

## ANALISIS PRINSIP *MOTION GRAPHIC* PADA VIDEO

### “*THE GENIUS OF MARIE CURIE*”

Adelina Pakpahan & Alvanov Zpalanzani Mansoor

Institut Teknologi Bandung, Jl. Ganesha No. 10, Kota Bandung, Indonesia

email: adelinapakpahan56@gmail.com

#### ABSTRAK

*Motion graphic* merupakan perpaduan antara gambar, animasi, grafis, serta media 2D atau 3D lainnya yang bertujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang dapat menyentuh emosi penonton. Untuk dapat menyajikan *motion graphic* yang baik, perlu dipahami prinsip-prinsip apa saja yang dibutuhkan serta aspek-aspek yang berperan penting dalam pembuatan *motion graphic* itu sendiri. “*The genius of Marie Curie*” (2017) merupakan salah satu video *motion graphic* pada channel TED-Ed yang ada di platform Youtube. Video ini menceritakan mengenai biografi Marie Curie serta temuan dan kejeniusannya di bidang sains. Prinsip *motion graphic* oleh Gallagher & Paldy digunakan untuk menganalisis video *motion graphic* “*The genius of Marie Curie*” (2017) dengan metode pengumpulan data studi pustaka dan observasi serta analisis deskriptif. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa *motion graphic* “*The genius of Marie Curie*” dapat dikatakan sebagai *motion graphic* yang baik karena sejalan dengan prinsip-prinsip *motion graphic* tersebut.

**kata kunci:** Animasi, Marie Curie, *Motion graphic*, Ted-ed, Video

#### ABSTRACT

*Motion graphic* is a combination of images, animations, graphics, and other 2D or 3D media that aim to convey messages or information that can affecting audiences' emotions. To be able to present a good *motion graphic*, it is necessary to understand what principles are needed and aspects that play an important role in the making of the *motion graphic* itself. “*The genius of Marie Curie*” (2017) is one of the example of *motion graphic* video on the Youtube platform, TED-Ed channel. This video tells the story about Marie Curie's biography and her discoveries and geniuses in the science field. The authors use the theory of *motion graphic* principles by Gallagher & Paldy to analyze the application of these principles to “*The genius of Marie Curie*” (2017) *motion graphic* through descriptive analysis based on literature study and observation data collecting method. The result shows that “*The genius of Marie Curie*” *motion graphic* can be considered as a good *motion graphic* because the principles of the *motion graphic* is in line with the *motion graphic* itself.

**keyword:** Animation, Marie Curie, *Motion graphic*, Ted-ed, Video

#### PENDAHULUAN

Video *The genius of Marie Curie* (2017) merupakan salah satu video *motion graphic* dari channel TED-Ed yang ada di platform Youtube. *Motion graphic* ini menceritakan mengenai perjalanan hidup Marie Curie, seorang ilmuwan perempuan yang cemerlang, serta capaian, temuan, serta kejeniusannya di

bidang sains.

Kajian ini menganalisis prinsip-prinsip *motion graphic* apa saja yang diaplikasikan pada video *The genius of Marie Curie* (2017). Hasil dari analisis tersebut akan menjadi referensi untuk pembuatan *motion graphic*.

Ketika merancang suatu karya animasi, film, *motion graphic*, dan media lainnya dalam

prinsip yang dibutuhkan untuk menghasilkan karya yang baik dan sesuai dengan kebutuhan perancangan tersebut.

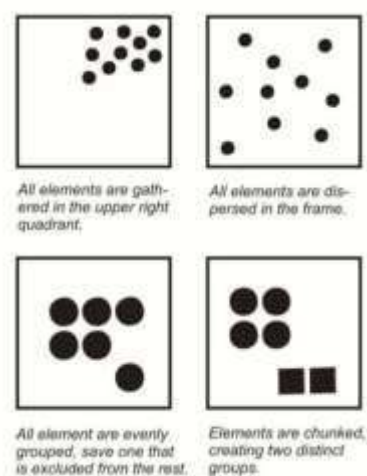
Menurut Michael Betancourt (Alatas, 2020) *motion graphic* merupakan gabungan antara film, video, fotografi, ilustrasi, animasi, dan musik, yang di mana di dalamnya juga terdapat tipografi dan grafis yang dapat digunakan sebagai *titles* dalam film, *bumper*, dan elemen grafis lainnya yang muncul di televisi. Sementara itu menurut Dickinson (Fujianto & Antoni, 2020) *motion graphic* dapat meningkatkan kepuasan dalam menentukan ide dengan cara menggabungkan gambar dan suara yang dapat mempengaruhi emosi penonton.

