

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Tinjauan pustaka adalah sebuah proses sistematis untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menganalisis literatur yang relevan dengan suatu topik penelitian. Tinjauan pustaka bertujuan untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, serta untuk mengidentifikasi gap dalam pengetahuan yang dapat diisi oleh penelitian yang sedang dilakukan.

#### **2.1. Studi Pustaka**

setelah peneliti melakukan analisis terhadap beberapa penelitian sebelumnya, ditemukan beberapa penelitian yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang peneliti lakukan

##### **2.1.1. Perancangan Video *Explainer* “Mengetahui Dampak Penggunaan Gadget (*Smartphone*) Secara Ekseesif Pada Anak” Untuk Orang Tua.**

Penelitian ini disusun oleh Bagaskara, Bonifasius dan Arief Ruslan, Universitas Budi Luhur [13]. Penelitian ini bertujuan untuk sosialisasi dampak negatif *smartphone* terhadap kesehatan anak, beserta panduan untuk orang tua agar anak-anak mereka dapat menggunakan *smartphone* dengan baik dan benar. Dalam penelitian ini, membahas mengenai dampak dari penggunaan *smartphone* pada anak. Video explainer bahaya penggunaan gadget pada anak akan dibuat dengan teknik animasi 2D dan diunggah ke YouTube. Data perancangan didukung dengan observasi, internet, wawancara, dan studi literatur. Konsep kreatif video ini adalah menyajikan alur cerita yang menarik melalui ilustrasi gambar bergerak, narasi, karakter

suara, dan pemilihan warna. Konsep teknis video ini adalah membuat narasi, tokoh karakter, serta aset dan ilustrasi desain.

Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah Kesamaan jenis objek penelitian dan teknik pengumpulan data. Jenis objek penelitian ini adalah penggunaan *smartphone* pada anak dan teknik pengumpulan studi literatur, wawancara, dan observasi. Namun, terdapat perbedaan dalam penentuan target audience. *Target audience* dari penelitian ini adalah orang tua, sedangkan *target audience* dari penelitian yang akan peneliti lakukan adalah anak kelas 4-6 SD.

### **2.1.2. Perancangan *Motion graphics* “Dampak Bermain Gadget” Sebagai Media Edukasi Orang Tua Usia 30 – 40 Tahun**

Penelitian ini disusun oleh Pratama, Abiyoga dan Ricky Widyananda Putra, M.Sn, Universitas Budi Luhur [14]. Tujuan dibuatnya penelitian ini adalah untuk media edukasi bagi orang tua tentang dampak negatif gadgdet pada anak jika dibiarkan menggunakan *gadget* tanpa pengawasan. Penelitian ini berfokus pada penyampaian informasi mengenai dampak bermain gadget, baik positif maupun negatif, serta pentingnya pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget pada anak. Penelitian ini menggunakan kajian teori mengenai motion graphic dan media edukasi.

Pencipta mengalami beberapa kendala dalam pembuatan *motion graphics* "Dampak Bermain Gadget". Pada tahap praproduksi, pencipta mengalami kesulitan dalam menggunakan plugin Duik Basell untuk menggerakkan karakter. Untuk mengatasi kendala ini, pencipta hanya menggunakan transform untuk menggerakkan karakter. Pada tahap produksi, pencipta mengalami kesulitan dalam menentukan background yang sesuai dengan isi motion graphics. Untuk mengatasi kendala ini, pencipta menggunakan background yang sesuai dengan isi motion graphics,

yaitu lagu anak-anak yang bertemakan edukasi. Pada tahap pascaproduksi, pencipta mengalami kebingungan saat ingin menunjukkan hasil karya kepada Ketua Yayasan Peduli Sahabat. Untuk mengatasi kendala ini, pencipta mengirimkan *motion graphics* melalui email kepada Ketua Yayasan Peduli Sahabat.

Relevansi relevansi antara penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terletak pada teori motion graphic dan media edukasi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dibuat adalah perbedaan dalam hal konten atau materi yang akan disajikan, yang akan menjadi faktor membedakan penelitian ini dari penelitian sebelumnya.

