

# Visualisasi Arti Kebebasan Dalam Karya *Motion Graphic*

Divana Hafizha Nuryana<sup>1</sup>, Iqbal Prabawa Wiguna<sup>2</sup>, Ranti Rachmawanti<sup>3</sup>

<sup>123</sup>S1 Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257, divanahn@student.telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup>, iqbalpw@telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>, rantirach@telkomuniversity.ac.id<sup>3</sup>.

---

## ABSTRAK

Menemukan kebebasan adalah keinginan mendasar manusia yang memungkinkan kita menjalani hidup sesuai keinginan, membuat pilihan sendiri, dan mengekspresikan diri secara autentik tanpa takut dihakimi, sehingga menjadi sumber kebahagiaan dan kepuasan. Kebebasan pribadi juga berarti kemampuan menerima hal-hal di luar kendali, fokus pada apa yang bisa diubah, serta menumbuhkan kedamaian batin dan ketangguhan menghadapi hidup. *Motion graphic* dipilih sebagai medium karena kemampuannya menggabungkan elemen visual, animasi, tipografi, dan audio sehingga pesan dapat disampaikan dengan lebih menarik dan mudah dipahami. Dalam karya ini, konsep kebebasan dieksplorasi melalui berbagai simbol dan narasi visual yang merefleksikan makna kebebasan dari sudut pandang personal dan sosial. Proses perancangan animasi ini meliputi tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi dengan menggunakan perangkat lunak *Adobe After Effects*. Hasil akhir berupa video *motion graphic* yang diharapkan dapat memberikan inspirasi serta pemahaman baru mengenai kebebasan dalam bentuk seni digital. Karya ini juga mengkaji efektivitas media *motion graphic* sebagai sarana ekspresi seni rupa.

Kata kunci: *motion graphic*, animasi, kebebasan, visualisasi, seni digital.

## *Visualization Of The Meaning Of Freedom In Motion Graphic Works*

### ABSTRACT

*Finding freedom is a fundamental human desire that allows us to live our lives the way we want, make our own choices, and express ourselves authentically without fear of judgment, thus becoming a source of happiness and fulfillment. Personal freedom also means the ability to accept things beyond our control, focus on what can be changed, and cultivate inner peace and resilience in facing life. Motion graphics were chosen as the medium because of its ability to combine visual elements, animation, typography, and audio so that the message can be conveyed more interestingly and easily understood. In this work, the concept of freedom is explored through various symbols and visual narratives that reflect the meaning of freedom from a personal and social perspective. The animation design process includes pre-production, production, and post-production stages using Adobe After Effects software. The final result is a motion graphic video that is expected to provide inspiration and new understanding of freedom in the form of digital art. This work also examines the effectiveness of motion graphic media as a means of art expression.*

Keywords: *motion graphics, animation, freedom, visualization, digital art.*

## PENDAHULUAN

Kebebasan adalah tidak adanya paksaan dan kemampuan untuk bertindak sesuai dengan keinginan sendiri, yang memungkinkan individu untuk mengejar tujuan dan aspirasi mereka tanpa hambatan. Definisi ini melampaui kebebasan fisik belaka; ini mencakup kebebasan berpikir, berekspresi, dan berkeyakinan, yang penting untuk identitas pribadi dan kemajuan masyarakat. Filsuf seperti Immanuel Kant telah menekankan bahwa kebebasan sejati melibatkan otonomi diri yang rasional, di mana individu tidak hanya membuat pilihan tetapi juga bertanggung jawab atas konsekuensi tindakan mereka (Carter, 2022). Kebebasan memberi individu otonomi untuk membuat pilihan yang mencerminkan nilai dan aspirasi yang melekat pada diri mereka, sehingga memungkinkan mereka untuk hidup secara autentik dan mengejar hasrat mereka tanpa kendala yang tidak semestinya. Otonomi ini memberdayakan individu untuk mengembangkan potensi penuh mereka, baik melalui kegiatan pendidikan, usaha profesional, atau ekspresi kreatif, sehingga memperkaya kehidupan mereka dan memberikan kontribusi positif bagi masyarakat. Lebih dari sekadar tidak adanya gangguan, kebebasan mencakup elemen-

elemen positif yang mendorong individu untuk mengambil risiko yang diperhitungkan, belajar dari kesalahan mereka, dan terus berkembang. Ketidadaan kebebasan menghambat peluang-peluang ini, yang membuat individu menjalani kehidupan yang ditentukan oleh pengaruh eksternal alih-alih dorongan batin mereka (Roggero, 2023).

Filsafat eksistensialisme, terutama dalam pemikiran Sartre, menekankan kebebasan sebagai kondisi dasar eksistensi manusia. Manusia selalu “lebih” dari sekadar apa yang tampak; ia memiliki kapasitas untuk memilih dan menentukan makna dalam hidupnya, bahkan di tengah dunia yang absurd dan penuh batasan (Deranty, 2025). Kebebasan tidak hanya berarti lepas dari batasan, tetapi juga kemampuan untuk menentukan sikap dan makna di tengah keterbatasan tersebut.

Menemukan kebebasan adalah keinginan mendasar manusia yang mendorong kita untuk mencari pengalaman, peluang, dan cara hidup baru. Pada tingkat pribadi, kebebasan memungkinkan kita menjalani hidup sesuai keinginan kita sendiri, membuat pilihan sendiri, dan mengejar impian serta tujuan kita sendiri. Kebebasan memberi kita kekuatan untuk menentukan takdir kita sendiri dan menciptakan kehidupan yang ingin kita jalani. Kebebasan

juga memungkinkan kita untuk mengekspresikan diri secara autentik, tanpa takut dihakimi atau dibalas. Hal ini dapat menjadi sumber kebahagiaan dan kepuasan yang luar biasa, karena kita mampu menjadi diri sendiri dan hidup selaras dengan nilai-nilai dan keyakinan kita.