Berdasarkan dua penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *motion graphic* merupakan gabungan dari berbagai bentuk media baik 2D maupun 3D yang dipadukan menjadi satu dan biasa digunakan pada film, *bumper*, serta hal lainnya dan dapat mempengaruhi emosi penonton yang melihatnya. Menurut Gallagher & Paldy pada buku *Exploring Motion Graphic* (Prakasa, 2021) adapun prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan pada *motion graphic* sebagai berikut:

### 1. Composition

Dalam mendesain komposisi, langkah dalam memilih bagaimana elemen, tipografi, gambar, dan visual

disusun akan menentukan posisi visual secara menyeluruh nantinya.



Gambar 1. *Gathering, Dispersion, Exclusion, Chunking.*  
(sumber: Prajana, 2019)

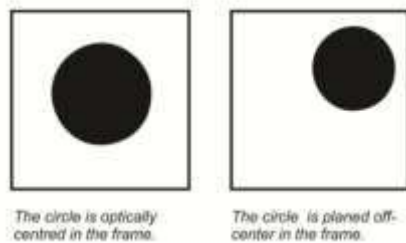
*Gathering* adalah ketika seluruh elemen bersatu dalam satu kuadran. Elemen yang ada dapat keluar atau masuk ke dalam *frame*. Susunan elemen yang variatif dapat menghasilkan ilusi visual.

*Dispersion* adalah ketika elemen-elemen tersebar di dalam *frame*. Elemen yang disusun pada dispersi akan terlihat tidak beraturan. Agar audiens dapat fokus pada desain, maka digunakan warna yang variatif untuk membuat elemen yang satu menonjol dibandingkan elemen yang lainnya.

*Exclusion* adalah ketika salah satu elemen berpisah dengan kesatuan elemen yang sudah

dikelompokkan. Satu elemen yang terpisah itu menjadi titik fokus desain.

*Chunking* adalah ketika elemen-elemen yang ada dimasukkan ke dalam beberapa kelompok. Hal ini menolong audiens untuk memahami suatu informasi lebih baik. Elemen-elemen tersebut dapat dikelompokkan berdasarkan bentuk, warna, ukuran, atau jenis tulisan.



Gambar 2. *Optical center* dan *off-center*.

(sumber: Prajana, 2019)

*Optical center* merupakan titik fokus natural yang audiens lihat pada sebuah desain. Pada saat titik tengah diukur dan sebuah objek diposisikan pada titik tersebut, objek akan cenderung terlihat lebih rendah dan *off-center*. Pada *optical center*, ketika titik fokus pada suatu komposisi berada di tengah, elemen fokus pada desain tersebut perlu digeser sedikit ke atas. Komposisi dengan titik fokus yang *off center* membangun kesan yang tidak kaku dan menyenangkan.

Galagher dan Paldy juga berpendapat bahwa elemen yang terdapat pada layar bukan hanya dipandang dari kualitasnya secara individu, melainkan bagaimana elemen yang satu dapat berinteraksi dengan elemen yang lainnya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa komposisi yang baik adalah ketika setiap elemen yang ada dapat saling melengkapi dan terlihat harmonis dalam suatu komposisi desain.

## 2. *Frame*

*Motion graphic* terdiri dari *frame* individual. Pada layar, tiap *frame* mencerminkan suatu waktu pada bidang dua dimensi. Komposisi di dalam *frame* dibatasi oleh empat sisi, yaitu kiri, kanan, atas, dan bawah.

Bentuk *frame* tergantung oleh alat yang digunakan untuk menampilkan *motion graphic*. *Frame* desain pada laman daring, Televisi, dan video berbentuk horizontal karena monitor yang digunakan melebar bukan meninggi. Sementara *frame* desain pada *Personal Digital Assistant* (PDA) dan telepon seluler (ponsel) adalah vertikal.

