

## POTENSI *KINETIC TYPOGRAPHY* SEBAGAI MEDIA INFORMASI

Annisa Luthfiasari, Naomi Haswanto, Intan Rizky Mutiaz

Institut Teknologi Bandung  
email: ninis04@students.itb.ac.id

### ABSTRAK

Seiring dengan munculnya berbagai media komunikasi baru dan kebutuhan akan media digital yang terus meningkat, muncul suatu bentuk karya tipografi baru yaitu dalam bentuk *kinetic typography*. Menurut Hostetler (2006), *kinetic typography* adalah kombinasi antara tipografi dan gerak (*motion*) atau biasa juga disebut sebagai *typographic animation*. Peran tipografi (huruf) sebagai alat komunikasi tentunya tidak dapat dipungkiri lagi. Akan tetapi, dirasa perlu untuk mengkaji lebih jauh bagaimana tipografi bila diadaptasi dalam bentuk digital dan bertransformasi dalam bentuk *time-based media*. Dalam tulisan ini akan dibahas bagaimana potensi dari *kinetic typography* sebagai media informasi dengan mengintegrasikan beberapa teori untuk dapat diambil kesimpulan.

**kata kunci:** *Kinetic typography*, Gerak, Komunikasi

### ABSTRACT

*Within the emergence of new communication media and the increased needs of digital media, produce a new form of typography which is called kinetic typography. According to Hostetler (2006), kinetic typography is a combination of text and motion and can be interpreted as typographic animation. The role of text as a communication tools is undeniable. Furthermore, there is an urgency to investigate how typography is explored in digital media and transformed in a form of time-based media. In this article, there will be a discussion about the role of kinetic typography as a media of information by integrating some of the theory to produce a conclusion.*

**keywords:** *Kinetic typography, Motion, Communication*

## 1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi, terjadi berbagai perubahan dalam kehidupan manusia sehari-hari. Di antaranya adalah meningkatnya stimulus visual maupun suara dalam lingkungan. Selain itu, tempo kehidupan yang semakin cepat sehingga menuntut penyampaian informasi kepada audiens dengan waktu yang sesingkat mungkin namun dengan cara yang menarik dan intens. Media komunikasi yang baru, yaitu media digital, memiliki fitur visual,

audio, dan interaktif yang lebih tinggi bila dibandingkan dengan media konvensional. Hal tersebut lalu mendorong meningkatnya kebutuhan akan produk digital media dalam bidang desain. Kecanggihan media digital memungkinkan perubahan dari segi format, ukuran, peran, dan gerak yang turut mempengaruhi dalam bidang tipografi sehingga menghasilkan konsep *kinetic typography*.

## 2. KAJIAN TEORI

## 2.1. Definisi *Kinetic Typography*

Menurut Hostetler (2006), *kinetic typography* adalah kombinasi dari tipografi dan gerak (*motion*) atau biasa juga disebut sebagai *typographic animation*. Tidak seperti bentuk hasil cetak yang statis, *kinetic typography* menggunakan gerak untuk mengungkapkan gestur dengan cara yang sama efektifnya dengan citra visual. Sebagai medium, *kinetic typography* merupakan suatu karya multidisiplin karena dapat mengintegrasikan teknologi, tipografi, gerak, desain grafis, musik, dan narasi teks.

Dalam kehidupan sehari-hari, Turgut (2012) menyatakan bahwa tipografi kinetik biasanya ditemukan pada iklan, *motion graphics*, klip musik, dan *title sequence* dalam film. Dalam *kinetic typography*, huruf memiliki struktur yang dinamis yang dapat memasuki aspek yang berbeda dalam tampilannya, perubahan gaya dan warna sesuai dengan arti katanya atau musik/ ritme suara. Sehingga dapat dikatakan bahwa tipografi memiliki kepentingan yang besar sebagai alat komunikasi yang dinamis dengan struktur yang tidak terbatas.

