PERANCANGAN STIKER ANIMASI GIF PADA INSTAGRAM STORY BERBASIS TEKNIK *FRAME BY FRAME*

Made Arini Hanindharputri[1)], I Komang Angga Maha Putra[2)]
Program Studi Desain Komunikasi Visual[1,2)]
Institut Desain dan Bisnis Bali[1,2)]
arini@idbbali.ac.id[1)], anggamahaaa@gmail.com[2)]

ABSTRACT

In recent years, the popularity of using animated GIFs on social media, especially on Instagram, has increased. The need for Instagram users to produce interesting stories becomes more attractive with the use of animated GIFs. The contextual images generated by animated GIFs are brief but can tell a story, making it easier for Instagram users to tell stories and get feedback from the audience who saw the story. This study aims to show the work process and results of the design and publication of animated GIFs on Instagram Stories. The method used in this study is a qualitative research method with a case study approach with the results in the form of a published animated GIF design and gaining insight into the results of the activities of the animated GIF users.
Keywords: *Animation, GIF, Design, Instagram Story*.

ABSTRAK

Beberapa tahun terakhir, popularitas penggunaan animasi GIF di media sosial, khususnya di Instagram menjadi meningkat. Kebutuhan pengguna Instagram untuk menghasilkan story yang menarik menjadi lebih atraktif dengan penggunaan animasi GIF. Citra kontekstual yang dihasilkan oleh animasi GIF yang singkat namun dapat bercerita, membuat konten *story* pada Instagram pengguna menjadi lebih mudah dimengerti dan mendapat *feedback* dari *audience* yang melihat *story* tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan proses kerja dan hasil perancangan dan publikasi animasi GIF pada Instagram Story. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus dengan hasil berupa rancangan animasi GIF yang terpublikasi dan mendapatkan *insight* hasil aktivitas dari pengguna animasi GIF tersebut.

Kata Kunci: animasi, GIF, Desain, Instagram Story.

PENDAHULUAN

GIF atau kepanjangan dari Graphic Interchange Format merupakan salah satu jenis format grafis yang dapat menyimpan gambar dengan latar belakang yang transparan hingga animasi sederhana.

Beberapa tahun terakhir ini, animasi GIF memiliki popularitas yang tinggi dan dapat ditemukan di beberapa media sosial seperti pada whatsapp, Instagram, facebook, twitter dan lainnya. Dibandingkan dengan media lainnya, animasi GIF tergolong unik karena durasinya yang singkat, dapat mencerminkan suatu karakter atau kondisi tertentu, dapat bercerita secara visual tanpa audio dan mudah dibagikan secara *online*. Penggunaan animasi GIF yang dirasa mudah banyak ditemukan di Instagram Story warganet. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan animasi GIF, story terlihat lebih atraktif dan dapat memberikan citra dari setiap cerita yang dibagikan di Instagram.

Tidak hanya pengguna Instagram yang bersifat pribadi, perusahaan dalam akun bisnisnya juga mulai merancang animasi GIF yang dapat digunakan oleh warganet untuk kebutuhan promosi di Instagram. Pemilihan bentuk animasi juga beragam, baik dari tokoh seperti karakter manusia, hewan, tumbuhan, maskot, atau berupa huruf dalam bentuk teks yang memotivasi, berkarakter humor, atau sesuai dengan karakter dari perusahaan.

TINJAUAN PUSTAKA

Animasi Frame by frame

Animasi merupakan sebuah rangkaian gambar yang disusun secara berurutan (frame) dimana objeknya dapat berupa gambar, foto, atau *special effect.* Animasi *frame by frame* merupakan teknik animasi yang disusun dari kumpulan rangkaian gambar yang berbeda. Pada animasi *frame by frame*, setiap perubahan gerakan atau bentuk sebuah objek diletakkan pada *frame* secara berurutan. Semakin banyak *frame* yang digunakan untuk menampung setiap detail gerakan sebuah benda, animasi yang dihasilkan akan semakin halus dan terlihat *real.* (Munir, 2012:326).

GIF

Graphics Interchange Format atau GIF adalah salah satu jenis format gambar yang di dalamnya menggunakan format gambar bitmap dan mendukung 8 bits per pixel di setiap gambarnya. Jenis file GIF ini akan dapat memberikan penambahan warna secara transparan dan memiliki kemampuan dalam membuat animasi sederhana.