Elemen-elemen yang tersusun rapi dengan jarak dan batas yang pas menimbulkan kesan rapi, teratur, dan terkendali. Jika elemen yang ada

ukurannya kecil dan posisinya saling berjauhan, desain tersebut menimbulkan kesan yang jauh dan tidak terkoneksi.

### 3. *Flow*

Ketika audiens melihat pergerakan pada suatu *motion graphic* dan merasakan desainnya, apakah gerakan elemen yang ada di sana terlalu cepat? Atau malah terlalu lama? Apakah informasi yang disampaikan terlalu bertele-tele? Apakah ada tampilan yang membuat audiens membutuhkan waktu lebih lama untuk menyerap informasi?

Jika demikian, ada hal pada desain yang membuat pembaca atau audiens harus berhenti dan berpikir lebih keras untuk menyerap informasi tersebut. Dalam hal ini, berarti alur desain telah terganggu. Seorang desainer harus dapat menyusun desain yang dibuatnya sedemikian rupa pada segi *frame* dan transisi sehingga informasi dapat menggugah emosi dan dimengerti penonton. Komposisi dan *frame* dapat digabungkan melalui gaya transisi.

### 4. *Transition*

Transisi *cut* merupakan transisi instan yang pada umumnya digunakan dan membuat adegan

tampak tidak terputus. Ketika *cut* diaplikasikan dengan baik, audiens tidak akan sadar mengenai pergantian yang terjadi pada layar dan mendapatkan informasi baru.

Transisi *dissolve* adalah ketika transparansi berubah pada saat sumber saling bertumpukan. Sumber yang satu akan menjadi lebih transparan, sementara sumber yang baru terlihat semakin jelas. Dalam hal ini sumber pertama bertransformasi menjadi sumber kedua. Transisi ini digunakan ketika faktor visual sumber berkaitan antara yang satu dengan yang lain, agar tidak memperlihatkan visual yang bertolak belakang.

Transisi *push* adalah ketika suatu sumber mendorong keluar sumber yang lain pada layar. Dorongan bisa berasal dari atas, bawah, kanan, dan kiri. Dorongan dari atas memiliki sifat menekan, memaksa sumber pertama untuk keluar dari layar. Dorongan dari bawah memberikan kesan yang lebih ringan, mendorong keluar sumber pertama untuk memberikan informasi baru. Dorongan dari kiri memiliki sifat alami, karena pada umumnya manusia membaca dari sebelah kiri. Sementara dorongan dari kanan memiliki sifat dinamis karena arahnya

berlawanan dengan arah pada umumnya manusia membaca.

Transisi *slide* hampir mirip dengan transisi *push*. Namun pada transisi *slide*, sumber pertama bersifat statis atau diam, sementara sumber kedua bergeser masuk ke dalam layar dan bisa dari arah mana saja.

Transisi *wipe* digunakan pada saat desainer hendak mengaburkan sumber yang lain. Pada umumnya bentuknya adalah segi empat, lingkaran, serta bentuk geometri lainnya. Sementara itu transisi *wipe key* atau bisa disebut juga *moving matte* digunakan dengan tujuan membangun ilusi di mana sebuah objek pada sebuah sumber akan mengungkapkan sumber kedua.

#### 5. Tekstur

Tekstur visual digunakan dengan tujuan membuat suatu ilusi dengan warna dan pola tertentu. Tekstur digunakan untuk memberikan kesan adanya dimensi atau aksen, serta menambah nilai estetika pada suatu desain. Setiap jenis tekstur memberikan respon emosional yang berbeda. Audiens dibuat seakan-akan mereka dapat menyentuh dan merasakan desain lewat tekstur yang dimunculkan. Tekstur yang tampak

seperti logam; berkilau dan halus, akan menimbulkan kesan permukaan yang dingin seperti sifat logam pada umumnya ketika disentuh.

#### 6. Sound

Suara yang ada pada *motion graphic* harus dapat menyampaikan pesan dengan tepat dan juga mampu membangun emosi penonton. Emosi seseorang bahkan akan terpengaruh oleh perubahan suara sekecil apapun. Seperti ketika mendengar bunyi kuku menggaruk papan tulis, ada orang yang merinding ketika mendengarnya dan ada yang tidak. Suara adalah salah satu elemen krusial dalam *motion graphic* dan sama pentingnya dengan warna dan tipografi.

#### 7. Emotion



Gambar 3. Salah satu *line* terkenal dari animasi Toy Story (1995).