### **2.1.3. Perancangan *Motion Graphic* Tentang pengaruh Media Sosial Bagi Pelajar Sekolah Menengah Pertama.**

Penelitian ini disusun oleh Braniwati, Meutia Institut Informatika Indonesia [15]. Hasil dari penelitian ini membahas tentang dampak pengaruh media sosial terhadap perilaku dan mental anak, serta mengajarkan cara mengurangi dampak negatif media sosial. Tujuan dari jurnal ini adalah untuk memberikan pemahaman kepada pelajar Sekolah Menengah Pertama mengenai pengaruh media sosial dan beberapa cara untuk mengurangi dampak-dampak negatif media sosial. Dalam penelitian ini *motion graphics* digunakan untuk membuat video yang menarik dan informatif agar pesan yang ingin disampaikan dapat ditangkap oleh *terget audience*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan wawancara guru BK di dua sekolah swasta di Surabaya untuk mendapatkan data primer. Data sekunder diperoleh dari buku, jurnal, dan internet.

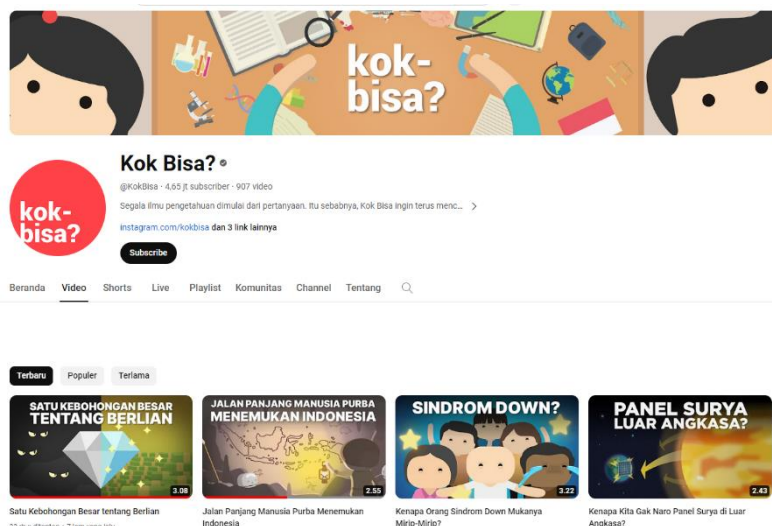
Konsep awal penelitian ini adalah edukatif dan menghibur. Konten edukasi disesuaikan dengan kebutuhan anak SMP berdasarkan hasil wawancara. Selain itu, penelitian ini juga harus dibuat dengan menarik dan menghibur agar target audiens tidak

bosan. Proses penelitian ini dimulai dengan membuat aset-aset yang dibutuhkan, seperti logo, karakter, dan gambar. Setelah itu, barulah proses pembuatan video utama motion graphic dilakukan.

Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah metode penelitian kualitatif dan pemilihan motion graphic sebagai medianya. Namun terdapat perbedaan dalam materi yang akan dibahas dan *target audience*. Penelitian ini membahas mengenai pengaruh Media Sosial Bagi Pelajar Sekolah Menengah Pertama dan dirancang untuk anak SMP umur 12-15 tahun sedangkan penelitian yang akan dilakukan akan membahas mengenai bijak ber-*smartphone* dan dirancang untuk anak kelas 4-6 SD umur 9-12 tahun.

## 2.2. Referensi Karya

### 2.2.1. Kok bisa?



Gambar 2.1 : channel Youtube Kok Bisa?  
(Sumber: Youtube.com/KokBisa)

Kok bisa? Merupakan *channel* edukasi, yang konsisten mengunggah konten setiap minggunya. Konten edukasi yang dimaksud adalah berbagai pertanyaan seputar kehidupan sehari-hari yang dijawab menggunakan metode yang bersifat ilmiah. Kok Bisa?