Dikutip dari Van Leeuweun (2015), kemunculan *kinetic typography* diawali dari eksperimen yang dilakukan oleh pembuat film yaitu Len Lye dan Norman McLaren. Setelah itu diikuti oleh Saul Bass dan Pablo Ferro yang menggambar bentuk huruf dengan metafora yang inovatif. Salah satunya dengan mengolah huruf *serif* menjadi sepatu sehingga huruf pun

seolah-olah jadi bisa 'berjalan'.

Van Leeuweun (2015) pun menyebutkan bahwa saat ini *kinetic typography* tidak hanya terbatas pada kalangan desainer saja, melalui komputer semua orang kini bisa mengaksesnya. Sehingga memungkinkan *kinetic typography* menjadi suatu bentuk baru dari cara menulis kita sehari-hari.

## 2.2. Karakteristik *Kinetic Typography*

Menurut Brownie (2007), dari segi visual dan makna yang dibangunnya, *kinetic typography* memiliki dua karakteristik, yaitu:

- a. *One Form with Many Letters / Many Letters with One Form*

Bentuk huruf dalam *kinetic typography* bisa berubah-ubah sehingga memungkinkan terjadinya perubahan identitas. Tidak konsistennya bentuk asli huruf dan jumlah identitas yang bisa ditampilkannya menjadi karakter tersendiri bagi *kinetic typography*.

Sebagai contoh, Beer karya dari Komninos Zervos, di mana huruf-huruf bergerak dan menyatu satu sama lain. Tiap huruf mengadaptasi identitas baru melalui metamorphosis yang mengalir.



Gambar 1 Beer karya Komninos Zervos  
(Sumber: Brownie, 2007)

b. Memiliki makna ganda

Tidak hanya identitas, perubahan bentuk dari *kinetic typography* juga memberikan perubahan makna. Pada analisis ini penulis merujuk pada karya Kyle Cooper berupa *title sequence* berjudul *True Lies*.



Gambar 2 Makna Ganda dalam Title Sequence (Sumber: <https://www.artofthetitle.com/title>)

### 2.3. Unsur *Kinetic Typography*

Menurut Hoestetler (2006), terdapat empat unsur yang saling bersinergi untuk menghasilkan komunikasi yang efektif dalam sebuah karya *kinetic typography*, yaitu:

#### 2.3.1. Teks sebagai Ekspresi Ide

a. Tampilan visual huruf

Sebagai objek utama, pengolahan tipografi menjadi bagian yang sangat penting untuk mengkomunikasikan dan mengekspresikan pesan yang dimaksud. Tiap huruf (*typeface*) memiliki sisi estetika dan ekspresi yang berbeda, yang ditunjukkan oleh atribut visual dari hurufnya. Identitasnya pun berbeda, seperti proporsi, garis, lebar, kemiringan dan lain-lain yang menunjukkan penggunaan dan tujuan yang berbeda. Pemilihan huruf yang sesuai akan menghasilkan harmoni dan meningkatkan ekspresi dari pesan dalam karya akhir *kinetic typography*.

b. Tipografi sebagai bentuk

Dalam hal ini, tipografi memiliki dua peran: (1) untuk merepresentasi sebuah konsep, (2) sebagai representasi bentuk visual. Kesenambungan antara makna dan bentuk menghasilkan harmoni yang seimbang dalam konteks fungsi dan ekspresi. Menampilkan huruf sebagai bentuk akan menonjolkan karakter unik huruf dan makna abstrak. Ketika huruf dilihat sebagai bentuk, tidak lagi dibaca sebagai huruf karena telah dimanipulasi dengan distorsi, tekstur, pembesaran, dan perpindahannya dalam bidang.