(sumber: Walmart)

Membangun koneksi emosi dengan penonton adalah salah satu hal yang membuat pesan pada *motion*

*graphic* semakin berkesan. Penonton mungkin ingat akan potongan *jingle*, adegan, pemain film, atau *tagline* sebuah produk. Namun hal itu percuma ketika penonton tidak dapat mengingat pesan dari jasa atau produk yang akan dijual tersebut.

Untuk mempersuasi audiens supaya mereka dapat menyerap informasi atau pesan yang ingin disampaikan dengan baik, dibutuhkan kadar emosi yang pas. Setiap *motion graphic* memiliki emosinya masing-masing. Misalnya saat akan mendesain *station ID* untuk kalangan canggih dan intelek. Namun pilihan tipografi yang digunakan adalah bulat, gemuk, dan warna-warna terang yang menimbulkan kesan jenaka sehingga pesan *station ID* yang ingin disampaikan tidak tercapai. Elemen yang digunakan pada kalangan serius cenderung menggunakan warna gelap serta jenis tulisan seperti *serif typeface*.

#### 8. *Inspiration*

Setiap desainer memiliki inspirasi serta cara yang berbeda-beda untuk mendapatkannya. Lingkungan adalah salah satu sumber inspirasi. Mulai dari karya desainer lain, seni, musik, cerita, dan lain-lain. Kebanyakan desainer memiliki buku

desain yang mereka jadikan sebagai inspirasi. Memperbanyak referensi seperti gambar, tulisan, dan objek juga merupakan hal yang sangat membantu dalam pencarian ide baru.

### **METODE**

Pendekatan yang digunakan pada penelitian kali ini adalah observasi terhadap objek penelitian dan studi kepustakaan (*literature study*). Studi kepustakaan adalah pengumpulan informasi dan data melalui berbagai macam literatur perpustakaan seperti buku, catatan, serta referensi lainnya yang berkaitan dengan topik penelitian untuk menjadi sarana analisis terhadap objek penelitian yaitu *motion graphic The Genius of Marie Curie* yang diobservasi untuk mendapatkan temuan dan jawaban atas pertanyaan penelitian.

Berikut merupakan langkah-langkah penelitian kepustakaan menurut Kuhlthau (Kuhlthau, 2002):

1. Pemilihan topik
2. Eksplorasi informasi
3. Menentukan fokus penelitian
4. Pengumpulan sumber data
5. Persiapan penyajian data
6. Penyusunan laporan

Jenis analisis yang dilakukan adalah analisis deskriptif, di mana penelitian berfungsi untuk mengetahui keberadaan variabel mandiri, baik hanya pada satu

variabel atau lebih (variabel yang berdiri sendiri) tanpa membuat perbandingan dan mencari hubungan variabel itu dengan variabel yang lain (Sugiyono, 2010).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Komposisi

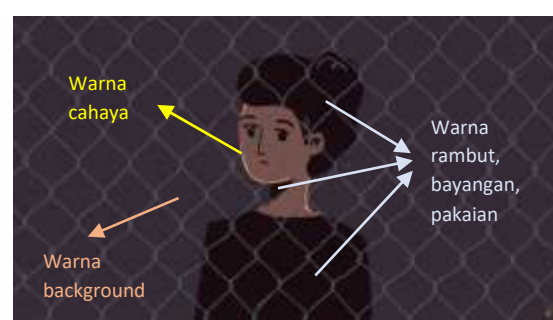


Gambar 4. *The genius of Marie Curie* (2017)  
menit 02.30 sampai 02.36.  
(sumber: TED-Ed 2017)

Salah satu hal yang menonjol dalam video “The genius of Marie Curie” adalah komposisi warna yang digunakan. Mengacu pada salah satu prinsip *motion graphic* yang disampaikan oleh Paldy dan Gallagher pada buku *Exploring Motion Graphic* (Prakasa, 2021), pengaturan komposisi terdiri atas susunan elemen tipografi, gambar, dan visual yang nantinya akan menentukan posisi visual secara menyeluruh.

