

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. Sehingga sebelum lulus dari perguruan tinggi, mahasiswa diharapkan telah memiliki bekal dalam bekerja di dunia industri. Selain itu, PKL juga bertujuan untuk meningkatkan keahlian dan memberikan pengalaman yang berguna agar mahasiswa mampu bersaing di dunia industri yang semakin ketat seperti saat ini, mempersiapkan mahasiswa agar memiliki kemampuan teknis dan wawasan yang luas dan mampu mengikuti perkembangan yang ada di era globalisasi serta mengasah kreativitas mahasiswa dalam mengimplementasikan teori yang diterima mahasiswa dari perguruan tinggi terkait dengan jurusannya masing-masing. Di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta, PKL merupakan mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh seluruh mahasiswa Diploma III semua jurusan. Ini merupakan salah satu langkah STIKOM Yogyakarta dalam menciptakan SDM berkualitas, memiliki daya saing, bisa menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi informasi dan juga berguna bagi masyarakat.

Bagi Praktikan, PKL merupakan program yang sangat bermanfaat. Karena melalui program ini, Praktikan berkesempatan untuk memiliki pengalaman kerja serta meningkatkan keterampilan *hardskill* dan *softskill* yang ada di dalam diri Praktikan. Kegiatan PKL ini juga diharapkan mampu menjalin kerja sama yang baik antara STIKOM Yogyakarta dengan instansi pemerintahan dan perusahaan swasta yang ada, sehingga ketika kinerja yang dihasilkan para praktikan baik, maka akan membawa pengaruh yang baik pula bagi STIKOM Yogyakarta.

Praktikan yang dalam hal ini adalah saya, memilih Soyaka AI sebagian tempat dalam melaksanakan PKL. Soyaka AI atau ***SOYAKA Artificial Intelligence Science & Technology Co Ltd*** merupakan sebuah perusahaan

swasta yang bergerak di bidang *e-commerce* yang dipadukan dengan teknologi dan kecerdasan buatan. Perusahaan ini berbasis di tiga negara, yaitu China, Singapura dan Indonesia. Saya memilih Soyaka AI karena perusahaan ini menyediakan posisi yang sesuai dengan kompetensi yang saya miliki, yaitu di bidang *Motion* dan *Graphic Design*.

Motion Graphic dan *Graphic Design* merupakan salah satu jenis seni digital yang saat ini seringkali kita lihat di berbagai tempat maupun media. Dimana keduanya sama-sama berfungsi untuk menyampaikan sebuah informasi. Dalam hal ini Soyaka AI, tempat Praktikan melaksanakan magang membutuhkan seorang desainer untuk membuat sebuah konten visual yang bertujuan untuk menarik minat konsumen agar membeli produk yang dijual. Berkenaan dengan itu, dalam laporan kali ini Praktikan secara spesifik membahas tentang bagaimana **Peran Motion dan Graphic Designer di Soyaka AI**.

B. Rumusan Masalah

- a. Apa pengertian dan juga fungsi dari *Motion Graphic* dan *Graphic Design*?
- b. Bagaimana peran dan kegiatan Praktikan selama menjalani Praktik Kerja Lapangan?

C. Tujuan Praktik Kerja Lapangan (PKL)

Berikut tujuan dari Praktik Kerja Lapangan :

- a. Untuk mempelajari bagaimana peran seorang Motion & Graphic Desiner di dunia kerja.
- b. Untuk mengetahui proses pembuatan konten yang memiliki nilai jual.
- c. Memperluas koneksi.
- d. Untuk memahami dunia kerja secara nyata.
- e. Untuk menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan.

D. Manfaat Praktik Kerja Lapangan (PKL)

Pengalaman dalam melaksanakan PKL di Soyaka AI ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

1. Dapat dijadikan referensi khususnya dalam bidang *Motion & Graphic Design* bagi mahasiswa dengan jurusan terkait.
2. Dapat menjadi acuan bagi masyarakat untuk mengetahui bagaimana cara membuat sebuah desain ataupun *motion graphic*.
3. Dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu komunikasi, broadcasting, advertising dan ilmu lain yang terkait.
4. Dapat dijadikan acuan untuk pelaksanaan PKL yang selanjutnya.

b. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Manfaat pelaksanaan PKL bagi mahasiswa adalah sebagai sarana untuk menguji keterampilan dan pengetahuan yang didapatkan selama perkuliahan. Mahasiswa juga dapat memperluas koneksi, pengalaman serta wawasan dan juga melatih diri untuk mengetahui kemampuan dan kekurangan sebagai persiapan memasuki dunia kerja setelah lulus. Selain itu, pelaksanaan PKL juga dapat membuka lapangan kerja yang tentunya sangat bermanfaat setelah kelulusan.

b. Bagi Almamater

Adapun manfaat bagi almamater adalah dapat menjalin kerjasama yang baik sehingga diharapkan dapat mempermudah lulusan STIKOM Yogyakarta dalam mendapatkan pekerjaan ataupun tempat magang bagi Angkatan selanjutnya.

c. Bagi Perusahaan

Berdasarkan LinovHR, berikut beberapa manfaat PKL bagi perusahaan.

1. Mendapat ide-ide baru.

Dengan adanya mahasiswa yang menjalankan PKL di sebuah perusahaan, maka ini akan menciptakan ide-ide baru karena kebanyakan mahasiswa PKL memiliki ide kreatif yang lebih fresh yang sesuai dengan perkembangan zaman dibandingkan dengan para senior yang berbeda generasi.

2. Menghemat pengeluaran perusahaan.

Meskipun perusahaan tetap mengeluarkan biaya ketika merekrut mahasiswa PKL, tetapi biaya tersebut tidak sebanyak dengan karyawan tetap.

3. Suasana selalu baru.

Bergabungnya orang-orang baru pastinya membawa suasana yang baru juga, apalagi orang baru tersebut adalah mahasiswa yang masih muda dan penuh energi.

4. Mendapatkan sudut pandang dari luar.

Perusahaan bisa mengetahui pendapat masyarakat melalui mahasiswa PKL. Karena sebelumnya mahasiswa PKL merupakan orang luar. Perusahaan dapat bertukar pikiran tentang apa yang dipikirkan masyarakat tentang produk dan jasanya.

