

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini terdapat studi pustaka yang menggali informasi penelitian terdahulu yang mempunyai kemiripan objek dan permasalahan dengan penelitian penulis untuk dijadikan pembeda dari penelitian sebelumnya. Terdapat referensi perancangan yang bisa dijadikan acuan atau referensi dalam membuat perancangan penulis. Terdapat juga landasan teori yang akan digunakan dalam menyelesaikan masalah perancangan penulis. Berikut pemaparan studi pustaka, referensi, dan landasan teori.

2.1 Studi Pustaka

Dalam studi pustaka terdapat penelitian terdahulu yang mempunyai kemiripan objek atau permasalahan sebagai bahan pembandingan yang tujuannya untuk mengetahui seberapa orisinalitas penelitian dengan penelitian terdahulu.

2.1.1 Tugas Akhir “Perancangan Motion Graphic Untuk Mengenalkan Batik “Ndulit” Khas Kota Gresik”

Perancangan ini disusun oleh Rizki Agung Kurniawan dan Tri Cahyo Kusumandyoko dari Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2021[10]. Tujuan dari perancangan ini untuk mengenalkan kain batik ndulit kepada masyarakat Gresik terutama remajanya sehingga diharapkan memunculkan kesadaran terhadap budaya batik ndulit.. Konsep yang digunakan dalam perancangan ini yaitu *motion graphic* yang berisi tentang sejarah dan batik ndulit dengan visual vector yang simple. Pengumpulan data dalam perancangan ini dilakukan dengan metode wawancara dan observasi. Tujuan dari perancangan ini sejalan dengan perancangan yang akan dibuat penulis, untuk mengenal cerita rakyat daerahnya sendiri. Perbedaan dengan penelitian penulis adalah teknik yang digunakan, perancangan ini menggunakan teknik *motion graphic* dengan visual vector, sedangkan penulis menggunakan teknik

animation tweening dengan visual ilustrasi digital. Konten dalam penelitian ini pun berbeda dengan konten penulis.

2.1.2 Tugas Akhir “Perancangan Motion Graphic Sejarah Kerajaan Majapahit Dari Terbentuk Hingga Masa Kejayaan”

Perancangan ini disusun oleh Muhammad Rozi Rosandi, Dini Faisan, dan Ariusmedi dari Universitas Negri Padang pada tahun 2019[11]. Tujuan dari perancangan ini untuk menarik minat remaja terhadap sejarah dalam negeri. Dalam penelitian ini target audiens dengan penulis sama yaitu remaja. Konsep yang dipakai dalam perancangan ini yaitu mulai dari gaya visual perancangan ini menggunakan semi realis, teknik yang digunakan yaitu *motion graphic* sama seperti sebelumnya. Pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini yaitu metode wawancara dan literatur. Perbedaan dari perancangan penulis dari segi konsep yaitu cerita dan tekniknya. Teknik yang digunakan oleh penulis nantinya menggunakan *tweening*. Teknik *tweening animation* merupakan teknik yang menggunakan *keyframe* yang ada di *software*. Konten dalam penelitian ini pun berbeda dengan konten penulis.

2.1.3 Tugas Akhir “Ilustrasi Asal Usul Nama Banyumas Melalui Media Buku Cerita Rakyat”

Perancangan ini disusun oleh Mutiarani Shaleha dari Institut Teknologi Telkom Purwokerto pada tahun 2022 [12]. Tujuan dari perancangan ini meningkatkan minat baca kepada anak dan juga mengenalkan sejarah asal usul nama Banyumas. Target market dari perancangan ini yaitu anak-anak mulai dari 3-6 tahun. Target audiens 17-45 tahun. Metode yang digunakan yaitu metode kualitatif deskriptif. Perancangan ini memiliki kesamaan dengan perancangan penulis. Perancangan ini akan dijadikan referensi penulis dari segi data-data yang berkaitan dengan perancangan penulis. Hal yang membedakan perancangan penulis yaitu cerita yang diangkat dan media yang digunakan. Penulis menceritakan tokoh Raden Djoko Kahiman sebagai

Bupati Pertama dan yang membagi 4 wilayah dan media yang digunakan yaitu *motion graphic*.