Kebebasan, secara pribadi, dapat dipahami sebagai kemampuan untuk tidak terbebani atas hal-hal yang berada di luar kendali individu. Ini berarti menerima bahwa keadaan, hasil, atau tindakan tertentu berada di luar pengaruh individual, dan memilih untuk tidak membiarkan kekhawatiran, ketakutan, atau frustrasi membebani seseorang. Kebebasan semacam ini adalah tentang menumbuhkan kedamaian batin dengan memfokuskan energi pada apa yang dapat seseorang ubah—pikiran, sikap, dan tanggapan individu—sambil melepaskan keinginan untuk mengendalikan yang tidak bisa dikendali. Hal ini memberdayakan individu untuk hidup dengan ketenangan dan ketangguhan, merangkul kehidupan yang berjalan tanpa terjebak oleh kecemasan atas hal-hal yang tidak dapat diubah.

Secara pribadi, tema ini diangkat karena penulis ingin menekankan bahwa meskipun hidup ini seringkali terasa tanpa tujuan atau makna yang pasti, dan dengan banyaknya hal-hal yang sulit dikendalikan,

kebahagiaan sejati tetap bisa ditemukan melalui kesadaran dan rasa syukur atas hal-hal kecil yang ada di sekitar kita—seperti keindahan alam, hubungan antar manusia, dan momen-momen sederhana yang sering terlupakan. Penulis percaya bahwa keotentikan individu memegang peranan penting dalam menjalani kehidupan yang bermakna; hidup bukan sekadar mengikuti identitas sosial atau budaya yang melekat pada diri kita, melainkan tentang keberanian untuk hidup sesuai dengan kesadaran dan pilihan pribadi yang unik. Melalui karya ini, penulis ingin mengajak audiens untuk merenungkan pentingnya kebebasan dalam menentukan jalan hidup sendiri, sekaligus menghadapi ketidakpastian dan kecemasan eksistensial dengan sikap terbuka dan penuh penerimaan. Penulis berharap dengan cara ini, karya penulis dapat menjadi refleksi dari perjuangan manusia dalam mencari makna dan kebebasan sejati, sambil tetap menghargai dan menikmati setiap momen sederhana yang membawa kebahagiaan dan kedamaian dalam hidup.

## **LANDASAN TEORI**

### **Manusia Sebagai Makhluk Individu**

Edward W. Younkins (1998), dalam esainya " Individualism and Freedom: Vital

Pillars of True Communities," berpendapat bahwa individualisme sangat penting untuk masyarakat yang sejahtera. Ia berpendapat bahwa setiap orang memiliki hak-hak yang melekat dan makna moral, yang merupakan dasar bagi kemajuan manusia. Younkins menegaskan bahwa kebebasan adalah kondisi alami individu, yang memungkinkan mereka untuk berpikir secara mandiri dan bertindak sesuai dengan pikiran mereka sendiri, sehingga mencapai kebahagiaan. Ia menekankan bahwa meskipun kebebasan diperlukan untuk kebahagiaan, kebebasan itu sendiri tidak cukup; individu juga harus memupuk kebajikan seperti integritas dan keadilan untuk menumbuhkan saling ketergantungan dan komunitas. ((Northwood University, 2021)

### **Kebebasan Dalam Pandangan Filosofi**

Secara filosofis, kebebasan sering digambarkan sebagai kemampuan untuk memilih antara alternatif tanpa paksaan internal atau eksternal. Ini dipandang sebagai keadaan pikiran dan hak asasi manusia yang tidak dapat dicabut untuk mewujudkan kehendak sendiri. Pandangan ini menyoroti bahwa kebebasan bukan hanya tidak adanya pengekangan, tetapi juga kapasitas positif untuk berpikir dan bertindak sesuai dengan ide dan keinginan sendiri (Victorsson, 2018)

### **Teori Absurdisme Albert Camus**

Teori absurdisme Albert Camus berkisar pada keyakinan bahwa usaha manusia untuk mencari makna inheren dalam kehidupan pasti akan gagal karena tidak adanya makna tersebut. Camus melihat kondisi ini sebagai absurditas, sebuah konflik antara kecenderungan manusia untuk mencari nilai dan makna dalam hidup dan ketidakmampuan dunia untuk memberikan hal tersebut. Camus mengembangkan pandangannya ini dalam karya-karyanya, terutama dalam "**Mitologi Sisifus**" (1942).

Dalam esainya "**Mitologi Sisifus**", Camus menggunakan mitos Sisifus sebagai metafora untuk absurditas. Sisifus adalah seorang raja dalam mitologi Yunani yang dihukum untuk mendorong batu besar ke puncak gunung, hanya untuk melihatnya terguling lagi ke bawah setiap kali hampir mencapai puncak. Bagi Camus, Sisifus adalah simbol manusia yang terus-menerus berjuang untuk mencari makna atau tujuan yang tampaknya tidak pernah tercapai. Meskipun demikian, Camus menyatakan bahwa Sisifus, meskipun berada dalam situasi yang absurd, dapat menemukan kebahagiaan dalam keberadaan dan usahanya, dengan menerima bahwa dia akan terus melakukannya tanpa berharap pada hasil yang pasti. (Camus, 1991)

Absurditas ada karena nalar manusia terus mencari pemahaman, sementara keberadaan tidak akan pernah sepenuhnya ditaklukkan oleh nalar. Absurditas muncul ketika ada konfrontasi antara idealisme dan realitas. Camus menekankan pentingnya kebebasan individu dan menjalani hidup dengan penuh semangat meskipun ada absurditas. Ia mendorong orang untuk menemukan kebahagiaan dalam momen-momen kecil dan sederhana. (Howard, 2019)