Gambar 3 Perbesaran anatomi huruf sebagai objek visual (Sumber: Hoestetler, 2006)

c. Makna Ekspresif

Penting untuk memahami tujuan dari jenis huruf yang akan dipakai karena setiap huruf memiliki ekspresi tersendiri yang bisa digunakan untuk menafsirkan makna atau mengatur cerita. Huruf juga bisa digunakan untuk menunjukkan suatu aksi seperti berlari, berjalan, melompat, sembunyi, memanjat, berdansa, terbang dan lain-lain. Terlepas dari fungsinya sebagai teks, huruf dapat memiliki makna secara individual maupun mendukung huruf di sebelahnya. Ketepatan dalam penggunaan huruf yang tepat, struktur narasi, dan gerak menjadi faktor penting yang

mendukung makna dalam membangun karya *kinetic typography*.



Gambar 4 Huruf sebagai makna ekspresif  
(Sumber: Hoestetler, 2006)

### 2.3.2. Bidang

#### a. Struktur

Sebagai *screen based project*, bidang dari *kinetic typography* menjadi tidak terbatas. *Output* yang dihasilkan pun beragam, bisa dalam bentuk objek 2D maupun 3D. Komponen yang biasanya mencakup objek 2D biasanya terdiri dari titik, garis, bidang, dan volume. Sedangkan dalam membangun objek 3D, perlu diperhatikan *physical depth* dari objek yang dibuat. Komponen yang harus diperhatikan di antaranya *visual advance*, *recession*, *frontal view*, dan *oblique view* dari suatu lokasi. Hal itu dapat menentukan lokasi, arah dan *interval spatial environment* yang bisa dilihat dari sudut pandang perspektif.

Dalam *time based typography*, objek 2D dapat menampilkan bentuk 3D dengan meniru efeknya. Objek pun bergerak dari satu posisi ke yang lainnya, menyiratkan ilusi spasial dan *tactile vision*. Hal itu merepresentasikan kedalaman dalam bidang visual.

#### b. Frame

Dalam *kinetic typography*, *frame* merujuk pada layar, yaitu komposisi aktif dari bidang

atau *background* yang menampilkan objek bergerak. Objek yang bergerak terdiri dari *sequence* yang diproduksi secara individual dan ditempatkan dalam sebuah *frame*. Dalam *frame*, *workspace* yang sebenarnya untuk sebuah objek merujuk pada bidang (*ground*) atau *stage* yang secara komposisi adalah zona aktif.

### 2.3.3. Waktu

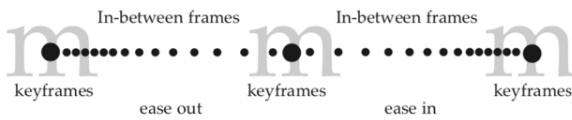
#### a. Motion

Dalam kinetik, yang merepresentasikan gerakan dinamis adalah pengalaman spasial yang dialami oleh penonton. Melalui gerak, objek muncul atau menghilang dalam layar yang merepresentasikan ritme dari waktu secara kronologis. Gerak menimbulkan energi emosional yang memicu penonton untuk merespons dengan *visual interconnection* melalui reaksi psikologis dari gerakannya.

Untuk memahami gerak dalam *kinetic typography*, diperlukan pula pemahaman mengenai *sequence of frames*. Ada dua jenis *frame* yaitu *key frames* dan *in between frames*. *Key frames* berada di depan dan akhir sebagai penanda pergerakan objek.

*In between frames* berada di antara dua *key frames* untuk mendukung pergerakan utama. Mengatur jumlah *in between frames* membuat objek tampak lebih cepat/lambat. Jumlah *in between frames* yang lebih banyak membuat objek bergerak lebih cepat, sedangkan jumlah *in between frames* yang lebih sedikit membuat gerak objek menjadi lebih lambat.

