

BAB II

Tinjauan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan referensi dari hasil penelitian para penulis sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu mengenai *motion graphic* yang diharapkan akan membantu peneliti dalam penelitian.

2.1 Studi Pustaka

Penelitian ini memiliki perbedaan dan kesamaan dengan penelitian-penelitian yang lain dalam segi metode, cara analisis dan yang lainnya, sehingga banyak penelitian memiliki keunikan masing-masing. Dalam penelitian ini peneliti akan meninjau hasil karya penelitian milik beberapa para peneliti yang relevan dengan perancangan yang dilakukan sebagai acuan dalam menyelesaikan masalah

2.1 Jurnal perancangan yang ditulis oleh Novia Aryani dan Shierly Verlin jurusan desain komunikasi visual, Universitas Bunda Mulia tahun 2019 yang berjudul ***Perancangan Motion Graphic tentang Pentingnya Semua Imunisasi Bagi Anak***. Dalam penelitian ini menjelaskan tentang rancangan *motion grafis* kampanye imunisasi untuk mendukung, mempromosikan dan meningkatkan kesadaran melalui analisis SWOT untuk mendeskripsikan kekuatan(*strength*), kelemahan(*weakness*), kesempatan(*opportunity*) dan ancamannya(*threat*). Dalam penelitian ini juga dijelaskan teori desain komunikasi visual yang meliputi video *motion grafis*, multimedia, psikologi warna dan desain karakter.

Relevansi jurnal milik Novia Aryani dan Shierly Verlin dengan penulisan milik peneliti adalah penggunaan teori desain komunikasi visual yaitu menggunakan teori komunikasi, media, multimedia dan *motion graphic* serta analisis SWOT dalam perancangan. Perbedaannya adalah pada penelitian ini menggunakan *scene* pendekatan emosional untuk mendukung *ambient* dalam video *motion graphic* sedangkan milik penulis tidak menggunakan pendekatan khusus, hanya memfokuskan untuk penyampaian informasi dengan cara bercerita.

2.2 Jurnal perancangan yang ditulis oleh Titi Ayu Pawestri dan Purwati Endah Darmayanti jurusan program pendidikan vokasi, Universitas Brawijaya, Malang tahun 2020 yang berjudul ***Perancangan Motion Grafis Iklan Layanan Masyarakat tentang Edukasi Bahaya Obesitas pada Anak di Malang***. Penelitian ini menjelaskan dampak buruk kebiasaan hidup anak-anak yang tidak sehat dengan menggunakan metode deskriptif serta menyelidiki masalah melalui keadaan subyek berupa orang, lembaga, masyarakat dan lainnya melalui teknik wawancara, kuisioner dan studi literatur. Landasan perancangan berupa desain vector, warna, tipografi dan *storyboard* juga disertakan untuk merancangan *motion graphic*.

Relevansi jurnal perancangan ini dengan milik penulis adalah metode yang digunakan untuk mendapatkan data dengan teknik wawancara, kuisioner dan studi literatur serta konsep yang sama yaitu rancangan iklan layanan masyarakat. Perbedaan jurnal perancangan ini adalah milik penulis ada dasar teori untuk menjelaskan rincian konsep dari perancangan sedangkan dari jurnal penelitian ini tidak ada.

2.3 Jurnal perancangan yang ditulis oleh Mela Angelina dan Artyasto Jatisidi yang berjudul ***Perancangan Motion Graphic sebagai Media Kampanye Pencegahan Anemia Pada Remaja Putri*** tahun 2021 pada penelitian ini menjelaskan kerangka teori yaitu kampanye komunikasi visual, prinsip desain visual, motion grafis serta prinsip-prinsip animasi. Ada pun teknik pengumpulan datanya berupa wawancara, observasi dan studi pustaka

Relevansi penelitian ini dengan milik penulis adalah konsep yang sama yaitu kampanye dibidang kesehatan serta teknik pengumpulan datanya yaitu melalui wawancara. Perbedaan penelitian ini adalah tidak adanya landasan rancangan untuk menjelaskan rancangan motion grafis yang nanti akan dibuat sedangkan penulis memiliki landasan rancangan untuk menjelaskan kebutuhan pembuatannya.

