

OPTIMALISASI IDENTITAS VISUAL AKUN INSTAGRAM @DENPASARKOTA MELALUI BUMPER ANIMASI 2D DI DINAS KOMUNIKASI INFORMATIKA DAN STATISTIK KOTA DENPASAR

Komang Erika Maharani¹, Agus Ngurah Arya Putraka², dan Putu Wahyuning Sri Purnami³

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: Erikamaharn@gmail.com

Abstrak

Akun media sosial Instagram @DenpasarKota dikelola oleh Dinas Komunikasi, Informatika, dan Statistik Kota Denpasar sebagai platform untuk menyampaikan informasi mengenai Kota Denpasar. Namun, banyaknya kolaborasi dengan akun lain menyebabkan kurang optimalnya identitas visual akun Instagram @DenpasarKota tersebut. Untuk mengatasi masalah ini, dirancang bumper animasi 2D yang bertujuan untuk mengoptimalkan identitas visual akun Instagram @DenpasarKota sebagai pembeda. Proses perancangan bumper animasi ini didukung oleh aplikasi MediBang Paint, Adobe Fresco, dan Procreate Dreams, meliputi beberapa tahap, yaitu membuat *brainstorming* dan *moodboard*, menyusun *storyline*, membuat *storyboard*, membuat aset animasi, membuat ilustrasi *background*, tahap penganimasian, menggabungkan animasi, editing dan penambahan audio hingga tahap *export*. Pembuatan bumper animasi 2D ini dilandasi dengan beberapa prinsip animasi seperti *anticipation*, *staging*, *straight ahead* dan *pose to pose*, *timing*, *arc* dan *solid drawing*. Perancangan ini menggunakan metode penciptaan eksplorasi, improvisasi dan pembentukan, dengan beberapa metode pengumpulan data seperti metode observasi, metode kepustakaan, metode wawancara dan metode dokumentasi untuk mengoptimalkan hasil dari bumper animasi 2D ini. Hasil dari perancangan ini berupa bumper animasi 2D bergaya semi realis dengan menampilkan elemen-elemen yang menyoroti Kota Denpasar, seperti burung tengkek, bunga jempiring, dan patung Catur Muka. Menggunakan teknik *frame by frame* dan berdurasi 15 detik, dengan *frame rate* 12 fps (*frames per second*) berformat *landscape* dan *portrait* 1920x1080 px.

Kata kunci : Instagram, identitas visual, bumper animasi 2D

Abstract

The Instagram social media account @DenpasarKota is managed by the Denpasar City Communication, Information, and Statistics Department as a platform for conveying information about Denpasar City. However, the number of collaborations with other accounts has caused a lack of optimization of the visual identity of the @DenpasarKota Instagram account. To overcome this problem, a 2D animated bumper was designed that aims to optimize the visual identity of the @DenpasarKota Instagram account as a differentiator. The process of designing this animated bumper is supported by MediBang Paint, Adobe Fresco, and Procreate Dreams applications, including several steps, that is creating *brainstorming* and *moodboards*, creating *storylines*, creating *storyboards*, creating animation assets, creating background illustrations, animating, combining animations, editing and adding audio to the export step. The making of this 2D animation bumper is based on several animation principles such as *anticipation*, *staging*, *straight ahead* and *pose to pose*, *timing*, *arc* and *solid drawing*. This design uses the creation method of exploration, improvisation and shaping, with several data collection methods such as observation method, literature method, interview method and documentation method to optimize the results of this 2D animation bumper. The result of this design is a 2D animation bumper in semi-realist style featuring elements that highlight Denpasar City, such as tengkek bird, jempiring flower, and Catur Muka statue. It uses frame by frame technique and has a duration of 15 seconds, with a frame rate of 12 fps (*frames per second*) in *landscape* and *portrait* 1920x1080 px format.

Keywords: Instagram, visual identity, 2D animated bumper

PENDAHULUAN

Identitas visual memainkan peran penting dalam membangun citra dan reputasi suatu entitas, baik itu individu, organisasi, maupun instansi pemerintah. Sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau tujuan, identitas visual yang memanfaatkan elemen-elemen khas dan mudah diingat dapat menjadi pembeda (Rustan dalam Adynata, 2020).

Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, cara masyarakat mengakses dan menerima informasi telah berubah secara signifikan. Media sosial, khususnya Instagram, menjadi salah satu platform yang efektif untuk menyampaikan informasi secara menarik dengan lebih dari 90 juta pengguna aktif di Indonesia berdasarkan data yang dipublikasikan oleh Napoleon Cat, terhitung pada September 2024. Instagram tidak hanya digunakan untuk keperluan pribadi tetapi juga dimanfaatkan oleh berbagai komunitas, organisasi, perusahaan, hingga lembaga atau instansi pemerintahan untuk tujuan promosi, membangun citra positif, ataupun bertukar informasi.

Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Kota Denpasar telah memanfaatkan Instagram sebagai platform untuk menyebarkan informasi sejak tahun 2014 melalui akun Instagram @DenpasarKota dan sudah menjadi akun terverifikasi sejak tahun 2022. Dengan lebih dari 171.000 pengikut, akun Instagram @DenpasarKota ini menjadi salah satu media yang efektif untuk menjangkau masyarakat luas. Akun Instagram @DenpasarKota merupakan salah satu akun yang menyajikan konten terpercaya seputar Kota Denpasar. Konten yang disajikan meliputi informasi terkini, budaya lokal, layanan publik, dan berbagai informasi kegiatan untuk masyarakat. Namun, akun Instagram @DenpasarKota seringkali melakukan kolaborasi postingan dengan akun lainnya untuk memperluas jangkauan informasi. Hal tersebut menyebabkan identitas visual yang kurang optimal karena postingan yang berasal dari berbagai sumber dapat menggunakan elemen visual yang berbeda-beda, sehingga sulit bagi audiens untuk mengenali postingan asli akun Instagram @DenpasarKota. Mengingat pentingnya identitas visual, maka diperlukan upaya agar dapat mengoptimalkan identitas visual akun Instagram @DenpasarKota.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, dirancang sebuah *bumper* animasi 2D sebagai upaya mengoptimalkan identitas visual akun Instagram @DenpasarKota. *Bumper* animasi merupakan animasi singkat yang berfungsi sebagai pembuka atau penutup dalam sebuah video. *Bumper* animasi 2D yang dirancang menggunakan elemen visual menarik yang menyoroti Kota Denpasar. Dengan perancangan *bumper* animasi 2D yang baik dan benar mampu mengoptimalkan identitas visual akun Instagram @DenpasarKota agar memudahkan audiens membedakan postingan yang diunggah akun Instagram @DenpasarKota dengan akun media sosial lainnya sebagai sumber informasi terpercaya mengenai Kota Denpasar. *Bumper* animasi 2D ini juga diharapkan dapat meningkatkan daya tarik visual pada setiap konten video yang diunggah.

Projek *bumper* animasi 2D ini dilaksanakan sebagai bagian dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Studi/Projek Independen, yang memberi kesempatan untuk mengembangkan keterampilan melalui projek nyata yang relevan. Dalam projek ini, penulis dapat menyalurkan keahlian dalam merancang projek komunikasi visual, yang tidak hanya meningkatkan citra positif Dinas Komunikasi, Informatika, dan Statistik Kota Denpasar, tetapi juga mempererat hubungan antara pemerintah dengan masyarakat, sehingga menciptakan dampak sosial yang positif.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka terdapat beberapa permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep *bumper* animasi 2D untuk setiap video akun Instagram @DenpasarKota?
2. Bagaimana proses perancangan *bumper* animasi 2D untuk akun Instagram @DenpasarKota?
3. Bagaimana dampak dari penggunaan *bumper* animasi 2D pada postingan video akun Instagram @DenpasarKota?

METODE

METODE PENCIPTAAN

Dalam kegiatan Studi/Projek Independen ini, diperlukan metode penciptaan sehingga proses perancangan *bumper* animasi 2D dapat berjalan dengan baik. Terdapat beberapa metode penciptaan yang dikembangkan Hawkins dalam buku “*Creating*

Through Dance” yang diterjemahkan oleh RM. Soedarso (Palguna., et al. 2024) yaitu :

a. Eksplorasi.

Metode eksplorasi merupakan tahapan awal dalam proses penciptaan karya. Dalam tahap ini melibatkan proses mencari dan mengembangkan ide serta konsep karya yang diwujudkan. Dalam kegiatan Studi/Projek Independen, tahap eksplorasi dilakukan dengan menentukan ide yaitu membuat projek *bumper* animasi 2D yang menyoroti Kota Denpasar melalui elemen visual yang khas seperti, bunga jempiring, burung tengkek, dan patung Catur Muka.

b. Improvisasi.

Metode selanjutnya dalam proses penciptaan karya adalah improvisasi, dimana tahap ini merupakan tahap eksperimentasi pada teknik dan alat yang digunakan dan pengembangan dalam bentuk visual. Pada kegiatan Studi/Projek Independen, tahap improvisasi yang dilakukan mencakup eksperimen dengan beberapa alat dan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat *bumper* animasi 2D. Improvisasi ini melibatkan pengembangan elemen visual berdasarkan hasil eksplorasi.

c. Pembentukan.

Metode pembentukan merupakan tahap penciptaan terakhir. Pada tahap pembentukan dilakukan perwujudan karya yang lebih terstruktur dan terorganisir dari ide atau referensi dan eksperimen yang telah dikembangkan pada tahap sebelumnya. Pada kegiatan Studi/Projek Independen ini, penulis membuat aset-aset animasi digital yang digunakan dalam *bumper* animasi 2D hingga proses penganimasian dengan menggunakan aplikasi Medibang Paint, Adobe Fresco dan Procreate Dreams. Aset-aset yang dibuat merupakan ilustrasi *colorfull* yang mengacu pada penggunaan warna-warna asli dari elemen yang ditampilkan.

