

Analisis Elemen Desain dalam Karya Motion Graphic Pixel Art Berjudul “Timeless Culinary Places”

*Oleh : Matheus Prayogo
Akademi Komunikasi SAE Indonesia
m.prayogo@sae.edu*

Abstrak

Motion graphic adalah seni menghasilkan animasi atau gambar bergerak menggunakan teknologi digital untuk tujuan komersial, seperti iklan, film, video musik, dan produksi televisi. Motion graphic menggabungkan desain grafis, animasi, dan teknologi digital untuk menciptakan visual yang mempunyai daya tarik tersendiri. Dalam Jurnal ini, peneliti akan menganalisis karya motion graphic dengan judul “Timeless Culinary Places” karya Matheus Prayogo. Parameter yang digunakan adalah dari segi basic shape, gaya visual dan teori warna. Hasil dari jurnal ini menjelaskan bahwa karya ini mempunyai kombinasi dari berbagai bentuk dasar sederhana geometri dengan warna dengan wavelength yang bervariasi, namun tidak ada penggunaan wavelength tertinggi seperti merah.

Kata Pengantar

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga jurnal ilmiah berjudul "Analisis Elemen Desain dalam Karya Motion Graphic Pixel Art Berjudul 'Timeless Culinary Places' dengan Tema Cyberpunk" dapat diselesaikan. Jurnal ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam elemen-elemen desain yang terkandung dalam karya motion graphic pixel art berjudul "Timeless Culinary Places," dengan fokus pada representasi tema cyberpunk.

Motion graphic, sebagai cabang desain komunikasi visual, memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan secara dinamis dan menarik. Penggabungan elemen grafis dengan animasi menciptakan karya visual yang menarik. Gaya pixel art, dengan estetika jagged edge-nya, membangkitkan nostalgia dan menawarkan daya tarik visual yang unik. Tema cyberpunk, dengan eksplorasi futuristik tentang teknologi dan masyarakat, memberikan konteks naratif yang kaya.

Melalui metodologi kualitatif, penelitian ini berupaya untuk mengidentifikasi dan menginterpretasikan elemen-elemen desain yang digunakan dalam "Timeless Culinary Places," seperti komposisi, warna, tipografi, dan animasi⁴. Analisis ini juga akan mempertimbangkan bagaimana elemen-elemen tersebut berkontribusi pada

penyampaian tema cyberpunk dan bagaimana mereka berinteraksi untuk menciptakan pengalaman visual yang bermakna bagi penonton. Prinsip dan unsur desain dalam motion graphic penting untuk dianalisis, terutama dalam segi visual seperti kesatuan, keseimbangan, layout, garis dan warna⁴.

Jurnal ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang potensi motion graphic pixel art sebagai media ekspresi kreatif dan komunikasi visual. Selain itu, diharapkan pula dapat menjadi referensi bagi para pelaku industri di bidang kreatif dan peneliti yang tertarik untuk menggali lebih dalam tentang perpaduan antara estetika retro dan tema futuristik dalam konteks desain kontemporer.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam penyelesaian jurnal ini. Semoga jurnal ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu animasi di industri kreatif Indonesia.

Tinjauan Pustaka

a. Motion Graphics

Motion graphic adalah seni menghasilkan animasi atau gambar bergerak menggunakan teknologi digital untuk tujuan komersial, seperti iklan, film, video musik, dan produksi televisi. Motion graphic menggabungkan desain grafis, animasi, dan teknologi digital untuk menciptakan visual yang mempunyai daya tarik tersendiri.

Motion graphic memiliki karakteristik utama, yaitu:

- a. Elemen Desain: Menggabungkan elemen desain seperti tipografi, warna, dan tata letak visual.
- b. Animasi: Memberikan gerakan pada elemen desain untuk menciptakan visual yang dinamis².
- c. Audio Visual: Perpaduan antara media audio dan visual yang menarik perhatian.
- d. Tujuan Komunikasi: Menceritakan sebuah cerita, menyampaikan pesan, atau mengkomunikasikan informasi dengan cara yang lebih menarik³.
- e. Penggunaan Luas: Sering digunakan dalam video promosi, iklan, presentasi, dan media sosial.