5. Meningkatkan citra perusahaan.

Program magang yang dilakukan perusahaan secara tidak langsung dapat meningkatkan citra perusahaan itu sendiri, karena setelah karyawan magang bekerja di perusahaan, kemudian mereka akan saling bercerita dengan teman-temannya. Jadi dengan hanya bercerita pengalaman magang mereka dari mulut ke mulut, lingkungannya akan mencari tahu tentang perusahaan tempat mereka melakukan magang.

6. Peningkatan Produktivitas.

Mahasiswa PKL akan menjadi asisten bagi karyawan tetap perusahaan yang akan didelegasikan mengerjakan tugas-tugas kecil, dengan adanya karyawan magang ini akan membantu peningkatan produktivitas perusahaan karena tidak lagi terbebani tugas-tugas kecil.

E. Tempat dan Waktu Praktik Kerja Lapangan

- Tempat : Soyaka AI (PT Soyaka Cerdas Kaya)
- Alamat : 1). No. 2, Jalan Dr.Ide Anak Agung Gde Agung Kav. E 4.2,
RT.5/RW.2, Kuningan, Kuningan Tim., Kecamatan
Setiabudi, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota
Jakarta
Noble House
Jakarta, Jakarta 12950, ID
- 2). 15 Beach Rd
Singapore, Singapore 189677, SG
- 3). 9th Floor, Tower B, TCL Building 6 Gao Xin Nan Yi
Street
Shenzhen, Guangdong 518057, CN
- 4). Monjali St No.88, Gemangan, Sinduadi, Mlati, Sleman
Regency, Special Region of Yogyakarta 55284
- Website : <http://soyakaai.com>
- Lama PKL : 25 Januari – 25 April 2021 (3 bulan)

Timeline kegiatan Praktikan selama PKL di Soyaka AI :

Waktu	Kegiatan
25 Januari – 25 Februari 2021	Mengerjakan <i>daily task</i> yang sebelumnya sudah diberikan sebagai tanggung jawab Praktikan. Adapun

	<p><i>daily task</i> Praktikan pada bulan pertama yaitu, desain feed dan story IG @shoxindonesia serta story Instagram @shoxrumahan. Selain itu Soyaka Ai juga secara konsisten mengadakan rapat harian yang disebut dengan CIC dan COC, serta rapat mingguan dan bulanan, Praktikan pun turut mengikuti kegiatan tersebut.</p>
25 Februari - 25 Maret 2021	<p>Berikut kegiatan Praktikan selama bulan kedua :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rutin mengerjakan <i>daily task</i> 2. Membuat desain baru untuk konten Instagram @shoxindonesia 3. Menyediakan permintaan desain dari divisi lain berupa banner, konten media sosial, gambar produk, buku panduan dan lain sebagainya 4. Mengikuti rapat harian, mingguan dan rapat bulanan yang diadakan oleh perusahaan
25 Maret – 25 April 2021	<p>Berikut kegiatan Praktikan selama bulan ketiga :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rutin mengerjakan <i>daily task</i> 2. Menyediakan permintaan desain dari divisi lain berupa banner, konten media sosial, gambar produk, buku panduan dan lain sebagainya 3. Mengikuti rapat harian, mingguan dan rapat bulanan yang diadakan oleh perusahaan 4. Mengikuti kegiatan buka bersama yang diadakan oleh perusahaan

F. Metode Praktik Kerja Lapangan

Adapun metode Praktikan dalam melaksanakan kegiatan PKL adalah :

1. Mempelajari nilai-nilai yang dianut oleh perusahaan.
2. Mengetahui tanggung jawab dan tugas-tugas sebagai Motion & Graphic Designer.
3. Mengamati sistem kerja dan cara berkomunikasi yang diterapkan dalam perusahaan.
4. Mengikuti segala kebijakan perusahaan, seperti melakukan kegiatan PKL secara *daring* atau *Work From Home (WFH)* selama pandemi sesuai dengan anjuran pemerintah.
5. Melaksanakan magang selama 3 bulan sesuai dengan persetujuan awal yang tersebut di dalam kontrak kerja.
6. Melakukan studi pustaka dengan mengkaji ilmu-ilmu yang berkaitan dengan desain dan *motion graphic*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penegasan Judul

Sesuai yang tertera di halaman Sampul dan bagian latar belakang, judul dari laporan ini adalah “Peran *Motion & Graphic Designer* di Soyaka AI”. Judul tersebut praktikan ambil dari hasil kegiatan Praktik kerja Lapangan di Soyaka AI (PT. Soyaka Cerdas Kaya). Selama menjalankan kegiatan PKL di Soyaka AI, Praktikan telah membuat banyak desain ataupun *motion graphic* untuk kebutuhan *marketing* dan konten media sosial. Maka dari itu, Praktikan akan menjelaskan bagaimana peran seorang *Motion & graphic Designer* dalam membuat konten sosial media yang sesuai dengan kebutuhan *marketing*.

Seperti yang kita ketahui bersama, desain grafis adalah media yang seringkali digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan. Dimana pesan-pesan tersebut merupakan sesuatu hal yang ingin disampaikan seorang individu atau kelompok atau organisasi kepada khalayak umum. Pesan ini bisa berupa pengumuman, edukasi, kampanye dan lain sebagainya. *Motion Graphic* atau desain gerak memiliki pengertian dan fungsi yang sama dengan desain grafis. Yang membedakannya adalah *Motion Graphic* bergerak sedangkan desain grafis tidak. Desain grafis hanyalah visual saja, sedangkan *Motion Graphic* kadang dilengkapi dengan audio juga.

B. Teori Penunjang

1. *Graphic Design*

a. Definisi

Dalam buku Pengantar Desain Grafis (2016) yang ditulis oleh Leonardo Adi Dharma Widya dan Andreas James Darmawan, beberapa tokoh mengemukakan pendapatnya tentang desain grafis yang telah Praktikan rangkum sebagai berikut :

- **Muhammad Suyanto** (dalam buku *Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan*, M. Suyanto, 2004)

Desain Grafis didefinisikan sebagai “aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan

bisnis dan industri”. Aplikasi-aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, lingkungan grafis, desain informasi, dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi.

- **Jessica Helfand** (melalui situs *www.aiga.com*)
Desain grafis adalah kombinasi kompleks kata-kata dan gambar, angka-angka dan grafik, serta foto-foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-elemen ini sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus, sangat berguna, mengejutkan, subversive, atau sesuatu yang mudah diingat.
- **Danton Sihombing**
Danton menjelaskan bahwa adanya elemen-elemen grafis; seperti marka, simbol, tipografi dan fotografi atau ilustrasi, diterapkan sebagai perangkat visual dan perangkat komunikasi. Sehingga secara umum, pengertian dari desain grafis adalah seni dalam berkomunikasi menggunakan tulisan, ruang, dan gambar. Desain grafis merupakan bagian dari komunikasi visual. Ilmu desain grafis mencakup seni visual, tipografi, tata letak, dan desain interaksi.