METODE PENGUMPULAN DATA

Berdasarkan metode penciptaan yang telah diuraikan, adapun metode pengumpulan data yang digunakan pada kegiatan Studi/Projek Independen ini yaitu sebagai berikut :

a. Metode Observasi

Metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan langsung dan tidak langsung secara sistematis terhadap objek penelitian (Saifuddin Azwar dalam Sancaya, et al., 2023:45). Dalam hal ini, penulis melakukan pengamatan mendalam terhadap elemen visual yang digunakan dalam pembuatan *bumper* animasi 2D, seperti ilustrasi karakter, latar belakang dan warna, untuk mendukung alur cerita dan menciptakan suasana yang sesuai.

b. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan dilakukan dengan mencari dan mengkaji data serta informasi yang relevan sebagai bukti ilmiah pendukung. Kajian kepustakaan akan selalu berkaitan dengan kajian teoritis (Hardani et al., 2020). Pengumpulan data dilakukan melalui berbagai sumber, seperti *e-book*, jurnal *online* dan laporan akhir terdahulu yang memiliki informasi berkaitan dengan perancangan *bumper* animasi 2D, untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai teori, teknik, serta praktik terbaik dalam pembuatan *bumper* animasi 2D.

c. Metode Wawancara

Metode wawancara digunakan untuk mendapatkan data melalui interaksi langsung antara pewawancara dan narasumber (Yusuf dalam Sancaya, et al, 2023;45). Dalam penelitian ini, penulis mewawancarai beberapa pihak di Dinas Komunikasi, Informatika, dan Statistik Kota Denpasar untuk menggali informasi terkait struktur organisasi, pengelolaan akun Instagram @DenpasarKota, dan kebutuhan visual yang spesifik. Selain itu, wawancara juga dilakukan untuk memahami ekspektasi terhadap projek *bumper* animasi 2D yang dirancang.

d. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan berbagai dokumen dan bahan pendukung, seperti buku, artikel, arsip, selebaran, serta foto (Saifuddin Azwar dalam Sancaya, et al, 2023;45). Dalam kegiatan Studi/Projek Independen ini, dokumentasi yang digunakan berupa foto dari media *online* sebagai referensi, file hasil wawancara dan sumber materi seperti artikel atau jurnal yang disimpan dalam folder khusus. Selain itu, dokumentasi

juga mencakup foto-foto terkait proses perancangan *bumper* animasi 2D, mulai dari pembuatan sketsa hingga tahap akhir penganimasian.

MEDIUM DAN MEDIA

a. Medium

Medium merupakan sebuah elemen dasar pembentuk atau pembangun karya seni maupun desain. Dalam merancang *bumper* animasi 2D menggunakan medium berupa aplikasi MediBang Paint untuk membuat sketsa, Adobe Fresco untuk pewarnaan dan membuat animasi *frame by frame* serta aplikasi Procreate Dreams untuk penggabungan dan pengeditan animasi.

b. Media

Media dalam Desain Komunikasi Visual berperan penting sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dan ide kreatif kepada audiens. Pada kegiatan Studi/Projek Independen ini, menggunakan media digital berupa reels Instagram sebagai sarana untuk pengaplikasian *bumper* animasi 2D.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Identitas Visual

Identitas visual merupakan kesan pertama yang mencerminkan citra dari suatu entitas melalui elemen-elemen visual yang unik dan berciri khas dan berfungsi sebagai pembeda. Adynata (2020;2) mengatakan bahwa identitas visual berfungsi untuk meningkatkan pengenalan merk (*brand recognition*). Fungsi identitas visual juga disebut sebagai citra serta tanda pengenal suatu perusahaan sehingga masyarakat dapat melihat gambar yang jelas mengenai identitas dan citra yang akan disampaikan sebuah perusahaan (Adhitya, G. R., et al 2023;70).

Dalam konteks akun Instagram @DenpasarKota, penerapan identitas visual berfungsi untuk meningkatkan pengenalan terhadap akun Instagram @DenpasarKota, yang berdampak pada pembentukan citra positif sebagai sumber informasi terpercaya mengenai Kota Denpasar dan membantu memudahkan audiens untuk membedakan postingan akun Instagram @DenpasarKota dengan akun lainnya, yang mana hal tersebut juga berdampak positif bagi Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Kota Denpasar sebagai pengelola akun.

Animasi

Kata "animasi" berasal dari bahasa Latin *anima*, yang berarti hidup, nyawa, jiwa, dan semangat. Animasi juga berasal dari kata dasar *to animate*, yang berarti menghidupkan. Secara umum, animasi didefinisikan sebagai kegiatan menghidupkan atau menggerakkan benda mati dengan memberikan dorongan, kekuatan, semangat, dan emosi agar terlihat hidup (Firmansyah & Kurniawan, 2013:10).

Dalam membuat *bumper* animasi, jenis animasi yang penulis gunakan adalah animasi 2D dengan teknik *frame by frame*, yaitu setiap *frame* digambar satu per satu secara berurutan. Setiap *frame* memiliki sedikit perubahan dari *frame* sebelumnya, sehingga ketika digabungkan, gambar-gambar tersebut akan terlihat seolah-olah bergerak. Satuan yang dipakai adalah *frame per second* (fps).