Hal ini terbukti pada video *motion graphic* “The genius of Marie Curie”. *Tone* yang didapatkan dari video cenderung dingin karena warna yang digunakan kebanyakan warna kalem seperti abu-abu, coklat, hitam, dan sejenisnya. Kemudian ketika ada aksent warna terang seperti kuning, hal itu membuat

objek yang berwarna kuning menjadi lebih menonjol dibanding yang lain. Seperti pada contoh Gambar 4, warna kuning digunakan pada kelompok kotak nama partikel yang tersebar di sekitar objek yang ada di tengah. Warna kuning juga digunakan sebagai garis *highlight* benda yang ada di tangan Marie dan memberikan kesan seolah-olah benda tersebut bercahaya dan menciptakan kontras dengan *background* yang berwarna abu-abu.



Gambar 5. *The genius of Marie Curie* (2017)  
menit 00.37 sampai 00.40.  
(sumber: TED-Ed 2017)

Pada Gambar 5 ini warna kuning diaplikasikan pada bagian luar wajah Marie, memberikan kesan cahaya yang terpantul di wajahnya. Sementara itu warna yang paling gelap menjadi warna bayangan, rambut, dan pakaian Marie. Pada *frame* ini dapat dilihat adanya pengelompokan warna pada desain.

Warna yang digunakan pada *background* cenderung konsisten dari awal hingga akhir yaitu abu-abu. Warna ini juga menjadi warna yang dominan dari awal hingga akhir video.

*Pallate* warna yang konsisten dan pengelompokan warna yang seimbang di setiap *frame* membuat audiens nyaman dan mudah dalam menyerap informasi. Pengelompokan warna ini juga dipengaruhi oleh informasi apa dari desain tersebut yang ingin dihighlight atau sampaikan.

**Flow**

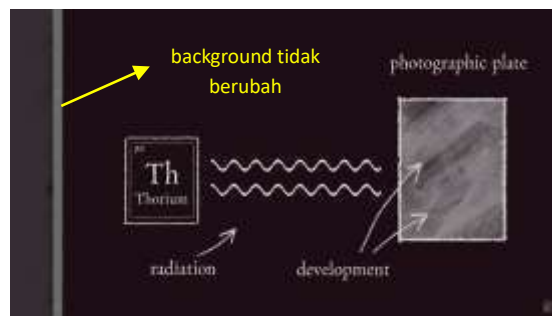
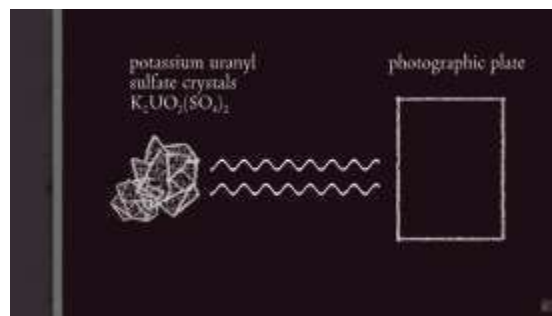


Gambar 6. *The genius of Marie Curie* (2017) menit 01.32 sampai 01.38. (sumber: TED-Ed 2017)

Gambar 6 merupakan adegan saat narator menceritakan ketertarikan Marie Curie dengan temuan salah satu fisikawan cemerlang pada masanya. Di sini ada *time remapping*, *ease in* dan *ease out* yang terjadi pada *flow motion graphic*. Pada saat narator menceritakan mengenai ketertarikan Marie, *shot* dari sudut pandang Marie diperlambat, kemudian dipercepat dua kali lipat ketika kamera *zoom in* ke tokoh Henri Becquerel,

lalu narasi berganti menjadi fokus menjelaskan siapa itu sosok Henri Becquerel.

Permainan *flow* digunakan untuk mengungkapkan hal baru dan memberi efek dramatis pada transisi ke sumber informasi yang baru.



Gambar 7. *The genius of Marie Curie* (2017) menit 01.38 sampai 02.00. (sumber: TED-Ed 2017)

Ketika menjelaskan proses ilmiah yang cukup kompleks, *flow* animasi pada *motion graphic* cenderung lebih rileks dan lambat. Hal ini membuat penonton jadi lebih nyaman dalam menyerap informasi. Waktu