Kelebihan dari GIF adalah: a) Mendukung animasi gambar; b) Tampilannya tidak pecah; c) Menggunakan kompresi yang tidak menghilangkan data. Adapun beberapa kekurangan dari GIF yaitu: a) tidak cocok digunakan dalam fotografi modern; b) penyimpanan data gambar terbatas; c) ukuran gambar GIF lebih kecil dari JPEG; dan d) kedalaman warnanya dibatasi

Instagram

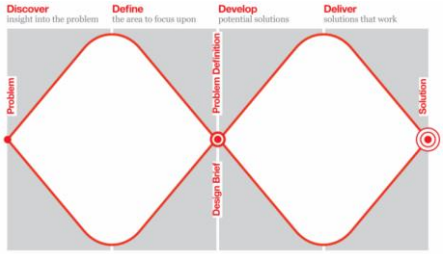
Instagram merupakan aplikasi media sosial yang bertujuan untuk berbagi konten lewat foto dan video. Aplikasi yang dirancang oleh Kevin Systrom dan Mike Krieger pada tahun 2010, memiliki banyak fitur kreatif yang dapat menjadikan tampilan foto lebih terlihat estetik.

Instagram Story

Instagram memiliki fitur yang diperkenalkan sejak bulan Agustus 2016 bernama Instagram Story atau disingkat menjadi Instastory. Fungsi dari fitur ini adalah pengguna dapat mengunggah foto dan video berdurasi 15-60 detik yang dapat bertahan selama 24 jam saja. Pada Instastory, pengguna dapat berinteraksi dengan pengikut mereka dalam bentuk message dan juga menambahkan elemen-elemen yang dapat membuat foto atau video yang mereka unggah agar lebih estetis lagi, salah satunya adalah dengan menggunakan fitur stiker animasi GIF.

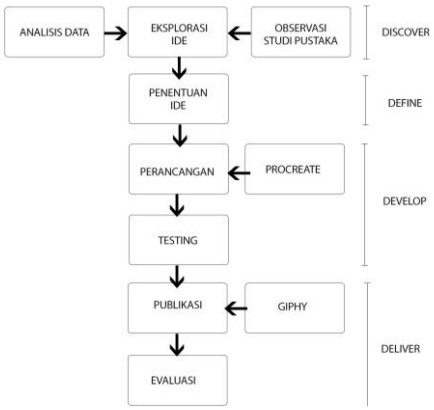
METODE PENELITIAN

Perancangan stiker animasi GIF ini dilakukan dengan menggunakan metode Double Diamond. Metode ini dibagi menjadi 4 tahap, yaitu *discover* dan *define* untuk menemukan permasalahan yang tepat dan mendapatkan peluang, lalu *develop* dan *deliver* untuk menemukan solusi berdasarkan permasalahan yang ada (Priyanto. 2020:97).



Gambar 1. Metode Double Diamond

Discover merupakan tahap riset dengan cara mengumpulkan semua informasi yang dapat menjawab semua kebutuhan yang diperlukan untuk mencari sudut pandang yang memiliki nilai lebih. Riset ini dilakukan dengan cara mengamati calon pengguna atau responden untuk mendapatkan temuan penelitian. *Define* merupakan fase sintetis, mengelompokkan dari informasi yang telah terkumpul yang nantinya akan dijadikan sebuah permasalahan yang akan dicarikan solusinya. Tahap ketiga adalah *Develop* atau fase ideasi, yaitu menemukan solusi yang tepat untuk permasalahan yang didapat pada fase define. Terakhir adalah tahap *deliver* yaitu tahap pembuatan dan pengujian berdasarkan solusi yang telah didapatkan dari tahap *develop*. Pada tahap ini prototipe dari sebuah produk diproduksi, diuji dan proses berulang dilakukan sampai solusi terbaik ditemukan.

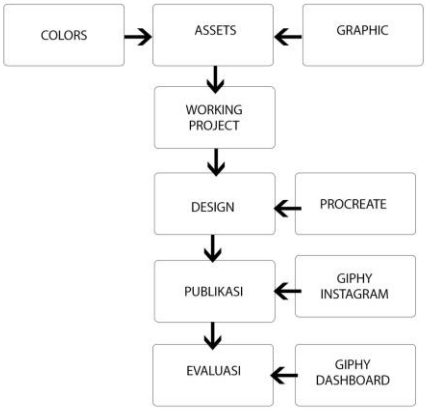


Gambar 2. Kerangka Berpikir

Analisa penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif dengan tulisan yang bersifat naratif.