Dari ketiga pendapat di atas, kita bisa mengambil kesimpulan bahwa, desain grafis adalah cabang seni yang bertujuan untuk menyampaikan pesan melalui hirarki visual, tipografi, dan teknik tata letak halaman.



Gambar 2.1 Karya desain grafis

Sumber : www.pinterest.com

b. Elemen Desain Grafis

Secara umum, desain grafis memiliki 7 elemen yang terdiri dari

:

1) Garis

Sebuah garis lebih dari sekedar titik yang digabungkan. Garis memiliki berbagai makna, tergantung pada bentuk, berat, panjang, dan konteksnya. Garis dapat membantu mengatur informasi, menentukan bentuk, menyiratkan gerakan, dan menyampaikan emosi.

Berikut beberapa garis yang sering digunakan oleh desainer :

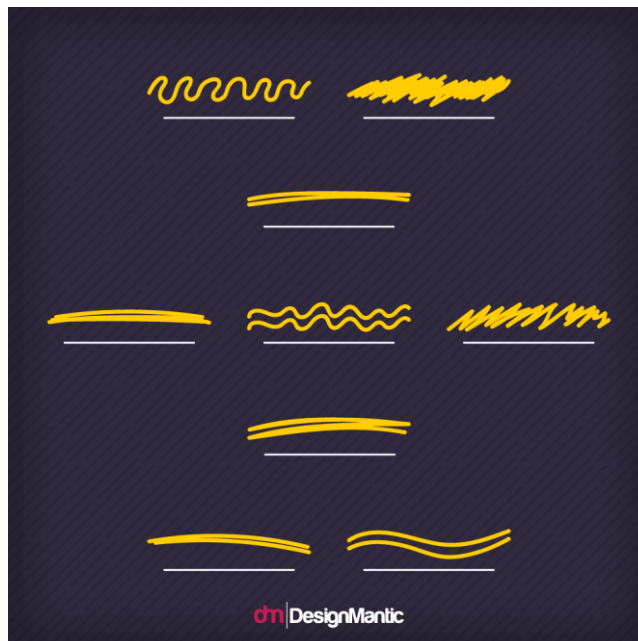
- Garis horizontal, vertikal atau diagonal.
- Garis lurus, melengkung atau bentuk bebas.
- Zigzag atau buat pola lain.
- Padat, putus-putus atau tersirat.

Garis tipis yang ditemukan dalam desain bertindak sebagai panduan, menawarkan lebih banyak struktur dan mengarahkan mata ke pesan dari sebuah desain. Sementara itu, garis-garis yang terlihat

dengan bobot dan bentuk dapat digunakan untuk mengkomunikasikan berbagai pesan dan suasana hati dalam karya akhir seorang desainer.

Pikirkan tentang jenis kalimat yang kita lihat dalam kehidupan sehari-hari dan ingat jenis pesan yang disampaikan. Tergantung pada konteksnya, garis gelap yang lebih tebal dapat mengkomunikasikan stabilitas atau menggarisbawahi pesan yang ingin ditonjolkan. Garis coretan dapat menunjukkan kegembiraan, kebingungan, atau kekacauan. Garis zig-zag mungkin mengekspresikan listrik atau kemarahan, sementara garis bergelombang dapat menunjukkan kerapuhan, keanggunan, ketidakpastian, atau keindahan.

Karena bahkan garis sederhana pun memiliki berbagai makna, desainer harus selalu mempertimbangkan dengan cermat bagaimana dan kapan menggunakannya untuk memberikan dampak yang paling besar.



Gambar 2.2 Contoh garis dalam desain

Sumber : www.designmantic.com

2) Bentuk (*Shape*)

Bentuk adalah seperangkat garis yang ditempatkan berdekatan, memiliki diameter, tinggi dan lebar. Ini merupakan obyek 2 (dua) dimensi.

Ada dua jenis bentuk yang harus dipahami oleh setiap desainer grafis: geometris dan organik (atau "mengalir bebas").

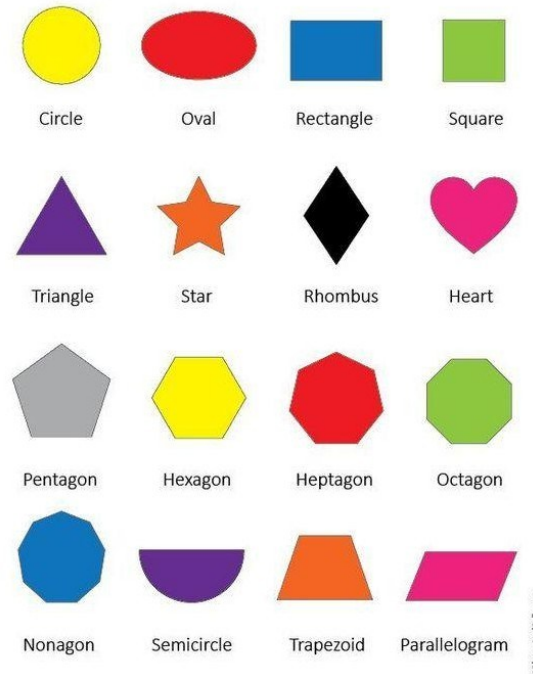
Bentuk geometris dapat mencakup bentuk dua dimensi atau tiga dimensi. Mereka diciptakan oleh satu set titik yang terhubung dengan garis lurus atau melengkung. Biasanya abstrak dan sederhana. Bentuk geometris dapat mencakup segitiga, piramida, kotak, kubus, persegi panjang, segi lima, segi enam, segi delapan, dekaagon, lingkaran, elips, dan bola.

Bentuk organik jauh lebih tidak seragam, proporsional, dan terdefinisi dengan baik. Bentuk ini bisa simetris atau asimetris, termasuk bentuk alami, seperti daun, kristal, dan tanaman merambat, atau bentuk abstrak, seperti gumpalan dan coretan.

