

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* UNTUK MEDIA PROMOSI *MERCHANDISE* SOYL BALI STUDIO

I Putu Adi Wira Palguna¹, Arya Pageh Wibawa², Eldiana Tri Narulita³

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

palgunawira0@gmail.com

Abstrak

SOYL Bali Studio merupakan media partner yang bergerak dibidang industri musik dan menciptakan podcast dan live session berupa video yang diunggah melalui platform YouTube dan juga aktif di Instagram untuk membagikan kegiatan yang mereka sedang lakukan dan sekarang sudah mulai berkembang dengan penambahan beberapa divisi seperti SOYL Merch dan SOYL Records. *Merchandise* yang SOYL buat dahulu di tujukan hanya untuk cendera mata untuk bintang tamu yang datang, dan sekarang *merchandise* tersebut ingin dijual kepada Masyarakat dan penikmat podcast SOYL, maka dibutuhkan peran media promosi yang inovatif dalam industri kreatif dan bisnis untuk membangun citra merek, menarik perhatian pelanggan, dan bertahan dalam persaingan yang ketat. Untuk mengatasi persaingan tersebut maka dibutuhkan konten promosi yang baru dan berbeda dibanding penggunaan foto sebagai konten yang sudah umum digunakan, penggunaan animasi *motion graphic* sebagai bentuk media promosi dapat menjadi pembeda dan dapat menjadi daya tarik tersendiri. *Motion graphic* merupakan kombinasi gambar bergerak dan elemen audio-visual, seperti teks, suara, ilustrasi, foto, dan videografi. Dalam perancangan *motion graphic* ini dimulai dari tahap eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan. Perancangan ini mencakup penggunaan metode penciptaan berdasarkan konsep Hawkins dan penerapannya dalam perancangan *motion graphic* untuk media promosi *merchandise* SOYL Bali Studio. Selain itu, membahas peran manajemen dalam proses kreatif di SOYL Bali Studio, dengan fokus pada pemanfaatan sumber daya manusia dan sumber daya lainnya secara efektif. Proyek Studi/Independen di SOYL Bali Studio menggabungkan pembelajaran tentang manajemen dan pembuatan konten promosi *motion graphic* untuk mendukung promosi *merchandise* SOYL Merch di media sosial.

Kata Kunci : *Motion graphic, Merchandise, SOYL Studio*

Abstract

SOYL Bali Studio is a media partner that operates in the music industry and creates podcasts and live sessions in the form of videos uploaded on the YouTube platform and is also active on Instagram to share the activities they are carrying out and is now starting to develop with the addition of several divisions such as SOYL Merch and SOYL Records. The merchandise that SOYL made was previously intended only as souvenirs for guest stars, and now the merchandise wants to be sold to the public and SOYL podcast viewers, so the role of innovative promotional media is needed in the creative and business industries to build brand image, attract customer attention, and survive in tough competition. To overcome this competition, new and different promotional content is needed compared to the use of photos as content that is commonly used, the use of animated motion graphics as a form of promotional media can be different and can be a special attraction. Motion graphics are a combination of moving images and audio-visual elements, such as text, sound, illustrations, photos and videography. In designing motion graphics, it starts from the exploration, improvisation, and formation stages. This design includes the use of a creation method based on the Hawkins concept and its application in designing motion graphics for promotional media for SOYL Bali Studio merchandise. In addition, it discusses the role of management in the creative process at SOYL Bali Studio, with a focus on the effective use of human and other resources. Study/Independent Project at SOYL Bali Studio combines learning about management and creating motion graphic promotional content to support the promotion of SOYL Merch merchandise on social media.

Keywords : *Motion graphic, Merchandise, SOYL Studio*

PENDAHULUAN

Program Studi/Projek Independen adalah program MBKM yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar kelas perkuliahan, untuk mendapatkan wawasan dan pengalaman praktis dalam dunia kerja. Karena fleksibilitas ragam mitra yang bisa dipilih dan tidak hanya berpatok pada studio desain saja maka pada program MBKM semester 7 kali ini, Studi/Projek Independen dilaksanakan pada sebuah industri yang bernama SOYL Bali Studio. SOYL Bali Studio merupakan sebuah media partner yang bergerak di industri musik yang beralamat di jalan raya Kuta no. 18, Kuta, Badung, Bali tepatnya didepan Central Parkir di kuta.