Perangkat lunak yang umum digunakan dalam pembuatan motion graphic meliputi Adobe After Effects, Cinema 4D, Maya, dan 3D Studio Max.

b. Elemen Desain

Elemen desain dalam motion graphic adalah dasar-dasar visual yang digunakan untuk menciptakan tampilan yang menarik dan efektif. Elemen-elemen ini meliputi:

- a. Grafis Statis: Gambar, bentuk geometris, ikon, atau teks yang dianimasikan untuk menciptakan efek visual yang menarik.
- b. Tipografi: Pemilihan dan pengaturan jenis huruf untuk menyampaikan pesan tekstual dengan jelas dan menarik.
- c. Warna: Penggunaan warna untuk menciptakan suasana, menarik perhatian, dan memperkuat pesan.
- d. Tata Letak Visual: Penataan elemen-elemen visual dalam ruang untuk menciptakan komposisi yang seimbang dan menarik.
- e. Animasi: Aspek kunci yang memberikan dimensi dinamis pada karya motion graphic melalui pergerakan objek, perubahan warna, transisi, atau efek visual lainnya.

c. Teori Warna

Teori warna adalah pedoman yang digunakan oleh desainer untuk berkomunikasi melalui skema warna. Teori ini adalah dasar dalam desain grafis, terutama untuk branding. Warna memengaruhi pandangan seseorang terhadap suatu objek dan membangkitkan emosi serta persepsi visual.

Ada tiga kategori dasar dalam teori warna:

- a. Lingkaran Warna (*Color Wheel*): Menggolongkan warna menjadi tiga kelompok: primer, sekunder, dan tersier. Sir Isaac Newton pertama kali memperkenalkan diagram lingkaran warna pada tahun 1666.
- b. Skema Warna: Kombinasi beberapa warna yang dipilih dari lingkaran warna untuk tujuan estetika. Skema warna yang umum meliputi monokromatik, analog, komplementer, split komplementer, triadik, persegi, dan persegi panjang (tetradik).
- c. Konteks Warna: Makna warna dapat bervariasi tergantung pada budaya dan kepercayaan, sehingga desainer harus melakukan riset mendalam saat memilih warna agar sesuai dengan konteks dan tujuan yang ingin dicapai.

Pengelompokan Warna

- a. Warna Primer: Merah, kuning, dan biru adalah warna dasar yang tidak dapat dicampur dari warna lain. Warna-warna lain berasal dari variasi ketiga warna ini.

- b. Warna Sekunder: Hijau, oranye, dan ungu dihasilkan dari percampuran warna-warna primer.
- c. Warna Tersier: Campuran warna primer dengan warna sekunder atau sesama warna sekunder. Warna tersier dinamai berdasarkan kedua warna pencampurnya, seperti hijau kebiruan atau merah keunguan.

Brewster menyederhanakan warna menjadi empat kelompok: primer, sekunder, tersier, dan netral. Kelompok warna ini disusun dalam lingkaran warna Brewster yang menjelaskan teori komplementer, split komplementer, triad, dan tetrad. Munsell menyatakan bahwa warna pokok terdiri dari merah, kuning, hijau, biru, dan jingga, sedangkan warna sekundernya terdiri dari jingga, hijau muda, hijau tua, biru tua, serta nila.

d. Basic Shape

Dalam desain grafis, *basic shape* atau bentuk dasar adalah elemen penting yang terbentuk dari garis-garis yang saling berhubungan. Bentuk-bentuk dasar ini memiliki diameter, tinggi, dan lebar yang dapat diukur secara matematis.

