Design yang berfokus pada ilustrasi. Perusahaan ini didirikan dan dikelola oleh Made Yudhi Mahardika, S.Sn atau akrab dipanggil Bleloz. Made Blez Studio adalah sebuah studio grafis berbasis ilustrasi yang menyanggupi berbagai bentuk kebutuhan desain seperti *visual branding* perusahaan, pembuatan logo, animasi, ilustrasi buku, mural, dan berbagai media promosi lainnya. Made Blez Studio berlokasi di Jalan Kerta Raharja VIII/ 85, Sidakarya, Kecamatan Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Bali. Made Blez Studio sendiri sudah banyak berkolaborasi dengan projek-projek besar seperti PON XX Papua 2021, PRSI (Persatuan Renang Seluruh Indonesia) Bali, Jumbotron Jakarta, Golf Spot dan mural di Gedung Dharma Negara Alaya.

Selama program magang MBKM di Made Blez Studio berlangsung, penulis telah diberi tugas untuk mengerjakan berbagai *project* ilustrasi dan desain. Salah satu *project* yang dipercayakan kepada penulis dan sedang dalam proses pengerjaan adalah Perancangan Animasi 2D untuk Bumper Logo di The Hive Sanur. The Hive Sanur adalah usaha Food and Beverage atau biasa disingkat FnB yang dibangun oleh Joko Purnomo dan Stephanie Purnomo, The Hive Sanur beralamat di Jl. Danau Poso No.92, Sanur, Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Bali 80228.

Secara umum, iklan berwujud penyajian informasi *nonpersonal* tentang suatu produk, merek,

perusahaan, atau toko yang dijalankan dengan kompensasi biaya tertentu. Maka dari itu, iklan berupa proses komunikasi yang memiliki tujuan membujuk atau menarik orang banyak untuk mengambil tindakan yang menguntungkan pihak yang membuat iklan.

Dengan menggunakan animasi 2D sebagai *bumper* logo maka membuatnya sangat menarik. Animasi 2D sebenarnya adalah rangkaian gambar 2 dimensi yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah *frame*. Satu *frame* terdiri dari satu gambar jika susunan gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak. Satuan yang dipakai adalah *frame per second* (fps). Misalkan animasi diset 25 fps berarti animasi tersebut terdiri dari 25 gambar dalam satu detik. Semakin besar nilai fps, maka akan dapat terbentuk animasi yang terkesan halus (Purnasiwi, 2013 : 55). Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup. Animasi ini merupakan sarana yang tepat untuk menyampaikan pesan atau cerita yang diinginkan, penyampaian pesan visual menjadi sangat penting pada saat ini sebagaimana pesan yang diberikan sebagai komunikasi terhadap visual, khususnya dalam animasi yang bukan hanya berbicara tentang pergerakan saja, tetapi juga terhadap seluruh simbol-simbol, baik alur cerita, suara, serta gambar-gambar yang diberikan.

Dalam *project* animasi 2d ini bertujuan untuk membuat *bumper* logo dari perusahaan The Hive Sanur. *Bumper* adalah animasi pembuka atau penutup dalam sebuah program video yang merupakan animasi pendek yang menggambarkan identitas sebuah acara atau instansi. Dengan adanya *bumper* tersebut akan mempermudah pemahaman oleh penonton tentang perusahaan itu tanpa perlu penjelasan yang panjang lebar. Dengan perancangan animasi 2d yang baik dan benar maka akan menarik perhatian serta dapat mengkomunikasikan identitas perusahaan dan pesan yang ingin disampaikan perusahaan. Sehingga penggunaan animasi 2D untuk bumper logo The Hive Sanur sangat tepat untuk penyampaian identitas tentang perusahaan tersebut dengan menarik.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dirumuskan beberapa permasalahan dari

laporan akhir program MBKM magang/praktik di Made Blez Studio sebagai berikut:

1. Bagaimana riset dasar dan tata kelola ekosistem yang diterapkan di Made Blez Studio?
2. Bagaimana proses perancangan Animasi 2D untuk *bumper* logo The Hive Sanur di Made Blez Studio?

METODE PENELITIAN

Dalam perancangan animasi 2D untuk *bumper* logo di The Hive Sanur ini tentunya diperlukan metode perancangan dan media pendukungnya sehingga proses perancangan berjalan dengan baik karena didukung oleh data berupa data *primer* dan data *sekunder*. Adapun data *primer* dan data *sekunder* yang diperoleh dari perusahaan yang diangkat dalam penelitian ini adalah:

a. Metode Kepustakaan.

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, foto-foto, gambar, maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung dalam proses penulisan. Hasil penelitian juga akan semakin kredibel apabila didukung foto-foto atau karya tulis akademik dan seni yang telah ada.” (Sugiyono,2005:83). Dalam laporan ini penulis mengumpulkan data menggunakan referensi yang ada dalam buku, literatur, jurnal, catatan, yang memiliki informasi tentang hal-hal yang berkaitan dengan perancangan animasi 2D.

b. Metode Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa wawancara (*interview*) adalah suatu kejadian atau suatu proses interaksi antara pewawancara (*interviewer*) dan sumber informasi atau orang yang di wawancarai melalui komunikasi langsung (Yusuf, 2014). Dalam hal ini penulis melakukan wawancara langsung dengan pihak pemilik perusahaan tempat magang/praktik kerja MBKM di Made

Blez Studio yang di Jalan Kerta Raharja VIII No 85, Sidakarya, Denpasar Selatan, Denpasar, Bali.

c. Metode Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung di lapangan dalam rangka mengumpulkan data secara sistematis terhadap objek penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan data asli dan mengetahui keadaan tempat pengadaaan survei secara rinci (Azwar, 2004:121). Observasi adalah metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis pada animasi 2D lain yang memiliki bentuk sama dan sesuai dengan hasil yang diinginkan oleh Made Blez Studio.

d. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan mencatat data-data dari hasil survei baik berupa artikel, selebaran, foto dokumentasi dan sebagainya (Saifuddin Azwar, 2004:109). Metode ini mendokumentasikan segala hal yang berkaitan dengan perancangan animasi 2D dan mendokumentasikan apa yang dilakukan pada saat proses pengerjaan *project*.

