

PERANCANGAN ANIMASI *MOTION GRAPHICS* SEBAGAI MEDIA EDUKASI KULINER TRADISIONAL KHAS KOTA BOGOR

MOTION GRAPHICS ANIMATION AS EDUCATION MEDIA FOR TRADITIONAL CULINARY IN BOGOR

Dwiadi Mishbahush Shuduri¹, Yosa Fiandra², Muhammad Iskandar³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
dwiadims@student.telkomuniversity.ac.id, pichaq@telkomuniversity.ac.id, miskandar@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Makanan tradisional merupakan salah satu warisan kebudayaan, dan kuliner tradisional dapat berpotensi menjadi salah satu aspek pertumbuhan ekonomi di Kota Bogor dalam sektor pariwisata. Penelitian ini dilakukan untuk memberikan edukasi kepada masyarakat tentang makanan tradisional yang ada di Kota Bogor. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dan pengumpulan datanya menggunakan metode observasi, wawancara, dan studi pustaka. Analisis data dilakukan dengan tiga alur yaitu reduksi data, penyajian data, serta menarik kesimpulan dan verifikasi data. Berdasarkan observasi singkat, salah satu penyebab kenapa makanan tradisional mulai tergeser adalah kurangnya pengetahuan tentang makanan tradisional sehingga masyarakat memilih untuk mengonsumsi makanan – makanan seperti makanan cepat saji atau makanan modern lainnya. Oleh sebab itu diperlukan adanya pembuatan *motion graphics* agar masyarakat lebih mengetahui tentang makanan tradisional khususnya di Kota Bogor.

Kata kunci: Animasi *motion graphics*, Kebudayaan lokal, Kota Bogor, Makanan tradisional,

Abstract: Traditional cuisine is one of the cultural heritage. And traditional culinary can be potential aspect to economic growth in Bogor especially in tourism sector. This research aim to document and educate people about traditional cuisine from Bogor. This research was used descriptive qualitative research methods with study of literature, observation, and interviews. And research data analyzed using three act such as data reduction, data display and conclusion drawing. Based on short observation, one of the reason why traditional cuisine are shifted is because a lack of knowledge, so the community in Bogor rather chose another fast-food or any modern cuisine. Therefore, the making of motion graphics animation as education media for traditional cuisine in Bogor has to be made as one of the solution for people to acknowledge more about Bogor's traditional cuisine.

Keywords : Bogor, Local Culture, Motion Graphics Animation, Traditional Cuisine

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kota Bogor adalah sebuah kota yang terletak di provinsi Jawa Barat. Kota ini mendapatkan julukan “kota hujan” karena memiliki curah hujan yang sangat tinggi walaupun pada musim panas. Secara jumlah penduduk, Bogor menempati kota terbesar ke-18 yang ada di Indonesia. Sejak jaman kolonisasi Belanda, Kota Bogor mempunyai peran penting dalam aspek ekonomi, penelitian, kebudayaan dan pusat wisata. Kota Bogor memiliki Istana Kepresidenan dan Kebun Raya Bogor sebagai salah satu pusat penelitian tanaman tertua dan terbesar di dunia.

Menurut Bima Arya selaku Walikota Bogor, pertumbuhan ekonomi di Kota Bogor cukup besar, dengan angka 5,65% dan lebih besar dari pertumbuhan ekonomi di Jawa Barat (5,45%) dan nasional (5,31%). Beberapa sektor penggerak ekonomi Kota Bogor diantaranya adalah industri dan pariwisata. Potensi terbesar dimiliki oleh sektor wisata kuliner dengan pertumbuhan tempat makan yang bertambah 300% selama dua tahun terakhir, yang awalnya 1% menjadi 12%. (Dinas Komunikasi dan Informasi Kota Bogor, 2023)

(Gunawan, Dewi, & Mulyawati, 2016) dalam penelitiannya menyebut klasifikasi wisata kuliner di Kota Bogor masih didominasi oleh kuliner modern, ini membuat kuliner tradisional semakin tersisihkan. Padahal dengan potensi ekonomi dalam sektor wisata yang sangat melesat di Kota Bogor ini, bisa dijadikan kesempatan yang baik untuk ikut mempromosikan kuliner tradisional yang ada di Kota Bogor.

(Winarno, 1993) dari (Erijanto & Fibrianto, 2018) Makanan tradisional adalah makanan yang diwariskan secara turun temurun, membudaya dan sangat pekat dengan tradisi di suatu wilayah di Indonesia. Pada umumnya, makanan tradisional di Indonesia sangat beragam sesuai dengan pembagian wilayahnya dan suku bangsa yang ada di Indonesia. Karena, makanan tradisional adalah makanan yang dikonsumsi oleh golongan etnik dan wilayah yang spesifik, dibuat berdasarkan resep yang diwariskan secara turun menurun dan menggunakan bahan baku yang ada di wilayah setempat sehingga sesuai dengan lidah dan selera setiap masyarakatnya (Hadisantoso, 1993). Oleh karena itu cita rasa masakan tradisional di Indonesia sangat beragam.

Di Kota Bogor, daya tarik wisatawan salah satunya adalah wisata kuliner, karena Kota Bogor memiliki banyak sekali jenis makanan yang ada mulai dari makanan tradisional hingga beragam jenis makanan mancanegara yang juga ikut serta dalam membantu perkembangan ekonomi masyarakat di Kota Bogor.