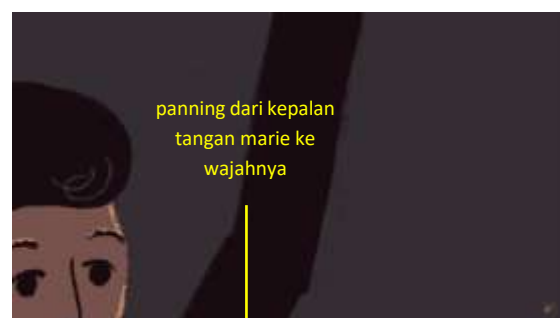


yang dibutuhkan untuk penjelasan ilmiah pada Gambar 7 adalah 20-30 detik, dan dapat dilihat kalau *background scene* tidak berubah. Objek yang ada pada *frame* juga tidak terlalu banyak dan cenderung hanya *lineartnya* saja. Transisi antar objek yang bermunculan pun juga sederhana dan menggunakan transisi standar seperti *wipe*, *fade in*, dan *fadeout*.

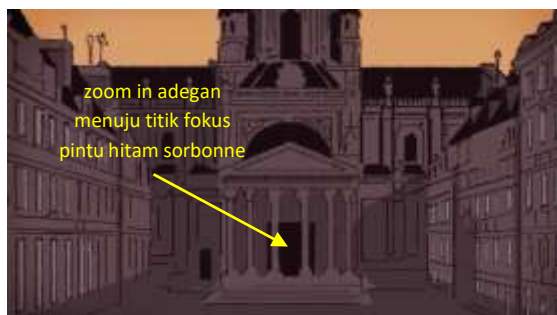
### Transisi

Pada sekuens Gambar 8, narator menjelaskan mengenai bagaimana Marie sebagai perempuan pada saat itu dilarang untuk mendapat pendidikan yang lebih tinggi, dan narasi itu direpresentasikan oleh barisan tangan yang mengangkat ke atas, melambangkan gerakan tangan orang banyak (dalam hal ini publik pada saat itu) yang menghentikan. Kemudian di saat kelompok tangan tersebut ditepis oleh kepalan tangan yang mendorong dari bawah, narasi berganti menjadi "Sebagai bentuk pemberontakan, Marie mendaftar di Floating University." Kemudian kamera perlahan *panning* ke bawah dan menunjukkan bahwa tangan yang terkepal tersebut adalah milik Marie.

Penggunaan *background* pada sekuens ini juga sama setiap *framenya* dan hanya terdiri dari satu warna. Hal ini membantu penonton untuk lebih fokus dengan objek yang warnanya berbeda dari *background* dan membuat transisi juga menjadi mulus dan nyaman ketika dilihat.



Gambar 8. *The genius of Marie Curie* (2017) menit 00.41 sampai 00.52. (sumber: TED-Ed 2017)



Gambar 9. *The genius of Marie Curie* (2017) menit 00.57 sampai 01.01. (sumber: TED-Ed 2017)

Sementara pada sekuens Gambar 9, kreator mengkombinasikan transisi *zoom in* dan *fade in*. Warna gelap pada pintu yang ada di bangunan dimanfaatkan menjadi perantara dalam pergantian *scene*. Pada sekuens ini dijelaskan mengenai Marie yang berkuliah di Sorbonne dan mendapatkan gelarnya di sana. Sorbonne direpresentasikan oleh gambar gedung universitas, yang kemudian di dalamnya terdapat Marie Curie yang mendapat gelarnya dari sana.

Pada *motion graphic* ini kreator tidak bergantung pada transisi standar seperti *slide*, *wipe*, *push*, melainkan transisi yang dibuat seolah-olah mengikuti alur cerita dan menjadi bagian dari cerita itu sendiri. Transisi yang seperti ini membuat visual cerita menjadi lebih dinamis dan menarik.

### Tekstur

Pada Gambar 11 terlihat tekstur yang ada pada warna serta *lineart* desain. Tekstur tersebut menyerupai tekstur warna krayon (gambar 10) dan menimbulkan kesan kasar atau tidak halus. Jika dicermati, warna *background* pun juga diberi *noise* dengan kadar cukup kentara saat dilihat di layar.



Gambar 10. *Crayon Texture* (sumber : Adobe Stock Photos)



Gambar 11. *The genius of Marie Curie* (2017).  
(sumber: TED-Ed 2017)

Warna yang digunakan pada *motion graphic* ini cenderung *flat*, namun tekstur yang ada membuat visual animasi menjadi lebih hidup, menarik, dan estetik. Tekstur ini juga mendukung *artsyle* yang digunakan pada *motion graphic* yang cenderung kartunis, menyenangkan, dan tidak formal.

