BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Studi Pustaka

Studi pustaka mencakup referensi pustaka, referensi desain dan metode yang diperoleh dari penelitian sebelumnya yang terkait dengan topik ini. Referensi tersebut digunakan untuk membedakan perancangan yang dilakukan oleh penulis. Dengan memanfaatkan sumber-sumber tersebut, penulis dapat mencegah terjadinya *plagiarisme* dan membuktikan orisinalitas perancangan penulis, dengan mengambil referensi dari karya-karya terdahulu yang relevan.

2.1.1. Perancangan dengan judul "Perancangan *Motion Graphic* Mengenai Bahaya Sistem *Gacha* dalam *Game Online* Bagi Anak Remaja di Kota Jakarta"

Perancangan yang disusun oleh M. Abi Rafdi, Sri Soedewi, dan Idhar Resmadi, bertujuan untuk mengedukasi remaja tentang bahaya sistem *gacha* dalam *game online* [15]. Perancangan ini memanfaatkan video *motion* grafis dengan elemen visual dan narasi untuk menyampaikan informasi dengan cara yang efektif. Desainnya melibatkan beragam karakter seperti anak SD dan SMP, karakter tambahan yaitu ibu dari anak dan dokter serta logo yang terkait dengan sistem *gacha*. Hasil akhirnya mencakup media utama dan media pendukung berupa *feed Instagram* dan *merchandise* berisi baju, *totebag*, stiker, gantungan kunci, dan *mousepad* yang digunakan untuk meningkatkan kesadaran di kalangan anak-anak dan remaja tentang kecanduan dari permainan dengan sistem *gacha*. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, yang melibatkan pengumpulan data melalui observasi, studi pustaka, dan wawancara langsung. Data yang diperoleh dari tahap analisis digunakan sebagai referensi dalam pembuatan media informatif yang dapat diterima oleh target *audiens*. Dalam pengembangannya, *motion* grafis ini diharapkan efektif dalam menyampaikan pesan tentang bahaya sistem *gacha* dalam *game online* kepada remaja, membantu mereka memahami potensi risiko dan dampak yang terkait dari kecanduan sistem *gacha* tersebut.

Jurnal ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan perancangan ini.

Persamaannya adalah topik yang dibahas tentang sistem dari *gacha* dan penggunaan *motion* grafis dengan fokus pada edukasi bagi remaja. Perbedaannya adalah jurnal ini membahas dampak sistem *gacha* pada *game online*, sedangkan perancangan ini fokus dampak bahaya pada judi *online* untuk remaja.

2.1.2. Perancangan dengan judul "Perancangan Animasi "Bijaksana dalam Menggunakan Gadget"

Perancangan yang disusun oleh Citra Prameswari, Pricylia Oka dan Melando Ferdi, mengusul penggunaan *motion graphic* dengan gaya *flat design* membuktikan keefektifannya dalam menyampaikan informasi tentang edukasi kepada siswa sekolah dasar tentang penggunaan gadget, baik dampak positif maupun negatifnya [16]. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan target siswa sekolah dasar berusia 6-10 tahun. Perancangan ini menyoroti pentingnya elemen-elemen suara, *dubbing* dan *backsound* dalam *motion* grafis, serta proses *rendering* dan *output* akhir. Penggunaan prinsip-prinsip *flat design* dalam *motion* grafis ini disajikan dengan visual yang menarik dan mudah dipahami secara efektif kepada anak-anak. Hasil kuesioner dari siswa SDN Ngreco 3 Krajan, Ngreco, Kecamatan Tegalombo, Kabupaten Pacitan, menunjukkan bahwa animasi ini diterima dengan baik. Sebagian besar siswa menilai tampilan animasi menarik, dan materi edukasinya mudah dipahami.