2.2 Referensi Karya

2.2.1 Referensi *Motion Graphic* Pijaru



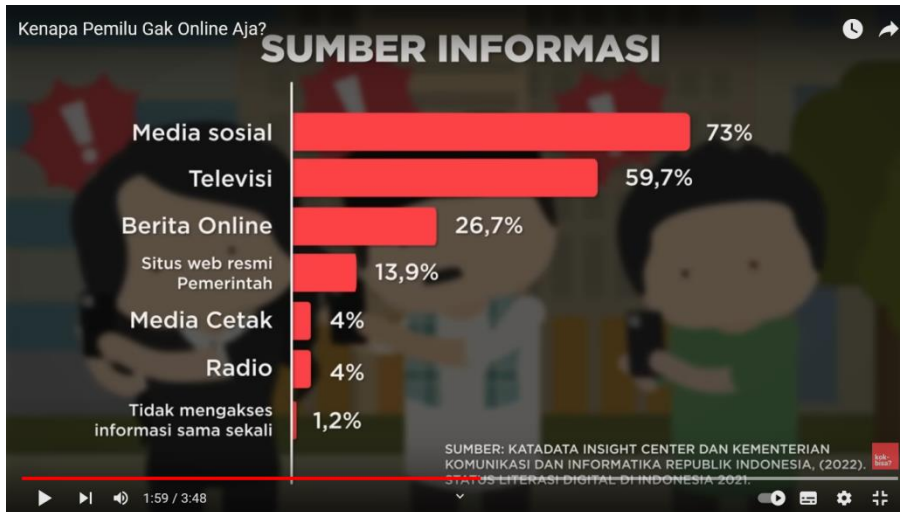
Gambar 1.1 Potongan video dari channel youtube Pijaru

(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=RuNZJ4aaTOE>)

Dalam *motion graphic* yang dibuat oleh *channel* youtube Pijaru berjudul kenang-kenang : Najwa Shihab dan liputan yang paling dikenang menceritakan sebuah cerita hidup dari seorang wartawan terkenal yaitu Najwa Shihab yang dibuat dalam bentuk *motion graphic* dengan gaya *flat design* karena dengan kombinasi warna-warnanya yang cerah dan selaras sehingga perpaduan antara *flat design* yang minimalis bisa terasa hidup dengan warna-warna cerah

Pada rancangan *motion graphic* ini penulis akan menggunakan gaya desain *flat design* karena gaya desain ini terbilang efisien, minimalis serta tidak terlalu memakan banyak waktu dalam pembuatannya. Kombinasi warna-warna yang selaras bisa menghidupkan narasi cerita atau informasi yang akan disampaikan kepada audiens nanti agar audiens tidak merasa bosan dan bisa mengikuti dari bagian awal hingga selesai

2.2.2 Referensi *Motion Graphic* kok bisa?



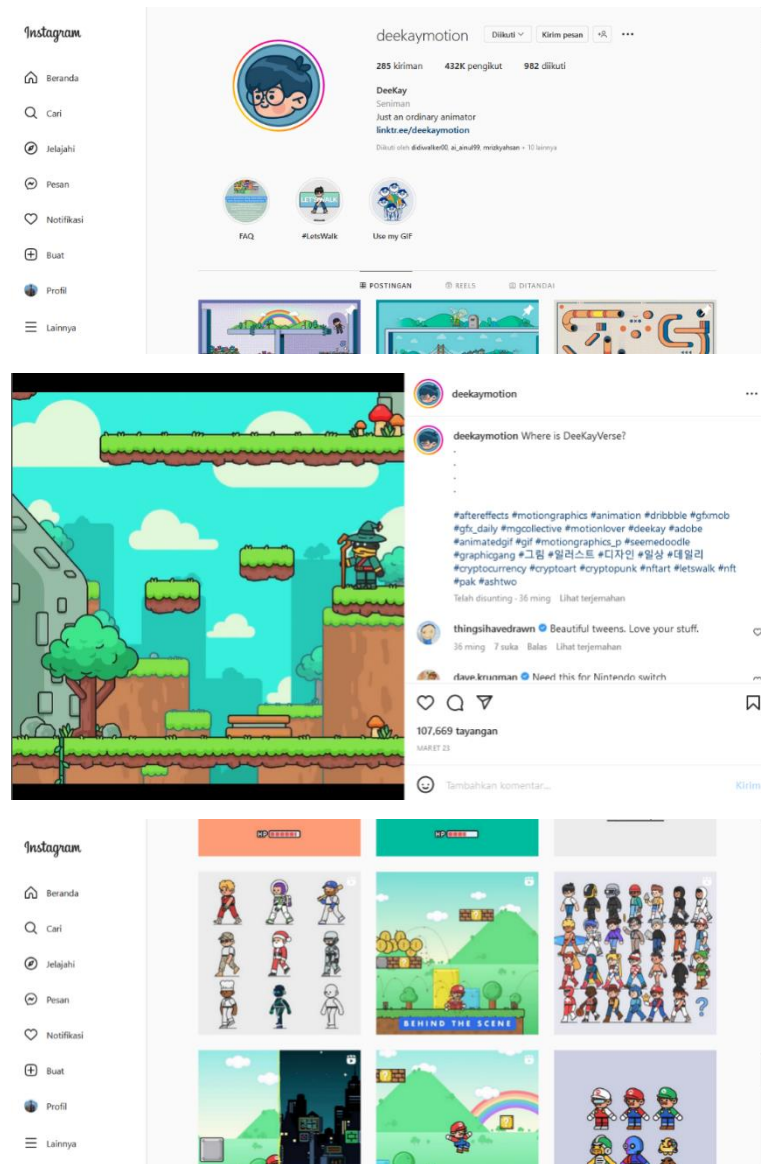
Gambar 1.2 Potongan Video dari Channel Youtube Kok Bisa?

(sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=9I47jgannVw>)

Dalam video motion grafis milik *channel* Kok bisa? menyampaikan informasi serta berita secara jelas dan menarik dalam bentuk *motion graphic* yang sederhana. Penyampaian informasi untuk penjelasannya dalam bentuk gambar maupun tipografi menjadi hal yang menonjol dalam *motion graphic* ini. Narasi yang ringan juga menjadi daya tarik untuk audiens agar mereka tidak bosan mendengarkan informasi dari awal hingga selesai video

Dalam perancangan milik penulis, penulis akan menggunakan gaya *storytelling* milik video kok bisa? karena *storytelling* merupakan salah satu unsur dalam pembuatan video maupun *motion graphic* untuk menceritakan dan memberitahukan kepada audiens berupa narasi sehingga audiens tidak merasa bosan dan *scene* yang akan ditampilkan tidak merasa monoton sehingga bisa menghidupkan *mood* ketika audiens menonton.

2.2.3 Referensi *Motion Graphic* Deekay Motion



Gambar 1.3 Screenshoot akun instagram Deekay

(sumber: <https://www.instagram.com/deekaymotion>)

Akun instagram milik deekay motion ini menunjukkan banyak model karakter yang dibuat dari referensi tokoh karakter di video game seperti Mario Bros, Dota 2, Overwatch dan lain sebagainya tetapi dengan gaya desain miliknya sendiri yang terlihat *colorfull* sehingga audiens yang melihat karakter ini terlihat hidup dan memiliki banyak ekspresi seperti marah, sedih, dan banyak lagi

Penulis memilih referensi untuk membuat karakter pada *motion graphic* untuk menghidupkan cerita sehingga informasi yang akan dinarasikan tidak membosankan dan agar audiens bisa mengenal gaya *motion graphic* milik penulis

2.2.4 Referensi Akun TikTok WinNews



Gambar 1.4 Screenshot video dari akun tiktok WinNews

(sumber :<https://vt.tiktok.com/ZSNEde4XB/>)

Video konten milik WinNews ini memberikan banyak informasi dengan format penyampaian pesannya melalui audio dan video serta foto ilustrasi. Penyampaian informasinya cukup singkat, jelas dan padat karena tidak hanya menjelaskan poin-poin yang penting saja tetapi ada latarbelakang dari informasi yang ingin disampaikan.