Prinsip-Prinsip Animasi

Untuk menciptakan animasi yang berkesan hidup dan realistis, 12 prinsip animasi dapat menjadi pedoman yang berguna. Prinsip-prinsip ini dikembangkan oleh studio animasi Walt Disney pada tahun 1930 dan hingga kini tetap digunakan oleh berbagai studio animasi di seluruh dunia (Hendrianto, G., 2017:189). 12 prinsip tersebut meliputi *squash* dan *stretch*, *anticipation*, *staging*, *straight-ahead*, *pose to pose*, *follow through* dan *overlapping action*, *slow-out* dan *slow-in*, *arc*, *secondary action*, *timing*, *appeal* *exaggeration*, serta *solid drawing*.

Dalam pembuatan *bumper* animasi 2D, penulis menggunakan 6 dari 12 prinsip animasi, yang diuraikan sebagai berikut:

a. Anticipation

Prinsip *anticipation* adalah gerakan awal sebelum memulai aksi untuk memberikan kesan gerak yang lebih energik. Dalam *bumper* animasi 2D, penulis menerapkan *anticipation* untuk memberikan kesan yang lebih realistis pada pergerakan objek atau karakter.

b. Staging

Staging membantu mengarahkan perhatian penonton pada elemen penting dalam adegan melalui fokus, warna, dan pencahayaan. Penulis menerapkan prinsip ini untuk menonjolkan karakter dan membedakannya dari latar belakang.

c. Straight ahead dan pose to pose

Straight ahead menghasilkan gerakan spontan dengan menggambar *frame by frame*, sementara *pose to pose* diterapkan untuk memastikan

proporsi dan konsistensi objek. Kombinasi keduanya digunakan dalam *bumper* animasi 2D untuk mencapai gerakan yang fleksibel dan terkontrol.

d. *Timing*

Timing menentukan jumlah *frame* dalam satu gerakan. Penulis menerapkan prinsip ini untuk menghasilkan pergerakan yang halus dan realistis sesuai kebutuhan adegan.

e. *Arc*

Gerakan objek mengikuti pola lengkung (*arc*) untuk menciptakan pergerakan yang natural. Penulis menggunakan prinsip ini agar pergerakan animasi terlihat lebih alami.

f. *Solid drawing*

Solid drawing memberikan kesan volume dan kedalaman pada objek melalui *shading* dan gelap terang. Penulis menerapkannya untuk memperkuat visual objek dalam *bumper* animasi 2D.

Ilustrasi

Ilustrasi tidak hanya terbatas pada gambar atau foto (Supriyono, 2010;50), tetapi juga mencakup garis, bidang, dan susunan huruf. Sebagai unsur grafis yang penting, ilustrasi bisa berupa bentuk sederhana seperti goresan atau titik, hingga yang lebih kompleks. Ilustrasi dapat dibagi menjadi empat jenis yaitu ilustrasi gambar tangan, ilustrasi fotografi, ilustrasi digital, dan ilustrasi gabungan.

Dalam pembuatan *bumper* animasi 2D, jenis ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi digital dengan menggunakan aplikasi *digital drawing* seperti MediBang Paint dan Adobe Fresco. Hasil akhirnya berupa gambar bitmap, yaitu kumpulan titik-titik yang disebut *pixel*, yang membentuk gambar utuh ketika dilihat dari jauh.

Warna

Warna menjadi unsur penting dalam grafis. Berdasarkan teori warna dalam roda warna, warna dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu warna primer, warna sekunder, dan warna tersier.

- Warna Primer adalah warna dasar seperti merah, biru, dan kuning yang tidak berasal dari campuran warna lain.
- Warna Sekunder adalah hasil campuran dua warna primer, seperti hijau merupakan campuran dari warna biru dan kuning, oranye merupakan hasil pencampuran warna kuning dan merah, serta ungu merupakan hasil pencampuran warna merah dan biru.

- Warna Tersier adalah campuran satu warna primer dengan satu warna sekunder, seperti oranye kekuningan merupakan hasil pencampuran dari warna kuning dan oranye.

Berdasarkan kombinasi keharmonisannya, warna dapat dikelompokkan menjadi warna akromatik (hitam putih), warna monokromatik, warna polikromatik, warna komplementer, dan warna analog. Dalam membuat bumper animasi 2D, digunakan kombinasi keharmonisan warna polikromatik, yaitu perpaduan berbagai warna dengan variasi intensitas dan kecerahan untuk menciptakan harmoni warna yang lebih kompleks

Layout

Layout merupakan penataan atau pengaturan unsur-unsur visual, seperti teks, garis, gambar, dan bentuk, dalam suatu bidang atau media sesuai konteks (Rustan, 2020;10). Untuk menghasilkan tata letak yang optimal, diperlukan pertimbangan berdasarkan prinsip-prinsip dasar tata letak, yaitu urutan (*sequence*), penekanan (*emphasis*), keseimbangan (*balance*), irama (*rhythm*), dan kesatuan (*unity*).