### **Teori Eksistensialisme Jean-Paul Sartre**

Salah satu pernyataan paling terkenal dari Sartre adalah "*eksistensi mendahului esensi*". Artinya, manusia pertama-tama ada (eksistensi) sebelum menentukan siapa mereka atau apa tujuan hidup mereka (esensi). Dalam pandangan Sartre, manusia tidak dilahirkan dengan tujuan atau sifat yang sudah ditentukan sebelumnya, seperti yang diajarkan oleh banyak sistem filsafat tradisional atau agama. Sebaliknya, setiap individu harus menciptakan esensinya sendiri melalui tindakan dan pilihan-pilihan yang mereka buat. Sartre berpendapat bahwa manusia itu sepenuhnya bebas. Tidak ada kekuatan eksternal yang menentukan siapa kita atau apa yang harus kita lakukan. Kebebasan ini bersifat radikal, karena kita bebas memilih segala sesuatu tentang hidup

kita, meskipun terkadang kita merasa terjebak dalam situasi yang sulit atau terbatas. Kebebasan ini adalah inti dari eksistensi manusia menurut Sartre. (Sartre, 1946)

Namun, kebebasan ini tidak datang tanpa beban. Karena kita bebas untuk memilih, kita juga bertanggung jawab sepenuhnya atas pilihan-pilihan kita. Sartre menyebutnya sebagai "beban kebebasan". Tidak ada pembenaran eksternal atau alasan yang bisa kita berikan selain pilihan pribadi kita sendiri. Karena kita bebas untuk memilih, kita juga bertanggung jawab atas pilihan-pilihan tersebut. Ini menciptakan perasaan tanggung jawab yang besar. Sartre menyebut ini sebagai "keputusan," yaitu kesadaran bahwa tidak ada yang bisa membenarkan pilihan kita selain diri kita sendiri. Tidak ada panduan moral atau nilai universal yang dapat kita jadikan alasan untuk tindakan kita; kita harus memutuskan sendiri apa yang benar dan salah, baik dan buruk.

Dalam konteks seni, eksistensialisme muncul pada pertengahan abad ke-20 sebagai tanggapan terhadap gerakan filosofis eksistensialisme yang berfokus pada kecemasan keberadaan, kebebasan, dan individualitas manusia. Tema-tema seperti isolasi, keputusan, dan pencarian makna di dunia yang tidak pasti digambarkan dalam seni eksistensial. Gerakan visual ini, yang

sering dikaitkan dengan seniman pasca-Perang Dunia II seperti Jean Dubuffet, Alberto Giacometti, dan Francis Bacon, mengeksplorasi kondisi manusia melalui bentuk yang terdistorsi, nada yang suram, dan sosok abstrak. Dengan menekankan intensitas emosi dan pengalaman mentah keberadaan, seni eksistensial menantang standar estetika konvensional. Seni abstrak dan figuratif menunjukkan eksplorasi tema eksistensial ini, yang mencerminkan kerumitan keberadaan manusia. Misalnya, banyak seniman dipengaruhi oleh filosofi Sartre untuk merenungkan pentingnya menciptakan tujuan sebab tidak adanya makna abadi dalam hidup. Ini telah meninggalkan kesan yang mendalam pada penonton yang menghadapi masalah eksistensial yang serupa.

### **Prinsip Dasar dalam Motion Graphic**

*Motion graphic* adalah animasi yang menggabungkan teks, bentuk, gambar, dan komponen visual lainnya dengan gerakan, suara, dan terkadang *voiceover* untuk membuat konten visual yang dinamis dan menarik. Tidak seperti animasi tradisional, yang sering berfokus pada penceritaan berbasis karakter, *motion graphic* mengutamakan animasi elemen abstrak atau grafis untuk mengkomunikasikan ide atau

meningkatkan penceritaan visual (Kin, 2024) dengan menggunakan prinsip-prinsip berikut:

#### **1. Prinsip Dasar Animasi**

##### ***Timing, Spacing, and Rhythm***

*Timing* mengacu pada kecepatan dan durasi gerakan, secara langsung memengaruhi suasana animasi dan kecepatan naratif. *Spacing* adalah jarak antar posisi elemen animasi, memengaruhi apakah gerakan terasa halus atau tiba-tiba. *Rhythm* adalah pola dan aliran gerakan, memberikan animasi rasa harmoni pada keseluruhan visualnya.

##### ***Ease In/Out***

*Easing* mengontrol bagaimana gerakan mempercepat atau melambat, membuat transisi terasa alami. Alih-alih bergerak dengan kecepatan konstan, objek bergerak dan berhenti secara bertahap, meniru fisika dunia nyata dan membuat animasi lebih menyenangkan untuk ditonton.

##### ***Anticipation***

*Anticipation* atau Antisipasi adalah gerakan persiapan sebelum aksi utama, memberi sinyal kepada pemirsa bahwa sesuatu akan terjadi. Misalnya, bola

bergerak sedikit ke belakang sebelum dilempar ke depan. Ini berguna untuk membangun ketegangan dan mengklarifikasi tindakan yang dimaksudkan.

### ***Arcs***

Kebanyakan objek bergerak dalam jalur melengkung, bukan garis lurus, yang diakibatkan oleh gravitasi. Mengikuti prinsip ini dalam motion graphic mencerminkan bagaimana objek bergerak di dunia nyata, menciptakan animasi yang terlihat lebih natural dan menyenangkan secara visual.

### ***Squash and Stretch***

Prinsip ini memberikan fleksibilitas, ilusi berat, dan gravitasi kepada objek dengan mengompres (*squash*) atau memanjangkan (*meregangkan*) mereka ketika mereka bergerak atau membentur. Ini berguna untuk menambah kehidupan dan realisme, serta dapat menambah konteks pada animasi.

### ***Follow-Through and Overlapping Action***

Setelah tindakan utama berhenti, bagian dari suatu objek dapat terus bergerak (*follow-through*), dan bagian

yang berbeda dalam suatu objek dapat bergerak dengan kecepatan yang berbeda (*overlapping action*), karena tidak semua objek bergerak dalam kecepatan yang sama. Prinsip ini menambah realisme dan fluiditas pada animasi, mencerminkan hukum fisika dalam dunia nyata.

### ***Exaggeration***

Berfungsi untuk memperkuat gerakan atau fitur membuat tindakan lebih jelas dan lebih ekspresif. *Exaggeration* membantu mengkomunikasikan niat dan emosi yang ingin dicapai dalam sebuah animasi, membuatnya terlihat lebih menarik.