Beberapa tekstur pada video juga dinamis dan seolah-olah bergerak mengikuti animasi. Seperti pada Gambar 12 dapat dilihat ada tekstur titik-titik atau garis-garis pendek berwarna terang yang bermunculan ketika animasi berjalan, menimbulkan kesan tua dan jadul pada *motion graphic*.



Gambar 12. *The genius of Marie Curie* (2017)  
(sumber: TED-Ed 2017)

### Sound

*Background* musik yang digunakan pada *motion graphic* “*The genius of Marie Curie*” dari awal hingga akhir kurang lebih sama dan diulang-ulang.



Gambar 13. *The genius of Marie Curie* (2017)  
menit 03.12 sampai 03.15.  
(sumber: TED-Ed 2017)

Ada kalanya ketika musik tiba-tiba berhenti seperti contoh pada Gambar 13. Pada *frame* ini narator menyampaikan bahwa Marie adalah perempuan pertama yang menerima penghargaan Nobel. Ini merupakan informasi yang patut dihighlight dan

penonton jadi lebih fokus mendengar kata-kata yang disampaikan narator dan juga memberi efek dramatis dan *suspense* pada adegan.



Gambar 14. *The genius of Marie Curie* (2017)  
menit 03.16 sampai 03.20.  
(sumber: TED-Ed 2017)

Lalu adegan berlanjut pada Gambar 14, di mana masa-masa bahagia Marie dan pasangannya Pierre diceritakan, *background* musik yang digunakan masih sama namun intonasinya menjadi lebih tinggi dibanding sebelumnya sehingga memberikan kesan bahagia dan lebih hangat.



Gambar 15. *The genius of Marie Curie* (2017)  
menit 03.25. (sumber: TED-Ed 2017)

Lalu di *frame* selanjutnya pada Gambar 14, menceritakan ketika Pierre meninggal karena kecelakaan dan *background* musik hanya tinggal suara piano yang makin mengecil dan memberikan kesan suram.

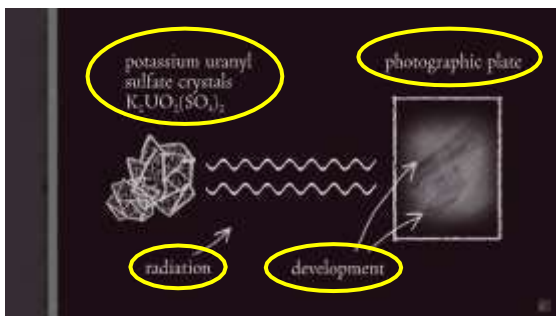
Di sini *background* musik sesuai dengan alur cerita serta *mood* yang ingin disampaikan pada setiap *frame*. *Background* musik merupakan salah satu aspek krusial yang dapat membangun koneksi emosi dengan penonton. Oleh karena itu butuh pertimbangan yang matang ketika memilih *background* musik untuk sebuah video *motion graphic* serta bagaimana mengedit dan menyesuaikannya dengan *scene*.

Pada *motion graphic* "The genius of Marie Curie" jarang sekali digunakan *sound effect* yang menonjol. Suara *background* musik benar-benar mendominasi dan terus mengiringi alur cerita. Denting-denting piano pada *background* musik dimanfaatkan menjadi penegas atau aksan pada poin yang ingin disampaikan, baik lewat suara narator maupun gambar atau tulisan yang ditampilkan pada layar. Musik juga terkadang meninggi dan merendah, ada instrumen yang menjadi semakin jelas dan ada yang memudar, bergantung dengan *mood* yang ingin disampaikan dan dibangun pada adegan.

### **Emotion**

Pada *motion graphic* "The genius of Marie Curie", kreator memasukkan sedikit tulisan atau tipografi pada video. Informasi mayoritas disampaikan melalui narasi dan animasi. Oleh karena itu penonton lebih mudah *engage* dengan narasi yang disampaikan.





Penggunaan tipografi banyak muncul pada saat kreator mengenalkan nama tokoh, tempat, waktu, istilah, serta nama-nama objek yang sedang dibahas seperti ditemukan pada Gambar 16. Tulisan-tulisan penting yang singkat ini juga membuat atensi penonton akan lebih fokus pada detail gambar dan gerakan yang muncul pada layar.