Konsep Perancangan

Konsep budaya dan modernitas dalam perancangan *bumper* animasi 2D pada kegiatan Studi/Proyek Independen ini dirancang untuk mencitrakan Kota Denpasar sebagai kota budaya yang progresif. *Bumper* animasi 2D yang dirancang menampilkan maskot dan ikon Kota Denpasar, yaitu bunga jempiring, burung tengkek, dan patung Catur Muka, yang divisualisasikan dalam gaya semi-realis, perpaduan antara gaya realis dan kartun. Setiap elemen dibuat menyerupai bentuk aslinya dengan sentuhan kreatif berupa penyederhanaan bentuk untuk meningkatkan efisiensi dan kemudahan dalam proses animasi.

Bunga jempiring merupakan maskot flora Kota Denpasar yang memiliki makna simbolis yaitu, kelopaknya berwarna putih melambangkan kesucian dan kejernihan pikiran, aromanya yang harum menjadi lambang daya tarik dan kewibawaan, serta daunnya yang berwarna hijau melambangkan ketenteraman hati. Burung tengkek, sebagai maskot fauna Kota Denpasar, melambangkan kekuatan, ketangkasan, dan kelincahan. Burung ini memiliki bulu berwarna biru dan paruh kemerahan, yang menjadi daya tarik visualnya. Patung Catur Muka adalah salah satu ikon Kota Denpasar yang memiliki makna filosofi mendalam. Patung Catur Muka ini

menggambarkan Dewa Brahma dengan wajah menghadap ke empat penjuru mata angin, mencerminkan harmonisasi alam semesta, kedamaian, dan kreativitas. Selain itu, patung ini berdiri di atas bunga teratai yang melambangkan kesucian dan kebijaksanaan.

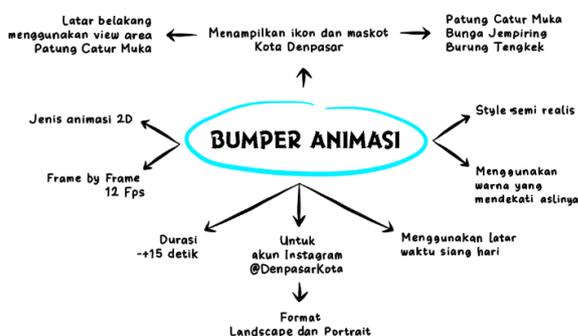
Pewarnaan dalam *bumper* animasi 2D ini mengacu pada warna objek aslinya guna mempertahankan keautentikan visual dan memudahkan pengenalan. Latar belakang *bumper* animasi 2D ini menggambarkan kawasan sekitar patung Catur Muka dengan elemen keindahan alam dan suasana Kota Denpasar. Waktu yang digunakan adalah siang hari, dengan warna-warna cerah yang mencerminkan harmoni antara budaya, alam, dan kemajuan modern.

Tahap Penciptaan

Dalam pembuatan *bumper* animasi 2D perlu memperhatikan proses-prosesnya. Tahapan dalam merancang sebuah *bumper* animasi 2D dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu dimulai dari tahapan membuat *brainstorming* dan *moodboard*, menyusun *storyline*, membuat *storyboard*, membuat aset animasi, membuat ilustrasi *background*, tahap penganimasian, menggabungkan animasi, editing dan penambahan audio hingga tahap *export*.

1. Membuat *brainstorming* dan *moodboard*

Tahap pertama dalam pembuatan *bumper* animasi 2D adalah melakukan *brainstorming* untuk menghasilkan ide-ide kreatif. Setelah mendapatkan ide-ide tersebut, tahap berikutnya adalah membuat *moodboard*, yaitu kumpulan gambar referensi yang digunakan untuk menerjemahkan ide-ide dari *brainstorming* ke dalam bentuk visual. *Brainstorming* dan *moodboard* ini berfungsi sebagai acuan dalam merancang elemen-elemen visual yang akan digunakan dalam *bumper* animasi 2D.



Gambar 4.1 *Brainstorming Bumper* Animasi 2D (Sumber : Dokumen Pribadi, 2024)



Gambar 4.2 *Moodboard Bumper* Animasi 2D (Sumber : Dokumen Pribadi, 2024)

2. Menyusun *storyline*

Tahap kedua dalam pembuatan *bumper* animasi 2D adalah menyusun *storyline*. *Storyline* berfungsi untuk memudahkan penyampaian ide cerita melalui tulisan, yang nantinya membantu proses visualisasi agar lebih terarah dan efektif. Berikut adalah *storyline bumper* animasi 2D yang dibagi ke dalam 9 adegan (*scene*) :

SCENE 1

Burung tengkek terbang dari arah kanan.
Durasi : 1 detik

SCENE 2

Transisi bunga jempiring muncul dari arah sudut kiri, Burung tengkek terbang mendekati bunga jempiring.
Durasi : 1 detik