Terdapat berbagai jenis *shape* berdasarkan sifatnya:

- Geometris: Bentuk-bentuk yang dapat diukur seperti segitiga, lingkaran, persegi, dan kotak. Bentuk geometris sering digunakan karena memberikan kesan stabil, seimbang, dan formal. Lingkaran, misalnya, melambangkan harmoni atau ketenangan.
- Organik: Bentuk asimetris dan lebih bebas, seperti *blobs*¹. Bentuk natural ukurannya dapat berubah dan berkembang. Bentuk atau bidang natural diambil dari bentuk hewan, tumbuhan, dan manusia yang merupakan makhluk hidup.
- Abstrak: Bentuk yang kasat mata, tidak jelas, dan tidak terdefinisi. Bentuk atau bidang abstrak diambil dari bentuk-bentuk yang ada di alam.
- Figuratif: Contohnya seperti orang yang menunjukkan kesan manusiawi, personal, dan emosional atau hewan yang menunjukkan kesan keganasan, kekuatan, dan keberanian.

Shape atau bentuk memiliki berbagai fungsi dalam desain, antara lain:

- Membangun *point of interest*.
- Menimbulkan perasaan tertentu.
- Menyampaikan pesan.
- Memperkuat penekanan pada tata letak.

d. Cyberpunk

Cyberpunk adalah subgenre fiksi ilmiah yang menggambarkan dunia masa depan distopia yang didominasi oleh teknologi canggih, tetapi dengan kehidupan sosial yang kacau dan ketidaksetaraan. Istilah "cyberpunk" sendiri adalah gabungan dari kata "cyber," yang merujuk pada teknologi dan dunia maya, dan "punk," yang mengacu pada sikap pemberontakan dan anti-kemapanan.

Karakteristik Cyberpunk:

- Teknologi Tinggi yang kontras dengan kondisi sosial ekonomi: Dunia cyberpunk sering digambarkan dengan kemajuan teknologi yang sangat maju, seperti kecerdasan buatan, dunia maya, modifikasi tubuh, dan realitas virtual, tetapi di sisi lain, terdapat kehidupan masyarakat kelas bawah yang terpinggirkan dan kesenjangan sosial yang ekstrem.
- Distopia: Latar belakang cyberpunk umumnya distopia, di mana masyarakat dikendalikan oleh korporasi besar atau pemerintah yang otoriter. Kehidupan bawah tanah dan kehancuran permukaan juga menjadi ciri khas.
- Pemberontakan: Pemberontakan terhadap perusahaan besar dan organisasi yang mapan adalah aspek kunci dari cyberpunk. Karakter utama sering digambarkan sebagai individu yang teralienasi dan berjuang melawan sistem yang tidak adil.
- Visual Khas: Cyberpunk mudah diidentifikasi melalui visual yang didominasi oleh cahaya neon dengan warna ungu-biru-hijau. Latar perkotaan dengan gedung-gedung tinggi yang kontras dengan sudut-sudut kota yang kumuh juga menjadi ciri khas.

Tema yang Dieksplorasi:

Cyberpunk tidak hanya sekadar genre fiksi, tetapi juga mencerminkan kekhawatiran dan kritik terhadap perkembangan teknologi serta dampaknya pada masyarakat. Beberapa tema yang sering dieksplorasi dalam cyberpunk meliputi:

- Alienasi
- Kontrol sosial
- Hilangnya kemanusiaan di tengah kemajuan teknologi
- Pemberontakan terhadap kaum kapitalis
- Industrialisme
- Posthumanisme

e. Pixel Art

Pixel art adalah bentuk seni digital di mana gambar dibuat dan diedit pada tingkat piksel menggunakan perangkat lunak pengeditan grafis. Dalam pixel art, piksel individu berfungsi sebagai blok bangunan yang membentuk gambar, menghasilkan gaya visual yang mirip dengan mosaik atau bordir. Pixel art adalah seni digital di mana setiap piksel ditempatkan dengan sengaja untuk menciptakan sebuah gambar.

Asal Usul: Istilah "pixel art" pertama kali dipublikasikan oleh Robert Flegal dan Adele Goldberg dari Xerox Parc pada tahun 1982. Konsep ini sudah ada sejak tahun 1972. Penggunaan Awal: Pixel art digunakan oleh pengembang karena keterbatasan grafik dan sumber daya komputasi. Kartu grafis pada masa itu tidak dapat membuat banyak piksel dalam sebuah gambar digital, sehingga pengembang harus bekerja dengan setiap piksel secara cermat.