Dari permasalahan yang ada, penulis telah menentukan untuk membuat animasi *motion*

graphics sebagai media yang efektif untuk memberikan edukasi makanan tradisional Kota Bogor. Menurut (Jason, 2002) ketertarikan konsumen terhadap konten visual bukan hanya persoalan preferensi, melainkan memberikan kemudahan dan manusia dapat memproses informasi lebih cepat. Penggambaran yang tepat dapat lebih jauh dari sekedar penceritaan dengan visual, visual dapat memberikan perasaan emosional, membawakan memori, dan membuat konsumen bertindak berbeda.

Sebagai perancang, penulis harus menerapkan kaidah-kaidah teori tentang perancangan animasi *motion graphics*, mulai dari perancangan konsep aset hingga pembuatan kebutuhan visual dan memperhatikan prinsip-prinsip visual dalam perancangannya. Agar remaja Kota Bogor dengan rentang usia 13-25 tahun dapat menyerap informasi tentang kuliner makanan tradisional Kota Bogor.

LANDASAN TEORI

Kota Bogor

Kota Bogor adalah kota kuno yang bernama pakuan, dahulu Kota Bogor adalah ibukota pemerintahan Kerajaan pajajaran, dan oleh prabu siliwangi dinobatkan menjadi pusat pemerintahan pada 3 juni 1482. Yang kemudian hari penobatannya dijadikan sebagai hari jadi Kota Bogor.

Pada masa kolonialisme Belanda, Kota Bogor memiliki peranan yang sangat penting karena pernah diduduki sebagai ibukota pemerintahan hindia-belanda pada tahun 1780. Kota Bogor dibentuk dengan tujuan untuk penguasaan perkebunan dan berkembang setelah era Daendels.

Salah satu peninggalan Kota Bogor adalah *vila Buitenzorg* yang dibangun oleh Gubernur Jenderal GW Baron Van Imhoff menjadi kantor resmi Gubernur Jenderal VOC dan Hindia-Belanda, dan pada akhirnya dijadikan Istana Kepresidenan RI. Istana Bogor dikelilingi oleh Kebun Raya dengan luas 87 Ha dan hingga saat ini masih menjadi kebun raya terbesar di asia tenggara dan merupakan peninggalan bersejarah Kota Bogor. (Tohjiwa, Soetomo, Sjahbana, & Purwanto, 2010)

Geografis Kota Bogor

Berdasarkan website resmi kota bogor (Dinas Komunikasi dan Informasi Kota Bogor), secara geografis, Kota Bogor terletak di antara 106' 48' BT dan 6' 26' LS. Kota Bogor terletak di kaki gunung salak, dengan ketinggian rata-rata minimum 190 m dan 330 m diatas permukaan laut. Kondisi iklim Kota Bogor memiliki suhu rata-rata tiap bulannya 26o C dengan suhu terendah 21,8o C dan suhu tertinggi 30,4o C. Kota Bogor memiliki curah hujan rata-rata setiap tahunnya sekitar

3500 - 4000mm, dengan curah hujan terbesar di bulan desember sampai januari. Karena inilah Kota Bogor dijuluki sebagai kota hujan.

Ikon Kota Bogor

Kota Bogor memiliki dua ikon *landmark* yang menjadi ciri khas kebanggaan masyarakat Kota Bogor. Dan dua ikon ini sangat melekat dengan masyarakat Kota Bogor. Yaitu Tugu Kujang dan *Lawang Salapan* yang terletak bersebelahan.

Tugu Kujang dan *Lawang Salapan* adalah ikon yang dibuat karena kebudayaan masyarakat sunda kuno yang sudah ada sejak Kerajaan pajajaran. *Lawang Salapan* atau lengkapnya *Tepas Salapan Lawang Dasakerta* adalah sebuah teras dan pilar-pilar yang membentuk 9 pintu. *Salapan lawang* adalah simbol filosofi utama Pakuan Pajajaran '*Silih Asih, Silih Asah, Silih Asuh.*' yang didasari oleh 9 acuan kesejahteraan menurut keyakinan sunda kuno diantaranya adalah kedamaian, persahabatan, keindahan, kesatuan, kesantunan, ketertiban, kenyamanan, keramahan, dan keselamatan. Dan pada puncaknya tertulis semboyan Kota Bogor '*Di nu kiwari ngancik nu bihari, seja ayeuna sampeureun jaga.*' yang mensyaratkan arti 'Segala hal dimasa ini adalah pusaka masa silam, dan ikhtiar hari ini adalah untuk masa depan.'" (Dinas Komunikasi dan Informasi Kota Bogor, 2016)

Makanan Tradisional

(Adiasih & Brahmana, 2015) mengutip dari buku yang berjudul *Makanan Tradisional, Status Gizi, dan Produktivitas Kerja* (Sastroamidjojo, 1995) Makanan tradisional adalah makanan umum yang biasa dikonsumsi oleh suatu kelompok masyarakat tertentu yang sudah ada selama beberapa generasi, yang menyesuaikan dengan selera masyarakat, tidak bertentangan dengan keyakinan agama suatu masyarakat tertentu, dan dibuat dengan bahan-bahan makanan yang tersedia di daerah lokal. Dengan definisi yang telah dijelaskan, itulah kenapa makanan tradisional di Indonesia memiliki keberagaman yang luas dan berbeda – beda di setiap daerahnya, makanan tradisional menjadi salah satu identitas dari suatu kelompok masyarakat. Dari Indonesia bagian barat hingga Indonesia bagian timur, ada banyak sekali jumlahnya dengan bentuk penampilan dan cita rasa yang berbeda-beda juga.