Orang sering memandang sudut yang melengkung dan lingkaran sebagai hal yang positif, seperti cinta, persahabatan, dan harmoni. Kotak dan persegi panjang dapat menunjukkan keseimbangan, ketergantungan, dan kekuatan. Dan segitiga memiliki asosiasi budaya dengan ilmu pengetahuan, agama, sejarah, peradaban, dan kekuasaan. Jika memilih kumpulan bentuk tertentu, bentuk dapat menyampaikan stabilitas, ketergantungan, dan organisasi. Pilih lainnya mungkin juga bisa mengomunikasikan kekacauan, kreasi, dan kesenangan.

Menurut Psikolog Gestalt, *Audiens* memahami desain dengan melihatnya secara keseluruhan dan bukan per-bagian tertentu. Pilih

bentuk yang menarik dan sesuai, dan desain yang bagus pun siap untuk lebih menarik dan mempertahankan perhatian Konsumen.



Gambar 2.3 Contoh *shape* atau bentuk

Sumber : www.pinterest.com

3) Warna

Warna dapat menjadi alat yang berguna untuk mengomunikasikan suasana hati atau memancing respons emosional dari *audiens*. Teori warna (*Color Theory*) dan roda warna (*Color Wheel*) memberikan panduan praktis bagi desainer grafis yang ingin memilih satu warna atau menggabungkan beberapa warna dengan cara yang harmonis—atau sengaja tidak selaras.

Berdasarkan situs www.skillshare.com, warna dalam desain grafis dikelompokkan ke dalam beberapa kategori sebagai berikut :

- **Warna primer** (merah, hijau dan biru) didefinisikan sebagai warna pigmen murni yang merupakan asal dari semua warna. Tidak ada cara untuk mencampur warna lain untuk mendapatkan merah, kuning atau biru. Tapi campurkan keduanya, dan itu akan menciptakan semua jenis warna.
- **Warna sekunder** (ungu, kuning dan oranye) adalah hasil langsung dari pencampuran dua warna primer: Campuran dari warna merah dan kuning menghasilkan warna oranye; biru dan merah menjadi ungu; serta kuning dan biru menjadi hijau.
- **Warna tersier** (merah-oranye, kuning-oranye, kuning-hijau, biru-hijau, biru-ungu dan merah-ungu) adalah enam warna yang dihasilkan dari pencampuran warna primer dan warna sekunder.



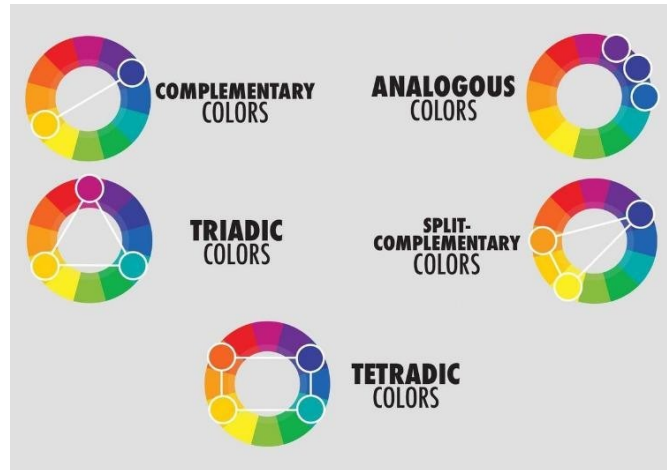
Gambar 2.4 Roda warna

Sumber : www.pinterest.com

Skillshare.com juga menjelaskan bahwa harmoni warna tercipta ketika dua atau lebih warna dipilih dari posisinya pada roda warna.

- Warna komplementer terletak berlawanan satu sama lain pada roda warna. Warna ini sangat kontras, dan dapat mengekspresikan semangat dan energi atau secara visual menggelegar, tergantung pada bagaimana seorang desainer menggunakannya. Merah dan hijau adalah warna komplementer.
- Skema warna analog menggunakan warna yang terletak bersebelahan pada roda warna. Warna dari skema ini menyenangkan secara visual dan dapat menciptakan rasa harmoni dan ketenangan dalam sebuah desain. Namun, skema analog juga bisa tampak membosankan jika digunakan secara tidak benar, atau jika tidak ada elemen kontras lain untuk memberi energi.
- Skema warna *triad* menggunakan warna yang ditempatkan secara merata di sekitar roda warna. Skema ini penuh dengan semangat sehingga membutuhkan keseimbangan agar menyenangkan secara visual.
- Skema warna *split-complementary* menggunakan warna dasar dan dua warna yang berdekatan dengan warna komplementernya. Skema warna ini memberikan kontras visual yang bagus tanpa terlalu mencolok, itulah sebabnya begitu banyak desainer lebih menyukainya.
- Skema warna tetradik atau persegi panjang menggunakan dua set warna komplementer. Karena menampilkan empat

warna, skema tetradik menawarkan desainer berbagai variasi. Skema warna persegi menampilkan empat warna yang menciptakan bentuk persegi pada roda warna. Skema ini dapat menyajikan banyak kemungkinan hasil desain, tetapi harus selalu seimbang saat digunakan.



Gambar 2.5 Harmoni warna

Sumber : www.pinterest.com

Saat desainer mempertimbangkan skema warna yang ingin digunakan, desainer mungkin juga harus memutuskan warna dan bayangan mana yang sesuai untuk proyek yang sedang dikerjakan. Warna-warna pastel bisa tampak menenangkan dan tidak terlalu menonjol, sementara warna cerah bisa menyampaikan kesenangan dan kebahagiaan. Nuansa yang lebih gelap berkonotasi keseriusan dan profesionalisme, tetapi warna gelap juga bisa terlihat muram atau membosankan jika tidak hati-hati.

Menurut para ahli, manusia memiliki respons psikologis yang berbeda terhadap warna tergantung pada konteks budaya. Penting untuk mempelajari warna yang cocok untuk audiens kita. Untuk mengetahuinya, tergantung pada tujuan proyek.