Pixel art identik dengan grafis resolusi rendah dari komputer 8-bit dan 16-bit, mesin arcade, dan konsol video game. Terlepas dari perkembangan teknologi yang membuat kualitas gambar digital semakin halus, pixel art tetap digunakan oleh seniman dan studio game karena beberapa alasan: efisiensi Ukuran file game , Kemudahan dalam pengembangan grafis, daya tarik visual yang unik dan nostalgia

Metodologi

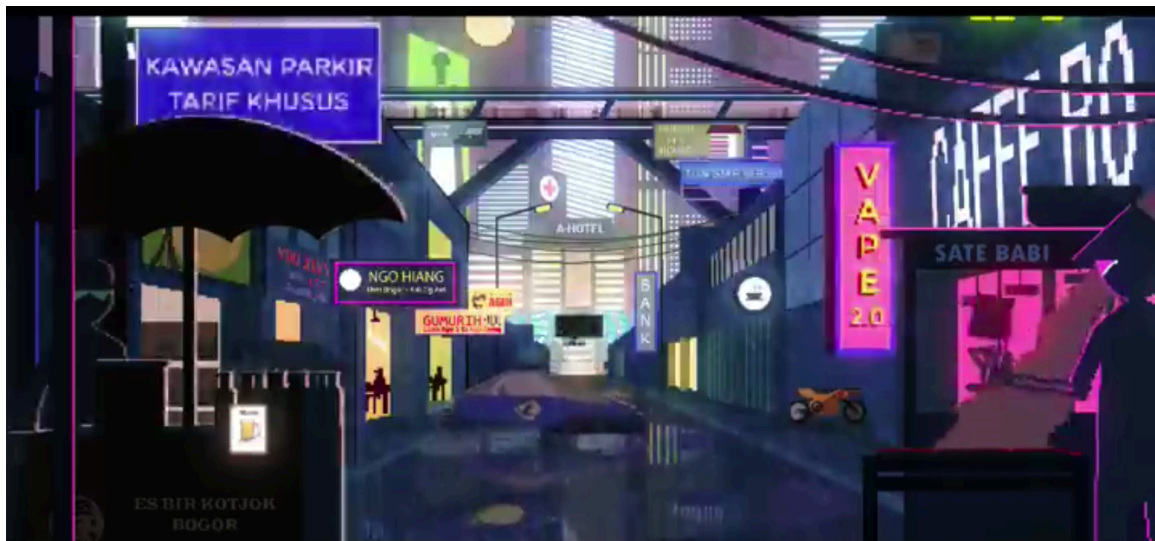
Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dalam jurnal ini karena beberapa alasan, salah satunya adalah memungkinkan peneliti mampu menggali informasi tentang alasan, perspektif, dan motivasi individu terhadap mengapa karya ini dibuat. Metode ini juga memberikan pemahaman mendalam tentang konteks sosial dan budaya dari fenomena yang diteliti. Peneliti dapat memahami bagaimana individu atau kelompok memaknai pengalaman mereka dalam konteks tertentu. Jurnal ini juga tidak hanya menguji hipotesis yang sudah ada tetapi juga berfokus pada pemahaman mendalam terhadap makna sebuah karya.

Hasil dan Pembahasan

Karya Matheus Prayogo (2020) berjudul "Timeless Culinary Places" mengeksplorasi tema Cyberpunk di kawasan pecinan Surya Kencana dan Gang Aut, Bogor. Judul

tersebut merepresentasikan visi tempat kuliner yang berkelanjutan hingga era Cyberpunk di Indonesia, dengan jam operasional hingga malam hari, sebuah kontras dari realitas saat ini dimana di dunia nyata kawasan ini hanya buka sampai sore hari saja. Gaya visual yang digunakan adalah pixel art, yang memberikan pada elemen kesan jagged edge sehingga meningkatkan rasa nostalgia terhadap era game pada tahun 90-an dengan batasan warna yang hanya sampai 8-bit.