MBKM Program Studi/Projek Independen di SOYL Bali Studio di tugaskan sebagai tim dari divisi *SOYL Merch*, dimana saat ini SOYL Bali Studio ingin merchandise yang mereka buat tidak hanya jadi cinderamata melainkan dapat dipasarkan di masyarakat luas, maka diperlukan sebuah promosi agar Masyarakat mengetahui dan dapat tertarik untuk membelinya. Promosi yang akan dilakukan akan memanfaatkan media sosial yang dimiliki.

Menurut Ardiansah dan Maharani (2021) media sosial merupakan sebuah sarana atau wadah digunakan untuk mempermudah interaksi diantara sesama pengguna dan mempunyai sifat komunikasi dua arah, media sosial juga sering digunakan untuk membangun citra diri atau profil seseorang, dan juga dapat dimanfaatkan oleh perusahaan sebagai media pemasaran. Pemanfaatan media sosial sebagai media pemasaran dapat dengan upload foto ke akun media sosial seperti ke Instagram. Instagram juga memiliki fitur video pendek (*reels*) yang sering dimanfaatkan untuk promosi.

Dalam industri kreatif dan bisnis, media promosi yang menarik dan inovatif menjadi kunci utama dalam membangun citra merek, menarik perhatian pelanggan potensial, serta mempertahankan keberadaan dalam persaingan yang semakin ketat. Secara umum, pemasaran dianggap sebagai proses menciptakan, mengomunikasikan, dan memberikan nilai kepada audiens. Sedangkan itu, promosi adalah tindakan menyebarkan berita tentang suatu produk atau jasa. Salah satu bentuk media promosi yang tengah populer adalah pemanfaatan animasi motion graphic.

Animasi adalah proses menciptakan efek gerakan dengan cara menggabungkan serangkaian gambar yang berbeda secara berurutan (Krisnawan, 2023). Motion graphic adalah istilah dalam bahasa Inggris yakni, motion atau gerakan dan graphic yang berarti gambar. Sederhananya, motion graphic dapat diartikan sebagai ilustrasi atau gambar-gambar yang bergerak dan biasanya merupakan gabungan dari audio dan visual, seperti teks, suara, ilustrasi, foto, hingga videografi. Menurut Jon Krasner (2008) *Motion graphics* adalah grafis yang menggunakan rekaman video atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak atau rotasi, grafis, biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam proyek multimedia. Proyek ini dipilih karena penyampain pesan melalui *motion graphic* lebih efektif dan salah satu cara untuk menarik minat pengguna media sosial untuk melihat konten tersebut. Pesan yang disampaikan dalam *motion graphic* ini bersifat persuasi, Menurut Antari (2022) Kata persuasi diartikan sebagai ajakan kepada seseorang dengan cara memberikan alasan dan prospek baik yang meyakinkannya (membujuk secara halus). Selain merancang animasi *motion graphic*, juga mempelajari sistem kerja manajemen SOYL Bali Studio sehingga mendapatkan pengalaman di dunia kerja serta pengalaman dalam bekerja berbasis proyek.

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun beberapa rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana sistem manajemen di SOYL BaliStudio ?
2. Bagaimana proses perancangan motion graphic untuk promosi produk *merchandise* SOYL Bali Studio ?

Judul kasus yang diangkat adalah “**Perancangan Motion Graphic Untuk Media Promosi Merchandise SOYL Bali Studio**”. Perancangan yang dibuat ini akan ditampilkan pada media sosial Instagram SOYL.

Manajemen Di SOYL Studio

(Hasibuan, 2020:1) mengemukakan bahwa manajemen sebagai ilmu dan seni mengelola proses pemanfaatan sumber daya manusia dan sumber daya lainnya secara efektif untuk mencapai tujuan tertentu.

a. Man (SDM)

Manusia merupakan keseluruhan sumber

daya manusia yang ada dalam suatu organisasi yang mempunyai peran yang sangat penting.