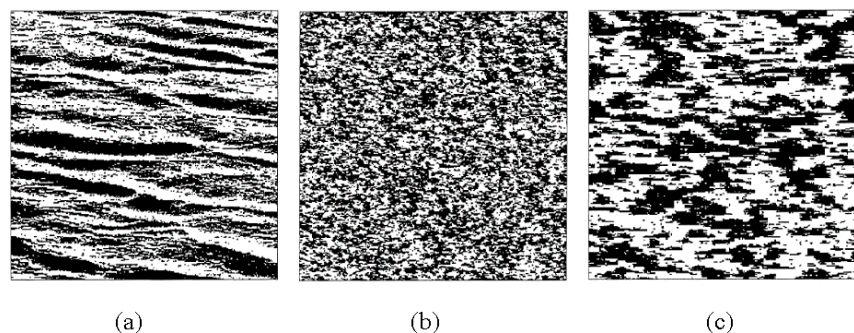
4) Tekstur

Tekstur adalah rasa suatu permukaan—berbulu, halus, kasar, lembut, lengket atau mengkilap. Sebagian besar desainer grafis harus menyampaikan tekstur secara visual dengan menggunakan ilustrasi untuk menunjukkan *feel* dari karya mereka. Menguasai tekstur adalah bagian penting untuk membuat desain terlihat halus dan profesional.

Ada berbagai cara untuk bereksperimen dengan tekstur dalam karya desain. Jika Anda terinspirasi oleh alam, Anda mungkin ingin bekerja dengan tekstur organik, menggambar inspirasi dari daun, kulit pohon, batu, bulu, bunga, rumput, dan tanah.

Anda dapat membuat pola abstrak dengan mengulang elemen dua dimensi secara seragam, lalu menggunakan pola tersebut untuk membuat latar belakang bertekstur. Pertimbangkan untuk bekerja dengan tipografi bertekstur untuk memberikan minat visual ekstra.

Jika Anda tertarik dengan fotografi, Anda juga dapat belajar memasukkan gambar ke dalam latar belakang yang melapisi pekerjaan Anda. Untuk kontras tekstur tambahan, sesuaikan saturasi warna dan tingkat transparansi foto Anda dan lihat bagaimana pengaruhnya terhadap suasana desain Anda.



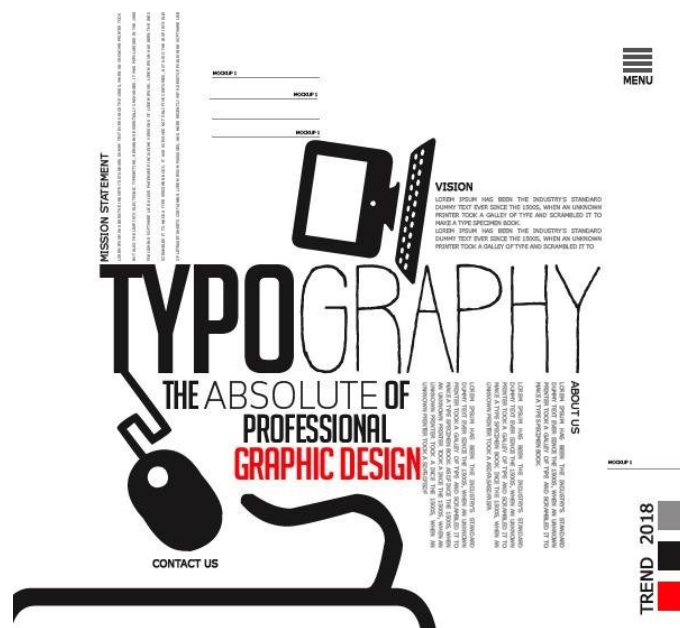
Gambar 2.6 Contoh tekstur dalam desain grafis

Sumber : www.pinterest.com

5) Tipografi

Penting untuk memastikan *Font* (huruf) yang digunakan dapat dibaca dan sesuai untuk subjek sebuah desain. Tipografi mempengaruhi suasana keseluruhan desain, jadi pertimbangkan apakah hurufnya tegak atau miring. Pertimbangkan juga apakah fontnya harus memiliki sudut yang tajam atau bulat.

Ketebalan huruf juga merupakan bagian penting dari sebuah desain. Biasanya, huruf besar atau tebal menyampaikan bahwa kata-kata yang mereka sampaikan itu penting. Namun, jika tidak hati-hati, hal ini juga bisa tampak berat atau mengganggu keseimbangan desain. Huruf tipis bisa berkonotasi keanggunan atau modernitas, tapi bisa juga terlihat rapuh. Jika tidak dapat menentukan satu font atau ukuran, maka tidak masalah untuk menggunakan beberapa jenis huruf. Tetapi sebagai aturan umum, jangan melebihi tiga jenis dalam satu proyek. (Ismi, Trias. 2020. <https://glints.com/id/lowongan/font-untuk-desain-logo/#.YToX3J0zbDc>, 26 Juli 2021)



Gambar 2.7 Karya Desain Grafis

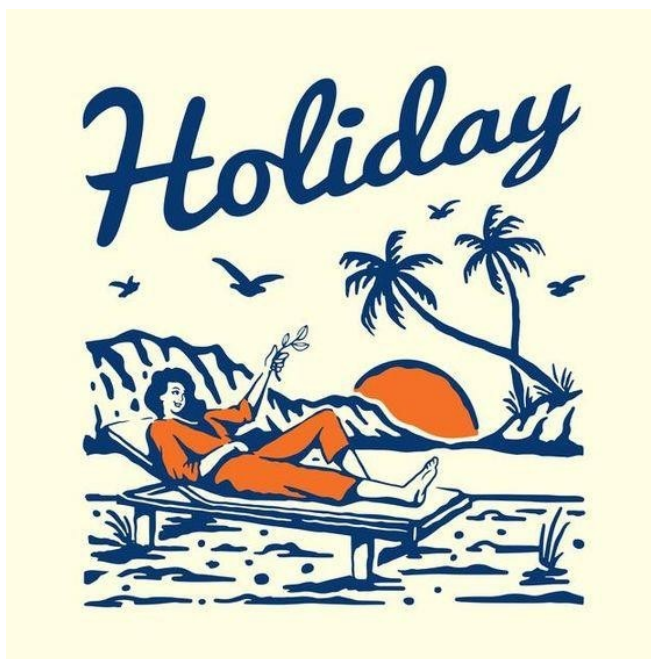
Sumber : graphicdesignjunction.com

6) Ruang

Space atau ruang adalah bagian penting dari sebuah karya desain mana pun. Ini dapat memberikan ruang bernapas desain, meningkatkan dampak visualnya, menyeimbangkan elemen visual yang lebih berat, dan menekankan gambar atau pesan yang harus diingat *audiens*. Tanpa ruang yang cukup, sebuah desain dapat berisiko menjadi terlalu berantakan secara visual untuk dipahami oleh audiens.