### ***Secondary and Layered Animation***

*Secondary action* adalah gerakan kecil yang melengkapi aksi utama, digunakan untuk menambah karakter atau kompleksitas pada sebuah objek dalam animasi.

### ***Appeal***

*Appeal* adalah bagaimana animasi dibuat untuk terlihat menarik secara visual, seperti desain karakter, pilihan warna, dan gerakan yang dinamis dan menyenangkan sehingga dapat menarik audiens untuk menonton.

## 2. *Visual Hierarchy*

Hierarki visual dalam adalah struktur visual atau susunan elemen dalam komposisi yang memandu mata audiens melalui sebuah karya atau desain dengan cara yang disengaja, menekankan elemen yang paling penting dan menetapkan urutan kepentingannya. Hal ini berfungsi untuk memastikan bahwa elemen-elemen tertentu menonjol sebagai titik fokus, menarik perhatian terlebih dahulu, sementara yang lain surut ke latar belakang.

## 3. *Storytelling and Narrative*

Dalam *motion graphic*, *storytelling* dan narasi mengacu pada penggunaan visual animasi, elemen desain, dan terkadang suara untuk menyampaikan cerita atau pesan dengan cara yang menarik. Hal ini mengubah elemen-elemen statis ke dalam suatu urutan yang dinamis untuk mengkomunikasikan ide, emosi, atau informasi yang dimaksud oleh pembuat karya.

## 4. *Sound Design*

*Sound design* atau desain suara adalah seni menciptakan elemen auditori untuk berbagai media, yang meliputi membuat, memanipulasi, dan menyinkronkan

elemen audio—seperti *sound effects*, musik, *ambient sounds*, dan terkadang dialog—untuk melengkapi dan menyempurnakan konten visual animasi.

## Motion Graphic dalam Konteks Seni Rupa

Motion graphic dibuat melalui teknik video atau animasi, serta dengan menciptakan ilusi gerakan atau dengan mengubah tampilan elemen visual (Fattahi et al., 2014). Animasi menyangkut pengambilan atau pembuatan gambar secara berurutan untuk meniru realitas dan gerakan, sehingga menciptakan "ilusi kehidupan". *Motion graphic* menggunakan animasi sebagai teknik yang memungkinkan seniman mengomunikasikan ide dalam gerakan. Dalam kedua kasus tersebut, proses teknis lebih diutamakan daripada aspek lain seperti citra, gaya, genre, dan sejarah (Schlittler, 2014). Sedangkan dalam esai "*Images Over Time*" (Hall & Soar, 2006) penulis mengutip penulis majalah *Metropolis* Louise Sandhaus (2006) yang menyajikan definisi berikut: "*Motion graphic* adalah istilah kontemporer yang digunakan untuk menggambarkan bidang desain dan produksi yang luas yang mencakup jenis dan citra untuk film, video, dan media digital termasuk animasi, efek visual, judul film, grafik televisi, iklan, presentasi multi-media, arsitektur, dan

semakin banyak permainan digital/video.” (Sandhaus, 2006). Dalam konteks seni rupa, *motion graphic* dapat digunakan karena mengimplementasikan unsur-unsur seni rupa seperti bentuk, garis, warna, dan ruang menjadi dasar utama dalam perancangannya (Arnheim, 1974) sehingga memperluas cakupan ekspresi visual seniman.

### 1. *Form (Bentuk)*

*Form* atau bentuk merupakan gabungan dari beberapa bidang yang membentuk objek dua dimensi (siluet) atau tiga dimensi (volume) dan dapat berupa bentuk geometris atau bentuk bebas. Dalam *motion graphic*, bentuk digunakan untuk menciptakan karakter, ikon, atau objek yang dapat dianimasikan agar tampak hidup dan menarik.

### 2. *Line (Garis)*

Garis terbentuk dari rangkaian titik dan memiliki dimensi panjang serta arah tertentu. Dalam *motion graphic*, garis sering digunakan untuk membentuk struktur, membagi ruang, mengarahkan perhatian penonton, atau menciptakan gerakan seperti animasi garis yang membentuk objek atau ilustrasi.

### 3. *Color (Warna)*

Warna memberikan nuansa, emosi, dan identitas visual pada karya. Dalam *motion graphic*, warna digunakan untuk memperkuat pesan, membedakan elemen, menciptakan mood, dan menarik perhatian audiens melalui transisi atau perubahan warna yang dinamis.

### 4. *Space (Ruang)*

Ruang dipandang sebagai komponen aktif yang membentuk persepsi audiens tentang bentuk dan gerakan. Ruang adalah unsur yang memberikan kesan kedalaman, baik nyata (tiga dimensi) maupun semu (dua dimensi). Dalam *motion graphic*, ruang dihadirkan melalui layering, *parallax*, pergerakan kamera virtual, atau penggunaan perspektif untuk menciptakan ilusi kedalaman dan jarak antar elemen.

## Referensi Seniman

### Henrique Barone

Animator *freelance* dan direktur kreatif asal Kanada, Henrique Barone, menggambarkan dirinya sebagai "penggemar frame-by-frame" dan bekerja di Vancouver. Ia mengklaim *passion*-nya adalah untuk "mengubah gaya ilustrator dan membuatnya bergerak, memahami dan menghargai bahasanya sambil berfokus pada rentang

emosi yang dapat disampaikan oleh frame." Ia melakukannya dengan menghasilkan momen-momen yang halus dan tenang hingga gerakan yang penuh kekacauan untuk iklan, video musik, acara TV, dan kampanye media sosial. Baru-baru ini, Henrique berkolaborasi dengan Handsome Frank, sebuah firma ilustrasi, untuk menghidupkan karya seniman lain.



Gambar 1. Henrique Barone (2024)



Gambar 2. Henrique Barone (2024)

Karya Henrique Barone menginspirasi penulis dalam aspek gaya animasinya yang dicirikan oleh *storytelling* yang unik dan sering kali dibumbui dengan penekanan pentingnya pengembangan karakter dan nuansa emosional dalam animasinya. Pendekatannya yaitu pengintegrasian

berbagai teknik artistik untuk mencapai bahasa visual unik yang disukai penonton.