Dalam perancangan ini, penulis memanfaatkan metode wawancara dan kuesioner sebagai alat pengumpulan data yang kemudian dianalisis untuk menghasilkan ide perancangan *motion graphic*. Konsep kreatif yang digunakan dalam *motion graphic* ini didasari oleh pendekatan visual yang sederhana dengan gaya desain *flat design*.

Jurnal ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan perancangan yang akan dibuat. Persamaannya yaitu dalam menggunakan media *motion* grafis dan penggunaan gaya ilustrasi *flat design*. Perbedaannya terletak pada subjek dan batasan usia yang berbeda. Jurnal ini berfokus pada anak usia 6-10 tahun, sementara perancangan ini ditujukan untuk remaja berusia 15-24 tahun.

2.1.3. Perancangan dengan judul "Perancangan *Motion Graphic* untuk Mengenalkan Batik "Ndulit" Khas Kota Gresik"

Perancangan yang disusun oleh Rizki Agung Kurniawan dan Tri Cahyo Kusumandyoko, membahas desain dan evaluasi video *motion* grafis yang bertujuan untuk memperkenalkan batik "Ndulit" di Kota Gresik [17]. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan tentang sejarah serta motif batik Ndulit, terutama di kalangan remaja. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode 5W+1H, yang mencakup pertanyaan apa, mengapa, siapa, di mana, kapan, dan bagaimana. Hasil analisis yang dihasilkan dari metode ini memberikan data relevan yang digunakan untuk merancang *motion* grafis yang sesuai dengan tujuan penelitian dan diperoleh data dari hasil penilaian validator. Dengan menerapkan metode *design thinking*, peneliti dapat memahami kebutuhan dan preferensi remaja dalam memperkenalkan budaya batik ndulit. Kesimpulannya, penelitian ini berhasil merancang *motion* grafis yang efektif dalam memperkenalkan batik Ndulit kepada remaja, dengan penerapan metode analisis 5W+1H dan metode *design thinking*.

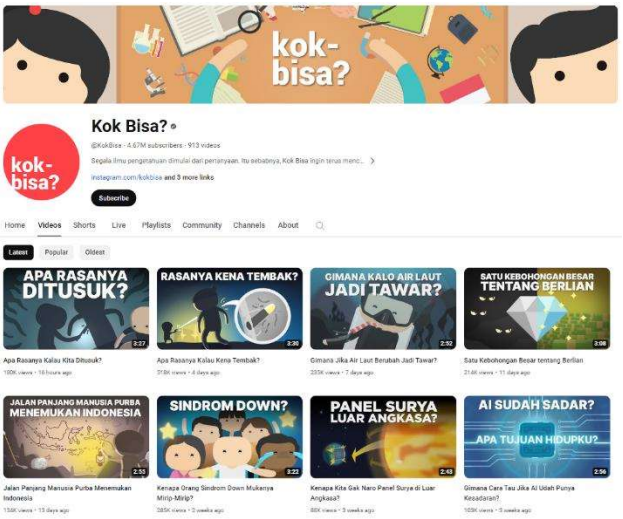
Dalam perancangan ini, penulis menggunakan metode analisis 5W+1H untuk mengidentifikasi data yang relevan dan mendalam. Jurnal ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan perancangan ini. Persamaannya terletak pada penggunaan *motion* grafis sebagai media edukasi. Perbedaanya terletak pada fokus pembahasan mengenai pengenalan batik "ndulit", sementara pada perancangan ini membahas bahaya judi *online*.

Berdasarkan ketiga penjelasan karya ilmiah di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap karya memiliki perbedaan signifikan dalam perancangannya. Perbedaan ini mencakup berbagai aspek, seperti objek penelitian, metode analisis yang digunakan, serta fokus dan tujuan perancangan tersebut. Dengan demikian, ketiga karya ilmiah tersebut bertujuan untuk menghindari *plagiarisme* dalam penulisan perancangan dan belum adanya perancangan serupa yang akan penulis buat yaitu *motion* grafis tentang bahaya judi *online* sebagai media edukasi bagi remaja di Banyumas.