Sendiri menasar target *audience* remaja usia 12-24 tahun yang saat penelitian ini dibuat Kok Bisa? Sudah memiliki 4,65 juta pelanggan dan 907 video. *Channel* Kok Bisa? Menyajikan konten-konten *Motion graphics* dengan gaya ilustrasi *flat design* yang videonya berdurasi rata-rata 3 menit. Konten video Kok Bisa? Dikemas secara menarik dan tidak membosankan, sehingga para pelanggan *channel* antusias untuk menunggu konten apa yang akan di unggah selanjutnya. Aspek yang akan di acui dari *channel* Youtube kok bisa adalah konsep *series* video “Kok Bisa Explains”.



### Kok Bisa Explains: Your Introduction to Science

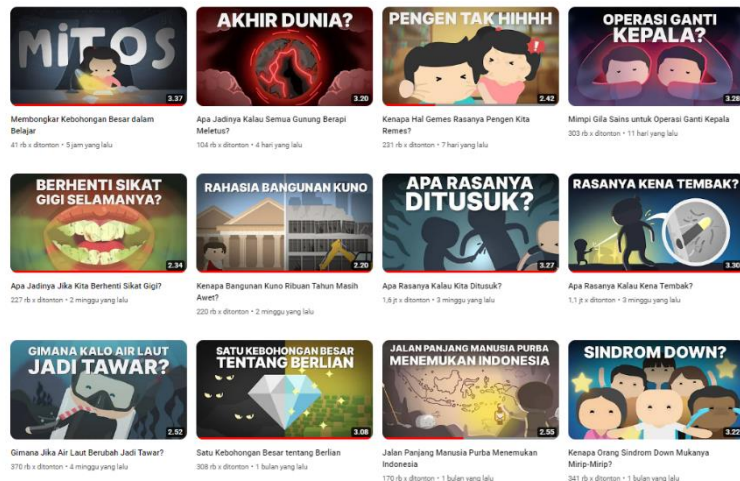
Lihat playlist lengkap

Gambar 2.2 : playlist *series* kok bisa explains  
(Sumber : Youtube.com/KokBisa/playlists)

*Series* video “Kok Bisa Explains” merupakan inspirasi utama terciptanya penelitian ini, selain mengacu konsep *series* ada aspek lain yang akan di acui peneliti yakni *thumbnail* video, gaya ilustrasi dan gaya *voice over*.

*Thumbnail* Kok Bisa? menggunakan gaya ilustrasi *flat design* dan tipografi sans serif, dengan tipografi ditempatkan di atas tengah *thumbnail*. Kok Bisa? menciptakan *thumbnail* memvisualisasikan topik utama dari pembahasan video dengan jelas

dan menarik untuk menarik perhatian audiens. *thumbnail* Kok Bisa? yang sangat mencerminkan topik yang akan dibahas dalam video, dan terdapat keterkaitan yang jelas antara judul video dan *thumbnail*.



Gambar 2.3: Thumbnail video Kok Bisa?  
(Sumber: <https://www.Youtube.com/@KokBisa/videos>)



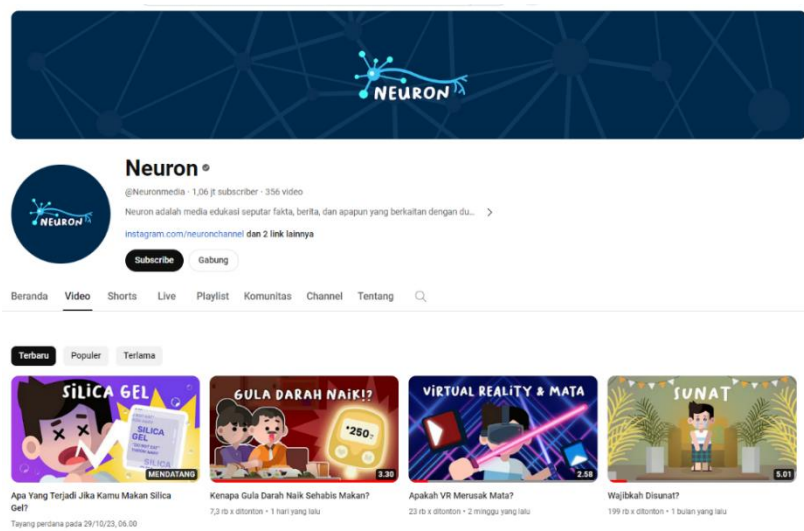
Gambar 2.4 : Gaya ilustrasi Kok Bisa?  
(Sumber: [https://youtu.be/9\\_n3p\\_P55-s?t=118](https://youtu.be/9_n3p_P55-s?t=118))