ANALISIS DAN INTERPRETASI DATA

Made Blez Studio

Made Blez Studio merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa desain. Perusahaan ini didirikan dan dikelola oleh Bapak Made Yudi Mahardika, S.Sn atau akrab dipanggil Bleoz, yang juga menjalani Pendidikan S1 di Institut Seni Indonesia Denpasar. Made Blez Studio berlokasi di Jalan Kerta Raharja VIII/ 85, Sidakarya, Kecamatan Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Bali. Made Blez Studio berdiri pada tahun 2002, namun Made Blez Studio ini baru difokuskan kembali tahun 2013. Berawal dari keinginan pendiri untuk mempelajari ilustrasi hingga melihat sebuah ilustrasi menjadi peluang bisnis yang menarik, akhirnya pendiri memutuskan menjadi *freelance/illustrator* dan membentuk Made Blez Studio sebagai ruang kreatif dengan tujuan mengembangkan jangkauan designer Bali ke ranah

nasional maupun internasional melalui produk karya digital. Made Blez Studio menawarkan beberapa jasa desain seperti ilustrasi, animasi, media promosi, *branding*, dan kebutuhan desain lainnya.

Animasi

Animasi sebenarnya adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah *frame*. Satu *frame* terdiri dari satu gambar jika susunan gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak. Satuan yang dipakai adalah *frame per second* (fps). Misalkan animasi diset 25 fps berarti animasi tersebut terdiri dari 25 gambar dalam satu detik. Semakin besar nilai fps, maka akan dapat terbentuk animasi yang terkesan halus (Purnasiwi, 2013 : 55).

Dalam animasi ini penulis menggunakan animasi 2D untuk project ini. Animasi 2D adalah animasi dengan menggunakan gambar atau ilustrasi 2 dimensi, ilustrasi yang buat dan diedit dengan menggunakan *bitmap* 2D atau menggunakan vektor 2D lalu digerakan dengan teknik digital melalui software *Adobe After Effect*.

Teknik Animasi Dalam membuat sebuah animasi diperlakukan teknik khusus, agar animasi yang dihasilkan berkualitas. Teknik tersebut diantaranya:

a. *Stop Motion Animation*

Animasi dibentuk dari gambar – gambar yang dibuat secara grafis yang kemudian digerakan. Jadi, animasi *stop motion* adalah cara atau teknik yang biasa dipakai untuk menciptakan sebuah animasi. Peralatan yang dibutuhkan hanya kamera foto atau kamera video, tripod atau apapun yang dapat menyangga kamera tepat pada tempatnya, dan paling penting adalah obyeknya.

b. *Hybrid Animation*

Merupakan teknik membuat animasi dengan cara menggambar manual diatas kertas, kemudian ditransfer ke komputer. Animasi *hybrid*, secara sederhana, adalah integrasi animasi 2D dan 3D. Kombinasi dari berbagai teknik ini memungkinkan untuk memanfaatkan manfaat dari setiap teknik, dan dengan demikian menciptakan animasi yang lebih baik.

c. *Digital Animation*

Merupakan teknik membuat animasi dengan murni menggambar di komputer. Peralatan yang digunakan sudah serba digital. Pada artikel ini penulis menggunakan *digital animation* untuk pengerjaan animasi ini.

Dalam animasi,apun konsep dasar dari animasi antara lain:

a. *Movie*

Movie adalah rangkaian dari beberapa animasi (disebut *clip movie*) dengan menggunakan efek dan suara yang sejalan dengan gerakan animasi tersebut.

b. *Objek*

Objek adalah hal pertama yang harus di disiapkan sebelum membuat sebuah animasi. Objek yang akan digambar bebas, baik makhluk hidup dan benda mati.

c. *Teks*

Teks digunakan untuk menulis pesan dan menjalankan pesan sesuai dengan animasi yang diinginkan. Teks terdapat tiga kategori, yakni teks statis label, teks input, dan teks dinamis.

d. *Sound*

Sound digunakan agar animasi lebih menarik, biasanya digunakan sound pada suatu animasi dalam movie. Kita dapat menggunakan format sound seperti WAV, MP3, dll.

Ilustrasi

Ilustrasi adalah suatu bidang dari seni yang berspesialisasi dalam penggunaan gambar yang dihasilkan secara manual. Dengan meningkatnya kebutuhan akan desain, ilustrasi tidak hanya sebatas pada gambar manual saja. Namun sekarang sudah bisa dibuat melalui alat dan aplikasi yang dilakukan secara digital. Selain itu, suatu objek fotografi dapat dikategorikan sebagai ilustrasi jika dalam konteks, tujuan dari ilustrasi tersebut tidak hanya sebagai dekorasi tetapi juga untuk mendukung pesan dari suatu konten.