### Kuro Games

Pada 22 Mei 2024, Kuro Games merilis game *open world* berbasis RPG, *Wuthering Waves*, yang berlatarkan dunia pasca-apokaliptik futuristik setelah bencana yang disebut Lament memusnahkan sebagian besar umat manusia. Kuro Games memiliki gaya animasi yang khas dalam game *Wuthering Waves* yang secara efektif menarik perhatian pemain dan menginspirasi penulis dalam pembuatan karya.



Gambar 3. *The First Wooly Story* (2024)

### KONSEP DAN PROSES PENGKARYAAN

Karya animasi ini menggambarkan perjalanan seekor kupu-kupu yang melambangkan ambisi manusia dalam mengejar kebebasan di dunia yang luas dan penuh ketidakpastian. Kupu-kupu tersebut menjadi simbol paradoks eksistensialisme dan absurdisme, di mana manusia terus

mencari makna hidup yang sesungguhnya tidak pernah sepenuhnya dapat diraih. Latar ruang tak berujung dalam animasi ini melambangkan kebebasan mutlak yang diimpikan manusia—bebas dari batasan fisik, sosial, dan determinasi eksternal—serta kebebasan untuk menentukan makna hidupnya sendiri. Namun, ruang yang luas itu juga menyiratkan kehampaan dan ketidakpastian yang melekat pada kondisi manusia. Bintang-bintang yang muncul menjadi simbol harapan dan kemungkinan, sekaligus pengingat akan jarak dan keterpisahan antara manusia dengan kebebasan idealnya.

Meski menghadapi ketidakpastian tersebut, kupu-kupu tidak terjebak dalam keputusasaan. Ia menemukan kebahagiaan melalui kesadaran akan dirinya sendiri dan kemampuannya untuk terbang, yang menjadi simbol kebebasan memilih dan menentukan arah hidup. Kebahagiaan kupu-kupu lahir dari penerimaan penuh terhadap kebebasan itu, beserta tanggung jawab yang menyertainya. Animasi ini menegaskan bahwa mencari kebebasan tidak pernah lepas dari konsekuensi, dan setiap pilihan membawa beban moral yang harus dipikul. Kupu-kupu menyadari bahwa setiap keputusannya adalah keputusan yang akan membawa dampak, tergantung pada

bagaimana dan kemana ia menggunakan kebebasan untuk terbang tersebut untuk mengarahkan hidupnya.

Kupu-kupu dipilih sebagai simbol kebebasan karena siklus hidupnya yang melambangkan pertumbuhan, transformasi, dan penemuan jati diri, dari telur hingga menjadi makhluk yang bebas terbang. Filosofi ini mengajarkan bahwa setelah masa sulit seperti fase kepompong, akan ada kebangkitan menuju kehidupan yang lebih baik dan penuh kebebasan. Di berbagai budaya dan zaman, kupu-kupu melambangkan perubahan, pembaruan, dan kefanaan hidup, serta perjalanan jiwa dan kebangkitan spiritual, seperti dalam mitologi Yunani, yaitu kisah dewi Psyche yang sering digambarkan bersayap kupu-kupu. Kepompong dianggap sebagai simbol dormansi dan kelahiran kembali, menggambarkan potensi kehidupan baru yang muncul setelah masa transformasi.

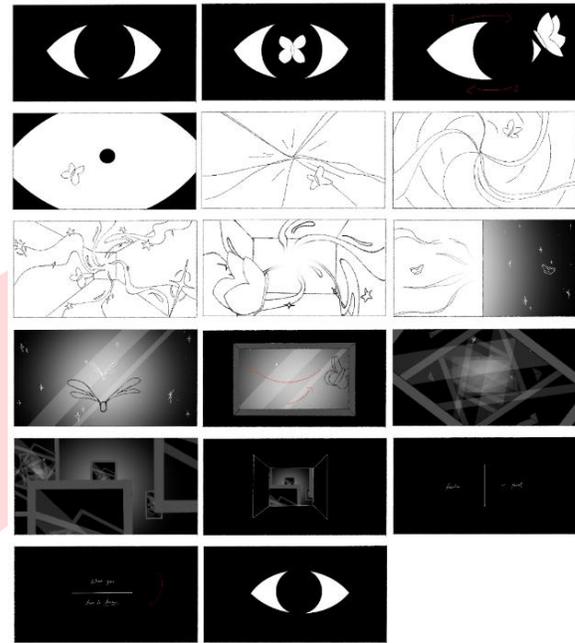
Animasi ini dirancang untuk berputar dalam loop untuk menggambarkan bahwa kebebasan bukan tujuan akhir, melainkan proses berkelanjutan sepanjang hidup. Perputaran tak berujung ini menggambarkan perjalanan eksistensial manusia yang terus menghadapi pilihan, tantangan, dan perubahan dalam upaya menemukan makna di tengah ketidakpastian.

## 1. Medium Karya

Medium yang digunakan dalam pembuatan karya ini adalah animasi *motion graphic* yang menggabungkan elemen 2d dan 3d dengan memanfaatkan berbagai *software* digital. Untuk elemen 2d dalam animasi ini, digunakan *Software* Adobe After Effects untuk membuat ilustrasi vektor dan animasi dua dimensi dengan berbagai efek dan transisi. Sedangkan untuk elemen 3d dalam animasi ini, digunakan *software* Blender untuk mengimpor dan mengekspor model 3d, dan menganimasikan model 3d tersebut. Terakhir, proses penggabungan antara animasi 2d dan 3d dilakukan dalam tahap compositing di After Effects.

## 2. Tahap Pra-produksi

Pada tahap ini, storyboard terlebih dahulu dibuat yang berisi urutan sketsa kasar yang memetakan adegan, transisi, serta gambaran besar dari keseluruhan visual dari animasi *motion graphic* yang akan dibuat.