Oleh karena itu menurut (Harsana & Triwidayati, 2020) berdasarkan keputusan lokakarya revitalisasi Pusat Kajian Makanan Tradisional pada tahun 2003 di Yogyakarta, makanan memiliki Batasan definisi yaitu makanan tradisional adalah makanan yang dibuat dengan bahan yang dihasilkan oleh daerah setempat kemudian diolah dengan cara dan teknologi masyarakat setempat, tampak produk, cita rasa dan aromanya sesuai dengan masyarakat setempat.

Jenis-Jenis Makanan Tradisional di Indonesia

Makanan tradisional di Indonesia memiliki banyak keberagaman dan dapat dikategorikan berdasarkan proses pembuatannya atau bahan dasar yang digunakan, makanan tradisional di bagi menjadi 9 jenis. (Harmayani, Santoso, & Gardjito, 2019) yaitu: Makanan tradisional kelompok fermentasi, Makanan tradisioanal yang memiliki rasa segar, Minuman tradisional berbahan dasar rempah, Minuman tradisional berbahan dasar non-rempah, Minuman tradisional yang memiliki khasiat, Makanan tradisional untuk tradisi keagamaan tertentu, Makanan tradisional upacara, Makanan tradisional untuk perjamuan, dan Makanan tradisional yang tidak termasuk kategori tersebut.

Animasi 2D

Animasi merupakan media ekspresi audio-visual yang sangat efektif menggabungkan gambar bergerak dan suara untuk menyampaikan sebuah pesan cerita dan ide. Animasi dibuat dengan menggunakan ilusi sinematik yang tidak nyata menjadi nyata dan membawa penonton seakan-akan berada di dalam dunia yang baru. (Selby, 2013)

Animator Disney Ollie Johnston dan Frank Thomas menjelaskan dalam bukunya "The Illusion of Life: Disney Animation" (Johnston & Thomas, 1981) terdapat 12 prinsip dalam animasi, yaitu: *Squash and Stretch*, *Anticipation*, *Staging*, *Straight Ahead Action and Pose to Pose*, *Follow Through and Overlapping Action*, *Slow In and Slow Out*, *Arcs*, *Secondary Action*, *Timing*, *Exaggeration*, *Solid Drawing*, dan *Appeal*.

Design Graphics

Design graphics dapat didefinisikan sebagai aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan komersil. Contoh aplikasinya dapat meliputi iklan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual, lingkungan grafis, desain informasi, dan publikasi. (Suyanto, 2004). Elemen-elemen pada *design graphics* meliputi Titik, Garis, Bentuk/Rupa, Ruang, dan Warna (Widya & Darmawan, 2016)

Motion Graphics

Motion graphics berasal dari bahasa inggris terdiri dari dua kata yaitu "*motion*" yang berarti gerak, dan "*graphics*" yang berarti citra. Bila diartikan secara harfiah, *Motion graphics* diartikan sebagai gambar atau citra yang bergerak. *Motion graphics* adalah penggabungan dari *Design Graphics* dengan menggunakan teknik animasi. (Wicaksono, 2017)

Yang membedakan film animasi secara umum dengan *Motion graphics* adalah tujuan pembuatan. Film animasi secara umum dibuat dengan maksud untuk menghibur audiens, dan

mungkin untuk menyampaikan pesan atau ide. Tetapi secara implisit dimaksudkan untuk memuaskan pengalaman dalam segi visual. di sisi lain *Motion graphics* dibuat dengan alat dan metode yang sama, bisa dimaksudkan untuk menghibur audiens namun sangat mengutamakan dapat menjadi media yang informatif. Dan animasi secara umum adalah produk terusan dari disiplin ilustrasi, sementara *motion graphics* datang dari *design graphics* dan dimaksudkan untuk menyampaikan pesan dibandingkan ikatan emosional. (Crooke & Beare, 2015)

Media Motion Graphics

Motion graphics di era modern dapat dijumpai diberbagai media umum mulai dari telepon genggam, komputer hingga media komersil seperti televisi dan papan iklan. Pada awalnya *motion graphics* hanya berbentuk tulisan-tulisan bergerak namun seiring berkembangnya teknologi *motion graphics* dapat berbentuk tulisan, gambar, atau simbol yang bergerak secara bersamaan didalam satu *frame*. Media *motion graphics* tersebut meliputi: Televisi, Film, Papan iklan digital, Situs internet, Permainan video, Perangkat genggam.

Prinsip Visual dalam Motion Graphics

Dijelaskan dalam buku "*Exploring Motion graphics*" (Gallagher & Paldy, 2007). Prinsip visual digunakan pada setiap produk desain untuk mengarahkan audiens pada suatu pesan dan membantu memahami informasi penting yang ingin disampaikan. Perbedaan indikasi visual menjadi pembeda antara informasi primer dan informasi pendukung lainnya. Melalui elemen visual ini akan ditampilkan informasi yang lebih menonjol dan bagaimana informasi tersebut disajikan.