Soyl bali studio memiliki orang-orang yang dibedakan menjadi beberapa divisi sesuai dengan keahliannya masing-masing yang berjumlah 10 orang.

b. Money

Setiap hal yang dilakukan, bahan yang diperlukan, pertimbangan yang diambil, semuanya dapat diputuskan dengan adil jika menggunakan tolak ukur yang pasti. Uang adalah alat yang paling rasional untuk mengukur besar kecilnya kegiatankegiatan dalam organisasi. Saat ini Soyl studio menggunakan modal yang mereka dapat dari youtube untuk mengembangkan divisi merchandise.

c. Machine

Machine (Mesin), Dalam perusahaan, mesin akan mempermudah pekerjaan manusia dan bisa menghasilkan keuntungan yang lebih besar dengan pemanfaatan yang efektif. Soyl studio memiliki beberapa fasilitas untuk menunjang kerja tim seperti pc untuk editor, kamera, WIFI untuk memperlancar proses kirim, menerima dan mengupload konten.

d. Material

Untuk menghasilkan sesuatu manusia selalu memerlukan bahan, entah itu bahan jadi ataupun bahan setengah jadi. Jadi peranan bahan disini penting karena organisasi tidak akan bisa menghasilkan output tanpa adanya bahan.

Prihal bahan baku Soyl studio memproduksi merchandise di tempat sablon terbaik dan biasa memproduksi merch untuk band dan distro. Dan menggunakan bahan kain cotton combed dan sablon plastisol.

e. Method

Metode disini maksudnya adalah metode kerja. Metode ini ditetapkan dengan berbagai pertimbangan untuk memudahkan dan memperlancar jalannya pekerjaan pegawai. Di Soyl bali produksi di awali dari mencari ide dari setiap masing masing devisi lalu dilanjut

melakukan diskusi dengan tim dan director dan jika di setuju maka akan dilakukan

pengembangan ide dan konsep, setelah mendapatkan konsep yang pas maka akan diserahkan untuk di eksekusi.

f. Market

Output yang dihasilkan dari produksi tidak akan ada gunanya jika pasar tidak menerima. Oleh karena itu penguasaan pasar adalah hal yang wajib dilakukan oleh perusahaan agar produksinya tetap berjalan.

Pemasaran Soyl balisebagian besar melalui media sosial untuk menjangkau target pasar yang akan dituju.Sejauh ini market Soyl bali merupakan orangyang suka dengan music dan kesenian.

METODE PENCIPTAAN

Dalam penyusunan “Perancangan *Motion Graphic* Untuk Media Promosi Merchandise SOYL Bali Studio” diperlukan metode penciptaan sehingga proses perancangan dapat berjalan dengan baik karena didukung oleh metode. yang dikembangkan oleh Hawkins dalam bukunya *Creating Through Dance* yang di terjemahkan oleh RM. Soedarso (2001 : 207) yaitu :

a. Eksplorasi

Tahap eksplorasi ini melakukan *research* dan pembuatan moodboard tentang motion graphic mulai dari visual efek, gaya yang akan digunakan dan cara pembuatannya. Moodboard adalah alat atau media yang merupakan analisis tren visual berupa guntingan-guntingan gambar dari berbagai referensi yang digunakan oleh desainer untuk membantu mendapatkan ide baru Pencarian informasi tersebut didapat dari beberapa sumber seperti google, Instagram dan youtube.

b. Improvisasi

Tahap improvisasi ini merupakan tahap ke dua dalam proses penciptaan karya. Dimana tahap ini merupakan tahap pembuatan rancangan/*storyboard* dari beberapa ide yang dikumpulkan sebelumnya.

Storyboard adalah sketsa yang disusun secara berurutan, menggambarkan perubahan penting dari adegan dan aksi dalam pengambilan gambar.

c. Pembentukan

Pada tahap pembentukan ini, penulis membuat atau memvisualisasikan dari rancangan yang dibuat pada proses improvisasi. Dalam tahapan ini dilakukan proses penggerakan atau animasi. Animasi menurut Ivan (2002: 56), adalah serangkaian gambar diam yang dijalankan satu per satu, dari gambar diam pertama sampai terakhir.