Gambar 4. Storyboard

Setelah itu, palet warna ditentukan sesuai dengan storyboard yang telah dibuat. Untuk mempermudah tahap ini, penulis menggunakan *website* colors.co untuk menentukan pilihan palet warna yang akan digunakan dalam animasi ini. Warna biru dipilih sebagai warna utamanya dengan alasan warna biru melambangkan keluasan dan keterbukaan, sering dikaitkan dengan langit dan laut, membangkitkan perasaan kebebasan, ketidakterbatasan, dan ketenangan (Supercolor, 2020).



Gambar 5. Color palette

### 3. Tahap Produksi

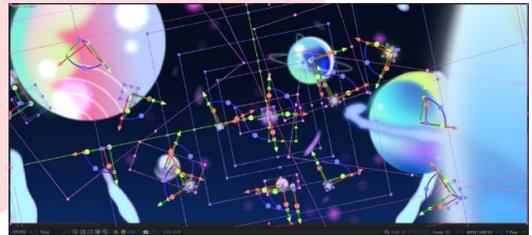
Pada tahap produksi animasi ini, proses utama yang dilakukan adalah menghidupkan gambaran visual yang telah didesain sebelumnya menggunakan aplikasi Adobe After Effects dan Blender 3D. *Background design* dari karya ini dianimasikan menggunakan Adobe After Effects dan pergerakan sayap kupu-kupu dianimasikan menggunakan aplikasi Blender 3D, yang nantinya model 3d tersebut akan diimpor ke dalam After Effects dan disesuaikan pergerakannya dengan *background design* yang telah dianimasikan.

#### 3.1. Proses Pembuatan *Background Design*

Tahap ini meliputi pembuatan desain elemen-elemen grafis yang mengisi keseluruhan visual dari animasi ini, kemudian elemen-elemen tersebut yang awalnya statis, ditata posisi, ukuran, dan rotasinya dalam sebuah komposisi 3d lalu dianimasikan. Proses ini dilakukan menggunakan software Adobe After Effects.



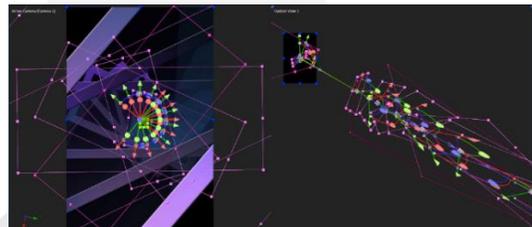
Gambar 6. Proses Pembuatan *Background Design* (1)



Gambar 7. Proses Pembuatan *Background Design* (2)



Gambar 8. Proses Pembuatan *Background Design* (3)



Gambar 9. Proses Pembuatan *Background Design* (4)

#### 3.2. Proses Pembuatan Animasi Kupu-Kupu

Dalam animasi ini, model 3d kupu-kupu yang digunakan didapatkan dari sketchfab.com (“*Animated Butterfly*” karya Artistic\_side. dilisensikan di bawah *Creative Commons Attribution*

4.0 *International License* (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). Karya ini telah dimodifikasi dari versi aslinya.) dan dengan menggunakan *software* Blender 3d, animasi sayap model kupu-kupu tersebut dimodifikasi sehingga pergerakannya tampak lebih natural.



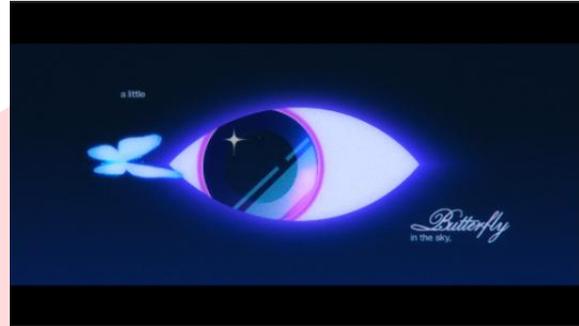
Gambar 10. Model 3D Kupu-Kupu

Model 3d kupu-kupu tadi diimpor ke dalam Adobe After Effects menggunakan *plugin* Element 3d, yang memungkinkan pembuatan dan pengoperasian objek 3d langsung di After Effects. Setelah dianimasikan pergerakannya mengikuti *background* yang telah didesain, beberapa efek ditambahkan untuk membuat kupu-kupu tersebut tampak lebih menyatu secara visual dengan *background*nya.

#### 4. Tahap Finishing (pasca produksi)

Tahap ini meliputi beberapa proses yang menyempurnakan hasil akhir dari karya ini,

yaitu penambahan teks dan audio pendukung narasi, *color correcting*, lalu diakhiri dengan proses rendering akhir.



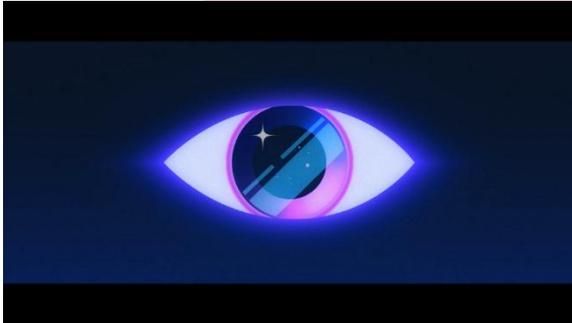
Gambar 11. Penambahan Color Correcting

Setelah semua elemen visual dan audio tergabung dengan baik, dilakukan proses rendering akhir. Pada tahap ini, animasi diekspor ke dalam format MP4 dan resolusi Full HD. Proses rendering ini memastikan seluruh hasil kerja selama produksi tergabung menjadi satu file video yang siap untuk ditinjau, dipresentasikan, dan dipublikasikan.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya ini dimulai dengan mata yang terbuka, melambangkan aspek fisik serta transisi dari ketidaktahuan menuju kesadaran dan pemahaman. Dari bola mata tersebut muncul seekor kupu-kupu, representasi jiwa yang rapuh namun tangguh, mewakili esensi batin seperti harapan dan mimpi, yang siap untuk tumbuh dan mengeksplorasi. Perjalanan kupu-kupu mengejar bintang

sebagai simbol harapan, kebenaran, dan kebebasan menegaskan bahwa pencarian kebebasan adalah perjalanan panjang yang membutuhkan ketekunan dan keberanian, serta tekadnya untuk menjelajah ke tempat yang belum diketahui.