Dalam animasi ini, penulis akan membuat objek atau aset menggunakan ilustrasi digital menggunakan format *Bitmap*. Karena *bitmap* adalah gambar yang dipecah dalam bentuk unit-

unit kecil atau biasa disebut *pixel*. Ini merupakan sebuah format file gambar yang biasanya digunakan ketika ingin menyimpan file grafis dalam komputer. Keunggulan menggambar menggunakan format bitmap yaitu dapat menambahkan efek khusus tertentu sehingga mereka dapat membuat objek tampil seperti yang diinginkan. *Bitmap* ilustrasi pada perancangan animasi ini dibuat dari software *Procreate*.

Warna

Warna juga merupakan unsur rupa yang paling mudah ditangkap mata manusia Nugroho (2015: 22). Warna memiliki fungsi dan arti yang berpengaruh secara psikologi terhadap seseorang yang melihatnya yang mendukung dalam penyampaiannya pesan. Hal ini dikenal dengan asosiasi warna (simbol). Dalam teori Brewster, warna disederhanakan menjadi empat kelompok yaitu primer, sekunder, tersier, dan netral.

Menurut J. Linschoten dan Drs. Mansyur tentang warna setiap warna dapat menimbulkan respon psikologis yang berbeda – beda, namun secara umum hubungan psikologis antara warna dengan manusia, yaitu:

- a. **Merah**, memiliki respon psikologi yaitu Power, energi, kehangatan, cinta, nafsu, agresif, bahaya.
- b. **Biru**, memiliki respon psikologi yaitu Kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, keteraturan.
- c. **Hijau**, memiliki respon psikologi yaitu Alami, sehat, keberuntungan, pembaharuan.
- d. **Kuning**, memiliki respon psikologi yaitu Optimis, harapan, filosofi, ketidak-jujuran, pengecut (untuk budaya Barat), penghianatan.
- e. **Ungu/Jingga**, memiliki respon psikologi yaitu Spiritual, misteri, kebangsawanan, transformasi, kekasaran, keangkuhan.
- f. **Oranye**, memiliki respon psikologi yaitu Energi, keseimbangan, kehangatan.
- g. **Coklat**, memiliki respon psikologi yaitu Tanah/bumi, *realibility*, *confort*, daya tahan.
- h. **Abu- Abu**, memiliki respon psikologi yaitu Intelekt, masa depan (seperti warna milenium), kesederhanaan, kesedihan.
- i. **Putih**, memiliki respon psikologi yaitu Kesucian, kebersihan, ketepatan, ketidak-besalahan, steril, kematian.

- j. **Hitam**, memiliki respon psikologi yaitu *Power*, Seksualitas, kecanggihan, kematian, misteri, ketakutan, kesedihan, keanggunan.

Ukuran

Pada elemen visual, besar kecilnya perlu diperhitungkan secara cermat sehingga desain komunikasi visual memiliki nilai kemudahan baca (*legability*) yang tinggi. (Supriyono, 2010:85). Ukuran media yang akan di gunakan dalam desain menggunakan satuan *pixels* (px) dengan tujuan untuk memudahkan proses perhitungan ukuran media desain komunikasi visual yang dirancang. Pada perancangan animasi 2d untuk bumper logo The Hive Sanur ini menggunakan 2560 x 1440 pixel yang besar rasionya 16:9. Rasio aspek ini merupakan standar untuk YouTube di komputer adalah 16:9 dengan dengan resolusi 1440p (2k).

Layout

Layout merupakan tata letak yang dipakai untuk mengatur sebuah komposisi dalam sebuah desain, seperti huruf teks, garis, bidang, gambar, bentuk pada konteks tertentu (Susanto, 2011: 237). Prinsip-prinsip dasar dalam tata letak yaitu urutan (*sequence*), penekanan (*emphasis*), keseimbangan (*balance*), kesatuan (*unity*), yang bertujuan agar setiap elemen gambar dan teks menjadi komunikatif sehingga dapat memudahkan pembaca untuk menerima informasi yang disajikan dalam konten.

Menurut Sri Wahyuningsih (2015) tantangan yang paling menarik dari desain grafis maupun tata desain layout adalah ketiadaan aturan atau hukum yang universal. Artinya, kita bisa memakai sarana dan teknik dalam suatu karya secara efektif dan berhasil, tetapi belum tentu sarana dan teknik tersebut efektif dan cocok untuk karya yang lain. Pada perancangan animasi 2d untuk bumper logo The Hive Sanur ini layout sangat penting saat menyusun objek atau aset ilustrasi saat proses animasi digital di *Adobe After Effect*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah awal dalam perancangan animasi 2d untuk bumper logo The Hive Sanur. Pada tahapan ini mahasiswa menerima *brief* yang akan di kerjakan sebelum memulai pekerjaan yang dimana

mahasiswa dapat mencermati dengan baik isi dari *brief* yang telah disampaikan oleh mitra yaitu Made Blez Studio dan klien yaitu *Owner* dari The Hive Sanur. The Hive Sanur adalah usaha *Food and Beverage* atau biasa disingkat FnB yang dibangun oleh Joko Purnomo dan Stephanie Purnomo, The Hive Sanur beralamat di Jl. Danau Poso No.92, Sanur, Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Bali 80228.

Penerimaan Brief

Pihak klien akan memberikan *brief* yaitu menginginkan animasi 2d yang nantinya digunakan sebagai bumper video yang dapat menyampaikan pesan dari brand The Hive Sanur ini. Langkah awal dalam perancangan pembuatan animasi 2d untuk bumper logo The Hive sanur ini dimulai dengan membuat konsep dengan cara melakukan *brainstorming* dengan teman di Made Blez Studio. *brainstorming* adalah cara atau teknik mengumpulkan gagasan atau ide untuk mencari solusi dari masalah tertentu dengan 3-5 orang agar menemukan ide atau penilaian dari permasalahan secara kreatif dengan cepat.