2.2. Referensi Karya

Beberapa referensi yang digunakan dalam perancangan ini yaitu :

2.2.1. Referensi dari YouTube “Kok Bisa?”

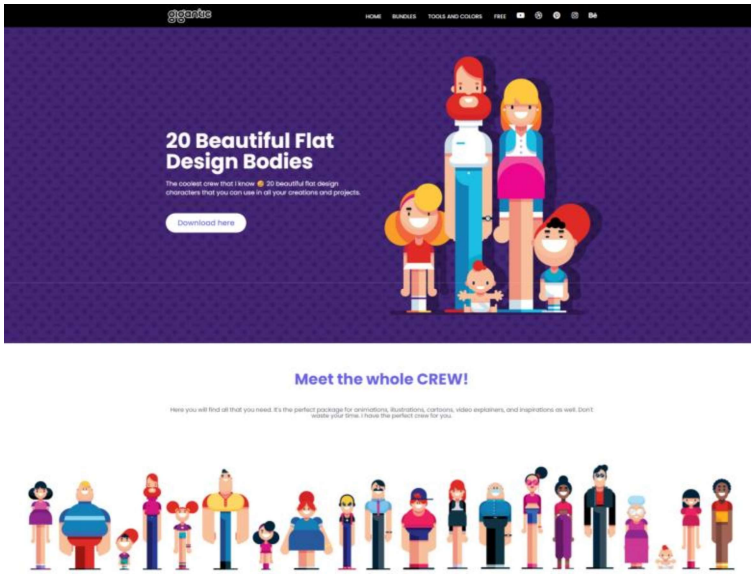


Gambar 2. 1 YouTube Kok Bisa?
(Sumber : https://youtube.com/@KokBisa)

Saluran YouTube "Kok Bisa?" merupakan *channel* berupa video edukatif yang informatif dan menarik [18]. *Channel* ini didirikan oleh Gerald Sebastian, Alvin Dwisaputra, dan Ketut Yoga Yudistira [19]. Video-video yang disajikan pada *channel* ini menggunakan *motion* grafis *flat design* yang menarik dan bahasa yang mudah dimengerti, sehingga sangat cocok untuk ditonton oleh remaja dan anak-anak. Selain itu, saluran ini juga memanfaatkan media YouTube sebagai wadah untuk menyampaikan pendapat mereka mengenai berbagai konten yang ada dalam masyarakat.

Dalam proses perancangan ini, penulis akan mengambil konsep yang serupa dengan video animasi dari kanal YouTube "Kok Bisa?." Dalam video animasi tersebut sebagian besar berupa video *motion* grafis dengan gaya *flat design* dan teknik *layout* yang mudah dilihat, menyertakan penggambaran karakter yang sederhana, menjelaskan poin-poin dengan ilustrasi dan tipografi, serta penambahan audio yang mendukung konten animasinya.