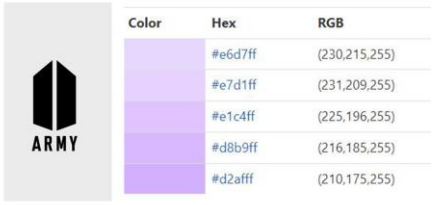
ANALISIS & PERANCANGAN

Tahap Perancangan



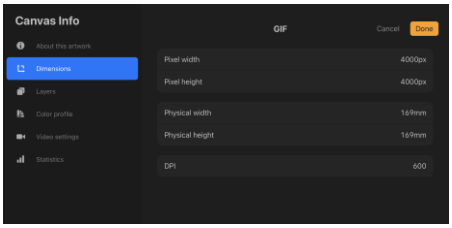
Gambar 3. Tahap Perancangan

Stiker animasi GIF yang dirancang mengambil tema BTS (Bangtan Sonyeondan), *boyband* asal Korea yang saat ini sedang naik daun dengan mengangkat nama fandom yaitu A.R.M.Y (Adorable Representative M.C. For Youth). Tahap pertama adalah pengumpulan aset dalam bentuk grafis dan warna berdasarkan pengumpulan data yang telah dilakukan.

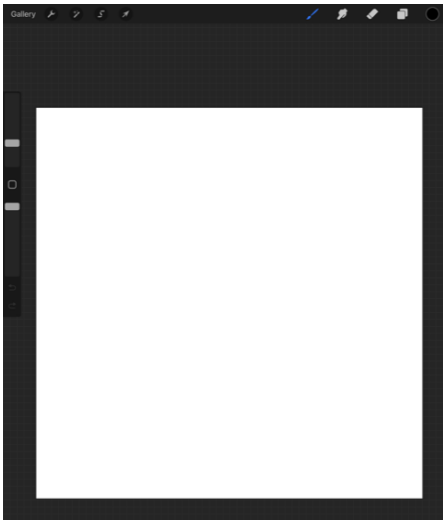


Gambar 4. Asset warna

Kemudian stiker animasi GIF dibuat dengan menggunakan aplikasi Procreate yang merupakan aplikasi perancang ilustrasi di iPad. Dimensi yang digunakan adalah 4000 pixel x 4000 pixel dengan resolusi 600 DPI agar kualitas gambar bergerak tidak pecah.

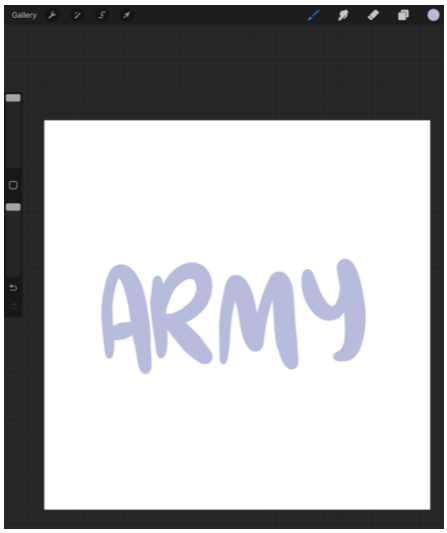


Gambar 5. Informasi Canvas



Gambar 6. Ruang kerja procreate

Selanjutnya, dilakukan pemilihan warna sesuai warna pantone yang sudah disiapkan. Perancangan materi GIF ditulis dengan menggunakan brush standar Procreate yaitu Brush Pen yang ditulis dengan tehnik tipografi *hand writing* dekoratif.



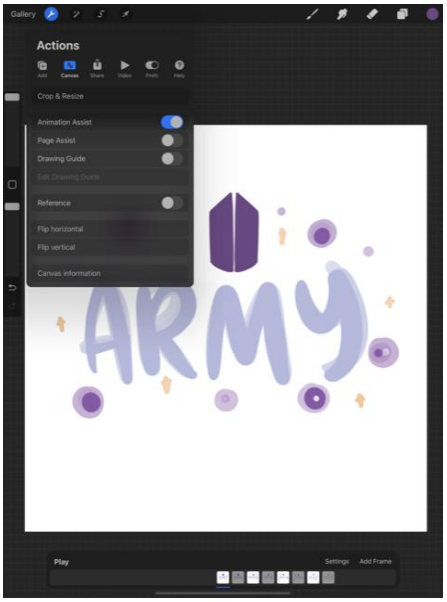
Gambar 7. Tipografi dengan menggunakan brush pen

Langkah berikutnya, dibuat ilustrasi logo ARMY di atas teks sebagai penjelas bahwa GIF ini ditujukan untuk penggemar BTS.