Prinsip-prinsip visual adalah hasil dari penelitian dan Analisa bertahun-tahun terhadap kebiasaan manusia. Walaupun sifatnya tidak harus diikuti, tapi apabila dimengerti dan di aplikasikan bersamaan dengan penggayaan visual yang baik, akan menghasilkan komposisi yang kuat dan komunikatif yang dapat menghibur dan memberikan informasi yang baik kepada audiens. Prinsip visual dalam *Motion graphics* diantaranya adalah: Komposisi, *Frame*, *Flow*, Transisi, Tekstur, *Sound*, Emosi, dan Inspirasi. (Gallagher & Paldy, 2007)

Tahapan Produksi

Ketika berbicara perancangan karya *motion graphics*, baik dilakukan secara mandiri atau bagian dari sebuah tim, terdapat urutan pengerjaan yang harus dilakukan untuk mendapatkan hasil yang efektif. Urutan pengerjaan tersebut diketahui juga dengan tahapan produksi. Yang terdiri dari kumpulan langkah yang harus dilakukan secara berurutan dari satu sebelum melanjut kepada langkah selanjutnya. Secara praktis, dalam sebuah tim terkadang satu orang mengerjakan lebih dari satu tahapan atau lingkup bidang. Dalam pengerjaan mandiri, semua tahapan dilakukan

sendiri. Terlepas dari berapa orang yang terlibat, prosesnya tetap sama. (Crooke & Beare, 2015)

Pra-Produksi

Pengerjaan yang dilakukan sebelum proses perancangan dimulai, untuk mengetahui segala kebutuhan yang akan dilibatkan. Berisikan *concept design*, *storyboard*, dan konsep visual. (Crooke & Beare, 2015)

Produksi

Pekerjaan yang dilakukan dalam tahap produksi bervariasi menyesuaikan jenis proyeknya. Beberapa langkah produksi sama dengan yang lain dan terdapat tahap spesifik.

Tahap awal dapat melibatkan pengambilan video, sehingga terdapat kelompok dalam produksi video mulai dari peraga kamera, peraga suara dan pencahayaan. *Creative director* harus terlibat untuk mengambil referensi dan memantau proses produksi video. Pembuatan aset harus dibuat baik dalam bentuk fisik, fotografi, atau digital.

Jika proyek menyertakan elemen CGI (*Computer-Generated Imagery*) diperlukan peran *modeler*, *rigger*, *texture artist*, dan *animator* untuk melakukan pekerjaannya. Bekerja dibawah pantauan *creative director* dan/atau *visual effect coordinator* untuk memastikan aset-aset yang dibutuhkan dibuat. (Crooke & Beare, 2015)

Pasca-Produksi

Setelah semua aset-aset telah dibuat. Setiap elemen dikumpulkan dan diolah untuk memudahkan penggunaannya. Lalu *editor* melakukan penyuntingan setiap *footage* video, dan ketika semua *footage* telah disunting *compositor* menyatukan semua elemen secara bersamaan.

Proses ini menyesuaikan semua elemen disusun satu sama lain, memanfaatkan *masking* dan memastikan semua *image* memberikan impresi masing-masing. Proses ini melibatkan kemampuan teknik animasi yang terpisah dari tahapan produksi untuk menghasilkan hasil yang diinginkan.

Setelah karya selesai, karya diperiksa ulang untuk mencari celah-celah kesalahan agar dapat diperbaiki secara mengulang. Setelah diperiksa berkali-kali sampai selesai, karya di *render* sesuai *format* yang diinginkan. (Crooke & Beare, 2015)

DATA DAN ANALISIS DATA

Metode Perancangan

Perancangan ini akan menggunakan metode penelitian *mixed-method*. Data penelitian

dikumpulkan dengan triangulasi (gabungan) dari studi pustaka, observasi, kuesioner dan wawancara.

Data Khalayak Sasaran

Khalayak Sasar yang dituju dalam penelitian ini adalah masyarakat Kota Bogor khususnya anak dan remaja dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan rentang usia 13- 2 tahun. Yang berprofesi pelajar dan mahasiswa

Data Hasil Observasi

			
			

Hasil Analisis :

Kota Bogor memiliki makanan tradisional yang cukup banyak dan dapat mudah dijumpai tersebar diseluruh Kota Bogor. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis di beberapa titik pusat kuliner yang ada di Kota Bogor. Yaitu salah satunya di sekitar Jl. Jendral Sudirman dan Surya Kencana. Dan dari hasil observasi di beberapa kedai yang tersebar, kuliner makan tradisional yang dijumpai diantaranya adalah asinan Bogor, congkring, laksa Bogor, ngo hiang babi, soto mi Bogor, toge goreng, dan es pala.

Data Hasil Wawancara

Narasumber 1	Narasumber 2	Narasumber 3
--------------	--------------	--------------