Gaya ilustrasi Kok bisa? menggunakan gaya ilustrasi *flat design* yang menonjolkan kesederhanaan dan kejelasan. Karakternya didesain dengan bentuk dasar, proporsi yang mudah dipahami, dan pose yang sederhana untuk menyampaikan pesan atau emosi secara efektif. Karakter dirancang dengan bentuk datar yang

seederhana, tanpa detail atau shading yang berlebihan. Mata direpresentasikan dengan bentuk yang sederhana.

Dalam penelitiannya, peneliti akan membuat *thumbnail* video yang menggambarkan isi video dengan gaya *flat design* dan tipografi sans serif. Ilustrasi *flat design* akan menggunakan bentuk elemen dasar untuk menciptakan karakter atau latar yang sederhana.

### 2.2.2. Neuron

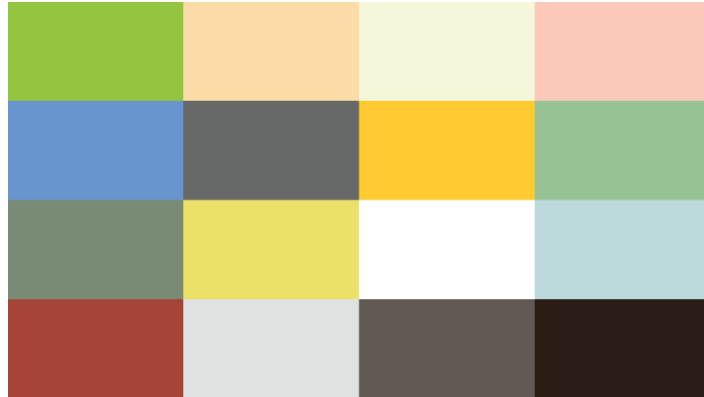


Gambar 2.5 : Neuronmedia  
(sumber: Youtube.com/Neuronmedia)

Neuron adalah *channel* Youtube edukasi yang membahas seputar berita, fakta, dan apapun yang berkaitan dengan dunia kesehatan. Saat penelitian ini dibuat Neuron memiliki 1,06 juta pelanggan dan sudah mengunggah 356 video. Rata-rata durasi konten Neuron sekitar 3-5 menit dalam kontennya Neuron selalu membahas topik-topik, fakta, dan pertanyaan yang menarik seputar kesehatan. Aspek yang akan peneliti acuan dari *channel* Neuron adalah palet warna.

Palet warna yang digunakan oleh Neuron karena memiliki tingkat kecerahan yang rendah dan saturasi yang rendah. Warna-warna ini memiliki warna dasar yang cerah, tetapi telah dicampur

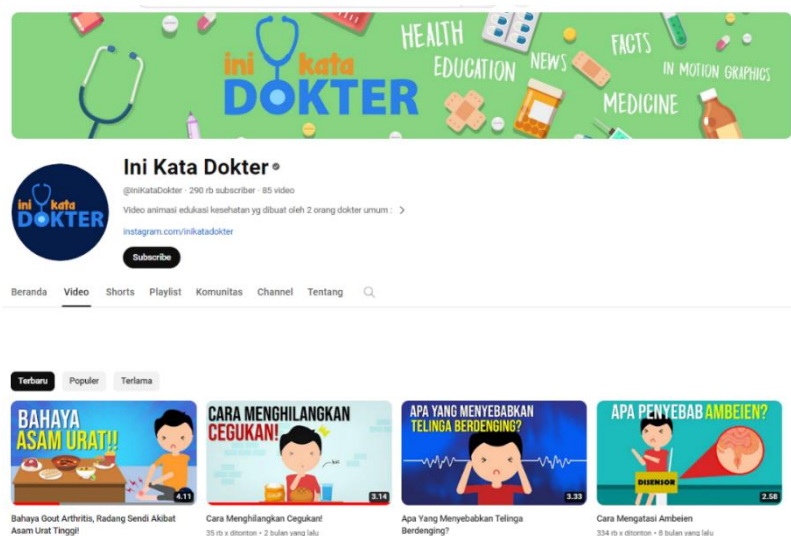
dengan warna putih untuk menghasilkan warna yang lebih lembut dan pucat.