2.2.2. Referensi dari situs “Gigantic Store”

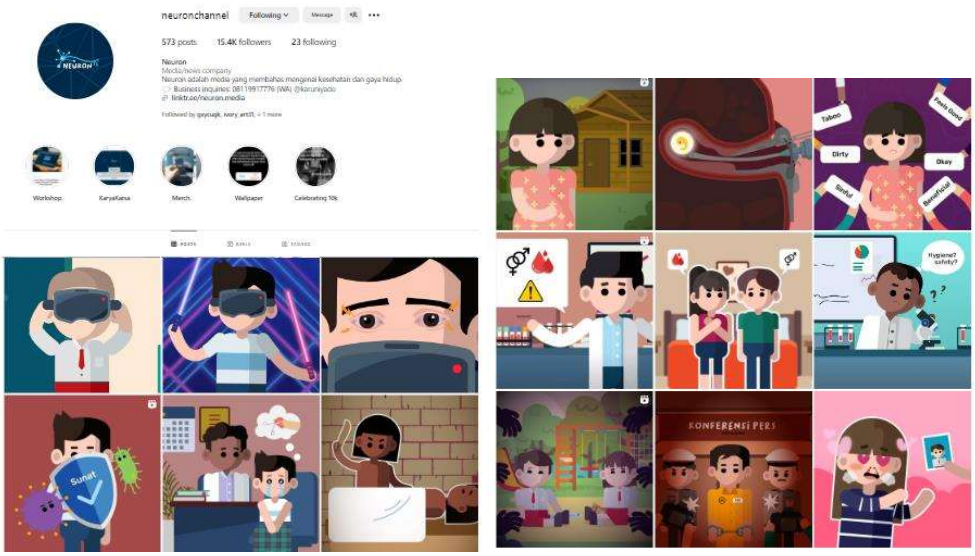


Gambar 2. 2 Situs Gigantic Store
(Sumber : https://gigantic.store/20-flat-design-bodys/)

Situs Gigantic Store adalah situs yang menyediakan karakter untuk proyek personal dan komersial. Situs ini menawarkan berbagai karakter yang dapat digunakan untuk keperluan desain, seperti karakter animasi, karakter game, dan karakter kartun [20]. Desain karakter Gigantic akan dijadikan referensi bagi penulis, karena Gigantic terkenal dengan karakter-karakternya yang menggunakan bentuk dasar sederhana seperti persegi dan lingkaran yang digabungkan. Tujuan dari penggunaan desain ini adalah agar pesan dapat disampaikan dengan lebih cepat, jika dibandingkan dengan ilustrasi yang memiliki banyak detail. Sehingga banyak disukai dan cocok untuk kalangan umum, terutama remaja.

2.2.3. Referensi dari Instagram “@neuronchannel”

Neuronchannel adalah sebuah akun media sosial yang berfokus pada ilmu saraf dan neurologi. Akun ini membagikan informasi, penjelasan, dan penelitian terkait dengan fungsi dan struktur saraf, serta berbagai topik terkait dengan kesehatan otak dan sistem saraf [21]. Dalam kontennya kebanyakan menggunakan warna tingkat saturasi yang tinggi cerah berkesan semangat dan bebas, ditunjukkan sebagai interpretasi dari remaja [22].



Gambar 2. 3 Instagram Neuronchannel
(Sumber : https://www.instagram.com/neuronchannel/)

Dalam proses perancangan ini, penulis mengambil gaya warna yang serupa dengan karya dari Neuron yang kebanyakan menggunakan warna *bright* atau vivid dan perpaduan warna split komplementer yang merupakan warna-warna letaknya saling berseberangan namun bergeser kesamping kiri dan kanan [22], penggunaan warna yang memiliki tingkat saturasi yang tinggi menciptakan kombinasi warna yang menjadikan objek dan karakter terlihat dengan jelas. Tak hanya itu, dalam perancangan ini menggunakan bahasa daerah yaitu Banyumasan dengan dilengkapi *subtitle.*

2.3. Dasar Teori

Dalam perancangan, tentu saja dibutuhkan dasar teori yang akan digunakan dalam bagian perancangan. Oleh karena itu, penulis akan mengacu pada beberapa landasan teori yang relevan untuk perancangan ini. Landasan teori yang akan digunakan mencakup hal-hal berikut:

2.3.1. Landasan Konseptual

A. Judi *Online*

Judi didefinisikan sebagai "permainan yang melibatkan uang sebagai taruhan" [2]. Dalam jurnal Fajrianto terdapat unsur-unsur bentuk perjudian diantarnya adanya taruhan, adanya permainan atau kompetisi, dan faktor pengalaman atau kemahiran pemain yang bersifat spekulatif [23]. Judi *online* adalah praktik bertaruh sejumlah uang atau harta melalui akses internet dan media

elektronik [2]. Pada intinya judi *online* merupakan kegiatan permainan, taruhan, dan pengumpulan dana melalui jaringan internet.