MEDIUM DAN MEDIA

a. Medium

Medium merupakan elemen dasar pembentuk/pembangun karya seni desain, dalam pengerjaan projek inpenden di SOYL Bali Studio memakai elemen serta efek visual dan berbagai *tools* dalam *software* digital yaitu Procreate, Adobe Photoshop, Adobe After Effect, Adobe Premiere dan dilakukan penerapan ilustrasi, tipografi dan warna

menggunakan gaya retro dan dikemas dengan modern, yang diambil dari media lain seperti lagu, film, animasi dan komik pada tahun 70-an hingga 90-an.

b. Media

Salah satu bagian yang memiliki peran penting dalam sebuah penciptaan karya adalah media, dalam hal ini media merupakan wadah atau kanal yang digunakan dalam menampilkan wujud karya visual, verbal, audial, atau gabungan. Dalam pengerjaan projek untuk promosi di Soyl Bali Studio menggunakan media cetak yaitu T-shirt dan media sosial yaitu Instagram untuk memposting konten promosi

merchandise SOYL Bali Studio.

PROSES PENCIPTAAN

Dalam proses penciptaan ini diawali dengan proses eksplorasi dengan melakukan *reaserch* mengenai visual dan gaya yang akan digunakan, ditahap ini juga dilakukan pengumpulan *moodboard*. Setelah membuat *moodboard* maka dilanjutkan dalam tahap pembentukan *storyboard* dan improvisasi dari contoh yang telah dikumpulkn sesuai dengan gaya visual dan kebutuhan yang diperlukan.



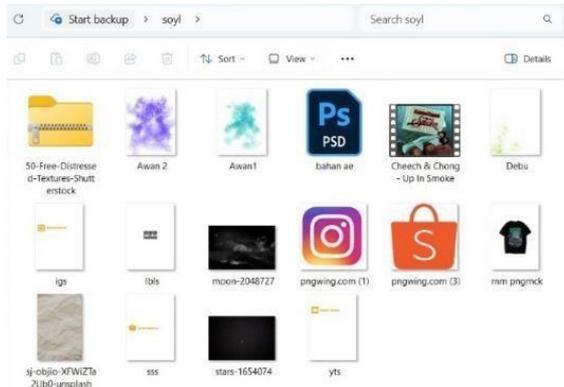
Gambar 1. Storyboard

(Sumber : Dokumentasi Palguna, 2023)Gaya visual yang digunakan dalam perancangan ini ditampilkan menggunakan gaya retro dandipadukan dengan gaya moderan yang diambil dari film, musik, serta lagu tahun 90-an. Gaya visual ini dipilih agar bisa memberikan kesan nostalgia kepadakonsumen.

TAHAP PEMBENTUKAN

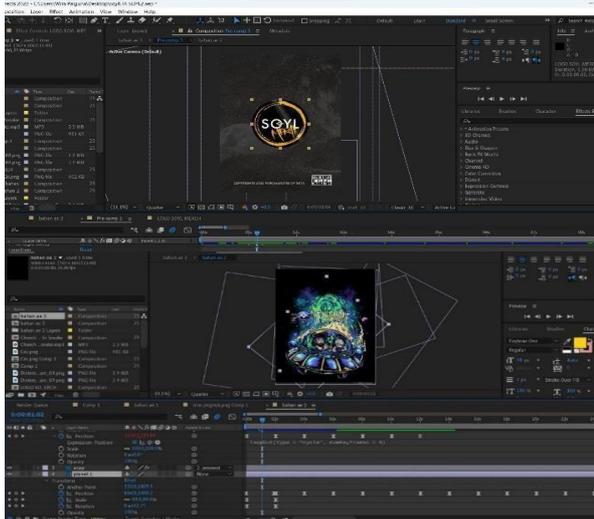
Dalam tahap ini merupakan tahap visualisasi dari storyboard yang telah dibuat agar menjadi sebuah gerak yang nyata. Ada beberapa proses dalam tahap pembentukan ini yaitu :

- a. Menyiapkan aset motion graphic
 Proses pengumpulan aset yang akan digunakan dalam pengerjaan motion graphic promosi merchandise SOYL Bali Studio.