Gambar 2.6 : palet warna  
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Penelitian yang akan dilakukan akan menggunakan palet warna pastel. Dengan menggunakan warna pastel, ilustrasi dan thumbnail *motion graphics* edukasi anak akan menjadi lebih menarik dan menyenangkan untuk dilihat oleh anak-anak. Hal ini dapat membantu meningkatkan minat anak-anak untuk mempelajari konten yang disajikan.

### 2.2.3. Ini Kata Dokter



Gambar 2.7 : Ini Kata Dokter  
(Sumber : Youtube.com/IniKataDokter)



Ini Kata Dokter merupakan *channel* edukasi kesehatan yang dibuat oleh dr. Indra Premana & dr. Devi Megapusita. Saat penelitian ini di buat Ini Kata Dokter sudah mempunyai 290 ribu pelanggan serta 85 video. Ini Kata Dokter biasa membahas penyebab suatu gangguan kesehatan atau penyakit, pengobatan yang tepat, bahaya penyakit, dan pertolongan yang dapat dilakukan ketika mengalami suatu penyakit. Aspek yang akan di acu peneliti dari *channel* Ini Kata Dokter adalah, *voice over* yang jelas dan mudah si mengerti.

Contoh gaya *voice over* Ini Kata Dokter di video yang berjudul "Cara Menghilangkan Cegukan!"[16]:

**Santai dan Akrab:**

"Habis makan tiba-tiba cegukan dan susah hilang. Apa ya sebabnya dan gimana cara mengatasinya? Ini kata dokter."

**Penjelasan dengan Bahasa Mudah Dimengerti:**

"Diafragma ini seperti tembok atau sekat yang memisahkan bagian dada dengan perut kita."

"Tapi hati-hati, kalau cegukan berlangsung lama atau disertai rasa nyeri, segera periksakan diri ke dokter."

**Saran dengan Bahasa Sederhana:**

"Kalau cegukan gak segera hilang, ada beberapa hal yang bisa di coba lakukan. Minum air putih atau menelan dengan pelan bisa membantu meredakan cegukan."

Gaya *voice over* Ini Kata Dokter terasa santai dan memberikan penjelasan medis dengan cara yang mudah dipahami.

Suara yang digunakan terdengar tenang dan tidak terlalu formal, menciptakan suasana yang ramah dan akrab.

Dalam penelitiannya, peneliti akan menggunakan *voice over* yang santai dan mudah dipahami, dengan gaya yang tidak terlalu formal. Hal ini bertujuan agar audiens merasa lebih akrab dan tertarik untuk mendengarkan video.

## **2.3. Dasar Teori**

### **2.3.1. Dasar Konseptual**

#### **2.3.1.1. Bijak dalam menggunakan *smartphone***

Bijak dalam menggunakan *smartphone* berarti menggunakan gadget secara cerdas, bertanggung jawab, dan produktif. Hal ini meliputi penggunaan *smartphone* untuk hal-hal yang bermanfaat dan produktif, mengendalikan waktu penggunaan *smartphone* agar tidak mengganggu keseimbangan hidup dan aktivitas lainnya, menjaga privasi dan keamanan, memilih konten yang sehat dan mendukung perkembangan pribadi, menghormati etika digital, dan menjaga kesehatan fisik dan mental dengan mengatur waktu istirahat dari penggunaan gadget. Dengan mengadopsi prinsip-prinsip bijak dalam menggunakan *smartphone*, pengguna dapat memanfaatkan *smartphone* secara optimal, cerdas, dan kreatif dalam berbagai kegiatan sehari-hari [17].