B. Judi *Online* dan Remaja

Remaja adalah fase perkembangan yang melibatkan perubahan psikologis dan pencarian identitas diri dengan memberikan kesempatan dalam pengembangan dan ekspresi diri sebagai upaya membedakan diri dari orang lain [24]. Periode remaja dimana mereka memiliki banyak waktu luang dan kesempatan untuk membangun masa depan. Fokus remaja pada perancangan ini yaitu pada remaja usia 15 sampai 24 tahun, menurut WHO dan PBB remaja berkisar berusia 15 sampai 24 tahun, dalam *The Health Resources and Services Administration's Guidelines* Amerika Serikat membagi 3 tahap rentang usia remaja yaitu remaja awal (11-14 tahun), remaja menengah (15-17 tahun) dan remaja akhir (18-24 tahun) [3]. Rasa ingin tahu remaja dapat mendorong mereka untuk terlibat dalam aktivitas tertentu tanpa mempertimbangkan konsekuensi dikemudian hari, terutama dalam hal perjudian *online*. Perjudian *online* memiliki berbagai dampak negatif pada individu terutama pada remaja seperti melemahkan kesehatan mental dan energi, mengganggu aktivitas sehari-hari, menyebabkan gangguan mental dan ketidakstabilan emosional, serta meningkatkan risiko perilaku tindakan kriminal [23]. Sehingga dari dampak tersebut akan dimasukan pada data konten perancangan ini.

C. *Motion* Grafis sebagai Media Edukasi

Gagne dan Briggs mengemukakan bahwa media edukasi merupakan media pembelajaran mencakup berbagai alat yang digunakan secara fisik untuk menyampaikan materi pengajaran [25]. Alat-alat tersebut berupa media seperti buku, perekam tape, kaset, kamera video, perekam video, film, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media dalam pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga yaitu media visual, media audio, dan media audio visual. Dalam perancangan ini pemilihan media audio visual dapat dijelaskan sebagai suatu jenis media yang menggabungkan unsur gambar dan suara, mencakup elemen-elemen seperti suara, film, rekaman video, dan berbagai bentuk media lainnya.

Motion grafis dapat dimanfaatkan dalam ranah edukasi, perkembangan teknologi saat ini memungkinkan akses edukasi tanpa adanya batasan. Dulu, pencarian informasi mengharuskan orang membuka buku yang mungkin tidak lengkap. Namun, dengan kemajuan teknologi pencarian informasi melalui internet meningkat pesat, termasuk penggunaan teknologi video sebagai media pendukung dalam pembelajaran [26]. Video *Motion* grafis dapat mengubah materi informasi yang kompleks menjadi video pembelajaran yang mudah diakses dimana saja dan kapan saja. Dengan video *motion* grafis, materi yang kompleks dan membutuhkan penjelasan rinci dapat disampaikan secara jelas dan mudah dipahami.

2.3.2. Landasan Teori

A. *Motion* Grafis

Motion grafis adalah hasil dari penggabungan berbagai unsur digital, seperti gambar, ilustrasi, dan elemen visual lainnya, yang digabungkan dengan berupa video (*footage*) dan disertai dengan instrumen musik [27]. Dalam jurnal tersebut menyebutkan *motion* grafis awalnya banyak digunakan dalam iklan komersial, namun dalam perkembangannya *motion* grafis juga dapat menjadi alat media edukasi yang efektif. Sehingga dalam perancangan ini *motion* grafis digunakan sebagai media edukasi yang bertujuan untuk memberikan pemahaman dan antisipasi remaja tentang bahaya perjudian *online*. Dengan konsep ini, *motion* grafis memproyeksikan serangkaian elemen-elemen diiringi narasi dari penjelasan topik tersebut, yang menghasilkan pergerakan gambar yang berfungsi sebagai alat edukasi. Dengan kata lain, *motion* grafis memberikan sarana yang kuat untuk menyampaikan pesan edukatif.