### SIMPULAN

*Motion graphic* merupakan gabungan dari berbagai bentuk media baik 2D maupun 3D yang diolah dalam satu kesatuan dan biasa digunakan pada film, *bumper*, serta hal lainnya yang dapat menyentuh emosi penonton yang melihatnya. Beberapa prinsip *motion graphic* yang perlu diperhatikan dalam pembuatannya adalah komposisi, *frame*, *flow*, tekstur, *inspiration*, *emotion*, *sound*, dan *transition*. Pada penelitian kali ini, penulis menganalisis mengenai bagaimana pengaplikasian prinsip-prinsip *motion graphic* di video *The genius of Marie Curie* (2017). Metode yang digunakan pada penelitian adalah observasi pada objek dan studi kepustakaan (*literature study*) yang diolah melalui analisis deskriptif.

Video *The genius of Marie Curie* (2017) merupakan salah satu contoh video *motion graphic*. Hal ini ditunjukkan dari perpaduan antara, gambar, animasi, audio, serta aspek lainnya yang ada pada video.

*Motion graphic* berdurasi lima menit lebih empat detik ini menceritakan biografi Marie Curie, seorang ilmuwan perempuan brilian yang sangat berpengaruh di dunia dan apa saja penemuan, pencapaian, serta jasanya bagi dunia ini terutama di bidang sains.

Pengaplikasian prinsip-prinsip *motion graphic* yang dapat ditemukan di sepanjang video. Mulai dari komposisi warna yang digunakan pada *motion graphic* yang memberikan kesan kelam dan tenang. Kemudian juga tekstur yang digunakan pada visual *motion graphic*, sehingga menambah nilai estetika dan membuat pembawaan cerita menjadi lebih santai. Penggunaan *background* musik yang dieksekusi dengan baik ketika membangun emosi penonton dan juga menggambarkan *mood* dan suasana yang sesuai dengan tiap *frame* serta *storytelling* yang seakan-akan menjadi satu dengan narasi, visual, dan *sound* yang digunakan. Berdasarkan analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengaplikasian prinsip-prinsip *motion graphic* oleh Gallagher dan Paldy tercermin pada *motion graphic* "The genius of Marie Curie" dan sejalan dengan prinsip-prinsip tersebut. Hal ini membuat "The genius of Marie Curie" menjadi *motion graphic* yang baik. Pesan yang disampaikan jelas dan dapat menggugah emosi penonton berdasarkan gabungan komposisi, *frame*, *flow*, tekstur, *sound*, dan *transition* yang dipadukan sedemikian rupa dalam *motion graphic* "The Genius of Marie Curie."

## DAFTAR PUSTAKA

- Alatas, S. S. (2020). Perancangan Motion Graphic Iklan Layanan Aplikasi Garuda Kasir sebagai Media Promosi di Sosial Media. *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, 4.
- Fujianto, R. Z., & Antoni, C. (2020). Produksi dan Efektivitas Motion Graphic sebagai Media Promosi Zetizen Batam Pos. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts*, 3.
- Ghose, S. (2017). *The genius of Marie Curie*. TED-Ed.  
[https://www.youtube.com/watch?v=w6JFRi0Qm\\_s](https://www.youtube.com/watch?v=w6JFRi0Qm_s)
- Kuhlthau, C. C. (2002). *Teaching the Library Research Process*. Scarecrow Press, Inc.
- Prajana, A. M. (2019). *Pesan Visual dalam Bumper Program Berita Pagi Indonesia Morning Show NET.TV (Sebuah Kajian bahasa Rupa)*. Universitas Komputer Indonesia.
- Prakasa, A. (2021). *Definisi dan Prinsip Motion Graphic*. <http://komputer-grafis-d3.stekom.ac.id/informasi/baca/Motion-Graphic-Apa-ltu...-Part-2-Definisi-dan-Prinsip-Motion-Graphic/58cb004c78ad7dd27552600c7c1d525e5797cd1d>
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Walmart. (n.d.). *Official Buzz Lightyear to Infinity and Beyond Banner Flag*. <https://www.walmart.com/ip/Official-Buzz-Lightyear-to-Infinity-and-Beyond-Banner-Flag/264479258>