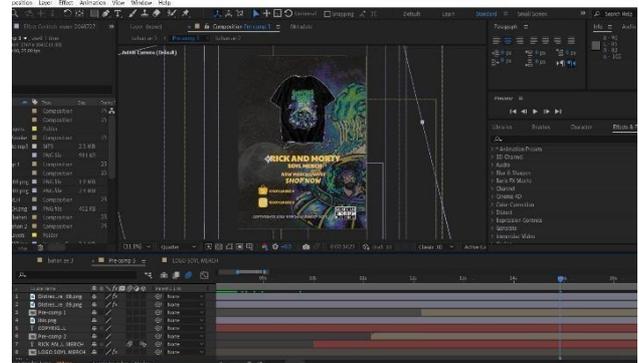
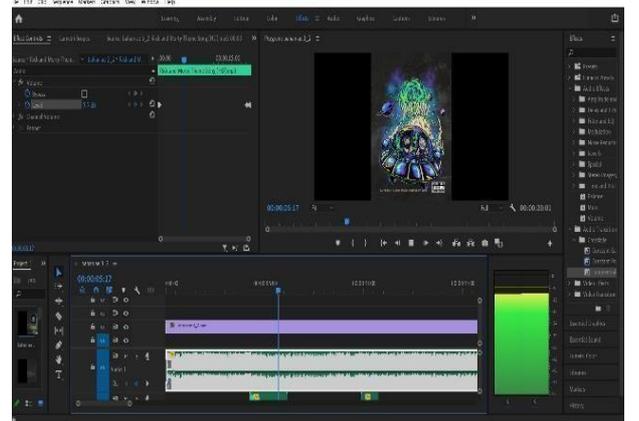
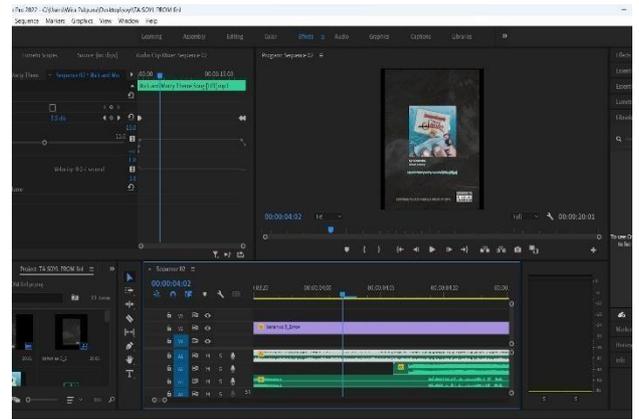
Gambar 2. Aset motion graphic SOYL Bali Studio
 (Sumber : Dokumentasi Palguna, 2023)

- b. Animasi
 Proses menggerakkan objek dan pemberian efek berupa tekstur untuk memberikan kesan retro atau vintage.



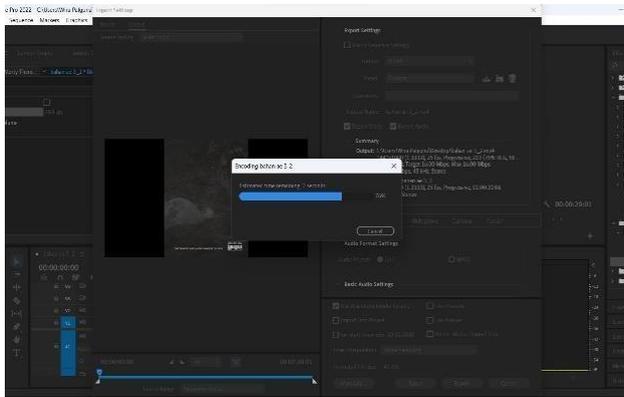
Gambar 3. Proses animasi
 (Sumber : Dokumentasi Palguna, 2023)

- c. Bacsound dan sound effect
 Proses menambahkan efek suara berupa lagular menggunakan aplikasi Adobe Premier.



Gambar 4. Proses penambahan audio
 (Sumber : Dokumentasi Palguna, 2023)

- d.
 Proses export file video dan audio menjadi bentuk format mp4.