Gambar 12. *When You Dare to Dream*, Scene 1

Cermin-cermin dalam animasi ini melambangkan berbagai kemungkinan yang bisa ditempuh, menunjukkan momen introspeksi dan pengakuan atas pertumbuhan serta kompleksitas perjalanan hidup yang telah dilalui.



Gambar 14. *When You Dare to Dream*, Scene 5



Gambar 13. *When You Dare to Dream*, Scene 2



Gambar 15. *When You Dare to Dream*, Scene 5 (2)

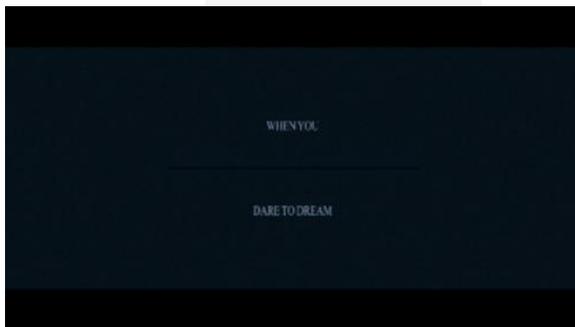
Meskipun kebebasan tampak mustahil diraih, kupu-kupu tersebut menyadari bahwa kemampuannya untuk terbanglah yang membawanya sejauh ini. Sayap ini lah yang melambangkan kekuatan batin, harapan, dan kemampuan manusia untuk memilih jalan hidupnya sendiri. Ini mencerminkan sikap pemberontakan ala Camus dalam "Mitos Sisifus"—menerima absurditas hidup tanpa menyerah dan terus berjuang meski terbatas.

Animasi ini ditutup dengan adegan pintu tertutup yang menggambarkan keputusan untuk fokus pada satu jalan, melepaskan cita-cita yang tak bisa tercapai, dan membuka peluang baru dengan kesadaran diri yang baru. Kalimat penutup "*Freedom is found when you dare to dream*" menegaskan bahwa kebebasan seseorang berasal dari keberaniannya untuk membayangkan dan mengejar impiannya

meskipun dengan tantangan yang ada. Kebebasan yang dimaksud disini adalah tidak adanya esensi atau sifat bawaan yang sudah ditentukan sebelumnya dalam hidup manusia, membuatnya bebas membentuk dirinya sendiri melalui pilihan-pilihan yang dibuatnya.



Gambar 16. *When You Dare to Dream*, Scene 7



Gambar 17. *When You Dare to Dream*, Scene 7 (2)

Animasi ini dirancang dalam bentuk *loop* dengan tujuan untuk memvisualisasikan gagasan bahwa menemukan kebebasan itu bukanlah tujuan tetapi proses yang akan selalu berkelanjutan, juga untuk menunjukkan siklus kemajuan dan penurunan manusia dalam usaha kita menemukan tujuan meski di tengah ketidakpastian.

Animasi *motion graphic* ini diberi judul “*When You Dare to Dream*” dan berdurasi 1 menit 11 detik tiap *loop*-nya. Judul ini dipilih untuk menangkap esensi keberanian dan bermimpi yang mendasari narasi animasi ini. Ini mencerminkan keberanian yang diperlukan untuk membayangkan kemungkinan di luar keterbatasan saat ini, untuk mengejar aspirasi bahkan ketika jalannya tidak pasti atau tampaknya mustahil. Bermimpi yang dimaksud di sini bukan hanya angan-angan, melainkan tindakan keberanian, pilihan untuk merangkul kebebasan yang dimiliki manusia untuk menentukan jalan hidupnya sendiri terlepas dari rintangan dan keterbatasan yang ada dan menerima tanggung jawab yang harus dipikul dari pilihan tersebut.

Karya ini disusun dan disajikan dengan memprioritaskan ekspresi pribadi, eksplorasi kreatif, dan sifat terbuka yang dirancang untuk mengundang audiens untuk terlibat untuk beresonansi secara emosional dan menginterpretasi karya dengan cara unik mereka sendiri. Narasinya divisualisasikan dengan memanfaatkan abstraksi, eksperimen, dan transisi kreatif untuk membangkitkan kontemplasi alih-alih untuk menginstruksikan atau membujuk secara langsung, memungkinkan audiens untuk bebas membawa pengalaman, emosi, dan

pikiran pribadi mereka ke dalam interpretasi, menciptakan ruang di mana makna tidak didikte tetapi ditemukan secara individual.

## KESIMPULAN

Karya animasi ini mengangkat tema kebebasan sebagai konsep utama yang diwujudkan melalui perjalanan seekor kupu-kupu yang berusaha mencapai kebebasan sejati. Melalui narasi visual yang sederhana, animasi ini menggambarkan perjuangan dan keterbatasan dalam mengejar kebebasan, serta menggarisbawahi pentingnya memiliki kemampuan untuk tetap bermimpi, bergerak, dan berekspresi meski dalam keterbatasan.

Proses pembuatan karya dimulai dari tahap konseptualisasi ide dan pengembangan storyboard, dilanjutkan dengan pembuatan animasi background serta compositing menggunakan Adobe After Effects, dan pembuatan animasi 3d menggunakan Blender 3D. Teknik animasi yang digunakan menggabungkan elemen seni rupa seperti ruang, warna, komposisi, dan bentuk untuk menciptakan visual yang harmonis dan menarik. Selama proses produksi, dilakukan berbagai revisi dan beberapa kali rendering untuk memastikan pesan tersampaikan dengan jelas dan estetika visual tetap terjaga.