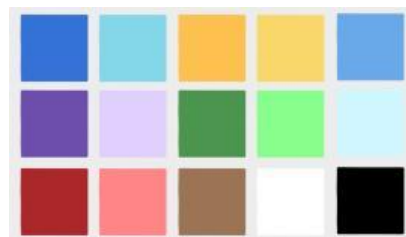
Setelah semua ide terkumpul dilanjutkan dengan pembuatan *moodboard*. *Moodboard* adalah komposisi atau kumpulan dari visual, gambar, atau objek lainnya yang umumnya dibuat untuk tujuan desain ataupun presentasi dengan klien ataupun orang penting. *Moodboard* merupakan salah satu komponen yang sangat penting untuk penulis dalam membuat karya karena dalam *moodboard* kita bisa menterjemahkan ide-ide yang di dapat dari *brainstorming* tersebut sehingga mudah dipahami. Adapun *moodboard* dan konsep dari perancangan yaitu sebagai berikut.



Gambar 1. *Moodboard* Animasi 2D The Hive Sanur

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2022)

Setelah *brief* diterima penulis mencari ide-ide dan referensi ataupun pengumpulan ide-ide yang diambil dari *Pinterest, Behance, Instagram* “The Hive Sanur” dan *survey* ke tempat The Hive Sanur untuk mencari referensi gerakan animasi dan desain karakter animasi ini. Pada *moodboard* ini penulis mendapatkan beberapa referensi gerakan animasi, *style* ilustrasi dalam animasi yang akan dibuat, beberapa referensi desain karakter lebah dan Logo TheHive Sanur yang menjadi sumber inspirasi penulis dalam pembuatan animasi ini. Pada saat *survey* ke The Hive Sanur penulis menemukan beberapa mural tumbuhan yang menarik dan ikonik untuk referensi ilustrasi yang sangat menggambarkan The Hive Sanur. Untuk referensi warna penulis menggunakan tone warna yang ada pada postingan-postingan di *Instagram* The Hive Sanur dan mural yang identik sekali dengan warna-warna di The Hive Sanur. Seperti warna biru, biru muda, kuning, kuning muda. Setelah mendapatkan referensi warna, penulis mengembangkan menjadi 15 warna yaitu biru, biru muda, kuning, kuning muda, ungu, ungu muda, coklat muda, merah, merah muda, hijau, hijau muda, putih dan Hitam.



Gambar 2. *Colour Palette*

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2022)

Penulis memilih menggunakan warna-warna pastel karena memiliki kesan yang santai dan tidak mengganggu penglihatan. Dalam psikologi warna juga warna biru memiliki kesan yang menyenangkan, warna oranye memiliki kesan yang hangat, warna kuning menimbulkan kesan yang ceria dan cepat, warna merah menimbulkan efek semangat terhadap yang melihatnya, warna ungu menimbulkan kesan aktif, dan warna hijau menimbulkan kesan menenangkan dan nyaman. Sehingga warna-warna tersebut sangat cocok untuk animasi 2d yang menggunakan *style* ilustrasi cartoon maka kesan yang harus ditonjolkan yaitu ceria, aktif, semangat, nyaman dan indah.

Setelah itu semua ide-ide dan referensi dimuat ke dalam moodboard yang sesuai dengan brief untuk membantu dalam proses pembuatan proyek animasi. Perancangan konsep dari proyek animasi ini ditentukan dengan melakukan *brainstorming* dengan teman-teman dan tim di Made Blez Studio. Konsep perancangan dari animasi bumper logo ini yaitu seekor lebah yang sedang mengumpulkan serbuk sari diantara bunga yang dapat mengundang lebah-lebah lainnya ke dalam sarangnya yang memiliki makna sang owner yang sedang mencari racikan cita rasa makanan yang dapat menarik pelanggan atau konsumen dari luar sehingga datang ke The Hive Sanur. Pemilihan Karakter lebah disini selain karena logo The Hive Sanur terdapat gambar lebah dan banyak ornament lebah pada restaurant mereka. Lebah ini memberikan arti sendiri bagi *owner* karena mereka ingin mengenang jasa Kakek mereka, yang bekerja sebagai peternak lebah. Sehingga menjadi inspirasi penggunaan karakter lebah ini dalam animasi 2d untuk bumper logo The Hive Sanur.

Script atau Skenario

Script atau skenario adalah rangkaian cerita yang ditulis secara terperinci oleh penulis atau tim yang dapat menjadi divisualisasi dalam bentuk gambar. Dengan adanya *script* atau skenario akan memudahkan dalam menyampaikan ide atau gagasan ceritanya melalui tulisan, sehingga mempermudah untuk memvisualkannya. Berikut script atau skenario yang terbagi menjadi 16 scene dari perancangan animasi 2d untuk *bumper* logo The Hive Sanur.

Scene 1

- Transisi lebah terbang ke arah kiri bagian pertama, background biru langit.
- Waktu: 1 detik

Scene 2

- Transisi lebah terbang ke arah kiri bagian kedua, background biru langit.
- Waktu: 2 detik.

Scene 3

- Lebah menghampiri sebuah bunga, background taman bunga bergerak melambai dan awan bergerak.
- Waktu: 4 detik.

Scene 4

- Lebah mengambil sari bunga untuk menjadi madu, background taman bunga bergerak melambai dan awan bergerak.
- Waktu: 1 detik.