Gambar 8. Logo ARMY

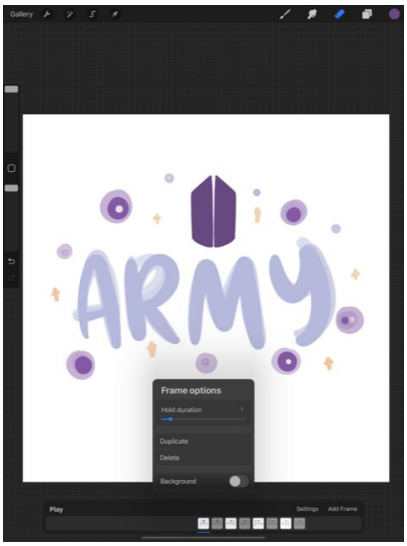
Selanjutnya, dibuat ilustrasi penunjang yang berbentuk titik dan lingkaran yang nantinya akan bergerak dan berubah berdasarkan asset yang ada pada frame per frame. Terlihat pada gambar 9, tiap frame terdapat perubahan bentuk pada teks, logo dan ilustrasi penunjang. Untuk memperkaya gerakan pada animasi stiker ini, maka dibuat 8 (delapan) *frame* dengan gerakan yang berbeda

Gambar 9. Frame by frame



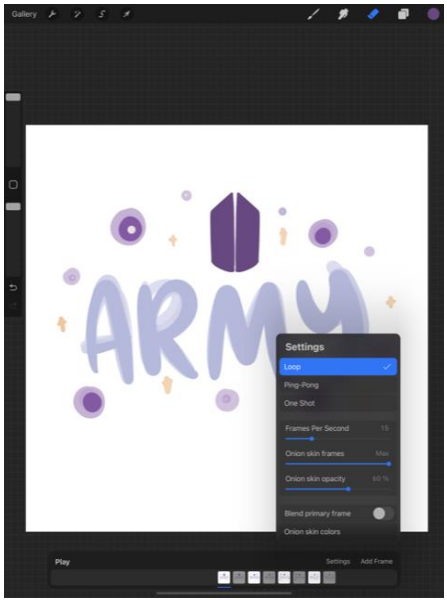
Gambar 10. *Animation assist*

Untuk menggerakkan gambar yang sudah dibuat, canvas statis pada Procreate diubah menjadi canvas animasi dengan mengubahnya menjadi *Animation assist* dan kemudian diatur durasi per *frame* untuk membuat gerakan menjadi lebih halus (gambar 11).



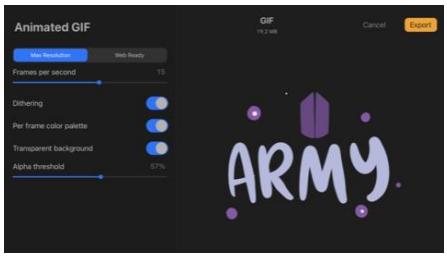
Gambar 11. Mengatur durasi frame

Agar gerakan stiker animasi GIF ini semakin terlihat halus dan berulang ketika digunakan, maka perlu dinyalakan opsi loop sehingga animasi tidak terlihat putus.



Gambar 12. Membuat animasi loop

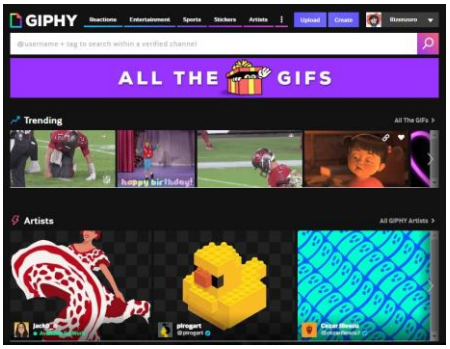
Selanjutnya, ruang kerja dibuat transparan agar mudah diletakkan pada background yang beragam. Kemudian animasi GIF ini ditinjau ulang dengan mengecek kembali durasi frame per second dan kemudian disave dengan format .gif



Gambar 13. Mengatur frame dan menghilangkan latar belakang

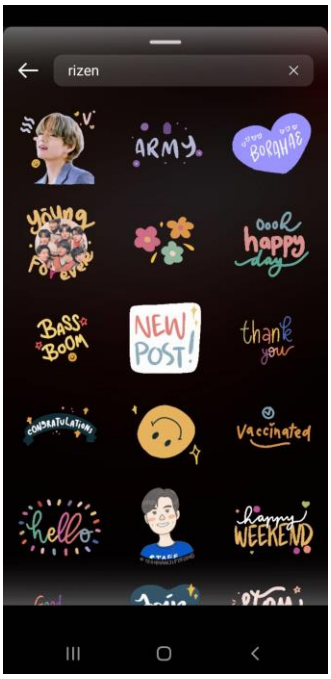
Publikasi

Sebelum dapat digunakan di Instagram, stiker animasi GIF ini terlebih dahulu harus diupload di website Giphy.com. Giphy merupakan platform berbagi gambar berformat GIF yang dapat digunakan di jejaring sosial dan aplikasi chatting. Ukuran GIF pada aplikasi Giphy dibatasi 100MB dengan durasi 15 detik.