Inspirasi karya ini berasal dari seniman pixel art Cyberpunk, Mr.Valenberg, namun Prayogo mengadaptasinya dengan memasukkan elemen-elemen lokal, terutama kuliner khas seperti Ngohiang, Sate Babi, Bir Kotjok, Gumurih, dan Soto Mie Agih. Selain itu, spanduk ikonik "Kawasan Parkir Tarif Khusus" turut dihadirkan sebagai representasi ruang publik yang familiar di daerah tersebut. Pemilihan latar hujan didasari oleh identitas Bogor sebagai kota hujan. Visualisasi perkembangan teknologi tercermin melalui kendaraan umum dan pribadi yang terbang, serta karakter robot yang mengotomatisasi aktivitas kuliner, seperti memasak sate dan menjaga es bir kotjok. Latar belakang gedung tinggi dan jembatan layang dengan tema futuristik ini menunjukkan bahwa perkembangan kota Bogor sudah jauh lebih tinggi dari kehidupan eksisting.



a. Analisis Gaya visual:

Karya *motion graphic* berjudul "Timeless Culinary Places" mengimplementasikan media *2D motion graphic* dengan pendekatan gaya visual *Pixel Art*. Pemilihan gaya visual ini bertujuan untuk membangkitkan nuansa nostalgia permainan video dari era 1990-an. Penggunaan *jagged edge* disetiap elemen desain yang ada memberikan ketidaksempurnaan dalam teknologi yang ada. Kendati demikian, terdapat modifikasi pada beberapa efek visual, khususnya

penambahan efek *glow* pada elemen-elemen yang memancarkan intensitas cahaya tinggi, seperti spanduk restoran dan iluminasi bangunan. Implementasi ini menghasilkan kontras yang signifikan antara area dengan tingkat pencahayaan rendah dan tinggi.

b. Analisis Bentuk Dasar

Analisis mendalam terhadap komposisi visual karya ini mengungkapkan pemanfaatan spektrum luas bentuk dasar, meliputi kategori geometris, organik, figuratif, dan abstrak. Pendekatan ini mengindikasikan strategi desain yang komprehensif, dengan tujuan menciptakan representasi visual yang kaya dan berlapis. Dominasi bentuk geometris teramati pada elemen-elemen utama pembentuk ruang dan objek dalam karya, seperti arsitektur bangunan, struktur spanduk, representasi kendaraan, serta detail gerobak. Kecenderungan ini mengarah pada konstruksi visual yang didasarkan pada prinsip-prinsip keteraturan, presisi, dan matematis. Dominasi dari bentuk dasar geometris menekankan kesan yang ditimbulkan pada subgenre Cyberpunk itu sendiri.

Penggunaan bentuk-bentuk geometris primer, termasuk persegi, kubus, dan segitiga, sebagai fondasi elemen-elemen visual, mengimplikasikan upaya untuk menghadirkan stabilitas dan keteraturan dalam komposisi. Persegi dan kubus, dengan karakteristik sudut yang tegas dan sisi yang sama panjang, sering diasosiasikan dengan kekuatan, soliditas, dan struktur yang kokoh. Pengulangan bentuk-bentuk ini dalam elemen arsitektur dan objek buatan manusia memberikan kesan lingkungan yang terencana dan terkendali. Sementara itu, segitiga, dengan sifatnya yang dinamis dan kemampuan untuk mengarahkan pandangan, dapat digunakan untuk menciptakan ketegangan visual atau menekankan elemen-elemen tertentu dalam komposisi.

Keseimbangan yang dicapai dalam karya ini merupakan hasil dari interaksi antara berbagai bentuk dan elemen visual. Kehadiran bentuk figuratif, khususnya representasi manusia, memberikan dimensi naratif dan kontekstual pada karya bahwa. Figur manusia dalam representasi figuratif memberikan suasana keberadaannya sebuah kehidupan dan aktivitas pada karya, menunjukkan bahwa ruang yang digambarkan dihuni dan dinamis. Interaksi antara figur manusia dan elemen-elemen geometris di sekitarnya menciptakan hubungan spasial dan naratif yang kompleks, memperkaya makna keseluruhan karya. Dalam hal ini memberikan keberagaman entitas yang ada dalam satu frame (benda mati dan benda hidup).