Dalam perancangan milik penulis akan mengambil referensi dari konten-konten milik akun tiktok WinNews dalam menyampaikan informasinya. Menggunakan audio *voice over*, ilustrasi, tipografi dan visual motion untuk memberikan pesan singkat, jelas serta menarik

2.3 Landasan Teori

Begadang menurut KBBI adalah keadaan seseorang berjaga tidak tidur sampai larut malam sehingga di waktu pagi mengantuk, sehingga aktivitas di waktu hari terganggu. Begadang juga bisa mengganggu pola tidur seseorang jika sering dilakukan karena untuk tidur biasanya seseorang harus rileks dan santai sedangkan saat begadang banyak faktor orang alami seperti mengerjakan tugas, main dimalam hari atau kegiatan lain sehingga tubuh menjadi tidak santai. Begadang juga bisa menimbulkan banyak penyakit bagi tubuh karena saat begadang tubuh perlu asupan energi agar tetap bertenaga sehingga resiko obesitas, resiko diabetes maupun stroker serta penyakit lain bisa menyerang tubuh.

2.3.1 Iklan Layanan Masyarakat

Iklan adalah salah promosi untuk mengajak atau membujuk orang agar memiliki sebuah produk atau memberikan informasi penting yang artinya iklan memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi kepada audiens. Sama halnya dengan ILM (iklan layanan masyarakat) menurut Pujiyanto [11]“iklan layanan masyarakat adalah iklan yang dipergunakan untuk menyampaikan informasi, mengajak dan memberikan pengetahuan kepada masyarakat dengan tujuan utamanya bukan keuntungan ekonomi, melainkan keuntungan sosial. Keuntungan sosial yang berupa ilmu pengetahuan, kesadaran sosial dan perubahan sikap terhadap masalah yang diiklankan yang intinya semua keuntungan tersebut penting bagi kualitas hidup masyarakat”

Menurut Philip Kotler [12] menjelaskan jenis tujuan periklanan yang berkaitan dengan target sasarannya yaitu 1). Periklanan untuk memberikan informasi (*informative*) yang mana iklan ini memberikan informasi kepada khalayak tentang seluk-beluk suatu produk. 2) Periklanan untuk membujuk (*persuasive*), jenis iklan ini tujuannya melakukan persuasi secara tidak langsung dengan memberikan informasi tentang kelebihan suatu produk yang akan merubah pemikiran seseorang dalam tindakannya. 3) Periklanan untuk mengingatkan (*reminding*) iklan ini bertujuan menyegarkan kembali informasi yang pernah diterima oleh masyarakat.

Dalam penerapan video iklan layanan masyarakat penulis akan menggunakan jenis video iklan layanan masyarakat berupa iklan *informative* yang mana tujuannya untuk memberikan informasi kepada audiens dengan menampilkan data-data yang sudah penulis kumpulkan untuk memberikan penambahan wawasan dampak buruk kebiasaan begadang bagi mahasiswa

2.3.2 Motion Graphic

Motion graphic adalah salah satu percabangan dari seni desain grafis yang memadukan elemen visual, audio, tipografi dan animasi untuk menyajikan informasi secara menyenangkan dan bisa menarik minat audiens untuk melihatnya. Menurut Umam [13] *motion graphic* memiliki upaya untuk merekonstruksi ulang kejadian masa lalu secara ringkas, jelas dan memiliki daya visual sehingga cocok untuk ditampilkan kepada semua kalangan. Bentuk visual memungkinkan seseorang memproses secara efisien dan memudahkan seseorang paham, sebuah studi dari University of Saskatchewan mengatakan bahwa audiens lebih menyukai penggunaan gaya ilustrasi dalam menunjukkan presentasi visual [14]. Grafis bergerak memiliki keistimewaan yang salah satunya adalah jika ada suara latar belakang, audiens dapat santai dan menikmati cerita yang

ditampilkan kepada mereka sehingga mereka tidak perlu repot memilih informasi mana yang akan mereka simak [15]. *Motion graphic* mempunyai jalan cerita dan waktu dalam pembuatannya sehingga audiens akan diarahkan dengan materi secara bertahap. Materi maupun konsep cerita biasanya memiliki pembuka yang ringan sebagai tahap awal pengenalan konsep kepada audiens, setelah melewati bagian yang ringan audiens akan diarahkan perlahan menuju inti serta tujuan akhir pesan cerita. Materi atau cerita yang dibuat bertahap memudahkan audiens memahami maksud pesan yang akan disampaikan, ditambah dengan bentuk visual yang dibuat bergerak menambah daya tarik agar audiens tidak merasa bosan [16].