2.2 Referensi Perancangan

Dalam perancangan ini penulis membutuhkan referensi untuk dijadikan acuan dalam membuat karya penulis. Referensi ini diambil dari karya-karya terdahulu yang sudah berkompeten dalam bidangnya dan bisa dijadikan referensi untuk perancangan penulis. Berikut beberapa referensi karya yang nantinya akan diaplikasikan dalam perancangan penulis.

2.1.4 Referensi visual *background philipsue_art*

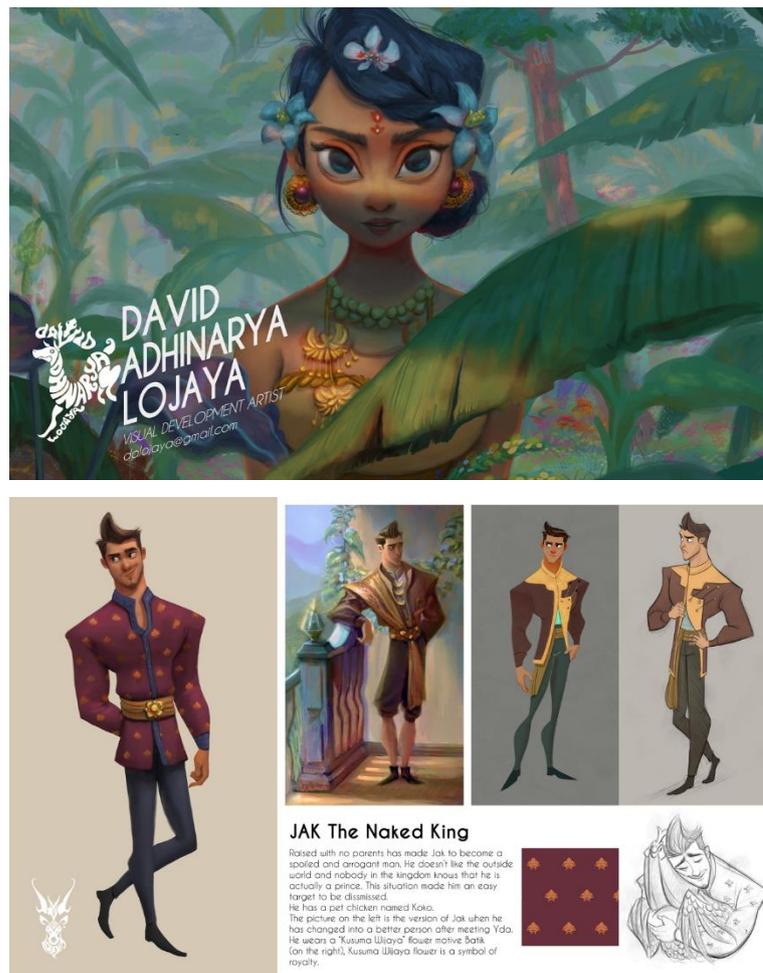


Gambar 2.1 ilustrasi background karya philipsue_art
(Sumber gambar: https://www.instagram.com/philipsue_art/)

Philip Sue adalah seorang ilustrator dan *environment design* dari Selandia Baru. Ia memiliki pengikut di Instagram sebanyak 376 ribu *followers*. Karya yang dihasilkan Philip Sue terlihat tidak terlalu detail tetapi bisa menggambarkan objeknya, dan warna yang digunakanpun sangat serasi. Karya di atas merupakan salah satu *environment design* yang dibuat oleh philip sue [13]. Selain membuat *environment design* terkadang philipsue_art juga

membuat animasi sederhana di konten *reels* Instagram nya. Dari karya-karya yang dibuat oleh philipsue_art akan dijadikan referensi penulis untuk membuat visual *background* untuk *motion graphic* yang akan dirancang, karena gaya ilustrasi yang digunakan dan pemilihan warna sesuai dengan konsep penulis.