Penggunaan *smartphone* seharusnya dilakukan dengan penuh tanggung jawab dan sesuai kebutuhan. Meskipun *smartphone* adalah alat yang sangat bermanfaat, penggunaannya yang berlebihan dapat membawa dampak negatif terhadap kesehatan fisik dan mental, serta produktivitas. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan

*smartphone* secara bijak guna mencegah risiko merugikan diri sendiri maupun orang lain.

#### **2.3.1.2. Media edukasi**

Menurut Guslinda [18] media edukasi adalah suatu teknik, peralatan, maupun metode yang digunakan untuk menyampaikan pesan, menjelaskan informasi, dan meningkatkan minat dan motivasi anak dalam mengikuti proses belajar mengajar. Sedangkan menurut hairuddin [19] media edukasi merupakan segala sesuatu yang bisa menyalurkan informasi dari sumber kepada penerima. Guna mencapai tujuan edukasi tertentu yang telah dirumuskan.

Media edukasi berperan penting dalam memfasilitasi pembelajaran yang efektif, dan salah satu bentuknya adalah melalui video *explainer* menggunakan *Motion graphics*. *Video series Motion graphics* dapat dijadikan sebagai media edukasi karena visualnya yang menarik dan memungkinkan edukasi mandiri diluar kelas. Diharapkan anak bisa memahami dan menikmati edukasi yang menarik dan berkelanjutan.

#### **2.3.1.3. Motion graphics**

*Motion graphics* merupakan salah satu cabang ilmu desain grafis, yang didalamnya terdapat elemen-elemen desain seperti bentuk, tekstur, ukuran, raut, dan arah yang secara sengaja diberi gerakan atau digerakan supaya tampak hidup [12]. Perbedaan antara *Motion graphics* dan desain grafis terletak pada pengaplikasian medianya, dimana desain grafis memiliki sifat statis (diam) sedangkan *Motion graphics* memiliki gerakan yang terlihat dinamis serta ditampilkan melalui media audio visual.

Perbedaan mendasar antara animasi dan *Motion graphics* terletak pada tujuan penggunaannya. Animasi digunakan sebagai media naratif dengan fokus utama pada bercerita, yang mencakup penyelesaian masalah dan perjuangan. Di sisi lain, *Motion graphics* lebih sering digunakan untuk tujuan edukatif [20]. Perbedaan utama antara animasi dan *Motion graphics* adalah animasi digunakan sebagai media naratif dengan fokus utama pada bercerita sedangkan *motion graphics* lebih sering digunakan untuk tujuan edukatif atau informatif.

*video series* adalah kumpulan video yang terdiri dari beberapa episode yang terkait, yang biasanya memiliki alur cerita yang saling terhubung dan dirilis secara berurutan, sedangkan episode dapat diartikan sebagai suatu kejadian atau bagian khusus dalam suatu rangkaian kejadian yang berkesinambungan, dapat pula merujuk pada kejadian yang berulang, atau merupakan bagian dalam suatu seri [21]. *Video series* adalah kumpulan video yang terdiri dari beberapa episode yang terkait. Setiap episode memiliki alur cerita yang saling terhubung dan dirilis secara berurutan.

Dalam perancangannya Penelitian ini nantinya akan menghasilkan *video series* yang akan berjumlah 5 episode mengenai bijak dalam menggunakan *smartphone* untuk anak kelas 4-6 SD. *Series Motion graphics* ini akan menggunakan palet warna pastel dan gaya ilustrasi *flat design*. Penjelasan dalam video akan disampaikan secara sederhana dan mudah dipahami, dengan dukungan *voice over* yang memadai. Akan menggunakan tipografi sans serif yang mudah dibaca. dan setiap video akan berdurasi maksimal 4 menit, memastikan bahwa pesan dapat disampaikan dengan efisien tanpa kehilangan perhatian audiens. Dengan pendekatan ini, *series*

video *Motion graphics* diharapkan akan menjadi alat edukasi yang menyenangkan dan informatif bagi anak-anak.