Ruang dapat memisahkan objek atau menghubungkannya bersama-sama. Jarak yang sempit antara elemen visual menunjukkan bahwa mereka memiliki hubungan yang kuat, sementara jarak yang lebih lebar menunjukkan bahwa mereka kurang terkait.

Ruang positif mengacu pada ruang yang ditempati oleh elemen visual yang desainer ingin audiens mereka fokuskan. Ruang negatif mengacu pada segala sesuatu yang lain, termasuk latar belakang. Banyak desainer membuat kesalahan dengan hanya berfokus pada pembuatan ruang positif, tetapi ruang negatif yang terorganisir sama pentingnya untuk komposisi yang kohesif dan menarik secara visual. Jika memperhatikan bagaimana ruang negatif memengaruhi sebuah desain, hal itu bisa meningkatkan proyek desain Anda dari amatir menjadi profesional.



Gambar 2.8 Karya Desain Grafis

Sumber : freepik.com

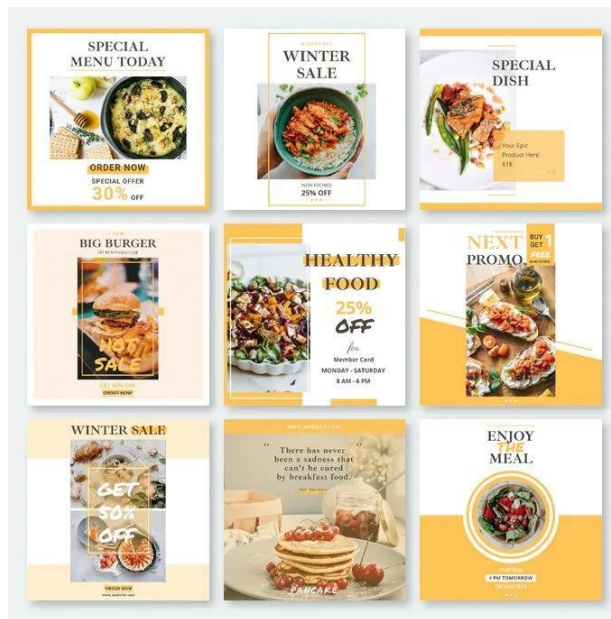
7) Gambar

Desainer grafis seringkali menggunakan foto atau ilustrasi untuk menarik perhatian audiens dan mengekspresikan pesan tertentu. Sebuah gambar bekerja pada beberapa tingkatan secara bersamaan: Ini memberikan konteks yang kuat untuk menyampaikan sebuah pesan. Selain itu gambar juga bisa menambah sisi dramatis dari sebuah karya desain dan juga menciptakan “*mood*” secara keseluruhan.

Dilansir dari Canva.com saat memasukkan gambar ke dalam karya desain, sangat penting untuk menemukan gambar yang memiliki *story telling* yang sesuai dengan isi pesan yang ingin dikomunikasikan dan juga bisa memaksimalkan minat visual bagi orang yang melihatnya. Desainer dapat memilih gambar dengan banyak warna dan tekstur yang kontras, yang menawarkan pesta visual kepada *audiens* untuk membuat mereka tetap tertarik. Atau

mungkin menyoroti bagian tertentu dari sebuah gambar untuk memfokuskan arah mata mereka.

Gambar mungkin merupakan alat komunikasi visual yang paling berpengaruh. Ketika menggunakan gambar dalam desain dengan dengan komposisi yang tepat, karya desain akan menyampaikan lebih dari yang pernah Anda pikirkan.



Gambar 2.9 Contoh karya desain dengan gambar

Sumber : freepik.com

c. Prinsip-Prinsip Desain Grafis

Selain elemen desain grafis, seorang Designer juga harus memperhatikan prinsip-prinsip dalam desain grafis seperti yang dijelaskan di bawah ini:

1) Keseimbangan

Keseimbangan visual didapat dari bagaimana seorang designer menata tata letak elemen desain sehingga tidak ada bagian yang lebih berat dari yang lain. Untuk kondisi tertentu terkadang seorang Designer juga mengabaikan prinsip ini untuk memberi penekanan atau menciptakan suasana hati yang khusus. Namun,

secara umum keseimbangan sangat lah penting dalam sebuah desain agar *audiens* merasa nyaman ketika melihat desain kita.

2) Kesatuan/Kedekatan

Hubungan antara elemen dalam desain dipengaruhi oleh kedekatan. Seberapa dekat atau berjauhan elemen, menunjukkan hubungan atau kurangnya hubungan satu sama lain. Kesatuan dapat dibuat dengan menggunakan elemen ketiga untuk menghubungkan bagian-bagian yang jauh. Dalam desain, kesatuan atau kedekatan menciptakan ikatan atau tautan.

3) Penyelarasan

Keselajaran membuat desain tampil lebih rapi. Dengan menyelaraskan elemen-elemen desain dalam sebuah karya desain, itu akan membuat tata letak lebih mudah dibaca. Designer bisa menggunakan *grid* untuk menyelaraskannya ataupun *tools alignment* yang tersedia di dalam *software* yang digunakan. Apakah itu rata kiri, tengah atau kanan, itu semua tergantung keinginan dari Designer.

4) Pengulangan/Konsistensi

Elemen desain yang berulang dan konsistensi *layout* desain mampu mengarahkan pembaca ke mana harus pergi. Contohnya adalah, nomor halaman muncul di tempat yang sama dari halaman ke halaman, judulnya selalu memiliki ukuran yang sama, ataupun gaya desainnya yang sama di setiap desain. Konsistensi ini juga bisa meningkatkan nilai dari semua brand. Misalnya, ketika sebuah perusahaan secara berulang menggunakan warna tertentu, maka brand tersebut akan dikenal hanya dengan melihat warnanya saja.

5) Kontras

Dalam desain, ukuran elemen, teks dan grafik hitam putih semuanya menciptakan kontras. Kontras membantu elemen yang berbeda menonjol. Seorang desain harus memperhatikan apakah desain memiliki kontras yang cukup atau apakah elemen yang lebih penting, seperti judul utama, isi pesan yang ingin disampaikan cukup kontras untuk menonjol. Hal ini dilakukan agar *audiens* lebih mudah dalam menangkap maksud dan isi dari desain tersebut.