Gambar 14. Giphy

Setelah terunggah di Giphy, stiker animasi GIF akan masuk ke areal dashboard dari pemilik GIF, dan menunggu selama 24 jam untuk dapat digunakan di Instagram Story.



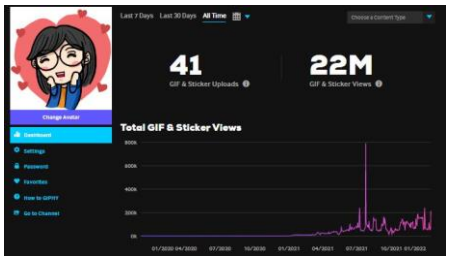
Gambar 15. Gif setelah masuk Instagram

Gambar 16. Gif setelah digunakan di Instagram story

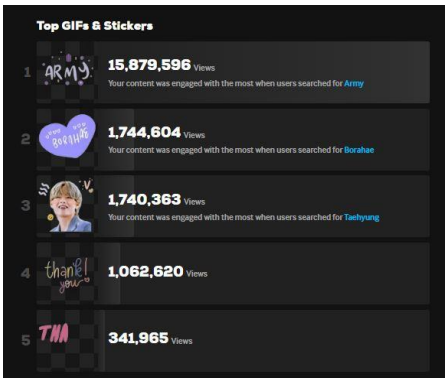
Evaluasi

Stiker animasi GIF ARMY ini terupload di GIPHY dengan informasi keyword #bts #taehyung #army #btsarmy #rizen dan hingga bulan Januari 2022 sudah mendapat views sebanyak 15,919,572 Views.

Selain melihat performa sepanjang waktu, *creator* juga dapat membaca data berdasarkan 30 hari terakhir, dan 7 hari terakhir pada GIPHY Dashboard.



Gambar 17. Hasil Unggah Stiker Animasi GIF di Giphy



Gambar 18. Data Performa Stiker Animasi GIF di Giphy Dashboard

SIMPULAN

Perancangan Stiker Animasi GIF dengan teknik *frame by frame* menggunakan metode double diamond sebagai acuan berpikir dalam perancangan. Proses perancangan dilakukan dengan pengumpulan asset dari ilustrasi dan warna yang dibutuhkan, mempersiapkan area kerja dan desain dengan menggunakan aplikasi Procreate, dilanjutkan dengan mempublikasikan hasil stiker animasi GIF di Giphy. Hasil stiker yang sudah terunggah di Giphy akan terunggah secara langsung ke Instagram yang kemudian pemakaiannya dapat dievaluasi di Giphy Dashboard. Penggunaan stiker animasi GIF dengan teknik frame by frame ini dapat membantu membuat story lebih estetik.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Asyhari, Achmad. 2017. *PENERAPAN MEDIA ANIMASI BERBASIS GRAPHIC INTERCHANGE FORMAT (GIF) PADA KOMPETENSI DASAR MENERAPKAN JENIS-JENIS PERALATAN SURVEI DAN PEMETAAN KELAS X TGB SMKN 3 SURABAYA.* Jurnal Kajian Pendidikan eknik Bangunan Vo 3, no 3 Tahun 2017. Diakses https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kajian-ptb/article/view/21199 tanggal 10 Januari 2022, 10:00 Wita.

[2] Febyantari, Raydista. 2019. INSTAGRAM STORY SEBAGAI BENTUK SELFDISCLOSURE BAGI MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS

MUHAMMADIYAH JEMBER. Jurnal Ilmu Komunikasi MEDIAKOM Vol. 02 No. 02 Tahun 2019. Diakses pada http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/mdk/article/view/1928/1587 tanggal 11 Januari 2022, 09.10 Wita.

[3] Ismail, Ibnu. 2021. GIF Adalah: Ini Pengertian, dan Peran Pentingnya untuk Kampanye Marketing. https://accurate.id/teknologi/gif-adalah/ Diakses tanggal 10 Januari 2022, 15:09 Wita.

[4] Munir, 2012, MULTIMEDIA Konsep &Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: ALFABETA

[5] PriyantonoA. C., & ArdiansyahF. (2020). Perancangan Prototipe Mobile User Experience Aplikasi Peningkatan Sumber Daya Desa Menggunakan Metode Double Diamond. Jurnal Ilmu Komputer Dan Agri-Informatika, 7(2), 96-104. https://doi.org/10.29244/jika.7.2.96-104