Scene 5

- Lebah mulai meninggalkan bunga tersebut, background taman bunga bergerak melambai dan awan bergerak.
- Waktu: 2 detik.

Scene 6

- Lebah menuju sarangnya dengan memutar taman bunga, background taman bunga bergerak melambai dan awan bergerak.
- Waktu: 3 detik.

Scene 7

- Lebah menuju sarangnya dengan memutar taman bunga, background taman bunga bergerak melambai dan awan bergerak.
- Waktu: 3 detik.

Scene 8

- Lebah menuju ke atas menemui sarangnya, background taman bunga dan awan bergerak kebawah.
- Waktu: 2 detik.

Scene 9

- Sarang lebah muncul dari atas, background biru langit.
- Waktu: 1 detik.

Scene 10

- Tiga lebah mulai terbang mengitari sarang lebah tersebut, transisi background sarang lebah *fade in* 50%.
- Waktu: 1 detik.

Scene 11

- Tiga lebah masuk ke dalam sarang, background latar biru mulai berubah warna menjadi agak gelap.
- Waktu: 1 detik.

Scene 12

- Transisi sarang lebah menjadi shape luar logo The Hive Sanur, background latar biru langit.
- Waktu: 3 detik.

Scene 13

- Shape lebah pada logo The Hive Sanur *fade in* perlahan mulai muncul, background biru langit.
- Waktu: 1 detik.

Scene 14

- Tulisan “The Hive” dari logo the hive mulai dengan *effect Handwriting Animation* seperti gerakan menulis, background biru langit.
- Waktu: 2 detik.

Scene 15

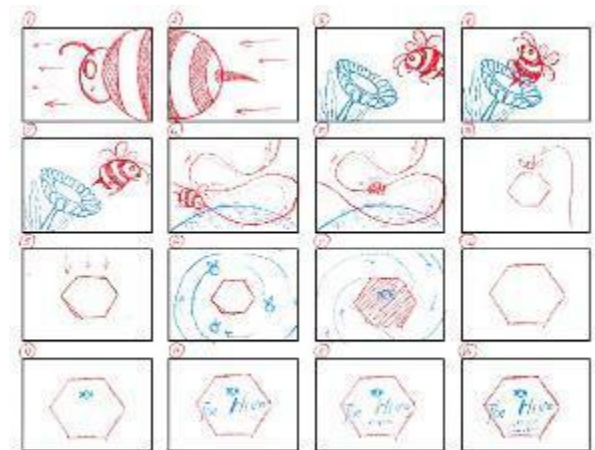
- Tulisan “Kitchen” dari logo The Hive Sanur *fade in* perlahan mulai muncul, background biru langit.
- Waktu: 1 detik.

Scene 16

- Tulisan “Sanur . Bali” dari logo The Hive Sanur *fade in* perlahan mulai muncul, background biru langit.
- Waktu: 2 detik.

Storyboard

Storyboard adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah, dengan *storyboard* kita dapat menyampaikan ide cerita kita kepada orang lain dengan lebih mudah dalam bentuk visual. Karena kita dapat mengiring khayalan seseorang mengikuti gambar - gambar yang tersaji, sehingga menghasilkan persepsi yang sama pada ide cerita kita. Berikut *storyboard* dari perancangan animasi 2d untuk *bumper* logo The Hive Sanur.



Gambar 3. Storyboard

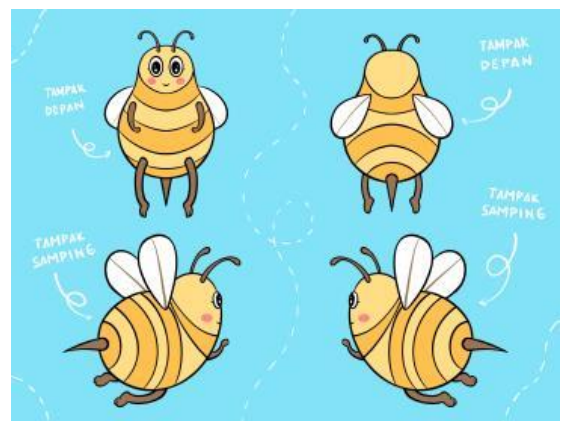
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2022)

Aset Ilustrasi

Pada tahap ini dimana penulis membuat aset ilustrasi yang dibutuhkan dalam membuat animasi 2d The Hive Sanur. Aset ilustrasi ini merupakan gambar atau ilustrasi dari setiap objek yang ada di dalam storyboard, lalu akan dianimasikan di software *Adobe After Effect*. Ilustrasi ini di buat menggunakan aplikasi *Procreate*. *Procreate* adalah aplikasi untuk iOS dan iPadOS yang digunakan untuk membuat ilustrasi digital dalam bentuk Bitmap dan animasi sederhana. Berikut aset ilustrasi yang diperlukan dalam perancangan animasi 2d untuk bumper logo The Hive Sanur.

a. Karakter Desain

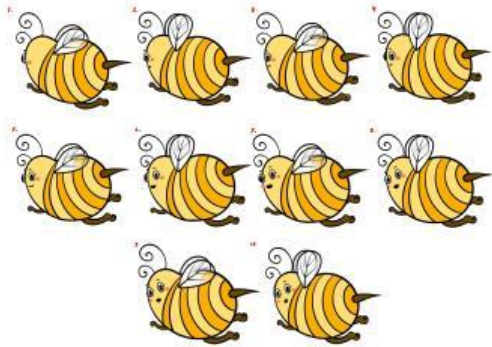
Karakter lebah ini merupakan karakter utama dari animasi ini, penulis membuat desain karakter dari berbagai sisi agar memudahkan saat di animasikan.