6) *White Space*

Desain yang mengandung terlalu banyak elemen dalam ruang kecil atau desain dengan elemen-elemen yang terlalu mepet akan menciptakan ketidaknyamanan dan mungkin membingungkan serta sulit dibaca. Ruang putih atau *white space* memberi desain ruang untuk bernapas. Apakah ada cukup ruang di antara kolom teks? Apakah teks jauh dari grafik? Namun berhati-hatilah terlalu banyak ruang putih akan membuat desain kita terlihat mengambang.

d. Software Yang Digunakan

Selama Praktikan melaksanakan PKL di Soyaka AI, Praktikan mengerjakan desain-desain yang dibutuhkan perusahaan menggunakan *software* Adobe Illustrator, Adobe Photoshop dan Figma.

2. *Motion Graphic*

a. Definisi

Motion Graphic berarti grafik yang bergerak. Ini adalah definisi paling sederhana yang bisa didapatkan. Sering kali, *Motion Graphic* juga disebut *Motion Design*, membuat hubungan antara gerakan dan elemen desain lebih mudah dipahami. *Motion Graphic* adalah tentang membawa pengetahuan desain ke media baru dengan menambahkan elemen waktu dan ruang ke dalamnya — yaitu menciptakan gerakan.

Tetapi menghidupkan elemen desain bukanlah tugas yang mudah. Tidak seperti bidang animasi lainnya, kita tidak memiliki cara yang ditentukan sebelumnya atau "alami" untuk menganimasikan sesuatu. Misalnya, dalam animasi tradisional (seperti film Disney), kita dapat menggunakan referensi tanpa akhir dari alam untuk menganimasikan sosok manusia atau binatang. Namun dalam *Motion Design*, tidak ada referensi alami tentang bagaimana bentuk, tipografi, dan elemen desain bergerak. Untuk alasan ini, *Motion Designer* mempelajari semua jenis gerakan, akselerasi, dan kecepatan. Dengan menggabungkan semua variabel tersebut, mereka dapat menghidupkan elemen desain dengan cara yang lebih masuk akal, yang mampu terhubung dengan pemirsa.

b. Elemen *Motion Graphic*

Elemen-elemen yang digunakan dalam *motion graphic* bisa terbilang mirip atau bahkan sama dengan elemen Desain Grafis yang telah dibahas sebelumnya, dimana elemen-elemen tersebut terdiri dari garis, bentuk, warna, tekstur, tipografi, ruang, dan gambar.

c. Prinsip-Prinsip *Motion Graphic*

Seperti halnya Desain Grafis, *Motion Graphic* juga memiliki prinsip-prinsip yang dipegang teguh oleh para *Motion Designer*. Berdasarkan situs www.freepik.com, berikut prinsip-prinsip dalam *Motion Graphic* :

1) *Squash* dan *Stretch*

Penting untuk mengetahui bahwa berat dan volume suatu benda ditunjukkan saat benda itu bergerak, dan bagaimana berat dan volume ini mempengaruhi gerakan benda itu. Merubah skala sebuah objek yang sedang bergerak, seperti merentangkannya saat jatuh dan meremasnya saat mendarat, seperti bola, membuat objek terlihat lebih realistis. Saat menganimasikan grafik 2D (Dua dimensi) dalam desain gerak, penggunaan halus prinsip *squash and stretch* ke

elemen yang sedikit berubah dapat menambah kesan volume dan berat.

2) *Staging*

Staging mengambil pengaruh dari prinsip teater yang paling umum digunakan, *staging* hanyalah praktik bagaimana menyajikan ide menjadi sebuah karya visual yang baik dan benar, sehingga mudah dipahami oleh pemirsa. Jika seorang desainer menciptakan adegan yang bergerak terus-menerus, maka untuk membuat mereka kontras dapat menghapus semua detail tidak penting dari latar belakang, atau memilih untuk memusatkan titik fokus yang langsung mengarah pada inti cerita. Hal ini dapat menciptakan fokus, dan memperjelas apa yang sebenarnya terjadi di adegan.

3) *Straight Ahead Action & Pose to Pose*

Prinsip ini adalah cara seorang desainer mendekati adegan animasi tradisional. *Straight Ahead Action* adalah menganimasikan adegan dari awal hingga akhir dan *Pose to Pose* adalah memblokir tindakan dan gerakan utama dan kemudian mengisi intervalnya. Demikian juga, kita dapat menafsirkan prinsip ini sebagai alur kerja yang kita adaptasikan dalam desain gerak. Apakah kita langsung menganimasikan seluruh urutan atau kita memblokir dan merencanakan elemen kunci terlebih dahulu seperti penempatan, posisi awal-akhir dan transisi, lalu menganimasikan detailnya.

4) *Anticipation* (Antisipasi)

Mengantisipasi setiap gerakan sebelum itu terjadi, penting untuk mempersiapkan penonton akan aksi tersebut. Ini akan membuat sebuah gerakan lebih terlihat nyata. Mundur sebelum bergerak maju. Bergerak ke bawah sebelum bergerak ke atas. Kita tidak dapat menembak ketapel tanpa merentangkannya ke belakang

terlebih dahulu dan kita tidak dapat melakukan *home run* tanpa mengayunkan pemukul ke belakang terlebih dahulu.

5) *Follow-up* dan *Overlapping*

Dalam Fisika, tindak lanjut (*follow-up*) adalah hasil dari inersia. Artinya, suatu bagian dari benda akan tetap bergerak untuk sementara waktu meskipun alas atau pusat massa benda telah berhenti. Ambil antenna misalnya. Bagian atas akan terus berosilasi bahkan setelah bagian depan bawah berhenti. Tindakan tumpang tindih (*overlapping*) menunjukkan bahwa bagian yang berbeda dari objek akan bergerak pada kecepatan dan waktu yang berbeda. Seperti ekor atau tirai akan tumpang tindih dengan tindakan objek induknya. Ini menciptakan perasaan 'seret' dalam gerakan yang membuat aksi menjadi realistis dan memberikan variasi pada animasi.

6) *Slow in Slow out*

Berdasarkan www.brownbagfilms.com *slow in slow out* adalah prinsip yang sangat penting yang harus kita ikuti dalam *Motion Design*. Pada kenyataannya, setiap tindakan membutuhkan waktu untuk memulai dan berhenti. Sebuah mobil tidak dapat berakselerasi secara langsung hingga 80 mil per jam dan juga tidak dapat berhenti tiba-tiba. Ia harus perlahan mengumpulkan kecepatan dan kemudian berhenti. Ini adalah hukum fisika yang sangat penting untuk dipertimbangkan saat memindahkan objek apa pun dari titik A ke titik B kecuali jika kita bermaksud menunjukkan gerakan robot.