2.1.5 Referensi karakter desain David Ardinaryas Lojaya



Gambar 2.2 ilustrasi karakter desain karya David Ardinaryas Lojaya
(Sumber gambar : <http://david.lojaya.com/>)

David Ardinaryas Lojaya merupakan *Character Designer* asal Indonesia yang karyanya sudah banyak sekali. Karya di atas merupakan contoh karakter desain yang dibuat yang bertemakan budaya Indonesia [14]. Untuk sekarang ini ia menjadi *Art Director* Games Coral Island yang *game* nya cukup terkenal saat ini. Gaya ilustrasi karakter yang digunakan seperti karakter-

karakter yang ada di Disney. Desain karakter David Ardinaryas Lojaya akan dijadikan referensi penulis, karena gaya desain karakter yang dibuat sangat cocok dan disukai oleh semua kalangan, cocok dengan target audiens penulis yaitu remaja.

2.1.6 Karya Animasi Crackthetoy



Gambar 2.3 *Motion graphic* Crackthetoy
(Sumber gambar: <https://www.instagram.com/crackthetoy/>)

Reza atau dikenal dengan sebutan Crackthetoy merupakan 3D *artist*, Ilustrator, *Grafiti writer*, dan animator asal Indonesia[15]. Crackthetoy memiliki ciri khas karakternya sendiri, yaitu karakter berbentuk pilox. Gaya ilustrasi yang digunakan *POP art imagination*, karena karakter ilustrasi yang dibuat ciptaan dari imajinasi nya tidak ada karakter asli di kehidupan nyata dan warna-warna yang digunakan warna-warna cerah ciri-ciri dari *POP art*. Tidak jarang juga Crackthetoy membuat animasi ilustrasinya. Penulis menggunakan referensi teknik animasi yang digunakan oleh Crackthetoy untuk *motion graphic* Raden Djoko Kahiman, karena teknik tersebut sesuai dengan konsep penulis, yaitu teknik *animation tweening*.

2.1.7 Karya Animasi Cerita Rakyat Toakala Sang Kera Putih Bantimurung



Gambar 2.4 Animasi Toakala Sang Kera Putih Bantimurung
(Sumber gambar: https://www.youtube.com/watch?v=HA5_6EKNo24&t=256s)

Video Animasi yang berjudul "Toakala Sang Kera Putih Bantimurung" dengan durasi 5:30 menit dengan penonton 2.7 ribu dari channel YouTube Seni dan Desain UNM [16]. Video animasi dibuat oleh mahasiswa bernama Jaisyul Usra sebagai tugas akhir. Video tersebut menceritakan asal usul kera Toakala yang tidak memiliki ekor. Gaya ilustrasi yang digunakan dalam animasi tersebut semi realis dan sedikit abstrak. Pemilihan warna sangat cocok dengan tema cerita yang berlatarkan hutan. Teknik penyampaian cerita menggunakan *storytelling* dan teks. Video animasi Toakala ini akan dijadikan referensi penulis karena konsep yang akan digunakan sama dengan video tersebut, mulai dari teknik animasi, pengambilan gambar sampai ke cara penyampaian cerita. Video animasi tersebut akan menjadi acuan penulis dalam pembuatan animasi nantinya.

2.3 Dasar Teori

Di dalam landasan teori penulis menggali informasi teori-teori yang berkaitan dengan judul yang tujuannya untuk menemukan landasan teori ilmiah. Landasan teori ini menjadi acuan bagi penulis dalam melakukan perancangan. Berikut beberapa landasan teori yang berkaitan dengan judul penulis.

2.3.1 Landasan Konseptual

2.3.1.1 Folklor

Folklor diambil dari kata bahasa Inggris, *folklore*. Dari dua kata dasar *folk* dan *lore*. *Folk* adalah sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenal fisik sosial, dan kebudayaan, sedangkan *lore* adalah sebagian kebudayaannya, yang diwariskan secara turun-temurun secara lisan atau melalui contoh yang disertai gerak isyarat atau alat pembantu mengingat. Secara singkat folklor adalah tradisi lisan dari suatu kolektif yang diwariskan secara turun-temurun. Ada beberapa contoh folklor lisan di Indonesia, salah satunya cerita prosa rakyat [17]. Cerita prosa rakyat dibagi menjadi tiga, yaitu mite, legenda, dan dongeng.