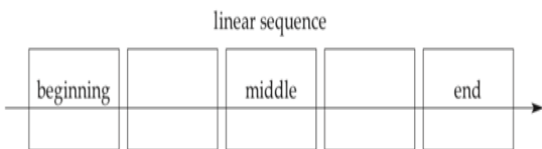
Cepat dan lambatnya gerak dapat memicu perasaan emosional yang berbeda. Gerak yang cepat akan menghasilkan *impact* yang lebih besar seperti terkejut, marah, dinamisme, obsesi, dan lain-lain. Gerakan yang lambat menimbulkan sensasi rileks di mana pengguna dapat merasa damai, tenang, nyaman dan lain- lain. Pengaturan jumlah *frame in between* akan mempengaruhi narasi dan membangun atmosfer.



Gambar 5 Contoh pengaturan *frames* dalam *kinetic typography* (Sumber: Hoestetler, 2006)

b. *Sequence*

Dalam *time-based* media, rangkaian (*sequence*) terdiri dari seri yang berhubungan dari objek dan *scene* yang diatur dalam struktur linear dan meliputi unit naratif yang dirunut berdasarkan waktu sehingga membentuk *timeline* yang logis dari awal hingga akhir.

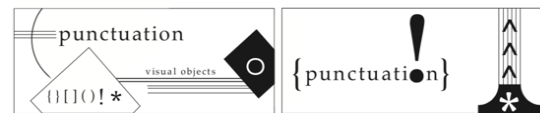


Gambar 6 Bagan struktur linear (Sumber: Hoestetler, 2006)

2.3.4 Sistem Pendukung

a. *Visual Punctuation*

Untuk meningkatkan aspek visual dan fungsi dari sebuah struktur *kinetic typography*, aksen visual biasanya digunakan untuk mengolah objek. Komponen yang bisa digunakan di antaranya garis, simbol, dan bentuk. Pengaplikasian aksen visual dapat memberikan *focal point*, menekankan hierarki interpretasi, menuntun perhatian penonton, membuat ritme yang *playful*, gerak yang dinamis, menstimulasi energi optis dan menghasilkan bentuk yang mengejutkan. Perpaduan aksen visual bisa digunakan untuk menjelaskan makna yang beragam dan mengungkap tingkatan perasaan dalam komposisi.



Gambar 7 Contoh huruf sebagai *visual punctuation* (Sumber: Hoestetler, 2006)

b. Warna

Warna dapat memacu respons individual yang spesifik namun berbeda-beda dari segi budaya. Saat kita melihat warna, energi sensori kita akan terstimulasi. Selain itu, warna mengungkapkan konotasi dari *realitas spasial*, arah, *movement*, tinggi, lebar dan lain-lain. Selain itu, warna juga dapat memicu perasaan seperti senang, sedih, bahagia, marah, takut, dan lain-lain.

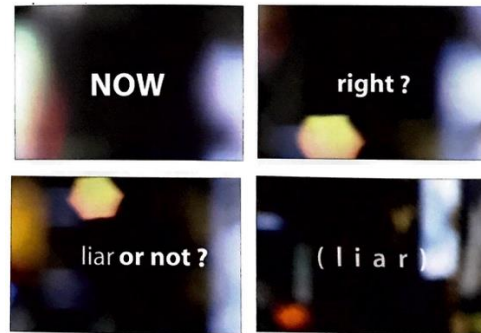
c. Musik

Musik juga memberi efek pada emosi manusia dan psikologis. Musik berinteraksi dengan film, animasi, multimedia dan media digital untuk memproduksi gaya visual yang distingtif. Sama seperti gerak, musik juga merupakan *time-based media* yang memiliki beberapa karakteristik yang serupa, di antaranya melodi, harmoni, ritme, nada, *pitch*, intensitas, dan durasi.

Dalam *kinetic typography*, musik menyatu dengan komposisi bentuk, warna, dan gerak untuk berkontribusi memberikan dampak emosional, membawa harmoni dan meningkatkan unsur dinamis ke dalam sebuah pesan.