## **2.3.2. Dasar Teoritis**

### **2.3.2.1. Ilustrasi**

Menurut Ghozali [22] Ilustrasi adalah segala bentuk dan jenis karya yang dihasilkan, dituangkan, atau dikreasikan oleh ilustrator dengan teknik manual, digital, maupun campuran. Ilustrasi digunakan untuk menyampaikan pesan atau tujuan sesuai dengan naskah dan *audience*. Dalam penelitian ini gaya ilustrasi yang akan di pakai adalah Ilustrasi *flat design*.

#### **a. Gaya ilustrasi *flat design***

Gaya ilustrasi *flat design* merupakan gaya ilustrasi yang minimalis karena tidak adanya asset yang membentuk kedalaman dan dimensi seperti tekstur, bayangan dan gradasi warna. Dengan gaya ilustrasi *flat design* yang simple dapat menyampaikan informasi lebih baik terhadap *audience* [23]. *Flat design* dipilih karena menghasilkan gambar yang sederhana dan ringkas, memudahkan target *audience* dalam memahaminya [24]. Oleh karena itu, gaya ilustrasi ini sangat cocok digunakan sebagai media edukasi bagi anak-anak karena mampu menghadirkan visual yang mudah dipahami, keefektifannya dalam menyampaikan pesan.

### **2.3.2.2. Tipografi**

Menurut Kusrianto [25] tipografi merupakan suatu proses seni menyusun dan merancang bentuk huruf cetak

hingga menghasilkan komposisi yang tepat untuk bahan publikasi. Dalam penelitian ini gaya tipografi yang akan digunakan adalah tipografi sans serif yang cenderung berkesan modern, bersih, dan mudah dibaca.

#### **2.3.2.3. Warna**

Warna memiliki peran penting dalam penyampaian gambar dan desain, warna mampu menyampaikan suasana yang berbeda-beda. Warna juga memiliki efek psikologis karena warna bisa mempengaruhi persepsi visual audiens, memicu beragam emosi seperti rasa haru, sedih, bahagia, dan emosi lainnya [25]. Penggunaan warna dalam suatu gambar atau karya dapat mengkomunikasikan suasana yang ingin disampaikan. Karena alasan ini, warna dianggap sebagai salah satu faktor penting dalam proses perancangan.

Dalam perancangan ini peneliti akan memilih warna pastel yang tidak mencolok yakni warna-warna pastel sebagai acuan perancangan. Anak cenderung menyukai warna-warna pastel [26]. Dengan menggunakan warna pastel yang disukai anak dapat menarik perhatian anak untuk memperhatikan visual dalam *motion graphics*.

#### **2.3.2.4. Storyboard**

*Storyboard* adalah rangkaian sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai dengan skenario. *Storyboard* dapat dengan mudah mengkomunikasikan ide cerita kepada orang lain, karena *Storyboard* dapat membimbing imajinasi mereka melalui gambar-gambar yang disajikan. Hal ini dapat menciptakan persepsi yang seragam terhadap ide cerita yang ingin kita sampaikan [27]. *Storyboard* menjadi alat yang sangat efektif dalam menyampaikan ide cerita kepada orang

lain. Dengan merangkai sketsa gambar secara berurutan sesuai dengan skenario, *Storyboard* memberikan visualisasi yang jelas dan terstruktur.

#### **2.3.2.5. *Voice over***

Menurut Edy Pang et al [28], *voice over* adalah teknik dalam produksi video atau film di mana seorang narator merekam suaranya untuk menjelaskan atau memberikan informasi tentang gambar atau adegan yang ditampilkan di layar. Dalam perancangannya *voice over* yang menarik bagi anak memerlukan gaya ramah, interaktif, dan menggunakan bahasa sederhana yang mudah dipahami. Penggunaan intonasi yang ceria dan efek suara yang mendukung juga dapat meningkatkan daya tarik mereka terhadap konten video.