2.3.1.1 Legenda

Legenda merupakan cerita rakyat yang mempunyai ciri-ciri seperti mite, yaitu dianggap pernah benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci. Berbeda dengan mite, cerita legenda biasanya ditokohkan oleh manusia, walaupun terkadang mempunyai sifat-sifat luar biasa seperti mempunyai kekuatan gaib. Tempat terjadinya adalah di dunia seperti sekarang, karena waktu terjadinya belum terlalu lampau. Legenda biasanya bersifat migratoris, yakni dapat berpindah-pindah, sehingga dikenal luas di daerah-daerah yang berbeda [17]. Di perancangan ini penulis mengangkat cerita tentang tokoh di Banyumas yaitu Raden Djoko Kahiman. Beliau adalah bupati pertama Banyumas dan juga orang yang membagi 4 wilayah, yaitu Purbalingga, Ciacap, Banjarnegara, dan Banyumas.

2.3.2 Landasan Perancangan

2.3.2.1 *Motion graphic*

Motion graphic adalah gabungan antara animasi, grafis, teks, dan elemen visual lainnya untuk menciptakan gerakan yang mulus dan terkoordinasi. Motion graphic sering digunakan dalam berbagai media, seperti film, televisi, iklan, presentasi, dan platform digital lainnya, untuk menyampaikan pesan secara efektif dan menarik perhatian audiens[18]. Disesuaikan dengan konsep perancangan yang akan dibuat dimana dalam cerita Raden Djoko Kahiman menampilkan gambar ilustrasi yang dipadukan dengan narasi. Dalam teknik Pembuatan *motion graphic* ada dua teknik yang digunakan yaitu *animation tweening* dan teknik *3D parallax*.

Animation tweening adalah teknik dalam animasi yang digunakan untuk menciptakan gerakan yang terlihat halus dan alami antara dua *frame* atau *keyframe*. *3D parallax* adalah teknik visual yang menciptakan ilusi kedalaman dan gerakan pada gambar atau tampilan dengan menggunakan lapisan-lapisan berbeda yang bergerak pada tingkat kecepatan yang berbeda. Ini menciptakan efek tiga dimensi yang menarik. Penulis nantinya akan menggunakan software Adobe After Effects dalam pembuatan *motion graphic*. Adobe After Effects adalah software yang digunakan untuk visual efek (VFX), *animation*, dan *motion*.

2.3.2.2 Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari kata latin *illustrare* yang berarti menerangi atau memurnikan. Ilustrasi adalah gambar yang digunakan untuk menjelaskan, menerangkan, atau menambahkan detail kepada teks atau ide yang disampaikan. Definisi lain dari ilustrasi merupakan gambar yang digunakan untuk menjelaskan, menerangkan, atau menambahkan detail kepada teks atau ide yang disampaikan. Ilustrasi dapat dibuat dengan elemen grafis yang sederhana maupun yang kompleks, tergantung pada tujuan yang ingin dicapai. Ilustrasi sering digunakan untuk memperindah ruang kosong dalam buku atau media lainnya, serta untuk membantu memperjelas pesan yang

ingin disampaikan kepada audiens [19]. Dalam perancangan ini penulis akan menggabungkan teknik manual untuk proses sketsa kasar dan teknik digital untuk proses untuk merapikan, memberi warna, *shading*, efek, dan lain-lain. Kedua teknik tersebut untuk mengoptimalkan ilustrasi nantinya.