**2.4. Nilai Semantik dalam *Kinetic Typography***

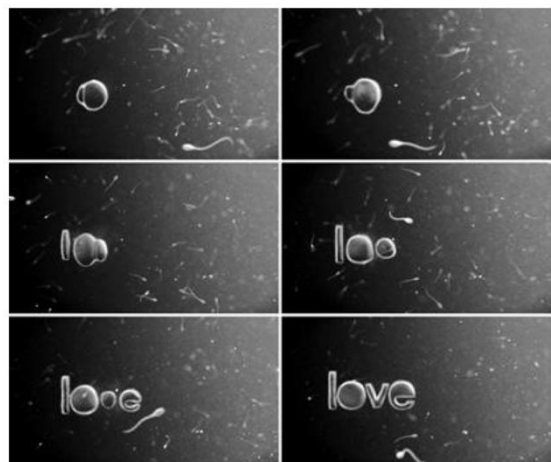
Dalam bekerja menggunakan teks dan tipografi, eksplorasi unsur gerak dapat mengubah persepsi dan makna dari pesan yang disampaikan. Hal ini merupakan cara sederhana dalam menggunakan gerak sebagai kode semantik. Beberapa contohnya adalah gerak dapat menggantikan tanda baca, penekanan (*emphasis*), dan irama. Selain itu bisa mengindikasikan pengelompokan dan dapat membangun hubungan sintak antara beberapa kata yang berbeda.



Gambar 8 Contoh *sequence* dalam *kinetic typography* yang berperan untuk memberi *emphasis*

(Sumber: Belatoni dan Woolman, 2000)

Dengan maksud yang sudah ditentukan sebelumnya, desainer dapat menggunakan gerak untuk menonjolkan atau melenyapkan bagian tertentu dari pesan sebagai bagian dari proses pengolahan (manipulasi) informasi. Dalam tulisannya, Brandao (2015) menjelaskan bahwa gerak bukan hanya sebagai penentu hierarki, akan tetapi bisa digunakan sebagai proses *storytelling*.



Gambar 9 Contoh gerak sebagai unsur *storytelling* dalam karya BB/Saunders yang berjudul *Love*

(Sumber: Brownie, 2015)

Untuk mengatur elemen animasi supaya bisa berfungsi dengan baik, maka diperlukan pemahaman bahwa gerak (*perceived motion*) dalam hubungannya dengan pengalaman dan ingatan memiliki tiga ekspresi, yaitu:

a. *Figurative expression*

Mewakili hal-hal yang konkret seperti objek atau binatang

b. *Emotional expression*

Mengkomunikasikan emosi dan perasaan

c. *Conceptual expression*

Mengkomunikasikan konsep abstrak

Forlizzi et al. (2003) pun menyatakan bahwa *kinetic typography* pun dinilai dapat mewakili nada/intonasi bagaimana *speaker* berbicara. Contohnya nada yang tinggi bisa diwakili dengan gerakan naik ataupun turun, volume suara bisa ditunjukkan dengan ukuran yang diperbesar dan tempo yang bisa digambarkan dengan mengatur jarak huruf. Hal tersebut bisa digunakan untuk mengungkap kualitas dari karakter dan sisi emosional (*affective*) dari teks dan secara eksplisit memanipulasi perhatian dari penonton.

Sebagai tanda semiotik, gerak dapat berfungsi sebagai sistem linguistik atau bisa digunakan sebagai metodologi desain

dan harus diaplikasikan dalam konteks tata bahasa. Seperti kata sifat, gerak dapat mengubah kata benda dengan menambahkan kualitas, keterangan (*properties*) atau hubungan (*relations*). Gerak memungkinkan mengubah dari sesuatu yang denotatif menjadi konotatif. Sebagaimana bahasa berfungsi dalam teks literatur, gerak berperan dalam membentuk teks untuk memberi makna baru. Hal ini bisa didapatkan dengan mengaplikasikan nilai kiasan semantik atau sintak seperti *pleonasm, metaphor, irony, paradox dan sarcasm*).