Menurut Slembrouck, terdapat beberapa tahapan produksi yang perlu diperhatikan dalam pembuatan *motion* grafis sebagai acuan dalam perancangan ini, di antaranya adalah [28]:

1. Konsep awal, merupakan ide pokok yang akan disampaikan dalam video dan mencakup identifikasi ide utama serta poin-poin pendukungnya.
2. Penulisan naskah (*script writing*), dimulai dengan mengembangkan ide cerita awal dan menerjemahkannya dalam bentuk elemen visual, *voiceover*, efek suara, serta musik.
3. *Storyboard* adalah langkah pertama dalam menciptakan elemen visual dan audio berdasarkan *script*. Berisi gambaran visual dari semua momen dalam *script*. Setiap

momen memiliki deskripsi singkat mengenai adegannya beserta narasi, suara, atau teks yang diperlukan.

4. Proses *motion* grafis yaitu penggabungan semua elemen menjadi satu kesatuan. Tahap ini memungkinkan untuk mendapatkan gambaran awal dan mengurangi revisi yang dibutuhkan sesuai dengan konsep.
5. Suara atau *voiceover*, musik, dan efek suara melibatkan proses pembuatan seperti saat membaca *script* dengan variasi intonasi, suasana hati, dan kekuatan suara. Di akhiri dengan penggabungan yang menghasilkan hasil akhir dari video *motion* grafis.

B. *Flat Design*

Flat design adalah salah satu jenis desain yang menekankan kesederhanaan, tampilan dua dimensi (2D), serta penggunaan warna cerah [29]. Pendekatan desain ini menyoroti aspek fungsional dan utilitas, dengan estetika visual yang bersih tanpa efek bayangan, tekstur, dan *bevel* (tepi miring) selain itu, *flat design* juga dapat berfokus pada tipografi [30]. Dalam perancangan ini menggunakan warna vivid yaitu warna-warna yang tingkat *brightness*-nya tinggi contohnya oranye, merah, biru dan lain-lain dengan perpaduan warna split komplementer yang dijelaskan juga merupakan merupakan warna-warna yang letaknya saling berseberangan namun bergeser kesamping kiri dan kanan membentuk formula huruf "Y" terbalik untuk mendapatkan harmonisasi warna [22].

C. Skenario

Skenario adalah rangkaian cerita yang ditulis untuk menjadi dasar dalam pembuatan alur cerita yang akan diwujudkan dalam bentuk *blueprint* atau *outline*, atau dalam bahasa kita biasa disebut dengan cetak biru atau buku panduan [31]. Alur cerita adalah rangkaian urutan yang terstruktur tentang bagaimana sebuah cerita atau informasi disampaikan, mulai dari pengenalan topik hingga akhir pembahasan. Sehingga penting digunakan untuk menyampaikan informasi dengan lebih jelas kepada audiens.

Dalam merancang skenario, terdapat beberapa metode atau tahapan yang digunakan untuk membentuk alur cerita yang jelas dan terstruktur, sehingga mempermudah proses penceritaan. Metode ini meliputi *logline, outline*, dan *treatment* [31]. *Logline* adalah ringkasan cerita dalam satu kalimat yang mampu menjelaskan keseluruhan cerita. *Outline* adalah tahapan penyampaian cerita dari

pengenalan konflik, puncak konflik, hingga penyelesaian konflik. Sedangkan *treatment* adalah tahap di mana teks cerita yang telah disusun diubah menjadi bentuk visual. Dalam perancangan ini, tahapan pembentukan skenario akan mengikuti proses yang telah dijelaskan sebelumnya. Skenario akan disusun berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan kemudian diolah menjadi sebuah cerita yang akan menjadi acuan dalam proses produksi *motion* grafis.