Selain teknik ilustrasi adapun gaya ilustrasi yang digunakan dalam perancangan ini, yaitu gaya ilustrasi semi realis. Gaya ilustrasi semi realis merupakan gaya ilustrasi yang menggabungkan elemen realisme dengan elemen kartun atau abstrak. Gaya semi realis biasanya menampilkan objek atau tokoh yang terlihat seperti nyata, namun juga menampilkan beberapa fitur yang tidak mungkin terjadi dalam dunia nyata, seperti warna atau bentuk yang tidak alami [20]. Penulis menggunakan gaya semi realis karena target dari perancangan penulis adalah remaja. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah campuran antara realis dan kartun agar membedakan dengan ilustrasi untuk anak-anak. Ilustrasi untuk anak-anak biasanya berbentuk kartun secara keseluruhan dengan proporsi badan karakternya lebih kecil atau tidak sesuai dengan realitanya. Hal tersebut dilakukan untuk memberi kesan lucu pada ilustrasi anak-anak.

2.3.2.3 Concept Art

Concept art yaitu untuk mengeksplorasi dan mengembangkan ide-ide untuk digunakan pada film, video game, animasi, dan buku komik. *concept art* sering disebut sebagai *entertainment design/concept art* sebelum dimasukkan ke dalam produksi akhir [21]. *Concept Art* dibagi menjadi beberapa kategori yaitu *Character/ Creature design*, *Environment design*, *Props/Vehicle Design*, dan *Key Art*. Penjelasanannya adalah 1) *Character/ Creature design* merupakan ide untuk menentukan desain karakter atau tokoh dalam animasi nantinya. 2) *Environment design* perancangan sebuah lingkungan atau latar tempat dimana alur cerita dari animasi nantinya. 3) *Props/Vehicle Design* merupakan perancangan properti yang akan digunakan dalam animasi nantinya. 4) *Key art* terdapat warna dan *Layout*. Warna ialah visual yang bisa membedakan kedua objek atau bentuk identik, ukuran, dan nilai gelap terangnya. Warna berkaitan langsung dengan perasaan dan emosi.

Layout merupakan cara untuk menentukan penataan elemen gambar (properti) sesuai sinopsis. Selain itu juga menyangkut sudut pengambilan gambar (*angle*). Pemilihan *angle* ini akan mempengaruhi citraan dan impuls suasana yang dihadirkan sesuai *setting* narasi visual [21].

Dalam perancangan ini penulis menggunakan teori *concept art*, agar proses produksi nantinya lebih terarah dan konsisten. Seperti karakter desain, *Environment design*, *Props/Vehicle Design*, dan, *Key Art*.

2.3.2.4 Naskah Skenario

Naskah skenario merupakan sebuah dokumen yang berisi petunjuk tentang bagaimana sebuah cerita harus diceritakan dalam sebuah film, drama televisi, atau acara lainnya yang tujuannya untuk petunjuk kerja. Dalam naskah skenario berisikan urutan-urutan adegan, keadaan, tempat, dan dialog [22]. Penulis menggunakan teori skenario agar memudahkan proses ide nantinya. Dari cerita yang sudah ada dibuat ke dalam skenario untuk menentukan ide, seperti visual, suara, narasi dan lain-lain.

Dalam menyampaikan cerita penulis menggunakan cara *Storytelling*. *Storytelling* merupakan teknik yang digunakan untuk menceritakan cerita atau menyampaikan pesan kepada orang lain dengan cara yang menarik dan memikat. *Storytelling* juga berfungsi untuk mengaktifkan aspek kepekaan, kehalusan budi, emosi, seni, daya fantasi, dan imajinasi anak yang tidak hanya mengutamakan kemampuan otak kiri tetapi juga otak kanan [23].

Penulis menggunakan teknik *storytelling* untuk memudahkan audiens agar lebih fokus dan penulis ingin tetap ada unsur tradisional dalam penyampaian cerita melalui *voice over*. *Voice over* adalah suara manusia yang membacakan cerita atau naskah di dalam video.

2.3.2.5 Storyboard

Storyboard adalah representasi visual dari sebuah cerita atau naskah yang terdiri dari sejumlah gambar yang menunjukkan adegan-adegan yang akan muncul dalam cerita tersebut. *Storyboard* memudahkan kita menyampaikan ide cerita dan konsep produksinya kepada orang lain [24]. Perancangan ini penulis menggunakan teori *Storyboard* untuk memudahkan

dalam membuat gambaran animasi di setiap *scenanya* dari skenario yang sudah ditentukan.