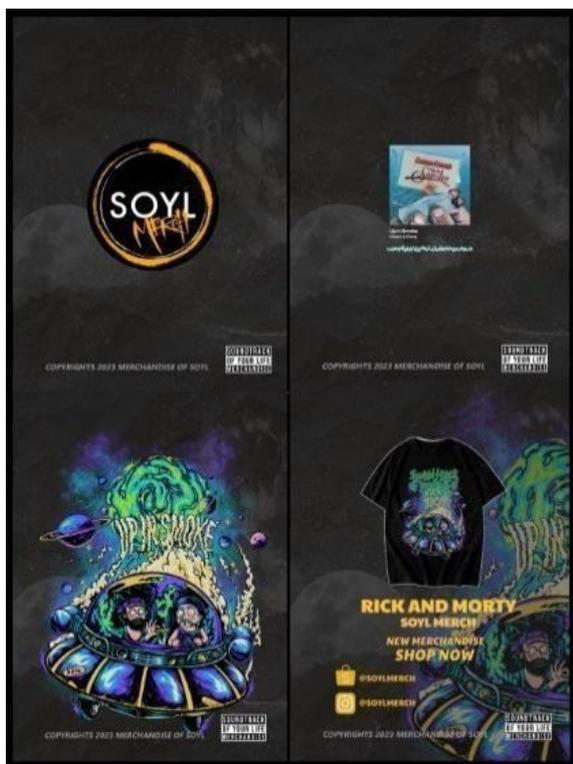


Gambar 5. Proses final render
(Sumber : Dokumentasi Palguna, 2023)

e. Hasil Akhir

Link Video:

https://drive.google.com/drive/folders/1Qo_qPLCj-a6Tr_9lqn0tQ_ch_wpkgu?usp=sharing



Gambar 6. Hasil *motion graphic*
(Sumber : Dokumentasi Palguna, 2023)

SIMPULAN

Dalam Studi/Projek Independen di SOYL Bali Studio, mempelajari tentang manajemen di SOYL Bali Studio dan ditugaskan membuat konten promosi berupa *motion graphic* untuk mempromosikan *merchandise SOYL Merch*. Pada proses pengerjaan diawali dengan *brainstorming* dan eksplorasi untuk menentukan tema dan membuat *moodboard*. Selanjutnya memasuki proses penciptaan dari ide yang sudah didapat dengan pembuatan *storyboard*, lalu dilanjutkan pada tahap pembentukan Dimana tahapan ini merupakan proses realisasi dari ide dan *storyboard* yang telah dibuat.

Dalam proses pembuatan projek ini menggunakan beberapa aplikasi untuk membantu seperti aplikasi *procreate* untuk pembuatan ilustrasi, *adobe photoshop* untuk tahap memisahkan bagian objek yang ingin digerakkan, *adobe after effect* untuk menggerakkan objek dan *adobe premier* untuk menambahkan *back sound*.

Daftar Rujukan

- Antari, N. P. E. K., Trinawindu, I. B. K., & Wirawan, I. G. N. (2022). Perancangan Animasi *Reels* Instagram Sebagai Media Promosi *Merchandise* HNS Invasion di HNS Studio. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 3(02), 173-180.
- Andriansyah, Irfan. Maharani, Anastasya. (2021). *Optimalisasi Instagram Sebagai Media Marketing*. Bandung: CV. Cendekia Press.
- Hasibuan, M. S. 2020. *Manajemen Sumber Daya Manusia Edisi Revisi*. PT. Bumi Aksara, Jakarta.
- Krisnawan, I. M. A., Trinawindu, I. B. K., & Nuriarta, I. W. (2023). Perancangan Animasi Anak- Anak Tentang Drone Oleh Crab Studio di Kebo Iwa, Denpasar. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 4(02), 211-218

Krasner, J. 2008. Motion Graphic Design Applied History and Aesthetics. Penerbit Focal Press.

Novita E. S (2014:81-102), "Pengaruh Promosi Berbasis Sosial Media Terhadap Keputusan Pembelian Produk Jasa Pembiayaan Kendaraan Pada PT. BFI FINANCE Jambi" Vol 16 No 2, ISSN:0852:8349.

Soedarsono, R. M. (2001). Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa. . Bandung: MSPI dan kuBuku Press.

Yajnartha, I. G. M. P., Astuti, N. K. R., & Artha, I.

G. A. I. B. (2023). Perancangan Ilustrasi dan Penerapannya Pada Kemasan T-Shirt di HOPE NEVER SLEEP Studio Bali. AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL, 4(02), 197-20