7) *Arcs*

Arc itu alami dan indah. Halus dan menenangkan untuk dilihat. Ketika objek apapun bergerak dalam *arc*, itu menunjukkan keanggunan. Ini adalah ritme gerakan sebuah animasi. Arcs yang baik akan memberi animasi yang lebih 'halus dan lancar'.

8) *Secondary Action* (Tindakan Sekunder)

Dalam animasi karakter, tindakan sekunder memberi lebih banyak kehidupan pada karakter. Seseorang yang berjalan bisa menggaruk kepalanya. Di sini, berjalan adalah tindakan utamanya dan menggaruk kepalanya adalah tindakan sekunder yang membantu memperkaya animasi lebih jauh. Ini seperti menambahkan lonceng dan peluit ke dalam animasi.. Kita dapat terus menerapkan prinsip ini dalam banyak hal dalam desain *Motion*.

9) *Timing* (Waktu)

Waktu adalah segalanya. Secara tradisional hal ini mengacu pada jumlah frame yang diberikan untuk suatu tindakan. Jadi; lebih banyak frame, lebih lambat aksinya dan sebaliknya. Dalam desain gerak (*Motion Design*), pertimbangkan waktu animasi setiap objek untuk menetapkan karakteristiknya. Misalnya, kertas akan jatuh lebih lambat dari batu bata. Setiap prinsip lain hanya berfungsi jika waktunya dilakukan dengan benar.

10) *Exaggeration*

Prinsip ini terkait langsung dengan 'Penekanan' dalam Desain Gerak. 'Buat keras sehingga menonjol'. Untuk melebih-lebihkan tindakan apa pun, kita perlu mendorong pose atau tindakan sebanyak yang kita bisa untuk menekankannya ke mata audiens. Ini menambah variasi pada tindakan monoton dan membantu menyampaikan pesan dengan jelas.

11) *Solid Drawing* (Gambar Padat)

Solid drawing adalah mempertimbangkan volume dan berat objek Anda dalam ruang 3 dimensi. Dalam Desain Gerak, pertimbangkan untuk menganimasikan objek dalam kedalaman 3D selain hanya sumbu X dan Y. Kita dapat menipu pemirsa agar

percaya bahwa animasi kita adalah 3D dengan bermain dengan perspektif/Kedalaman objek Animasi.

Meskipun sepenuhnya dilakukan dalam 2D, bayangan objek dan animasinya melalui ruang memberi kita ilusi volume dan kedalaman.

12) *Appeal*

Appeal adalah tentang betapa menawan dan mengasyikkannya sebuah animasi. Cara kita mengatur adegan dengan harmoni, dan penerapan prinsip-prinsip akan membuat desain kita berbicara sendiri. Itu membuat adegan lebih menarik bagi pemirsa dan melibatkan mereka secara visual. (Moos, Caleb)

d. *Software* Yang Digunakan

Di Soyaka AI, *Adobe Family* merupakan hal wajib untuk digunakan dan dikuasi oleh divisi konten kreatif, karena semua *software* yang dikeluarkan oleh pihak Adobe bisa saling bertautan. Sehingga akan mempermudah kita dalam mengerjakan sebuah konten atau proyek yang harus menggunakan lebih dari satu *software*. Seperti saat membuat konte Desain Gerak (*Motion Graphic*) misalnya, kita perlu membuat desainnya terlebih dahulu di Adobe Illustrator, baru kemudian diinput ke Adobe After Effect untuk dianimasikan.

Memang, bisa saja kita membuat desainnya langsung di After Effect, akan tetapi, berdasarkan pengalaman Praktikan, mengerjakannya terlebih dahulu di Adobe Illustrator akan jauh lebih efektif.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Selama melaksanakan PKL di Soyaka AI, Praktikan mendapatkan banyak pengalaman baru yang tentunya sangat baik untuk pengembangan diri. Kegiatan ini juga membuka mata Praktikan bahwa pengalaman yang didapatkan selama kuliah dan organisasi masih belum cukup untuk langsung bisa menjadi seorang pekerja yang terampil. Dengan banyaknya kebutuhan desain di Soyaka AI, Praktikan telah diasah untuk menjadi seorang yang bertanggung jawab akan hasil kerjanya, siap revisi kapanpun, bekerja lembur apabila dibutuhkan, siap bekerja di hari libur, dan juga disiplin akan waktu.

Maka dengan berakhirnya PKL yang Praktikan jalani di Soyaka AI, Praktikan dapat mengambil beberapa kesimpulan seperti di bawah ini:

1. *Graphic Design* adalah sebuah seni visual yang terdiri dari beberapa elemen yang sudah disusun sedemikian rupa untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat umum. Sedangkan *Motion Graphic* berarti desain yang digerakkan berdasarkan prinsip-prinsip animasi yang dibuat dengan tujuan yang sama dengan *Graphic Design*.
2. Peran seorang *Motion & Graphic Designer* sangat penting dalam sebuah perusahaan karena desain-desain yang dibuat oleh designer merupakan penghubung komunikasi antara perusahaan dengan konsumen.
3. Proses pembuatan karya di dunia kerja dan perkuliahan sangat berbeda. Selama di perkuliahan, kita mungkin bebas ingin membuat karya yang kita inginkan. Sedangkan dalam dunia kerja harus mengikuti prosedur yang sudah ada.
4. Disiplin dan komunikasi yang baik dengan rekan kerja adalah kunci untuk mencapai target yang diinginkan.

5. Pelaksanaan PKL di perusahaan dengan prosedur yang ketat dapat menjadi bekal yang sangat baik untuk mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja yang sesungguhnya.
6. Menikmati pekerjaan akan membuat pekerjaan terasa lebih mudah.

B. Saran

a. Saran Untuk Almamater

Adapun saran yang ingin Praktikan sampaikan untuk STIKOM Yogyakarta adalah :

1. Menyiapkan mahasiswa jauh-jauh hari agar lebih siap dalam melaksanakan PKL.
2. Menjalin kerjasama dengan instansi atau perusahaan agar memudahkan mahasiswa dalam mencari tempat PKL, terutama di situasi sulit seperti Pandemi COVID-19.

b. Saran Untuk Soyaka AI

1. Menunjang fasilitas yang dibutuhkan karyawan selama bekerja dari rumah.