Penerapan bentuk abstrak pada elemen-elemen tertentu, seperti representasi genangan air di permukaan jalan, menghadirkan lapisan interpretasi tambahan. Bentuk abstrak, yang tidak memiliki representasi langsung dari objek atau entitas yang dikenal, memungkinkan penonton untuk terlibat dengan karya pada tingkat yang lebih intuitif dan emosional. Dalam konteks ini, representasi abstrak genangan air dapat berfungsi sebagai metafora untuk refleksi, perubahan, atau ketidakpastian, menambahkan kedalaman psikologis pada karya. Penggunaan bentuk geometris, organik, figuratif, dan abstrak secara strategis berkontribusi pada keseimbangan visual, kedalaman naratif, dan resonansi emosional karya.

c. Analisis Color Palette

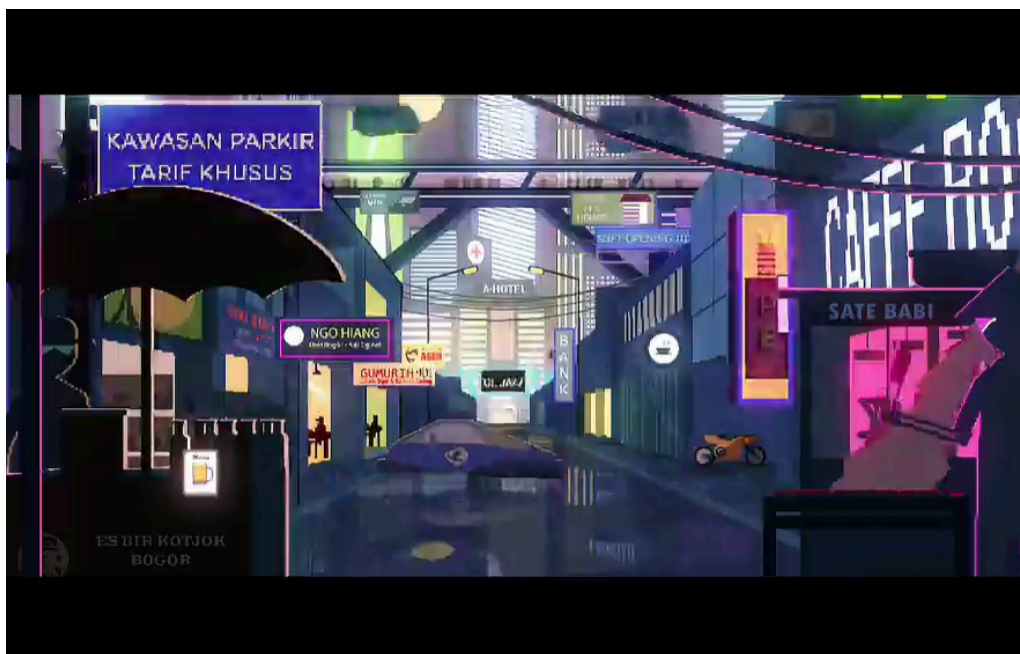


Dalam animasi "Timeless Culinary Places," spektrum warna yang komprehensif diaplikasikan, mencakup hampir seluruh warna primer (biru dan kuning) dan sekunder (hijau, oranye, dan ungu) pada color wheel. Dominasi justru terlihat pada warna tersier, seperti violet dan magenta, sementara vermilion digunakan sebagai aksen pada elemen visual spanduk makanan.

Secara keseluruhan, warna biru tua mendominasi, merepresentasikan suasana malam. Warna-warna lain berfungsi sebagai aksen untuk menciptakan tata cahaya dengan kontras tinggi. Pengaplikasian warna biru tua juga mendukung kesan kedalaman pada foreground, sementara warna-warna primer yang lebih

cerah pada area perkotaan memberikan ilusi jarak dan perspektif udara (aerial perspective).