Gambar 4. Karakter Desain

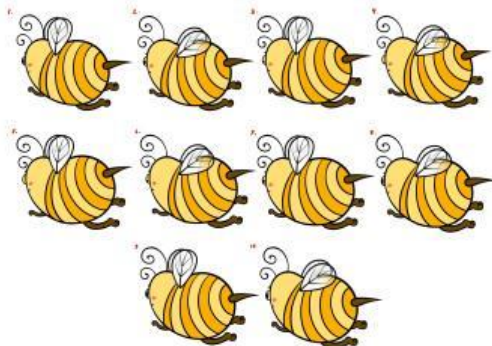
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2022)

Terdapat juga 4 aset gerakan karakter lebah yang sedang terbang dengan berbagai gaya. Aset terdiri dari 2 sampai 15 frame yang bisa diloop saat proses menganimasikan di *Adobe After Effect*.



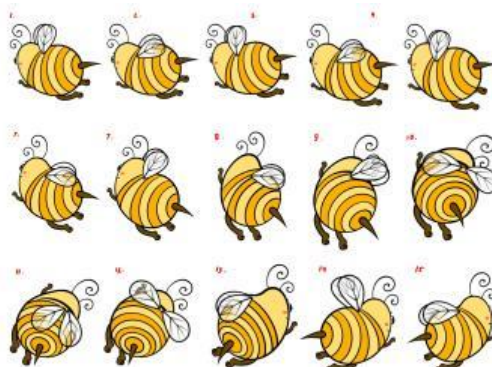
Gambar 5. Aset Karakter Lebah Menengok

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2022)



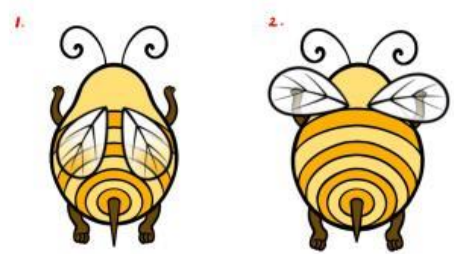
Gambar 7. Aset Karakter Terbang

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 8. Aset Karakter Berbelok

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 9. Aset Karakter Terbang Tanpak Atas

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2022)

b. Aset Ilustrasi *background*

Aset Ilustrasi *background* ini terdapat beberapa objek yaitu beberapa objek tumbuhan dan awan sebagai pendukung. Aset tersebut di pisahkan setiap objeknya agar mudah saat proses layout dan animasi.

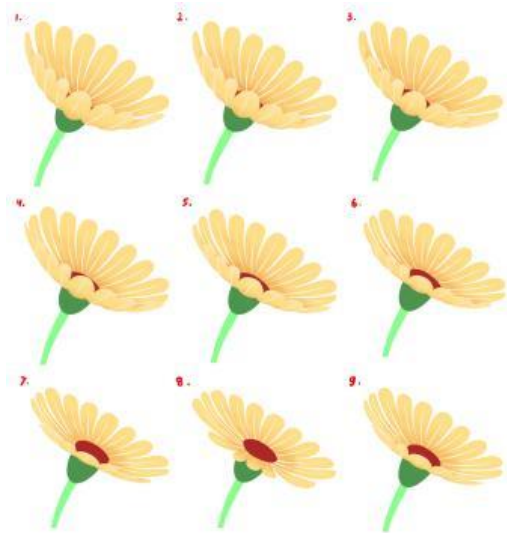


Gambar 10. Aset *Background*

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2022)

c. Aset Bunga

Aset bunga ini terdapat 9 frame yang bisa diloop saat proses menganimasikan di *Adobe After Effect*.

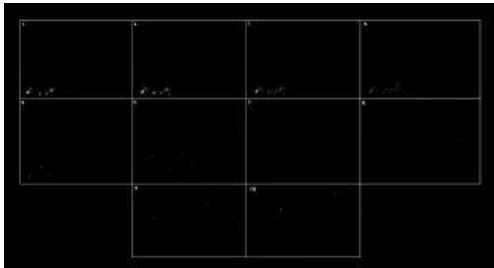


Gambar 11. Aset Bunga

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2022)

d. Aset Cahaya

Aset cahaya ini terdapat 10 frame yang bisa diloop saat proses menganimasikan di *Adobe After Effect*.



Gambar 11. Aset Cahaya

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2022)

e. Aset Sarang Lebah

Aset ilustrasi sarang lebah ini pisahkan setiap objeknya agar mudah saat proses layout dan animasi.



Gambar 12. Aset Sarang Lebah

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2022)

f. Aset Logo



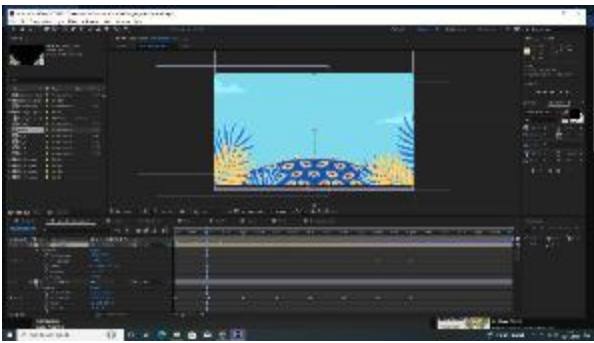
Gambar 13. Aset Logo

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2022)

Aset logo ini pisahkan setiap objeknya agar mudah saat proses layout dan animasi.