Saat bekerja dengan teks dan pesan objektif, desainer harus menganalisis teks tertulis yang akan dianimasikan dan menentukan tujuan dari komunikasinya. Pemahaman akan gerak dapat digunakan untuk mengekspresikan emosi, mengandung kiasan dan bersifat konseptual, asalkan tahu di mana ditematkannya. Metode ini cocok untuk desainer berdasarkan prinsip semiotika bahwa *motion pictures* menggunakan sistem linguistik atau bahasa seperti bahasa tertulis. Ketika bekerja dengan *animated texts*, norma sintak, aturan dan kode harus bisa dielaborasi untuk memaksimalkan fungsinya.

### 3. SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa ada satu faktor yang paling mempengaruhi 'cara' penyampaian informasi dalam *kinetic typography*, yaitu unsur gerak. Sifat dinamis, *fluid* dan transformatif yang dihasilkan oleh gerak menghasilkan karakter, ekspresi dan unsur yang membedakan *kinetic typography* dari media lain.

Gerak dalam *kinetic typography* menghasilkan kode semantik baru karena menciptakan/mengubah/menambah makna tersendiri bagi sebuah teks. Jika tipografi diibaratkan sebagai kata benda, maka gerak diibaratkan sebagai kata sifat, karena gerak menambahkan kualitas, keterangan (*properties*) dan relasi terhadap suatu teks. Secara keseluruhan, gerak dalam *kinetic typography* mempengaruhi segala aspek penyampaian informasi, mencakup hierarki, narasi (*story telling*) dan makna.

Sebagaimana yang telah diketahui, teks merupakan media utama dalam penyampaian suatu informasi, dengan adanya unsur gerak dalam *kinetic typography*, terjadi pergeseran dari kodrat teks yang biasanya hanya untuk dibaca, kini dapat juga dinikmati dengan cara 'dilihat'. Dalam *kinetic typography*

terdapat cara komunikasi yang baru bagi teks, yaitu dari sesuatu yang 'verbal' menjadi 'visual'. Hal tersebut tentunya menandakan bahwa *kinetic typography* merupakan suatu media yang menarik untuk dikembangkan.

Dari segi unsur yang membangunnya, diketahui bahwa *kinetic typography* merupakan suatu media multidisiplin yang mengintegrasikan teknologi, tipografi, gerak, desain grafis, musik dan narasi teks. Hal tersebut mendukung suatu suasana kondusif dalam menyampaikan informasi karena mencakup banyak indra dari pemirsanya (*multisensory*).

### 4. REFERENSI

- Belatoni, J., & Woolman, M. (2000). *Moving Type*. United Kingdom: Rotovision.
- Brownie, B. (2014). *Transforming Type*. United Kingdom: Bloomsbury Academic.
- Brandão, J.A. (2015). Motion Graphics Ergonomics: Animated Semantic System, for Typographical Communication Efficiency. 6th International Conference on Applied Human Factors and Ergonomics (AHFE 2015)
- Brownie, B. (2007). One Form Many Letters: Fluid and Transient Letterform in Screen Based Typographic Artefacts.



Journal of the MeCCSA Postgraduate Network, 1(2), 1- 10.

Forlizzi, J., J. Lee., & S. Hudson. (2003). "The Kinedit System: Affective Messages Using Dynamic Texts." Proceedings of the CHI 2003 Conference on Human Factors in Computing Systems, 377–384.

Turgut, O.P., (2012). Kinetic Typography in Movie Title Sequences. *Procedia: Social and Behavioral Sciences* 51 (2012) 538-588.

Van Leeuweun, T., Djonov, E., (2015). Notes Towards a Semiotics in Kinetic Typography. *Routledge: Social Semiotics* Vol. 25, No. 2, 244-253.

Hostetler, S. C. (2006). Integrating Typography and Motion in Visual Communication. April 04,2019. <http://www.units.muohio.edu/codeconference/papers/papers/SooHostetler2006%20iDMAa%20Full%20Paper.pdf>