Dari penjelasan *motion graphic* yang sudah dijelaskan, ada juga jenis-jenis *motion graphic* yaitu 1) *Brand Video*, jenis *motion graphic* ini digunakan untuk pemasaran atau marketing. 2) *Explainer Video*, jenis *motion graphic* ini berfungsi untuk membantu penonton memahami konsep dari video yang dilihat. 3) *Instructional Video*, jenis video ini banyak digunakan untuk menyampaikan pesan dengan durasi yang cukup panjang namun sangat menarik. 4) *Movie Clip*, *motion graphic* dalam movie clip digunakan untuk mendukung suasana atau *mood* para penonton [17].

Dalam perancangan *motion graphic* yang akan penulis gunakan adalah *explainer video* yang cenderung menggunakan elemen tipografi dan visual karakter untuk bernarasi dengan cerita sekaligus memberikan informasi yang jelas kepada audiens

2.3.3 Flat Design

Flat design merupakan tren desain yang saat ini cukup populer dan hampir digunakan dalam berbagai media desain grafis, *flat design* juga sering digunakan oleh beberapa desainer dan sudah banyak ditemukan dalam berbagai desain seperti poster, desain interface dan lainnya. Ciri dari *flat design* adalah menyamakan penggunaan bayangan, *bevel*, tekstur dan ornament-ornamen lain yang tidak diperlukan, warna yang diterapkan pun tidak perlu terlalu banyak menggunakan warna-warna yang cerah, terang dan kombinasi warna komplementer dengan menggunakan saturasi yang berbeda dan halus [18]. Gaya *flat design* yang sederhana dan minimalis dengan penggunaan efek yang tidak berlebihan membuat ukuran *flat design* lebih kecil, alasan itu juga *flat design* banyak digunakan pada sistem operasi (OS) komputer, perangkat seluler serta website. *Flat design* yang pertama muncul pada windows phone 7 ditahun 2010 dan menjadi populer, 2 tahun kemudian muncul pada komputer windows 8 serta berkembang semakin populer dikalangan para desainer grafis [19]. Banyak perusahaan memutuskan menggunakan *flat design* karena dianggap

lebih kekinian, sederhana dan *playfull* karena menggunakan warna-warna yang cerah, *flat design* juga mudah untuk menyampaikan informasi kepada audiens karena sifatnya yang sederhana [20].

2.3.4 Tipografi

Tipografi merupakan sebuah seni dalam desain grafis yang memfokuskan kepada huruf untuk membangun sebuah kalimat atau kata. Rangkaian huruf pada kalimat bisa memberikan makna pada suatu hal sehingga bisa menciptakan suatu gagasan atau citra secara visual. Tipografi pada prakteknya dapat berkolaborasi pada bidang-bidang lain seperti multimedia, animasi, web online, sinematografi, interior, arsitektur, desain produk dan lainnya [21]

Dalam penelitian penulis akan menggunakan tipografi sans-serif karena gaya dari font ini mempunyai kesan kekinian, simple, fleksibel serta *trendy*

2.3.5 Warna

Warna adalah salah satu elemen pada yang diterapkan pada semua jenis seni desain untuk memberikan makna secara visual mengenai banyak hal. Dalam perkembangan seni visual, warna merupakan hal dasar dari seni rupa dari garis, bentuk, pola, tekstur. Warna juga menjadi unsur yang mempunyai identitas jenis atau *genre* sebagai pembeda keterangan karakterisasi waktu atau masa [22].

Pada perancangan ini penulis akan menggunakan warna-warna panas sendiri adalah warna-warna yang mengandung unsur unsur merah seperti merah, kuning, biru dan hijau

2.3.6 Storyboard

Storyboard adalah salah satu bagian penting dalam pembuatan suatu *motion graphic* untuk membuat uraian visual berupa sketsa untuk digunakan sebagai acuan agar dalam pembuatan rancangan nanti tidak kebingungan. *storyboard* merupakan rancangan yang dibuat secara berurutan layar demi layar serta dilengkapi dengan penjelasan dari setiap gambar, layar dan teks [23]. *Storyboard* digunakan untuk rancangan *interface*, *interface* adalah suatu hal yang ditampilkan pada pada layar monitor *user* yang bertujuan supaya hasil gambar tidak terlihat rumit (harus sederhana dan tidak membingungkan), mudah digunakan dan menarik [24].