Ibu hj. omah sudah berjualan toge goreng selama 20 tahun meneruskan tempat milik orang tuanya yang sudah berjalan sejak tahun 70an. Selama 20 tahun berjualan, beliau mengaku banyak orang yang datang dari jauh hanya untuk makan toge goreng, beliau mengatakan ada banyak orang dari luar Kota Bogor bahkan dari kota-kota seperti Surabaya, madura, dan bali sekalipun. Ibu hj. omah tidak merasakan ada persaingan dengan adanya makanan <i>Fastfood</i> karena menurut beliau, semua orang punya preferensi tertentu dalam menentukan makanannya. “Yang suka <i>fastfood</i> banyak, tapi yang suka makanan tradisional juga banyak”	Ibu mariani seorang warga kota depok yang memang sangat menyukai toge goreng dan memang sering datang ke bogor untuk makan toge goreng. Ibu mariani sangat suka makanan tradisional, tapi beliau mengatakan tidak pilih – pilih dan tidak mau ketinggalan zaman untuk tetap mengetahui dan merasakan makanan non-tradisional yang ada sekarang. Namun menurutnya, untuk orang seusia beliau yang lebih terbiasa dengan rasa makananan tradisional, beliau lebih menyukai makanan tradisional.	Pak gito adalah warga Kota Bogor yang memang sudah sangat lama tinggal di bogor jadi beliau familiar dengan toge goreng dan beberapa makanan tradisional Kota Bogor lainnya. Pak gito mengatakan jika dibandingkan dengan makanan non-tradisional, beliau lebih pilih makanan tradisional karena menurut beliau dapat membantu UMKM kecil yang ada di Kota Bogor, kalau makanan tradisional biasanya berada di dalam mall atau pusat perbelanjaan modern, dan begitu juga pak gito lebih menyukai cita rasa makanan tradisional.
Kesimpulan: Makanan tradisional Kota Bogor ternyata masih banyak diketahui dan diminati oleh orang-orang bahkan dari kota-kota yang bahkan jauh dari Kota Bogor sekalipun. Banyak orang yang berdatangan dari beberapa kota di daerah pulau jawa untuk merasakan toge goreng dan makanan tradisional Kota Bogor yang lainnya. Namun ditemukan orang-orang yang menyukai makanan tradisional didominasi oleh orang-orang dengan usia 40 tahun keatas karena lebih terbiasa dengan cita rasa makanan tradisional.		

Analisis Hasil Kuesioner

Analisis Hasil Kuesioner
Dari data hasil kuesioner yang diperoleh, banyaknya responden yang didapatkan adalah 70 responden. Dari 70 responden ini 24 diantaranya berusia 13-25 dengan 17 responden berprofesi sebagai pelajar atau mahasiswa. Responden ditanyakan mengenai ketertarikannya terhadap makanan tradisional yang ada di Kota Bogor dan apakah responden mengetahui tentang media <i>motion graphics</i> serta frekuensi responden menjumpai media <i>motion graphics</i> yang menjelaskan tentang makanan tradisional yang ada di Kota Bogor.

Analisis Karya Sejenis

	 Protokol J3K untuk makan nyAMAN bareng GoFood	 The Science of Tea Pairing oleh Unilever Food Solution	 Kensington Market oleh Polyester Studio
Jenis	Kampanye Brand	Infografis	Infografis
Durasi	00:30 Detik	01:48 Detik	00:47 Detik
Deskripsi Karya	Dengan kampanye, Protokol J3K gojek mengklaim mampu membantu masyarakat dalam kehidupan sehari-hari di kala pandemi	Dalam video ini, Unilever memberikan edukasi tentang rasa dan aroma secangkir teh dapat mempengaruhi pengalaman makan yang berbeda.	Video Campaign yang berisikan Kensington market saat pandemi dan pengingat untuk tetap mematuhi protokol Kesehatan saat di Kensington market
Analisis Karya Sejenis			
Warna	Warna yang digunakan adalah	Warna yang digunakan ada	Penggunaan warna pada background dan ilustrasi

	warna warna simpel yang tidak terlalu bermain dengan gradasi warna. Dan penggunaan warnanya pun tidak banyak cenderung hanya menggunakan beberapa kombinasi warna.	banyak jenisnya menjadi terlihat lebih berwarna dan kontras.	sangat berbeda. Warna pada background lebih pucat jika dibandingkan dengan warna pada ilustrasinya.
Penggayaa n	Ilustrasi menggunakan vector dengan pengayaan yang minimalis sehingga ilustrasinya dibuat tidak detail.	Ilustrasi menggunakan vector namun setiap ilustrasinya dibuat detail sehingga secara komposisi ilustrasi menjadi titik berat pada video ini.	Ilustrasi di video ini cukup unik, ilustrasi menggunakan teknik <i>hand-drawn</i> yang diletakan diatas videografi yang diambil menggunakan kamera
Komposisi	Layout pada video ini sangat simpel dengan komposisi yang cenderung simetris.	Layout pada video ini baik dan nyaman untuk dilihat.	Layout bukan menjadi titik berat pada video ini, karena layout objek dan ilustrasi mengikuti dengan videografi yang ada di dalamnya.
Voice Over	Menggunakan bahasa sehari-hari dan narasi yang humoris dengan maksud agar lebih mudah diterima di masyarakat luas dan membuat videonya	Menggunakan bahasa inggris baku dengan penjelasan yang mudah dimengerti	Menggunakan bahasa inggris baku dan diberi intonasi yang menyenangkan untuk menyesuaikan tema video.

	terkesan tidak terlalu berat untuk di tonton.		
<i>Sound Effects</i>	Menggunakan sedikit sound effects, hanya digunakan untuk beberapa interaksi objek.	Menggunakan sedikit sound effects, hanya digunakan untuk beberapa interaksi objek dan suara untuk transisi.	-
Musik Latar	Menggunakan musik latar yang terbilang sedikit serius dan intens	Musik latar menggunakan musik santai dan volume suaranya kecil hanya digunakan sebagai pelengkap saja.	Menggunakan musik latar jazz yang menyenangkan agar senada dengan tema videonya.