Karya animasi ini diharapkan dapat menyampaikan pesan bahwa kebahagiaan

tidak hanya bisa diraih ketika individu memiliki kebebasan mutlak, tetapi dengan keberanian untuk bermimpi dan terus bergerak meskipun menghadapi hambatan. Melalui visualisasi ini, audiens diharapkan dapat merenungkan makna kebebasan dalam konteks kehidupan sehari-hari dan menemukan inspirasi untuk tetap berjuang dan bersyukur atas kebebasan untuk menentukan jalan hidup yang dimiliki.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Arnheim, R. (1974). *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*. University of California Press.
- Blackham, H. J. (1978). *Six Existentialist Thinker* (Kierkegaard, Nietzsche, Jaspers, Marcel, Heidegger, Sartre).
- Camus, A. (1991). *The myth of Sisyphus* (J. O'Brien, Trans.). Vintage International.
- Sartre, J. P. (1943). *Being and Nothingness*. Washington Square Press.
- Sartre, J. P. (1944). *No Exit and Three Other Plays*. Vintage International.
- Sartre, J. P. (1946). *Existentialism Is a Humanism*. World Publishing Company.

### Jurnal Online

- Fattahi, M., Shir, D., & Asadollahi, M. (2014). THE POSITION OF MOTION GRAPHIC IN COMMUNICATION MEDIA. *Indian J.Sci.Res*, 7(1), 815–819.
- Kin, W. (2024). Transforming Visual Content with Motion Graphics Across Multiple Platforms. *International Journal of Advancements*.

Schlittler, J. P. A. (2014). *Motion Graphics and Animation*.  
<https://www.researchgate.net/publication/284437924>

### Majalah Online

Hall, P., & Soar, M. (2006). *ImagesOverTime*. Accessed from  
<https://mattsoar.com/eye/ImagesOverTime.pdf>

### Website

Carter, I. (2022). Positive and Negative Liberty. In Edward N. Zalta (Ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Spring 2022).  
<https://plato.stanford.edu/cgi-bin/encyclopedia/archinfo.cgi?entry=liberty-positive-negative>

Crawford, A. (2021). *10 Principles of Motion Design*. Retrieved from VMG studios:  
<https://blog.vmgstudios.com/10-principles-motion-design>

Deranty, J.-P. (2025). Existentialist Aesthetics. In E. N. Zalta & U. Nodelman (Eds.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Metaphysics Research Lab, Stanford University.  
<https://plato.stanford.edu/entries/aesthetics-existentialist/>

*Visual Hierarchy in Art*. (n.d.). Retrieved from Fine Art Tutorial:  
<https://finearttutorials.com/guide/visual-hierarchy/>

Harmon, A. (2025, February 1). *Exploring Freedom and New Beginnings in a Cosmic Journey*.  
[https://galaxy.ai/youtube-summarizer/exploring-freedom-and-new-beginnings-in-a-cosmic-journey-X2k\\_yiDTQ3I](https://galaxy.ai/youtube-summarizer/exploring-freedom-and-new-beginnings-in-a-cosmic-journey-X2k_yiDTQ3I)

Howard, J. (2019, March 14). "The Myth of Sisyphus 4. An Absurd Reasoning: Absurd Freedom." LitCharts LLC.  
<https://www.litcharts.com/lit/the-myth-of-sisyphus/4-an-absurd-reasoning-absurd-freedom>

of-sisyphus/4-an-absurd-reasoning-absurd-freedom

Hudson, D. (2022, November 1). *Arguments for freedom: The many reasons why free speech is essential*. Foundation for Individual Rights and Expression (FIRE).  
<https://www.thefire.org/news/arguments-freedom-many-reasons-why-free-speech-essential>

Meyer, I. (2024, December 28). *Existentialism Art – The Visual Language of Absurdity and Meaning*.  
<https://artincontext.org/existentialism-art/>

*Motion Graphics 101: Creating Compelling Animated Designs*. Accessed from:  
<https://globalowls.com/create-compelling-animated-designs-motion-graphics/>

Northwood University. (2021, October 7). *Timeless Values: Individualism and Freedom: Vital Pillars of True Communities*.  
<https://www.northwood.edu/news/timeless-values-individualism-and-freedom-vital-pillars-of-true-communities/>

Nugent, E. (2023). *The Myth of Psyche and the Myth of Sisyphus: Joining Up the Dots*.  
<https://www.libbynugent.com/post/joining-up-the-dots>

Porcini, M. (2018, October 8). *Freedom won't make you happy*.  
<https://www.linkedin.com/pulse/freedom-wont-make-you-happy-mauro-porcini>

Roggero, V. (2023, February 11). *Why Is Individual Freedom Important & How Do You Get It?*  
<https://vivienroggero.com/blog/why-is-individual-freedom-important>

Sandhaus, L. (2006). *Los Angeles in Motion: A Beginner's Guide from Yesterday to Tomorrow*.  
<https://www.lsd->

- studio.net/writing/lainmotion/pdfs/LA\_in\_Motion.pdf
- Supercolor. (2020, December 18). *The Meaning of the Color Blue*. <https://www.supercolor.com/blog/the-meaning-of-the-color-blue/>
- The National WWII Museum. (n.d.). *The Four Freedoms*. Retrieved October 25, 2024, from <https://www.nationalww2museum.org/war/articles/four-freedoms>
- Urban Optiks. (2024, August 28). *The Window To The Soul: Examining The Symbolism Of Eyes In Literature*. <https://www.uosd.com/eyes-in-literature>
- Victorsson, H. (2018, June 1). *Philosophical concept of freedom*. Retrieved from In delph Philosophy: Study Philosoph Simply: <https://scalar.usc.edu/works/in-delph-philosophy/philosophical-concept-of-freedom>
- Wiener, S., & Barta, D. (2023, November 21). *Albert Camus' The Myth of Sisyphus | Summary & Analysis*. <https://study.com/academy/lesson/the-myth-of-sisyphus-by-albert-camus-summary-analysis.html>
- Wikipedia contributors. (2025, May 1). Sound design. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Retrieved from [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Sound\\_design&oldid=1288278349](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Sound_design&oldid=1288278349)