Tahap Animation

Adobe After Effect adalah sebuah aplikasi perangkat lunak untuk membuat grafik gerak dan efek khusus yang digunakan dalam membuat animasi, *Visual effects*, Grafik presentasi, *Motion graphics*. Pada tahap ini semua file aset gambar dari *Procreate* tersebut diexport ke file PSD. Setelah itu aset gambar tersebut dimasukan atau diimport ke *software Adobe After Effect*. Semua aset dilayout sesuai dengan storyboard awal lalu di gerakan menggunakan efek-efek yang ada di *Adobe After Effect*.



Gambar 14. Layouting Aset Gambar

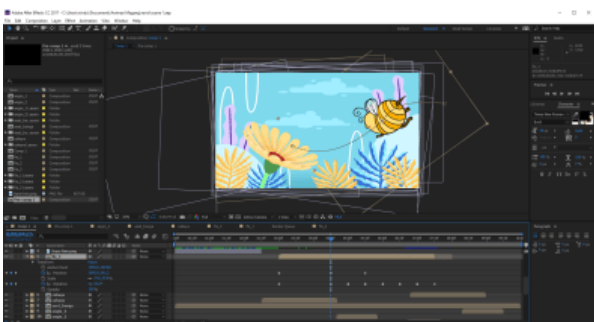
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 15. Efek Gerakan Adobe After Effect

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2022)

Pada perancangan animasi 2d untuk bumper logo The Hive Sanur ini, penulis menggunakan beberapa gerakan sederhana atau *transform* yang dimiliki Adobe After Effects. Seperti *Anchor Point*, *Position*, *Scale*, *Rotation*, *Opacity*. Untuk mendapatkan efek lain yang lebih bervariasi, dapat ditambah dengan menginstal plug-in seperti *Final Effect*, *Knoll*, *Digi Effect*, *Boris FX*, dan lain-lain. Untuk menambah efek pada layer dapat dipilih melalui menu *File > Effects*.

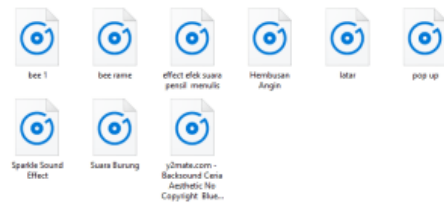


Gambar 16. Proses Animation di Adobe After Effect

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2022)

Tahap Pemberian Backsound dan Sound Effect

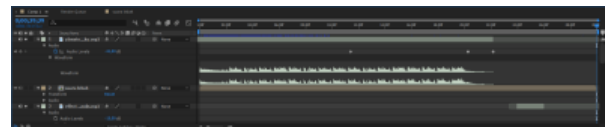
Pada tahap ini dimana penulis mencari *backsound* dan *sound effect* untuk animasi 2d The Hive Sanur. Setelah menemukan dan mendownload *backsound* dan *sound effect* diharapkan mencari yang *No Copyright* agar lebih aman karena *No Copyright Sounds* adalah sebuah file atau lagu rekaman tanpa hak cipta yang memang sengaja dibuat untuk kepentingan pembuat konten.



Gambar 17. Backsound dan Sound Effect

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2022)

Setelah itu dimasukan atau import semua file yang telah di download kedalam *Adobe After Effect*. Dalam gambar dibawah merupakan bar untuk mengedit suara, seperti membesar kecilkan suara, memotong suara dan menempatkannya sesuai keinginan.

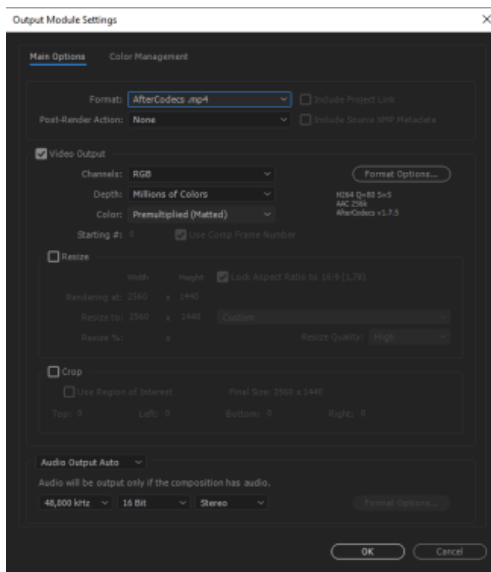


Gambar 18. Mengedit Backsound dan Sound Effect

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2022)

Rendering

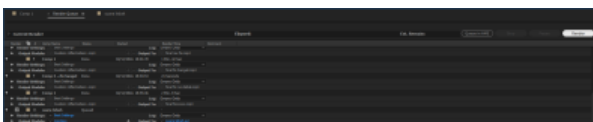
Pada tahapan ini merupakan tahap akhir dari perancangan animasi 2d untuk bumper logo The Hive Sanur. *Rendering* dilakukan untuk mengubah file mentah menjadi file jadi. Konversi dari file *Adobe After Effects* (*.aep) dapat menghasilkan berbagai file film seperti *avi*, *realmedia*, *quicktime*, dan bermacam animasi *sequence* tanpa suara. Dapat juga menghasilkan file suara saja berformat *mp3*.