4.1 KONSEP PERANCANGAN

Konsep Pesan

Perancangan karya ini ditujukan untuk menjadi media edukasi tentang kuliner khas tradisional yang ada di Indonesia khususnya Kota Bogor. Informasi yang telah dicakup akan disajikan dengan media animasi *motion graphics* yang menyenangkan dan secara visual menarik, didukung juga dengan narasi audio untuk menyampaikan informasinya. Dasar konsep dari perancangan *motion graphics* ini adalah dengan memberikan panduan tentang kuliner tradisional khas Kota Bogor. Mulai dari jenis – jenis makanannya dan bahan-bahannya

Konsep Kreatif

Karya *motion graphics* edukasi makanan tradisional di Kota Bogor ini akan diberi judul “Kembara rasa” yang berarti perjalanan dalam mencari rasa. Rasa yang dimaksud adalah cita rasa atau kuliner tradisional.

Karya yang dihasilkan adalah video *motion graphics* dengan konsep animasi sinematik

dengan informasi yang akan disampaikan dengan karakter dan teks yang didukung oleh narasi. Informasi akan disampaikan dengan cara yang lugas dan tidak bertele-tele. Dengan kombinasi visual dan audio sebagai cara utama dalam penyampaian informasi.

Proses pengerjaan mulai dari pembuatan outline cerita, perancangan asset, pembuatan storyboard dan pembuatan animasi *motion graphics* sebagai hasil akhirnya.

Konsep Media

Pada perancangan video edukasi makanan tradisional Kota Bogor yang berjudul “Kembarasa” ini menggunakan media informatif *motion graphics*. Video ini akan menggunakan format mp4 *landscape* yang umum digunakan di perangkat gawai yang tersedia saat ini dan format standar layanan penyiaran video seperti youtube. Proses pembuatan video “Kembara rasa” dibuat dengan bantuan perangkat lunak *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator* dan *Blender3D* untuk pembuatan aset visual dan *Adobe After Effect* untuk menggabungkan hasil akhir dari animasinya.

Konsep Visual

Perancangan animate untuk kebutuhan pembuatan *motion graphics* yang berjudul ‘Kembara Rasa’ menggunakan aset yang telah dirancang sebelumnya yang meliputi storyline, naskah, storyboard, dan aset visual (Karakter, Objek, dan Environment). Perancangan aset dengan acuan hasil observasi lalu dibuat sketsanya menggunakan aplikasi pengolah gambar digital *Adobe Photoshop*.

Perancangan Naskah dan Storyboard

Storyline dalam karya ini dibagi menjadi tiga *sequence*, terdiri dari *sequence* pertama yang berisi informasi singkat tentang kota bogor. Lalu *sequence* kedua berisi informasi umum tentang makanan tradisional di kota bogor, dan terakhir *sequence* ketiga berisi informasi setiap makanan tradisional di kota bogor. Setelah penyusunan konsep awal lalu konsep yang sudah dibuat ditulis kedalam sebuah naskah, ditulis menggunakan bahasa baku dan sesuai dengan target audiens.

Informasi yang telah dimuat didalam naskah dirancang ulang dalam panduan visual. Alur naskah dibuat menjadi rangkaian gambar dengan keterangan visual untuk memudahkan proses peng-animasian.

Proses Pembuatan Aset Visual Logo dan Sketsa Objek Utama dengan Adobe Photoshop

Aset visual berupa logo dan objek utama yaitu makanan tradisional mulai dari sketsa hingga finalisasi *guidenya* dibuat di *adobe photoshop*. Logo dirancang menggunakan dengan membuat tiga rancangan dan menentukan satu yang akan di finalisasi.

Proses Pembuatan Aset Visual 3 Dimensi dengan Acuan Sketsa Visual Menggunakan Blender 3D

Untuk objek utama makanan tradisional dibuat dari panduan foto yang sudah dipotret menggunakan kamera lalu dibuat kedalam bentuk gambar sketsa dan difinalisasi warnanya agar bisa menjadi guide untuk perancangan selanjutnya. Aset makanan tradisional diolah menjadi bentuk 3 dimensi dengan menggunakan *Blender 3D*. Objek dibuat dengan bentuk 3 dimensi tetapi dengan *shading* 2 dimensi. Setelah aset disiapkan, semua aset ditempatkan di dalam layout latar yang sudah dibuat. Lalu merancang susunan peletakan pencahayaan dan sudut pengambilan gambar untuk proses membuat animasi.

Proses Pembuatan Animasi *Bumper* dan Karakter dengan *Adobe After Effects*

Animasi pada bumper menggunakan teknik *trim paths*, dengan membuat ulang bentuk huruf dari gambar sketsa yang sudah ada sebelumnya, lalu menggunakan *trim paths* untuk memberikan efek tulisan berbentuk garis yang perlahan muncul. Dan animasi simpel untuk mengubah ukuran dan posisi objek.

Animasi karakter untuk pelengkap penjelasan teks. Animasi karakter meliputi animasi kecil seperti kedipan mata, lambaian tangan dan gerakan kecil kepala. Animasi dilakukan dengan membuat gerakan-gerakan pada keyframe dengan gerakan rotasi atau perpindahan posisi.

Proses Pembuatan Animasi Utama dengan *Blender 3D*

Secara garis besar, animasinya cukup sederhana karna hanya mengandalkan sinematik dari pergerakan kamera, dengan sedikit animasi pendukung untuk membuat dinamika dalam *scene* agar terlihat lebih menarik.

Perancangan animasi pergerakan pada kamera untuk memberikan efek sinematik untuk menyajikan informasi mengenai objek makanan tradisional. Pergerakan kamera dibuat dengan pergerakan yang perlahan dan jelas untuk membuat *highlight* objek makanan tradisional. Dan juga beberapa proses dari pembuatan makanan tradisional yang ada. Dengan beberapa jenis pergerakan kamera yang berbeda agar audiens tidak cepat bosan dengan karyanya. Animasi juga diberikan prinsip *Ease-In and Ease-Out* diantara setiap *keyframenya* untuk memperkuat efek sinematiknya.