Dari perspektif teori warna, penggunaan komplementer dan analogus meningkatkan harmoni dan kompleksitas visual. Dominasi warna biru tua sesuai dengan teori psikologi warna, yang mana biru sering diasosiasikan dengan ketenangan dan kedalaman, sesuai dengan suasana malam yang ingin diciptakan. Kontras tinggi antara warna biru tua dan warna-warna primer dan sekunder yang cerah diterapkan selaras dengan prinsip chiaroscuro, bertujuan untuk menekankan perbedaan dramatis antara terang dan gelap untuk menciptakan efek visual yang kuat. Penggunaan perspektif udara memanfaatkan prinsip penurunan saturasi dan perubahan warna untuk mensimulasikan kedalaman dan jarak. Warna-warna gelap juga dapat diasosiasikan dengan tema cyberpunk. Dimana subgenre Cyberpunk sendiri mudah diidentifikasi melalui visual yang didominasi oleh cahaya neon dengan warna ungu-biru-hijau.



Kesimpulan

Karya *"Timeless Culinary Places"* oleh Matheus Prayogo mengeksplorasi imajinasi kawasan kuliner Surya Kencana dan Gang Aut di Bogor dalam konteks sub-genre futuristik Cyberpunk. Dengan menggabungkan gaya visual pixel art bergaya 90-an dan tema lokal khas Indonesia, karya ini menciptakan kontras

antara masa kini dan masa depan, menampilkan lingkungan yang tetap hidup hingga malam dengan teknologi canggih seperti kendaraan terbang dan robot kuliner. Elemen lokal seperti makanan khas dan spanduk parkir khas Bogor dihadirkan untuk menjaga identitas budaya.

Secara visual, karya ini memanfaatkan bentuk dasar geometris, organik, figuratif, dan abstrak secara harmonis. Dominasi bentuk geometris mencerminkan keteraturan dan teknologi, sementara bentuk figuratif dan abstrak menambah kedalaman naratif dan emosional. Palet warna didominasi oleh biru tua, yang menciptakan atmosfer malam dan ketenangan, dipadukan dengan warna tersier dan aksen neon khas Cyberpunk. Kontras warna dan penggunaan perspektif udara memperkuat kesan ruang dan kedalaman visual.

Secara keseluruhan, karya ini bukan hanya menampilkan visualisasi estetis semata, tetapi juga refleksi naratif atas keberlanjutan budaya kearifan lokal Bogor dalam lanskap masa depan. Melalui pendekatan tema cyberpunk, visual, bentuk, dan warna—karya ini berhasil menciptakan representasi realitas alternatif yang nyata, dinamis, dan imajinatif.

Reference List:

Wiranto, Dede. (n.d.). Artbook Pixel Art "Bring Pixel to Life". BANA PIXEL

Wijaya, Yafet, Tanudjaja, Bing Bedjo, & Salamoon, Daniel Kurniawan. (n.d.). Perancangan Buku Panduan Hi-Bit Pixel Art Untuk Remaja Usia 13-17 Tahun. Universitas Kristen Petra

Krasner, Jon S. (2008). Motion Graphic Design, Applied History and Aesthetics. Focal Press, London

Git Kreatif. (n.d.). Kenali 7 Jenis Bentuk pada Desain Grafis dan Cara Menggunakannya. Git Kreatif. Diakses dari <https://gitkreatif.com/blog/kenali-7-jenis-bentuk-pada-desain-grafis-dan-cara-menggunakannya/>

Gu, X., Li, Y., & Wei, Y. (2021, November 29). Visual characteristics and paradoxical aesthetics of Cyberpunk films. In Proceedings of the 2021 3rd International Conference on Literature, Art and Human Development (ICLAHD 2021) (hal. 642–647). Atlantis Press.

Hafner, Katie & Markoff, John. (n.d.). Cyberpunk.

Tufte, E. R. (2001). *The Visual Display of Quantitative Information* (2nd Ed.). Graphics Press.

Kumar, R., & Naaz, S. (2023). Exploring the Depth of Elements and Principles of Visual Design. *ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts*, 4(2ECVPAMIAP), 105–127.