SCENE 3

Burung tengkek terbang di sekitar bunga jempiring.
Durasi : 2 detik

-ZOOM IN-

SCENE 4

Burung tengkek terbang menjauhi bunga jempiring.
Durasi : 2 detik

SCENE 5

Burung tengkek mengitari patung Catur Muka.
Durasi : 1 detik

SCENE 6

Burung tengkek terbang dari arah

belakang patung catur muka.
Durasi : 1 detik

-ZOOM OUT-

SCENE 7

Burung tengkek yang terbang ke arah depan patung catur muka.
Durasi : 1 detik

SCENE 8

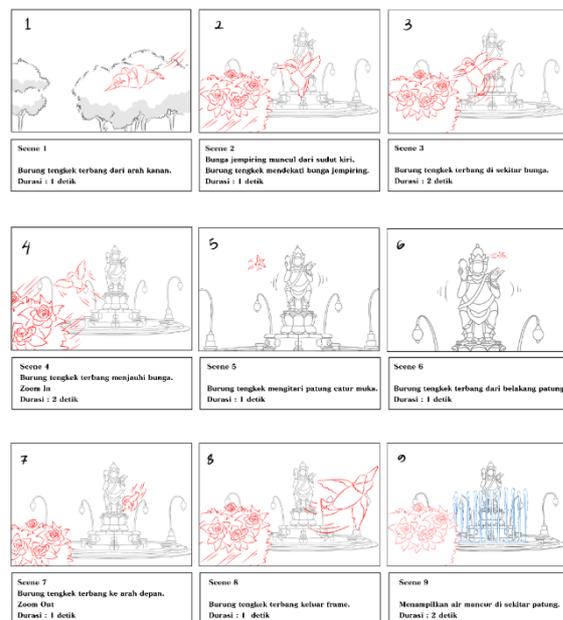
Burung tengkek terbang ke luar dari *frame*.
Durasi : 1 detik

SCENE 9

Menampilkan air mancur di sekitar patung catur muka.
Durasi : 4 detik

3. Membuat storyboard

Tahap selanjutnya adalah pembuatan *storyboard*, yaitu kumpulan sketsa yang disusun secara berurutan untuk menyampaikan *storyline* dalam bentuk visual. Pada tahap ini, penulis menggunakan aplikasi MediBang Paint untuk menggambar dan menyusun *storyboard*. Berikut adalah *storyboard* untuk setiap adegan (*scene*) dalam *bumper* animasi 2D.



Gambar 4.3 Storyboard Bumper Animasi 2D
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2024)

4. Membuat aset animasi

Membuat aset animasi untuk *bumper* animasi 2D, penulis menggunakan aplikasi MediBang Paint dan Adobe Fresco. MediBang Paint digunakan untuk membuat sketsa awal, *outline*, dan komposisi elemen visual, sementara Adobe Fresco digunakan untuk proses pewarnaan dan penambahan detail.

Selama pembuatan aset animasi, penulis menerapkan prinsip animasi, yaitu *solid drawing*, dengan menentukan area gelap dan terang pada objek untuk menciptakan kesan dimensi. Penulis juga memperhatikan bagian-bagian yang terkena cahaya dan bayangan untuk menciptakan kedalaman dan memberikan kesan realistis pada setiap objek. Berikut adalah aset animasi yang digunakan dalam *bumper* animasi 2D :



Gambar 4.4 Aset Animasi Bunga Jempiring
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2024)



Gambar 4.5 Aset Animasi Burung Tengkek
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2024)

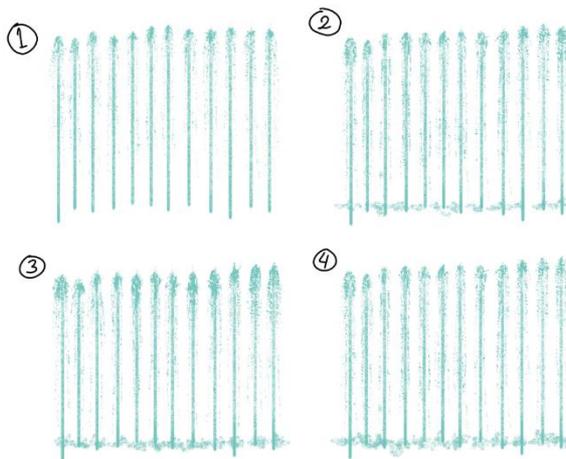


Gambar 4.6 Aset Animasi Patung Catur Muka
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2024)



Gambar 4.9 Ilustrasi Background
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2024)

5. Proses penganimasian



Gambar 4.7 Aset Animasi Air Mancur
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2024)



Gambar 4.10 Proses Penganimasian Bumper Animasi 2D
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2024)



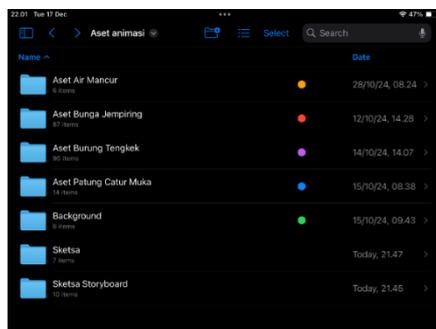
Gambar 4.8 Aset Animasi Background
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2024)

Proses penganimasian untuk *bumper* animasi 2D dilakukan menggunakan aplikasi Adobe Fresco, yang memiliki fitur animasi *frame by frame* untuk menciptakan gerakan yang halus dan detail. Setiap objek dianimasikan pada layer terpisah untuk memudahkan pengaturan gerakan antar elemen. Ukuran yang digunakan adalah 1920 x 1080 *px*.

Selama proses penganimasian, penulis menerapkan beberapa prinsip animasi, yaitu *anticipation*, *straight ahead*, *pose to pose*, *timing*, dan *arc*. Prinsip *anticipation* diterapkan pada *scene* 4, ketika burung tengkek melakukan ancang-ancang sebelum terbang menjauhi bunga jempiring. Prinsip *straight ahead* diterapkan pada *scene* 9, dimana gerakan air mancur dibuat langsung tanpa menggunakan *keyframe*, sementara prinsip *pose to pose* diterapkan dengan membuat tiga *keyframe* pada *scene* 4, 6, dan 7 saat patung Catur Muka

melakukan gerakan *zoom in* dan *zoom out*. Prinsip *timing* diterapkan untuk mengatur kecepatan dan ritme gerakan, seperti pada *scene* 1, gerakan burung tengkek dibuat lebih lambat untuk memulai adegan. Sebaliknya, pada *scene* 8, gerakan burung tengkek dibuat lebih cepat saat terbang keluar dari *frame*, untuk menambah kesan dramatis pada akhir adegan. Selain itu, prinsip *arc* diterapkan dengan membuat jalur melengkung sebagai lintasan terbang burung tengkek.

Aset animasi yang telah dianimasikan disimpan dalam format PNG *sequence* dan diorganisasikan dalam file dokumen yang terpisah. Hal ini dilakukan untuk memudahkan identifikasi dan pengelompokan setiap aset animasi saat proses penggabungan, sehingga alur kerja menjadi lebih efisien dan terstruktur.



Gambar 4.11 File Dokumen Aset *Bumper* Animasi 2D (Sumber : Dokumen Pribadi, 2024)

6. Menggabungkan animasi



Gambar 4.12 Proses Menggabungkan Animasi (Sumber : Dokumen Pribadi, 2024)

Setelah aset animasi selesai dibuat, tahapan selanjutnya adalah menggabungkan setiap aset animasi menggunakan aplikasi Procreate Dreams. Proses ini dimulai dengan mengimpor semua aset animasi, kemudian menyusunnya pada *timeline* dan mengatur urutan adegan sesuai dengan yang telah dirancang dalam *storyline* dan *storyboard*.

7. Editing



Gambar 4.13 Proses *Editing* *Bumper* Animasi 2D (Sumber : Dokumen Pribadi, 2024)

Setelah semua aset animasi digabung dan disusun, tahap berikutnya adalah *editing* untuk menyempurnakan tampilan akhir animasi. Pada tahap ini, penulis menambahkan efek cahaya, bokeh, serta mengedit transisi seperti *fade-in*, *fade-out*, *zoom-in*, dan *zoom-out*.

Pada tahap *editing*, penulis menerapkan prinsip animasi *staging* dengan memberikan efek *gaussian blur* pada latar belakang untuk memburamkannya, sehingga elemen utama dapat lebih menonjol dan menjadi fokus perhatian audiens

8. Penambahan audio

Setelah proses *editing* selesai, tahap berikutnya adalah penambahan audio untuk melengkapi animasi dengan elemen suara. Pada tahap ini, penulis dibantu oleh pihak lain yang berpengalaman dalam pengeditan audio untuk memilih dan menyatukan efek suara yang sesuai.

Audio yang ditambahkan mencakup musik latar yang menciptakan suasana sesuai dengan konsep *bumper* animasi 2D, serta efek suara

pendukung seperti suara kicauan burung, kepakkan sayap, dan gemericik air mancur, yang memperkuat kesan realistis dan mendukung narasi visual. Proses ini dilakukan dengan menyesuaikan durasi audio agar selaras dengan gerakan animasi yang telah dibuat.

Hasil penambahan audio kemudian ditinjau untuk memastikan bahwa audio sesuai dengan animasi dan meningkatkan daya tarik keseluruhan *bumper* animasi 2D. Dengan adanya audio, animasi menjadi lebih hidup dan memberikan pengalaman audiovisual yang lebih menarik bagi audiens.

9. *Export*

Tahap terakhir adalah proses *export* animasi untuk menghasilkan *file* video yang siap digunakan. Proses *export* dilakukan di aplikasi Procreate Dreams, dengan memastikan pengaturan resolusi dan *frame rate* telah disesuaikan dengan kebutuhan yaitu 12 fps. Animasi di-*export* dalam format video MP4 berdurasi 15 detik dengan resolusi tinggi untuk menjaga kualitas visual, sehingga cocok untuk ditampilkan pada platform media sosial seperti Instagram.