Pada tahap akhir merancang animasi pendukung yang terdiri dari beberapa gerakan tangan seperti gerakan memotong menggunakan pisau, gerakan menaruh mangkok, gerakan menusuk menggunakan garpu dan gerakan melepaskan daging dari tusukan sate. Semua gerakan buat dengan bantuan *rigging* yang disematkan kepada objek tangan dan lengan, lalu menggerakkan beberapa titik *rigging* yang ada.

Proses *Compositing* Akhir dengan *Adobe After Effects*

Seluruh *footage* animasi disatukan sesuai urutan yang sudah ditentukan oleh *flowchart* yang telah disusun. Dan dilakukan penyesuaian ulang durasi dan kecepatan setiap *footagenya* agar karyanya memiliki alur penyampaian yang baik dan sesuai dengan storyboard dan *voiceover narasi* dan *sound* yang sudah dibuat.

Dan dilakukan penyesuaian terhadap pengambilan gambar dan komposisi setiap *footage* dalam sebuah *framanya*. Dan beberapa penambahan pergerakan seperti *zoom-in* atau *zoom-out* yang belum dibuat sebelumnya.

Penyesuaian terhadap frame dan penambahan gerakan *zoom-in* atau *zoom-out* dengan cara mengubah ukuran setiap *footagenya* dengan perintah *scale* dan menyesuaikan kecepatan dari beberapa *footage* menggunakan perintah *time stretch*. Setiap *footage* dicocokkan kesesuaiannya dan tambahkan gerakan yang sama, terutama beberapa *footage* yang memang hanya mengandalkan pengambilan kamera secara *still*. Setelah itu dilakukan penyesuaian terhadap pencahayaan dan warna dari *setiap footage*. Beberapa *footage* dibuat dalam *scene* yang berbeda sehingga intensitas pencahayaannya berbeda. Komposisi yang sudah rampung kembali di telaah agar semua *footagenya* memiliki kesesuaian secara aspek pencahayaan dan warna, lalu disesuaikan dengan menggunakan efek *lumetri color*. Dengan menyesuaikan temperatur, kecerahan, kontras, ataupun saturasi dari warnanya. tergantung dari setiap kebutuhan *scenanya*.

Proses Sound dan Voiceover

Setelah karya visual telah dibuat, proses terakhir adalah mengisi suara. Suara maupun efek suara ataupun suara latar yang sudah dikumpulkan, disusun dan disatukan dengan audio. Dan *voiceover* yang telah di rekam berdasarkan naskah.

Proses Rendering

Pada tahap terakhir setelah finalisasi karya, karya *motion graphics* siap untuk dirender kedalam video. Tahap *rendering* biasanya proses pengerjaannya sebentar, hanya menentukan *format* video yang dipakai dan lokasi untuk penyimpanannya. Lalu biarkan komputer yang bekerja untuk memproses hasil akhir videonya.

Hasil Perancangan

Setelah melewati rangkaian proses perancangan mulai dari mempersiapkan konsep, tahap pra-produksi, tahap produksi, dan pasca-produksi.

Sequence pertama (Intro dan Bumper)



Sequence kedua (Penjelasan singkat Kota Bogor)



Sequence 3 (Penjelasan setiap makanan tradisional)



KESIMPULAN

Makanan tradisional di kota bogor adalah produk budaya yang terjadi dari perkembangan kota bogor selama ratusan tahun, terjadi akulturasi budaya masyarakat setempat dan dipengaruhi oleh faktor geografis. Karena makanan tradisional adalah salah satu produk kebudayaan yang sudah dibawa selama beberapa generasi secara turun-temurun, seharusnya makanan tradisional harus tetap dilestarikan dan diangkat oleh pemerintah Kota Bogor.

Karena secara data potensinya, wisata kuliner Kota Bogor memiliki potensi yang sangat besar karena Kota Bogor adalah destinasi wisatawan dari daerah sekitar distrik Jabodetabek maupun dari wilayah Indonesia yang lain bahkan dari wisatawan mancanegara. Seharusnya potensi ini dimanfaatkan demi menjaga kebudayaan makanan tradisional yang telah dibawa secara turun-temurun. Dengan era globalisasi seperti sekarang, kebudayaan daerah mudah sekali tergerus oleh arus globalisasi.

Masyarakat juga khususnya anak dan remaja di kota bogor masih kurang pemahaman tentang makanan tradisional yang ada di kota bogor. Karena media informasinya banyak yang hanya sebatas tulisan atau media lainnya yang dinilai kurang menarik bagi anak dan remaja. Atas dasar inilah penulis ingin menghadirkan animasi *motion graphics* sebagai media edukasi budaya makanan tradisional di Kota Bogor. Karena *motion graphics* dinilai menjadi salah satu media yang menarik untuk mengangkat isu ini.

Dengan data yang telah diperoleh penulis melakukan perancangan *motion graphics* yang berjudul "Kembara Rasa" dengan konsep pencarian rasa yang diartikan sebagai pencarian cita rasa makanan tradisional yang ada di Indonesia, khususnya Kota Bogor. Dari ide ini juga dirancang objek animasi dengan memadukan budaya makanan tradisional tapi di persembahkan dengan pengayaan visual yang menyenangkan.