Gambar 19. Output Module Settings

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2022)

Untuk melakukan *rendering*, cari tulisan file > Export > Add to Render Queue. Setelah itu muncul seperti gambar di atas untuk mengatur jenis file yang diinginkan seperti avi, realmedia, quicktime, dan mp4. Disana juga bisa mengatur video output dan audio output yang diinginkan. Setelah semua diatur lalu klik “render” pada pojok atas kanan seperti gambar dibawah ini



Gambar 20. Rendering Animasi

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2022)

Desain Akhir

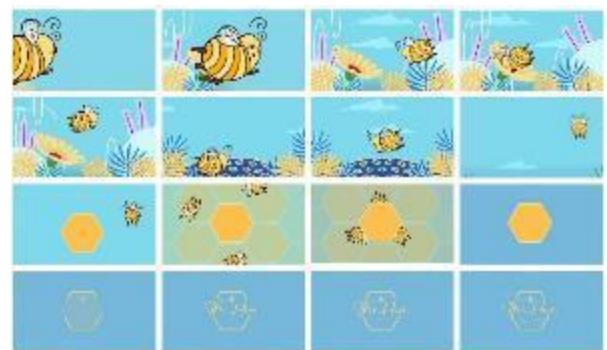
Pada desain akhir, terdapat 16 scene pada animasi 2d untuk bumper logo The Hive Sanur. Setelah animasi telah disetujui hasilnya diaplikasikan pada *mockup*. *Mockup* adalah model atau rancangan dari sebuah konsep desain yang akan diaplikasikan ke sebuah produk, *mockup* juga untuk memberikan visualisasi yang jelas mengenai penggunaan animasi 2d untuk bumper logo The Hive Sanur. Untuk pengaplikasian animasi 2d ini yaitu untuk *bumper* pada video yang akan di *upload* pada

media promosi seperti *Instagram*, *Youtube* dan Iklan. Berikut adalah desain akhir yang telah berupa *mockup*.



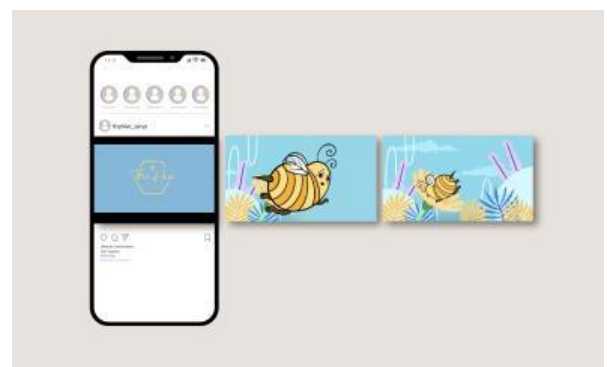
Gambar 21. Mockup Animasi The Hive Sanur

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 22. 16 Scene Animasi The Hive Sanur

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 23. Mockup Animasi The Hive Sanur

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2022)

KESIMPULAN

Dalam perancangan animasi 2d ini, di Made Blez Studio ditugaskan untuk membuat animasi 2d untuk bumper logo The Hive Sanur untuk ditampilkan sebagai *bumper* pada video yang akan di posting di *social media*, seperti *Instagram*, *Youtube* dan Iklan. *Bumper* merupakan animasi pembuka atau penutup dalam sebuah program video yang merupakan animasi pendek yang menggambarkan identitas sebuah acara atau instansi. Dengan adanya *bumper* tersebut akan mempermudah pemahaman oleh penonton tentang perusahaan itu tanpa perlu penjelasan yang panjang lebar.

Pada saat proses perancangan berlangsung, penulis merancang Animasi 2D ini perlu memperhatikan elemen-elemen desain komunikasi visual untuk menghasilkan desain yang baik, yaitu ilustrasi, warna, *layout*, ukuran. Elemen elemen ini yang berfungsi menyampaikan pesan dan membentuk persepsi di benak *audience*. Langkah-langkah dalam perancangan pembuatan animasi 2d untuk bumper logo The Hive Sanur ini dimulai dengan tahap penerimaan *brief* yang menghasilkan konsep dan *moodboard* melalui cara melakukan *brainstorming*, membuat *Script* atau Skenario, membuat *Storyboard*, membuat aset ilustrasi, tahap *animation*, tahap pemberian *Backsound* dan *Sound Effect* dan tahap *Rendering*. Pada desain akhir, terdapat 16 scene pada animasi 2d untuk bumper logo The Hive Sanur. Setelah animasi telah disetujui hasilnya diaplikasikan pada *mockup*.

DAFTAR RUJUKAN

Dharma, Rifqi. (3 Februari 2022), Bitmap: Pengertian, Kelebihan, dan Kekurangannya. <https://accurate.id/teknologi/bitmap/>

Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Penerbit ANDI, Yogyakarta.

Rafinur, N., Arif, S., & Pandan, P. P. (2019). *Penciptaan Karya Film Animasi 2D "Miliv" Dengan Teknik Hybrid*. Program Studi Animasi, ISI Yogyakarta.

Rizal, Muhammad. (2012). *Pembuatan Film Animasi Dengan Metode 2D Hybrid Animation*. Jurusan Sistem Informasi, STMIK AKBA, Makassar. 6-9.

Rona, G., P., & Mei, P., K. (2013). *Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D "Kerusakan Lingkungan" Dengan teknik Masking*. Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Sancaya, I. M. A. W., Swandi, I. W., & Artawa, C. A. (2022). *Perancangan Stock Illustration Bertema Beach Holiday Di Florto Studio*. AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL.

Wahyu, P., & Wahyu, A. (2013). *Animasi 2D*. Kementerian Pendidikan & Kebudayaan.

Wahyuningsih, Sri. (2015). *Desain Komunikasi Visual*. UTM PRESS, Bangkalan – Madura.

Yogananti, Auria Farantika. (2015). *Pengaruh Psikologi Kombinasi Warna Dalam Website*. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang.