

WARNARUPA

Journal Of Visual Communication Design

WARNARUPA

Vol. 3

No. 2

Page 1 - 87

April 2023



p-ISSN 2745-5807
e-ISSN 2747-0288

Published by
PARINKRAF
Universitas Muhammadiyah Tangerang



WARNARUPA

(Journal of Visual Communication Design)

Daftar Isi (Table Of Content)

Perancangan Brand Identity Pantai Camara Homestay Di Kawasan Pandeglang Moh. Ali Wisudawan Prakasa dan Ricki Handoko	1 - 16
Perancangan Bukti Pop Up Mengenai Batik Kawung Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak-Anak Di Kawasan Tangerang Moh. Ali Wisudawan Prakasa dan Siti Nur Nadiyah Ekasari	17 - 38
Perancangan Video Motion Graphic Mengenai Dampak Artificial Intelligence Dalam Art and Design Rifki Risandhy dan Syifana Qurrotun Nada	39 - 58
Peran Kritis Teknik Gambar Bentuk Dalam Proses Desain Heri Wijayanto dan Moh. Ali Wisudawan Prakasa	59 - 69
Perancangan Brand Identity Oleh PT. Gempita Cahaya Makmur Di Kawasan DKI Jakarta Dewi Intan Kurnia dan Salman Al Jawawi	70 - 87



PERANCANGAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* MENGENAI DAMPAK *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* DALAM *ART & DESIGN*

Rifki Risandhy¹, Syifana Qurrotun Nada²

Desain Komunikasi Visual
Fakultas Pariwisata dan Industri Kreatif,
Universitas Muhammadiyah Tangerang

rifkirisandhy@gmail.com¹, syifanaqn@gmail.com²

ABSTRACT

Artificial Intelligence has penetrated various creative sectors, from music to fine art and design. In the field of Art & Design itself, the development of Artificial Intelligence has not been spared in providing very innovative breakthroughs following current conditions, making many creators and designers seem to be competing to create the best and most sophisticated Artificial Intelligence. But many still don't understand what Artificial Intelligence is or what is commonly called AI. With this, the author aims to design a communicative Video Motion Graphic as a medium of information that provides an understanding of the impact of Artificial Intelligence in Art & Design. Data was collected using observation and interview methods to facilitate the design process. The results of the data collection show that the AI-based design platform is currently still not widely used in the field of Art & Design, because some jobs will be maximized if done manually, not with AI features. However, the AI platform can be used to find references in Art & Design to help facilitate human work and creativity. So in designing this Motion Graphic video, it is hoped that it can become an information medium that is easy to understand, especially for artists and designers.

Keywords : *Artificial Intelligence, art, design, Motion Graphics*

ABSTRAK

Artificial Intelligence telah merambah ke berbagai sektor kreatif, mulai dari musik, hingga seni rupa dan desain. Di bidang art & design sendiri, perkembangan artificial intelligence tak luput dalam memberikan terobosan-terobosan yang sangat inovatif mengikuti kondisi terkini, menjadikan banyak creator dan para desainer yang seakan berlomba untuk menciptakan sebuah artificial intelligence terbaik dan tercanggih. Namun masih banyak pula yang belum begitu memahami apa itu artificial intelligence atau yang biasa disebut dengan AI. Dengan ini, penulis bertujuan merancang sebuah video motion graphic yang komunikatif sebagai salah satu media informasi yang memberikan pemahaman tentang dampak dari artificial intelligence dalam art & design. Untuk memudahkan proses perancangan, maka dilakukan pengumpulan data dengan metode observasi dan wawancara. Dari hasil pengumpulan data tersebut menunjukkan bahwa platform design basis AI saat ini masih belum banyak digunakan pada bidang art & design, dikarenakan terdapat beberapa

pekerjaan yang akan lebih maksimal apabila dikerjakan manual, tidak dengan fitur AI. Namun, platform AI dapat digunakan untuk mencari referensi dalam *art & design* untuk membantu memudahkan pekerjaan dan kreatifitas manusia. Maka dalam perancangan video *motion graphic* ini diharapkan dapat menjadi media informasi yang mudah dipahami terutama untuk para seniman dan para desainer.

Kata kunci : *Artificial Intelligence*, *art*, desain, *motion* grafis

Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat sehingga kehadirannya memberi manfaat dalam kehidupan manusia. Begitu pula dengan tertariknya generasi muda oleh tren-tren modern yang dilengkapi dengan teknologi yang juga semakin canggih, baik itu melalui animasi, game, dan sebagainya. Salah satu jenis teknologi yang saat ini sudah ramai digunakan untuk mempermudah pekerjaan manusia yaitu kecerdasan buatan atau *artificial intelligence*.

Artificial Intelligence telah merambah ke berbagai sektor kreatif, mulai dari musik, hingga seni rupa dan desain. Di bidang *art & design* sendiri, perkembangan *artificial intelligence* tak luput dalam memberikan terobosan-terobosan yang sangat inovatif mengikuti kondisi terkini, menjadikan banyak para creator dan para desainer yang seolah-olah berlomba untuk menciptakan sebuah *artificial intelligenc* terbaik dan terancang. Hadirnya *artificial intelligence* dengan berbagai inovasi yang semakin canggih tersebut tentunya memberikan beberapa dampak dalam kehidupan manusia. *artificial intelligence* mampu memudahkan kebutuhan masa kini namun disisi lain *artificial intelligenc* juga bisa menjadi ancaman bagi sumber daya manusia karena dapat menyebabkan manusia menjadi ketergantungan akan teknologi.

Namun masih banyak pula yang belum begitu memahami apa itu *artificial intelligence* atau yang biasa disebut dengan AI. Meskipun banyak manusia yang tanpa sadar selama ini telah sering menggunakan kecanggihannya AI, terlebih dalam bidang *art & design*. Contohnya seperti mengedit gambar dan foto dengan fitur mengganti background foto, menambahkan presets atau filter pada foto secara otomatis, dan masih banyak lagi.

Berdasarkan penjelasan diatas maka penulis bertujuan merancang sebuah video *motion graphic* sebagai salah satu media informasi yang memberikan pemahaman tentang dampak dari *artificial intelligence* dalam *art & design*. Pada era modern ini banyak orang menggunakan media digital sebagai sarana berkomunikasi, salah satunya yaitu melalui video animasi atau *motion graphic*. *Motion graphic* merupakan media visual bergerak agar objek terlihat dinamis, dengan melibatkan elemen-elemen desain. Pemilihan *motion graphic* sebagai media utama ialah karena proses yang lebih efisien waktu, pengeluaran biaya yang lebih rendah, dan terkesan modern.

Tinjauan Pustaka

1. Pengertian Desain

Desain adalah kegiatan kreatif untuk merencanakan dan merancang sesuatu yang pada umumnya fungsional dan tidak ada sebelumnya dalam rangka menyelesaikan suatu masalah tertentu agar memiliki nilai lebih dan menjadi lebih bermanfaat bagi penggunanya. Pernyataan tersebut diperkuat oleh salah satu pakar desain J.B. Reswick yang berpendapat bahwa desain adalah kegiatan yang melibatkan penciptaan sesuatu yang baru dan berguna yang belum ada sebelumnya.

Kata “desain” adalah kata baru yang Indonesiakan dari bahasa Inggris yaitu *design*. Sebetulnya kata “rancang” atau “merancang” adalah terjemahan yang dapat digunakan. Namun dalam perkembangannya kata “desain” menggeser makna kata “rancang” karena kata tersebut tidak dapat memadai kegiatan, keilmuan, keluasan dan pamor profesi atau kompetensi desainer (Ricky W. Putra, 2020). Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa desain merupakan kegiatan kreatif dalam merencanakan dan merancang inovasi baru yang berguna dan belum pernah ada sebelumnya.

1.1 Unsur-unsur Desain

Unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Maksud unsur di sini adalah unsur-unsur yang dapat dilihat atau sering disebut dengan unsur visual. Menurut Wisri A. Mamdy (1982) pada buku Dasar Seni dan Desain (2020), unsur desain adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membuat karya seni rupa yang mempunyai suatu wujud (rupa). Berikut adalah unsur-unsur desain:

1. Titik

Titik merupakan salah satu komponen desain yang paling mendasar, baik berdiri sebagai individual maupun sebagai kelompok, komponen titik memberikan nuansa komunikasi yang berarti dalam sebuah desain. Dalam desain, titik bisa berperan sebagai pemberian aksentuasi, seperti sebagai elemen dekoratif, elemen emosi dan elemen bahasa gambar.

2. Garis

Garis ialah unsur yang menggabungkan satu titik dengan titik lainnya dan mempunyai dimensi ukuran dan arah tertentu. Garis bisa berbentuk panjang, pendek, tipis, tebal berombak, lurus, dan melengkung. Dalam desain, garis dapat berperan sebagai pemberian pembatas kolom, dan dekoratif desain.

3. Bentuk

Bentuk merupakan suatu bidang yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur atau garis bisa pula warna dan mempunyai garis luar (*outline*) disekitarnya dengan macam rupa atau wujud sesuatu, seperti bundar elips, segi empat dan lain sebagainya.

4. Tekstur

Tekstur adalah kualitas tertentu suatu permukaan atau unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada bentuk karya seni rupa secara nyata atau semu, misalnya pada permukaan karpet, baju, kulit, kayu, dan sebagainya.

5. Ruang

Ruang adalah sebuah komponen desain yang merupakan kelanjutan dari bentuk yang dikembangkan membentuk ruang imajiner yang terkait persepsi pengamatnya. Ruang biasanya digunakan untuk memisahkan atau menyatukan elemen-elemen *layout*. Ruang sangat berperan dalam memberikan nuansa 3 dimensi dalam unsur desain.

6. Warna

Warna ialah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya. Warna merupakan unsur desain yang paling menonjol dan dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang. Teori warna dapat dikelompokkan menjadi :

- a) Warna Primer, warna ini disebut juga warna pokok atau warna dasar, yang pembentukannya tidak disertai warna lain dan digunakan sebagai bahan campuran pokok sehingga menghasilkan warna lain. Warna primer terdiri dari merah, kuning dan biru.
- b) Warna Sekunder, warna ini merupakan hasil pencampuran dari dua warna primer dengan proporsi 1:1. Warna sekunder terdiri dari oranye, hijau dan ungu.
- c) Warna Tersier, merupakan warna hasil pencampuran dari salah satu warna primer dan warna sekunder. Contohnya warna coklat merah yang merupakan gabungan dari warna merah dengan warna hijau.

1.2 Prinsip-prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain merupakan pedoman atau cara yang digunakan dalam mengatur unsur desain, sehingga dapat efek tertentu pada setiap desain. Prinsip-prinsip desain adalah sebagai berikut :

1. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan adalah prinsip desain yang diartikan sebagai keteraturan diantara unsur-unsur desain lainnya. Semua hal yang membentuk suatu rancangan harus berhubungan satu sama lain dengan seluruh rancangan sehingga memberi kesan menjadi suatu kesatuan.

2. Keseimbangan (*Balance*)

Dikutip dari buku Dasar Seni dan Desain (2020), keseimbangan atau *balance* adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik (Ernawati, 2008: 212).

3. Proporsi

Proporsi adalah prinsip yang mengatur hubungan unsur desain dalam tata letak yang baik, sehingga mencapai keselarasan yang baik antar keseluruhan unsur desain. Maka proporsi tergantung pada tipe dan besarnya unsur-unsur desain.

4. Irama

Irama adalah suatu pergerakan pandangan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian yang lain.

5. Komposisi

Komposisi merupakan penggabungan dari banyaknya bagian unsur-unsur desain menjadi suatu bentuk yang serasi. Komposisi sebagai pedoman dasar suatu susunan unsur desain yang digunakan dalam perencanaan yang ditata secara serasi dengan berdasarkan prinsip desain sehingga tercapai kesatuan antara unsur-unsur desain.

2. Teori Komunikasi Visual

Komunikasi visual adalah bentuk komunikasi melalui bantuan visual atau grafis dengan tujuan memberikan informasi dan ide. Komunikasi visual semata-mata bergantung dengan apa yang dilihat, dan biasanya dipresentasikan dalam gambar-gambar 2 dimensi, yang didalamnya termasuk tanda, tipografi, sketsa gambar, desain, ilustrasi, dan warna. Bentuk desain komunikasi visual juga dapat digunakan untuk mengeksplorasi ide dalam bentuk pesan visual yang kuat dengan tujuan menginformasikan, mendidik atau menjelaskan, hingga mengajak dan membujuk seseorang atau khalayak dalam hal ini adalah masyarakat.

1. Media Komunikasi Visual

Media komunikasi visual dapat diartikan sebagai alat, perangkat, sarana komunikasi yang ditujukan pada tulisan atau gambar yang ditangkap melalui indra pengelihatan. Media komunikasi visual terdiri dari media cetak, media audio

visual, media luar ruang, media *display* dan *new media*. Media cetak dalam komunikasi visual contohnya seperti surat, brosur, spanduk, majalah, tabloid, kaos, komik, dan sejenisnya. Media audio visual memuat unsur audio dan visual seperti video, film, animasi, *game*, dan lainnya. Sedangkan media luar ruang biasanya digunakan untuk keperluan promosi suatu produk tertentu. Contohnya seperti spanduk, *billboard*, *neon box*, *signage*, dan sebagainya.

Media *display* digunakan untuk memajang objek visual tertentu seperti poster, *floor stand*, etalase, desain gantung dan lainnya. Sedangkan *new media* adalah sebuah media komunikasi yang bersifat integratif dengan menggabungkan berbagai jenis media. Contohnya seperti sosial media, situs web, aplikasi pemesanan, animasi komputer, dan sejenisnya.

2. Fungsi Komunikasi Visual

a) Sarana Identifikasi (*Branding*)

Khalayak dapat mengetahui sebuah *brand* tertentu melalui wujud sebuah produk. Sarana identifikasi meniscayakan merupakan wujud pengenalan baik identitas perorangan, perusahaan, lembaga, produk, atau jasa.

b) Sarana Informasi, Pengendali, Pengawas, Pengontrol

Fungsi ini bertujuan untuk menunjukkan hubungan yang saling mengikat antara satu dengan yang lain. Desain yang digunakan harus mudah dipahami, dipresentasikan secara logis, dan konsisten sehingga dapat dibaca dan dimengerti agar pesan dapat tersampaikan dengan baik dan jelas.

c) Sarana Motivasi

Fungsi motivasi bertujuan untuk memberikan dorongan pada khalayak baik secara sadar maupun tidak untuk melakukan tindakan dengan tujuan tertentu.

d) Sarana Pengutaraan Emosi

Pengutaraan emosi digunakan dalam desain sebagai pelengkap sebuah karya. Pembaca dapat peka dengan kondisi dan keadaan yang diinginkan desainer. Beberapa platform media saat ini sudah melengkapi dengan fitur emoji, karakter, *icon*, dan lain-lain.

e) Sarana Presentasi dan Promosi

Fungsi ini bermaksud untuk memberikan sajian atau pertunjukan dalam pesan tertentu agar mendapatkan atensi secara visual sehingga khalayak dapat dengan mudah mengenali dan mengingatnya. Konsep kata dan gambar yang digunakan memiliki daya pikat, bermakna, dan mengesankan

3. Ilustrasi

Ilustrasi adalah dekorasi, interpretasi atau penjelas visual dari teks atau tulisan. Kata “ilustrasi” berasal dari bahasa latin kuno “Illustratio” yang berarti pencerahan. Sedangkan Susanto mendefinisikan Ilustrasi sebagai seni menggambar yang berfungsi untuk menjelaskan suatu maksud atau tujuan tertentu secara visual (Shienny M.S, 2020). Sederhananya, ilustrasi dapat diartikan sebagai komunikasi visual melalui sarana gambar. Ilustrasi dalam seni rupa mempunyai fungsi dan tujuan dalam menyampaikan maksud-maksud tertentu, yakni :

1. Menarik perhatian orang
2. Memudahkan untuk memahami suatu penjelasan sebuah pesan
3. Sebagai sarana dalam mengungkapkan atau mengekspresikan sesuatu melalui media gambar
4. Memberikan gambaran terkait isi dalam sebuah cerita, tulisan atau pesan yang disampaikan

Ilustrasi mulai digunakan sebagai elemen dalam Desain Komunikasi Visual sejak awal abad ke-18. Pada era ini tidak mungkin lepas dari Desain Komunikasi Visual dalam keseharian. Di dalam perancangan desain, ilustrasi adalah gambar, lukisan, tabel, atau foto yang dimanfaatkan untuk memberikan penjelasan atas suatu media komunikasi visual. Di dalam perkembangannya, ilustrasi tidak saja berguna sebagai sarana pendukung cerita atau mendukung kejelasan suatu media visual, tetapi ilustrasi juga dapat ditemui di berbagai media, misalnya dalam majalah, tabloid, koran, dan lain-lain.

Seiring berjalannya waktu dan perkembangan teknologi, pembuatan ilustrasi yang awalnya dikerjakan terbatas dengan peralatan gambar tradisional, kini dapat menggunakan teknologi komputer dengan beragam perangkat lunak grafis seperti *Adobe Illustrator*, *Clip Studio Paint*, *OpenCanvas*, dan sebagainya.

4. Motion Graphic

Motion Graphic terdiri dari kata motion yang berarti gerak dan *graphic* atau grafis. Sederhananya *motion graphic* disebut grafis yang bergerak. Secara detail, *motion graphic* adalah gabungan desain media visual dengan memasukkan elemen-elemen di dalamnya, seperti ilustrasi, tipografi, musik hingga fotografi

Dalam buku “*Exploring Motion Graphic*” yang ditulis oleh Gallagher & Paldy, *motion graphic* adalah kedinamisan dari teks, gambar atau kombinasi dari keduanya yang bergerak dalam ruang dan waktu menggunakan pergerakan dan ritme menjadi sebuah pesan yang ingin disampaikan. Sedangkan menurut Michael Betancourt, *motion graphic* merupakan grafik yang menggunakan *footage* dari video atau animasi untuk menciptakan ilusi dan *motion* atau gerakan

dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam multimedia (Felippe Silveira, 2023).

Adapun prinsip-prinsip dalam *motion graphic* yaitu :

1. *Composition*

Komposisi adalah keputusan untuk menentukan bagaimana elemen tipografi, gambar, dan visual akan dikelompokkan bersama dengan menentukan tata letak keseluruhan objek sehingga terlihat dinamis.

2. *Frame*

Motion graphic terbentuk dari individual *frame*, setiap *frame* merepresentasikan suatu waktu pada bidang dua dimensi. Komposisi pada *frame* dibatasi oleh sisi kiri, kanan, atas, dan bawah.

3. *Flow*

Flow adalah bagaimana merasakan dan membaca pergerakan dari *motion graphic* tersebut, seperti bagaimana menyusun *frame* dan membuat transisi yang akan mempengaruhi pembacanya untuk mengerti desain yang dibuat.

4. *Transition*

Transition yaitu perpindahan *frame by frame* yang berfungsi agar pergerakan elemen-elemen *motion* yang dibuat terlihat halus.

a. Transisi *Cut*

Transisi *cut* merupakan transisi instan yang umumnya digunakan sebagai perpindahan sumber elemen ke sumber lain, sehingga ketika mengaplikasikan suatu *cut*, sumber selanjutnya harus memiliki informasi yang baru.

b. Transisi *Dissolve*

Transisi *Dissolve* yaitu perubahan transparansi pada sumber yang saling bertumpukan, dimana sumber yang satu akan terlihat lebih transparan, sementara sumber kedua akan nampak jelas. Dengan kata lain, sumber pertama bertransformasi menjadi sumber kedua.

c. Transisi *Slide*

Transisi *slide* adalah dimana sumber pertama bersifat statis atau diam, sementara sumber kedua bergeser masuk ke dalam layar dan bisa bergeser dari arah mana saja.

d. Transisi *Push*

Transisi *push* adalah ketika satu sumber didorong keluar layar oleh sumber kedua dengan dorongan dari sisi manapun (kanan, kiri, atas, dan bawah).

e. Transisi *Wipe*

Transisi *wipe* digunakan untuk menyingkap atau mengaburkan sumber satu dari sumber yang lain. Standar transisi *wipe* pada umumnya berbentuk segi empat, lingkaran, atau bentuk geometri lainnya. *Wipe key* atau yang sering disebut juga *moving matte*, digunakan untuk menciptakan ilusi bahwa sebuah objek pada suatu sumber menyingkap sumber kedua.

5. *Texture*

Tekstur visual terbentuk dengan membangun sebuah ilusi pada suatu tekstur menggunakan warna dan pola tertentu. Tekstur dapat digunakan sebagai elemen desain dan memberikan kesan kedalaman atau dimensi serta menambah nilai keindahan pada suatu desain.

6. *Sound*

Sound atau suara merupakan salah satu elemen penting dalam *motion graphic*. Penggunaan suara dapat membantu memberikan emosi pesan yang akan disampaikan kepada penonton atau audiens. Seperti contohnya penggunaan musik *mellow* yang dapat menimbulkan kesan kesedihan terhadap visual yang ditampilkan.

7. *Emotion*

Dalam pembuatan *motion graphic* tentu harus memiliki pesan yang berkesan bagi audiens, yaitu dengan membangun koneksi emosional yang dapat mempengaruhi audiens.

8. *Inspiration*

Dalam membuat sebuah desain diperlukan sebuah inspirasi, dan setiap desainer mendapatkan dengan inspirasi dengan cara yang berbeda-beda. Inspirasi dapat ditemukan dimana saja, contohnya melalui karya seni, musik, cerita, dan lain-lain. Dengan memperbanyak referensi seperti gambar, tulisan, objek dan ilustrasi menarik dapat digunakan untuk mendapatkan inspirasi.

Metodologi

Metode yang digunakan pada perancangan ini yaitu metode kajian karya cipta. Untuk mendapatkan data yang diperoleh dalam memudahkan penulis pada proses perancangan video *Motion Graphic* ini, maka penulis menggunakan metode observasi dan wawancara. Metode observasi adalah metode yang menggunakan pengamatan terhadap objek penelitian. Observasi dapat dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung. Sedangkan wawancara yaitu proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

1.1 Observasi

Dengan menerapkan metode observasi maka hal yang dilakukan adalah pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti melalui salah satu platform berbasis *Artificial Intelligence* yaitu Adobe Firefly. Metode observasi yang dilakukan yaitu observasi partisipatif, yang mana pengamat ikut serta dalam kegiatan berlangsung.

Adobe Firefly merupakan platform desain yang dikembangkan oleh Adobe. Teknologi kecerdasan buatan yang dimiliki Adobe Firefly meliputi pengeditan dan manajemen gambar yang memungkinkan penggunaannya untuk mengoptimalkan gambar secara otomatis dengan mudah. Seperti generate text to image, mencari gambar dengan kata kunci, mengganti background otomatis, dan memberikan efek-efek yang menarik. Dengan menggunakan Adobe Firefly, penulis dapat mengetahui secara langsung teknologi *Artificial Intelligence* yang terdapat pada platform tersebut.

1.2 Wawancara

Pada metode ini dilakukan tanya jawab secara langsung kepada desainer mengenai sesuatu kondisi aktual di lapangan berdasarkan pengalaman narasumber. Penulis melakukan wawancara dengan Rizky Naufal Basyiir (22 tahun), yang merupakan seorang Graphic Designer dari brand Nobby, yang berada di bawah naungan PT. Basa Inti Persada. Penelitian dilakukan pada tanggal 18 Juni 2023, berlokasi di Jl. Green Lake City Boulevard No.18, RT.001/RW.002, Petir, Kec. Cipondoh, Kota Tangerang, Banten 15147.

Dari hasil wawancara dengan narasumber menyatakan bahwa sejak bulan Maret 2023 narasumber menggunakan platform MidJourney sebagai alat untuk manajemen gambar dengan fitur text to image dan juga menggunakan generative fill pada Adobe Photoshop (beta). Menurut paparan narasumber, software design basis AI saat ini masih belum banyak digunakan di bidang *Art & Design* dikarenakan platform atau software AI masih dipungut biaya atau berbayar.

Platform dan software berbasis AI saat ini yaitu MidJourney, Adobe Firefly dan semacamnya tidak semua dibutuhkan atau tidak semua dapat digunakan pada bidang *Art & Design*, dikarenakan terdapat beberapa pekerjaan pada *Art & Design* yang akan lebih maksimal apabila dikerjakan manual, tidak dengan fitur AI. Namun, platform AI dapat digunakan untuk mencari referensi dalam *Art & Design* untuk membantu memudahkan pekerjaan dan kreatifitas manusia, serta mempersingkat waktu pengerjaan.

2. Konsep Perancangan

2.1 Pra Produksi

Pra produksi diawali dengan menentukan ide melalui proses *brainstorming*, *mind mapping* dan juga mencari referensi melalui internet dan *moodboard* yang kemudian dilanjutkan dengan penyusunan naskah cerita dan pembuatan *storyboard*.

1. Ide

Pada video *Motion Graphic* ini akan menampilkan visual berupa ilustrasi 2D bergaya *flat design*, dikarenakan *flat design* bersifat minimalis dan sederhana sehingga terkesan modern dan *eye-catching*. Video *Motion Graphic* ini akan dilengkapi narasi, *background* musik, dan juga teks.

Penulis menjadikan *moodboard* sebagai bentuk kumpulan data perancangan. *Moodboard* merupakan tahap awal dalam pembentukan konsep perancangan, dan sangat berguna untuk menghasilkan estetika dan nuansa yang ingin diaplikasikan sebelum mengembangkan desain ke tahap lebih lanjut. Tujuan dari *moodboard* adalah untuk memberikan gambaran atau referensi dalam menentukan tema.



Gambar 1 Moodboard

(Sumber : youtube)

Pada pembuatan *moodboard*, penulis mengumpulkan gambar yang terdiri dari transisi yang akan digunakan, tampilan ilustrasi yang dijadikan referensi dan penggunaan warna dalam proses pembuatan *motion graphic* nantinya.

2. Warna

Warna yang digunakan pada video *Motion Graphic* ini yaitu warna *groovy*. Warna *groovy* yaitu warna yang bernuansa menyenangkan dan *colorful*, dengan menyesuaikan tingkat kecerahan yang tidak terlalu mencolok agar ilustrasi yang ditampilkan mudah terbaca.



Gambar 2 Warna

(Sumber :Pribadi, 2023)

3. Tipografi

Pemilihan font berdasarkan tema yang diambil yakni *Artificial Intelligence*, font bergaya *futuristic* namun kasual dan terlihat seirama, sehingga tingkat keterbacaan tinggi dan mudah dipahami.

Font : Pulang

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss
Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Gambar 3 Font Pulang

(Sumber :Pribadi, 2023)

Font : Sui Generis

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss
Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Gambar 4 Font Sui Generis

(Sumber :Pribadi, 2023)

4. *Storyline*

Storyline digunakan untuk menjelaskan suatu *plot* dalam bentuk teks, sehingga suatu cerita atau peristiwa yang akan disampaikan menjadi terarah. Berikut narasi yang digunakan pada video *Motion Graphic* :

Table 1 *Storyline*

<i>Scene</i>	Narasi
<i>Scene 2</i>	<i>Artificial Intelligence</i> atau AI adalah teknologi kecerdasan buatan yang kegunaannya dapat mempermudah pekerjaan manusia
<i>Scene 5</i>	Dalam dunia desain sendiri sudah banyak platform atau <i>software</i> berbasis AI, contohnya seperti <i>text to image</i> , mengganti background otomatis, memberikan efek-efek 3D dan masih banyak lagi
<i>Scene 6</i>	Penggunaan AI dalam <i>Art & Design</i> memberikan manfaat seperti mempersingkat waktu dan lebih efisien karena dikerjakan secara otomatis dan singkat
<i>Scene 7</i>	Namun dengan terus menerus menggunakan AI pun dapat memberikan ketergantungan manusia terhadap teknologi, dan juga dapat menyebabkan terjadinya plagiarisme dan orisinalitas suatu karya.
<i>Scene 8</i>	Sehingga manusia jarang menggunakan kreatifitasnya dalam mengembangkan ide
<i>Scene 9</i>	Seiring berjalannya waktu, teknologi akan terus berkembang, maka manusia harus terus mengembangkan ide-ide kreatifnya agar tidak tergantikan oleh AI.

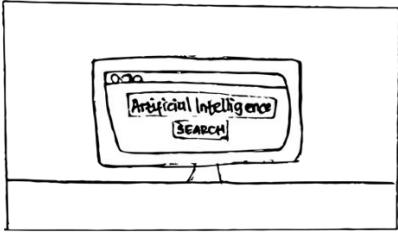
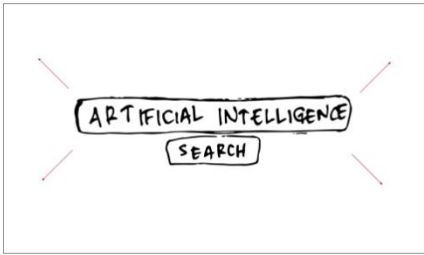
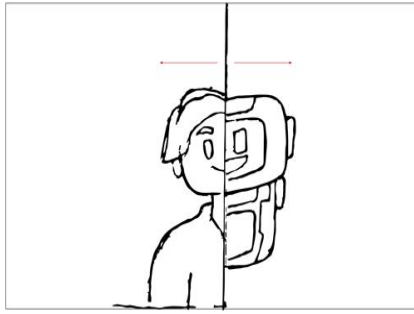
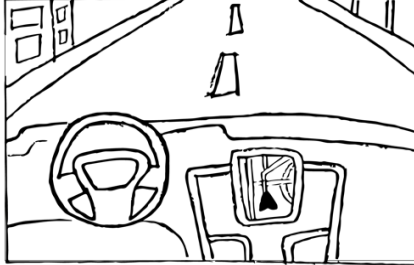
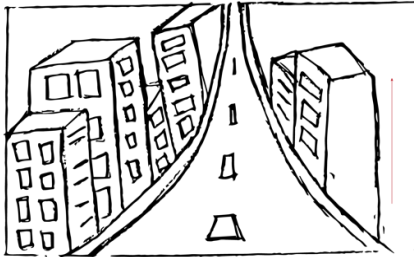
(Sumber :Pribadi, 2023)

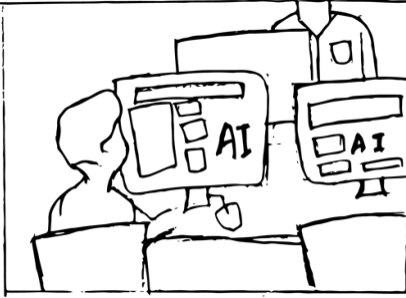
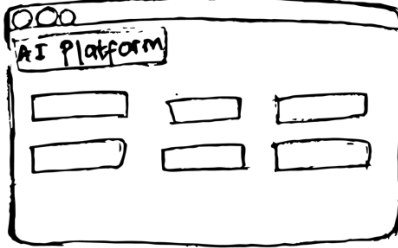
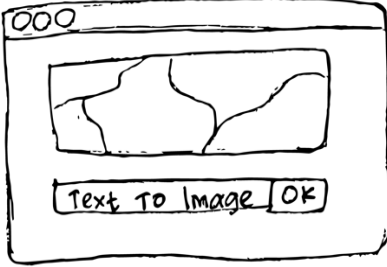

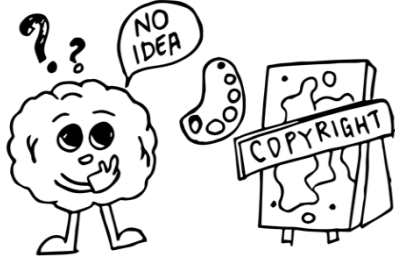
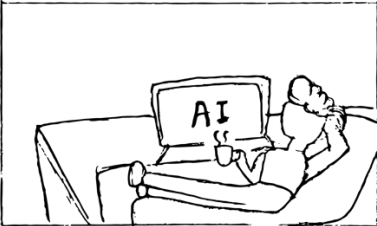
5. *Storyboard*

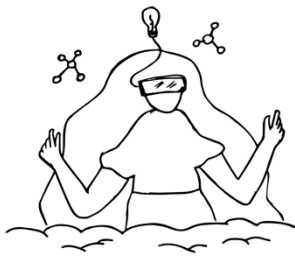
Storyboard yang diuraikan dibawah ini terdiri dari *scene*, waktu, dan transisi yang akan digunakan pada video *Motion Graphic*.

Table 2 *Storyboard*

<i>Scene</i>	<i>Board</i>	Durasi	Deskripsi
--------------	--------------	--------	-----------

1		00:00:04	Munculnya sebuah komputer yang menampilkan pencarian “ <i>Artificial Intelligence</i> ”
1		00:00:01	Muncul sebuah tangan robot yang akan meng-klik tombol “ <i>search</i> ” dan setelah di klik kolom “ <i>Artificial Intelligence</i> ” akan membesar memenuhi layar sampai berganti scene baru
2		00:00:04	Ilustrasi setengah manusia yang muncul dari garis tengah ke sebelah kiri, dan setengah robot yang muncul ke arah kanan.
3		00:00:03	Ilustrasi mobil berjalan sendiri dengan bantuan <i>Google Maps</i> .
3		00:00:03	Mobil tersebut menuntun ke jalanan yang bergerak lurus sampai masuk ke sebuah gedung.

4		00:00:05	Menampilkan sebuah ruangan kantor berisikan desainer yang sedang menggunakan AI
5		00:00:04	Selanjutnya menampilkan layar komputer yang diperbesar, menampilkan jenis-jenis platform AI dalam <i>Art & Design</i> .
5		00:00:15	Penjelasan dan kegunaan dari salah satu contoh platform AI
6		00:00:13	Ilustrasi robot yang muncul dari layar laptop dan menjelaskan manfaat dari AI
7		00:00:11	Ilustrasi otak yang sudah tidak ada ide dan lukisan AI yang menerangkan salah satu dampak dari AI
8		00:00:10	Seseorang yang sedang bersantai, menggambar-kan salah satu contoh dampak dari AI

9		00:00:09	Manusia yang sedang berusaha mengembangkan kreatifitas
---	---	----------	--

(Sumber :Pribadi, 2023)

2.2 Produksi

Pada proses produksi dilakukan pembuatan aset dan proses animating sesuai ide, *storyline* dan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya.

1. Pembuatan Aset

Pada tahap ini dilakukan pembuatan aset-aset ilustrasi yakni *background*, karakter, dan objek yang dibuat langsung pada *Adobe Illustrator 2020*. Desain karakter dibuat berdasarkan dari referensi yang telah dikumpulkan. Seperti robot *artificial* dan ilustrasi manusia. Robot menggambarkan salah satu teknologi AI dan manusia yang diilustrasikan sebagai seorang desain grafis di era perkembangan teknologi jaman sekarang.



Gambar 5 Aset

(Sumber :Pribadi, 2023)

2. Proses Animating

Pada proses *animating* dilakukan pengolahan seluruh aset yang telah dibuat yang kemudian dituangkan menjadi satu pada sebuah *scene*, dengan menghubungkan aset yang satu dengan yang lain menggunakan *keyframes*. Kemudian mengaplikasikan efek-efek dan transnsisi pada aset *Motion Graphic*. Proses *animating* dilakukan menggunakan *software Adobe After Effects 2020*. Transisi yang digunakan pada proses animating yaitu transisi *wipe*, transisi *cut*, dan transisi *slide*. Salah satu contohnya yaitu memperbesar objek sampai memenuhi layar sampa berganti tampilan *scene* selanjutnya.

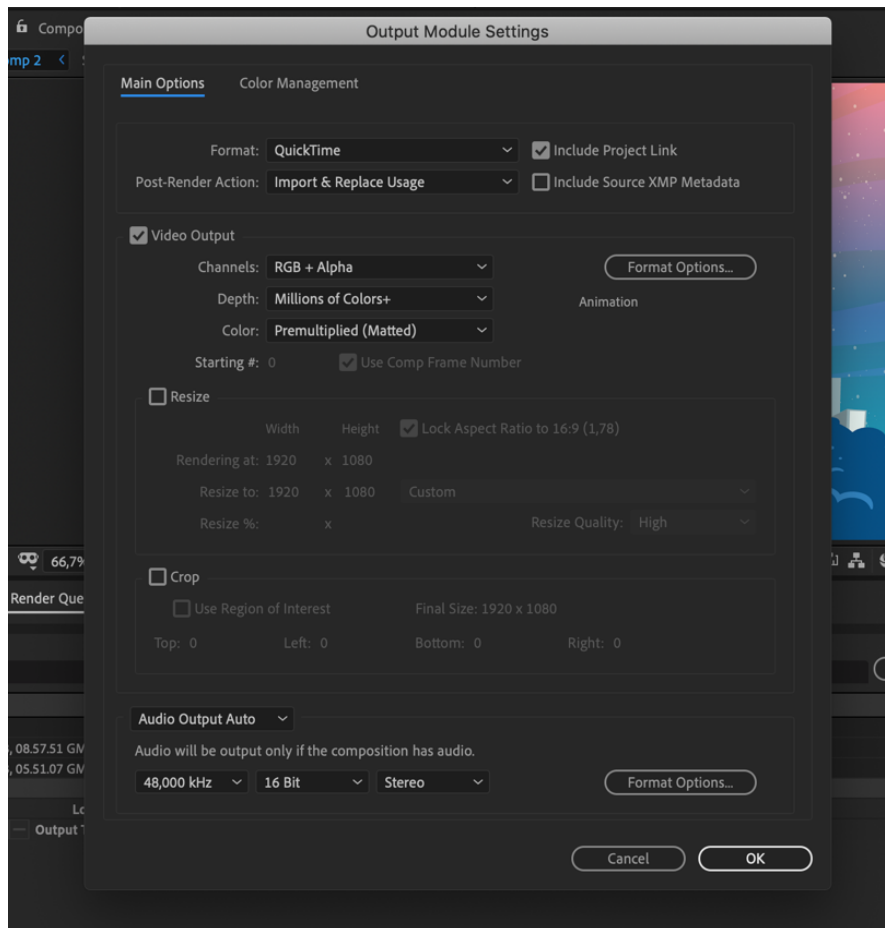
2.3 Paska Produksi

1. *Compositing*

Tahap *compositing* yaitu tahap menggabungkan video dengan suara yang terdiri dari suara narasi dan *background* musik menggunakan *Adobe Premiere Pro 2020*. Suara yang digunakan adalah suara *recording* yang dibuat sendiri berisikan narasi dari *storyline* yang telah dibuat menggunakan *recording* dan *background* musik yang digunakan yaitu musik *Funk Upbeat* yang telah diunduh dari situs internet.

2. *Rendering*

Setelah *compositing* dilakukan, tahap selanjutnya adalah tahap *rendering*, yaitu merender seluruh *scene* yang telah diolah pada proses *compositing*. Pada tahap ini menghasilkan *output* berupa video dengan format MP4 dan resolusi 1920 x 1080px menggunakan *software Adobe After Effect 2020*.

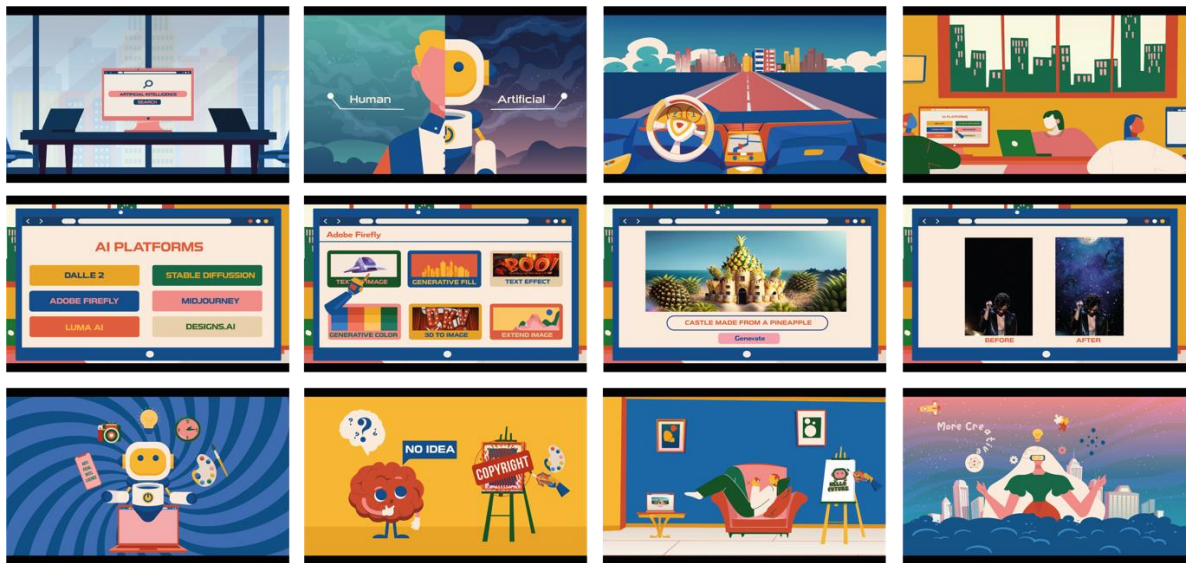


Gambar 6 *Rendering*

(Sumber :Pribadi, 2023)

3. Hasil Karya

3.1 Media Utama



Gambar 7 Media Utama

(Sumber :Pribadi, 2023)

Media utama berupa yaitu video *Motion Graphic* yang berdurasi 1:30 menit, dengan resolusi 1920x1080px. Video *Motion Graphic* ini akan ditampilkan pada platform *YouTube*, dikarenakan maraknya penggunaan sosial media pada jaman sekarang ini, banyak orang-orang lebih suka menonton video melalui sosial media contohnya seperti platform *YouTube*.

Kesimpulan

Artificial intelligence atau kecerdasan buatan manusia memberikan beberapa manfaat dan juga beberapa dampak pada bidang *Art & Design*, artificial iIntelligence dapat membantu mempermudah pekerjaan manusia seperti mempersingkat waktu, membantu para seniman dan desainer dengan mengembangkan ide-ide baru yang inovatif dan cepat, serta menginspirasi untuk menciptakan karya seni yang lebih beragam dengan menggabungkan elemen visual yang berbeda dan menciptakan kombinasi baru. AI juga dapat menjadi sumber inspirasi dan referensi bagi seniman.

Begitu juga dengan dampak yang ditimbulkan dari *Artificial Intelligence* itu sendiri, penggunaan AI dapat menyebabkan manusia menjadi bergantung pada teknologi dalam proses penciptaan karya seni, sehingga dapat mengurangi keterampilan dan kehilangan kreativitas yang dimiliki. Selain itu juga dapat menyebabkan rawan terjadinya plagiarisme dan orisinalitas suatu karya seni karena digunakan oleh banyak orang.

Pada penjelasan mengenai dampak dari artificial intelligence dalam *Art & Design* yang dikemas dalam sebuah video *Motion Graphic* ini diharapkan dapat menjadi media informasi yang mudah dipahami oleh masyarakat, terutama untuk para seniman dan desainer.

Daftar Pustaka

- Hilmi, M. (2022). *Buku Ajar Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Pekalongan.
- Mahardika, V. P., & Soewito, B. M. (2021). Perancangan Video Motion Graphic Infografis Sebagai 2 Media Promosi Destinasi Wisata Pantai Pacitan Melalui Youtube. *JURNAL SAINS DAN SENI ITS*.
- Butsiarah, M. R., & Pahany, M. A. (2021). Perancangan Animasi Motion Graphic Sebagai Media Promosi STMIK AKBA. *JOISM : JOISM : Jurnal Of Information System Management*, 3.
- Sevtiana, A., Saputra, G. T., & Wisata, D. (2019). Perancangan Video Animasi Edukatif Perubahan Energi Pada Siswa Kelas Tiga Sekolah Dasar. *Jurnal Digit*, 9.
- Ramdani, G. (2019). *Desain Grafis*. Bogor: IPB Press.
- Putra, R. W. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Yogyakarta: ANDI.
- M.S, S. (2020). *Buku Ajar Konsep Desain dan Ilustrasi*. Surabaya: Universitas Ciputra.
- Anhita, P. R. (2021). *Komunikasi Visual*. Banyumas: CV. ZT Corpora.
- Dr. Nana, M.Pd. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar*. Klaten: Lakeisha.
- Kristiyono, J. (2020). *Komunikasi Grafis*. Jakarta: KENCANA.
- Na'am, M. F. (2020). *Dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Ramadhan, R. F., S, W., & Saputri, F. R. (2023). *Kecerdasan Buatan Digital*. Padang: Global Eksekutif Teknologi.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian DKV*. Yogyakarta: PT. Kanisius.
- Silveira, F. (2023). *What Is Motion Graphic?* Retrieved from mowe.studio: <https://mowe.studio/what-is-motion-graphics/>
- Prihatmoko, S. (2022). *Dampak Kecerdasan Buatan Pada Desain Grafis*. Retrieved from <https://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Dampak-kecerdasan-buatan-pada-desain-grafis/b457eaa0b0fad161cd7a2c39eec7ddb7b72f4cb4>
- Andika, R. (2023). *Dampak Artificial Intelligence (AI) dalam Bidang Seni*. Retrieved from <https://geotimes.id/opini/dampak-artificial-intelligence-ai-dalam-bidang-seni/>