SARAN

Makanan tradisional kota bogor bagaimana pun juga tetap harus dilestarikan dan dijaga selalu. Maka dalam proses penelitiannya, untuk rekan-rekan yang akan meneliti topik yang serupa untuk melakukan penelitian mendalam karena berbicara soal budaya, banyak hal yang dapat digali informasinya agar informasi yang didapatkan layak untuk diteliti. Dengan penelitian ini juga diharapkan masyarakat Indonesia atau khususnya Kota Bogor, dapat lebih menghargai dan melestarikan kebudayaan termasuk kebudayaan makanan tradisional.

Dalam proses penelitiannya, penulis diharapkan dapat lebih memahami teknik merancang

naskah dengan baik, teknik perancangan aset, teknik animasi, dan teknik penyampaian informasi melalui narasi agar pesan yang ingin disampaikan dapat diserap oleh khalayak sasaran yang dituju.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiasih, P., & Brahmana, R. K. (2015). Persepsi Terhadap Makanan Tradisional Jawa Timur: Studi Awal Terhadap Mahasiswa Perguruan Tinggi Swasta di Surabaya. *KINERJA*, 19(2), 112-115.
- Crooke, I., & Beare, P. (2015). *Motion Graphics: Principles and Practices from the Ground Up*. London: Bloomsbury Publishing.
- Dinas Komunikasi dan Informasi Kota Bogor. (2016, Desember 7). *Tepas Salapan Lawang Dasakerta*. Retrieved Desember 30, 2023, from Kotabogor.go.id: https://kotabogor.go.id/index.php/show_post/detail/5581
- Dinas Komunikasi dan Informasi Kota Bogor. (2023, Maret 9). *Pertumbuhan Ekonomi Kota Bogor Diatas Nasional, Bima Arya Apresiasi Kadin*. Retrieved Januari 1, 2024, from Kotabogor.go.id: [https://kotabogor.go.id/index.php/show_post/detail/102265#:~:text=Wali%20Kota%20Bogor%2C%20Bima%20Arya,Dagang%20dan%20Industri%20\(Kadin\)](https://kotabogor.go.id/index.php/show_post/detail/102265#:~:text=Wali%20Kota%20Bogor%2C%20Bima%20Arya,Dagang%20dan%20Industri%20(Kadin))
- Dinas Komunikasi dan Informasi Kota Bogor. (n.d.). *Letak Geografis Kota Bogor*. Retrieved from KotaBogor.go.id: <https://kotabogor.go.id/index.php/page/detail/9/letak-geografis>
- Erijanto, A. C., & Fibrianto, K. (2018, Januari). Variasi Kemasan Terhadap Tingkat Kesukaan dan Pengambilan Keputusan Konsumen pada Pembelian Makanan Tradisional : Kajian Pustaka. *Jurnal Pangan dan Agroindustri*, 6(1 : 91-96), 91.
- Gallagher, R., & Paldy, A. M. (2007). *Exploring Motion Graphics*. New York: Thomson Delmar Learning.
- Gunawan, T., Dewi, I. K., & Mulyawati, L. S. (2016). Identifikasi Wisata Kuliner Kota Bogor. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Perencanaan Wilayah & Kota*, 1, 8. Retrieved from <https://jom.unpak.ac.id/index.php/teknikpwk/article/view/134>
- Hadisantoso. (1993). Makanan Tradisional yang Memiliki Kandungan Gizi dan Keamanan yang Baik. *Pengembangan Pangan Tradisional dalam Rangka Penganekaragaman Pangan*. Jakarta.
- Harmayani, E., Santoso, U., & Gardjito, M. (2019). *Makanan Tradisional Indonesia Seri 1 : Kelompok Makanan Fermentasi dan Makanan yang Populer di Masyarakat*. Yogyakarta: UGM Press.
- Harsana, M., & Triwidayati, M. (2020). Potensi Makanan Tradisional Sebagai Daya Tarik Wisata Kuliner Di D.I Yogyakarta. *Jurnal UMY*. Retrieved from

<https://journal.uny.ac.id/index.php/ptbb/article/download/36472/14853>

- Jason, L. (2002). *Infographic, The Power of Visual Story Telling*. Coulumn Five Media.
- Johnston, O., & Thomas, F. (1981). *Disney Animation: The Illusin of Life*. Abbeville Press.
- Sastroamidjojo, S. (1995). Makanan Tradisional, Status Gizi, dan Produktivitas Kerja. *Widyakarya Nasional Khasiat Makanan Tradisional* (pp. 62-66). Jakarta: Kantor Menteri Negara Urusan Pangan.
- Selby, A. (2013). *Animation*. London: Laurence King Publishing.
- Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan Kombinasi*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Suyanto, M. (2004). *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*. Yogyakarta: Andi.
- Tohjiwa, A. D., Soetomo, S., Sjahbana, J. A., & Purwanto, E. (2010). Kota Bogor dalam Tarik Menarik Kekuatan Lokal dan Regional. *Seminar Nasional Riset Arsitektur dan Perencanaan (SERAP) 1*.
- Wicaksono, Y. B. (2017). *Perancangan Motion Graphic Media Informasi Pondok Pesantren Doaqu*. Semarang: Fakultas Bahasa dan Seni, Seni Rupa, Universitas Negeri Semarang.
- Widya, & Darmawan. (2016). *Pengantar Desain Grafis*. Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Winarno, F. G. (1993). *Pangan Gizi, Teknologi, dan Konsumen*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.