Hasil Akhir



Gambar 4.14 Hasil Akhir *Bumper* Animasi Scene 1
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2024)



Gambar 4.15 Hasil Akhir *Bumper* Animasi 2D Scene 2
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2024)



Gambar 4.16 Hasil Akhir *Bumper* Animasi 2D Scene 3
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2024)



Gambar 4.17 Hasil Akhir *Bumper* Animasi 2D Scene 4
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2024)



Gambar 4.18 Hasil Akhir *Bumper* Animasi 2D Scene 5
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2024)



Gambar 4.19 Hasil Akhir *Bumper* Animasi 2D Scene 6
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2024)



Gambar 4.20 Hasil Akhir *Bumper* Animasi 2D *Scene 7*
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2024)



Gambar 4.21 Hasil Akhir *Bumper* Animasi 2D *Scene 8*
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2024)



Gambar 4.22 Hasil Akhir *Bumper* Animasi 2D *Scene 9*
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2024)



Gambar 4.23 *Mockup Bumper* Animasi 2D
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2024)

Dampak Penggunaan Bumper Animasi 2D

Penggunaan *bumper* animasi 2D pada postingan video akun Instagram @DenpasarKota memberikan beberapa dampak positif, baik dari segi estetika maupun fungsi. Salah satu dampaknya adalah

keberhasilan menciptakan identitas visual yang lebih optimal dan konsisten pada akun @DenpasarKota. Dengan adanya *bumper* animasi ini, setiap video yang diunggah memiliki elemen khas yang secara langsung dapat dikenali sebagai bagian dari akun @DenpasarKota.

Selain itu, penggunaan *bumper* animasi juga menciptakan variasi konten visual kreatif pada akun Instagram @DenpasarKota. Postingan video yang sebelumnya hanya menampilkan kontennya saja kini menjadi lebih menarik dengan tambahan animasi 2D. Variasi ini tidak hanya meningkatkan daya tarik visual, tetapi juga memberikan kesan profesional pada akun Instagram @DenpasarKota. Secara keseluruhan, *bumper* animasi 2D ini tidak hanya mengoptimalkan identitas visual akun Instagram @DenpasarKota, tetapi juga membuat konten yang ditampilkan lebih menarik.

KESIMPULAN

Pada pelaksanaan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Studi/Projek Independen di Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Kota Denpasar, penulis membuat projek *bumper* animasi 2D untuk mengoptimalkan identitas visual akun Instagram @DenpasarKota. Projek yang dirancang ini mengintegrasikan konsep budaya dan modernitas ke dalam *bumper* animasi 2D, yang mencitrakan Kota Denpasar sebagai kota budaya yang progresif.

Dalam membuat *bumper* animasi 2D, terdapat beberapa tahapan yang dilakukan, yaitu membuat *brainstorming* dan *moodboard*, menyusun *storyline*, membuat sketsa *storyboard*, membuat aset animasi, dilanjutkan dengan proses penganimasian, proses menggabungkan animasi, proses *editing*, penambahan audio hingga proses *export*. Dalam tahapan membuat *bumper* animasi 2D ini, menggunakan aplikasi Medibang Paint untuk membuat sketsa, Adobe Fresco untuk pewarnaan dan membuat animasi *frame by frame*, serta aplikasi Procreate Dreams untuk menggabungkan dan mengedit animasi.

Dampak dari penggunaan *bumper* animasi 2D pada postingan video akun Instagram @DenpasarKota adalah dapat menciptakan identitas visual yang lebih optimal dan konsisten sehingga memudahkan audiens untuk membedakan dan mengenali postingan akun Instagram @DenpasarKota. Melalui bumper animasi 2D ini juga dapat menambah variasi konten visual kreatif pada video yang diunggah, sehingga tidak hanya mengoptimalkan identitas visual akunnya saja, tetapi juga membuat kontennya lebih menarik.

Daftar Rujukan

Adynata, Y. (2020). *TA: Perancangan Identitas Visual PT Wijaya Multi Konstruksi Sebagai Upaya Meningkatkan Brand Recognition* (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).

Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu.

Firmansyah, A., & Kurniawan, M. P. (2013). Pembuatan Film Animasi 2D Menggunakan Metode Frame by Frame Berjudul "Kancil dan Siput". *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*, 14(4), 10.

Hendrianto, G. (2017). *Penciptaan Animasi" Upload" Dengan Teknik Animasi Digital 2D* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).

Palguna, I. P. A. W., Wibawa, A. P., & Narulita, E. T. (2024). PERANCANGAN MOTION GRAPHIC UNTUK MEDIA PROMOSI MERCHANDISE SOYL BALI STUDIO. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 5(01), 60-66.

Rustan, S. (2020). *Layout 2020*. Jakarta: CV. Nulisa Buku Jendela Dunia.

Sancaya, I. M. A. W., Swandi, I. W., & Indira, W. (2023). PERANCANGAN ANIMASI 2D UNTUK BUMPER LOGO DI THE HIVE SANUR. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 4(01), 87-99.

Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual (Teori dan Aplikasi)*. Yogyakarta: Penerbit Andi.