

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Referensi Perancangan

Sebagai pendukung dalam proses perancangan *motion graphic* edukasi kekurangan energi kronis, dibutuhkan teori dan konsep yang relevan sehingga dapat dipertanggung jawabkan.

2.1.1 Perancangan Media *Motion Graphic* Untuk Memperkenalkan Gizi Dalam MPASI di Desa Lengkong Kab. Bandung

Penelitian dengan judul “Perancangan Media Motion Graphic Untuk Memperkenalkan Gizi Dalam MPASI di Desa Lengkong Kab. Bandung” yang disusun oleh Adisti Widya Hapsari, Universitas Telkom Bandung tahun 2015. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada orang tua untuk mengolah MPASI yang bergizi dan baik untuk bayi menggunakan media *motion graphic*, dengan materi yang terdapat didalamnya mengenai informasi kandungan gizi pada makanan dan informasi cara pembuatan makanan yang sehat. Dalam penelitian tersebut menggunakan kajian teori mengenai *motion graphic*, psikologi kebutuhan, pengertian Desain Komunikasi Visual, narasi serta formula pesan.[9]

Dari penelitian ini, terdapat juga teori yang relevan mengenai penelitian yang akan dibuat, yaitu teori *motion graphic*, Desain Komunikasi Visual dan serta penggunaan media yang sama yaitu *motion graphic*, namun akan berbeda dalam segi pemilihan elemen visual dan dalam segi materi yang disampaikan. Sehingga hal tersebut akan menjadi pembeda terhadap penelitian sebelumnya.

2.1.2 Perancangan Motion Graphic Mengenai Edukasi Kesehatan Manfaat Menyusui dan Cara Menyapih Bertahap untuk Ibu Usia 20-30 Tahun di Kota Bandung

Penelitian dengan judul “Perancangan Motion Graphic Mengenai Edukasi Kesehatan Manfaat Menyusui dan cara Menyapih Bertahap untuk Ibu Usia 20-30 Tahun di Kota Bandung”. Penelitian tersebut disusun oleh Cyntia Puspitawati Somantri pada tahun 2016.

Tujuan dari penelitian ini adalah menginformasikan manfaat menyusui bagi ibu dan cara ampun menyapih anak dengan cakupan ibu berusia 20-30 tahun di kota Bandung. Dalam penelitian tersebut, materi yang disampaikan ada dua hal yaitu mengenai manfaat menyusui bagi ibu dan cara menyapih secara bertahap.[10] Relevansi penelitian ini dengan penelitian penulis adalah pemilihan motion graphic sebagai medianya. Namun terdapat perbedaan dalam materi yang disampaikan, dimana dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis materi yang disampaikan yaitu tentang edukasi Kurang Energi Kronis (KEK).

2.1.3 Perancangan Motion Graphic Untuk Mengedukasi Orang Tua Terhadap Masa Keemasan Otak Anak

Penelitian dengan judul “Perancangan Motion Graphic Untuk Mengedukasi Orang Tua Terhadap Masa Keemasan Otak Anak” yang disusun oleh Muhammad Ali Afi, Universitas Telkom Bandung tahun 2021. Penelitian ini bertujuan untuk mengedukasi kepada orang tua apa itu *the golden age* dengan memberikan point-poin melalui media *motion graphic*. Dalam penelitian tersebut, menjelaskan definisi masa keemasan otak anak pada rentan usia 0-6 tahun serta point-poin penting yang orang tua harus ketahui dimasa keemasan otak anak.[11] Relevansi penelitian ini dengan penelitian penulis adalah pemilihan motion graphic sebagai medianya. Namun terdapat perbedaan dalam materi yang disampaikan, dimana dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis materi yang disampaikan yaitu tentang edukasi Kurang Energi Kronis (KEK).

2.1.4 Edukasi Bagi Calon Pengantin Tentang Anemia Gizi dan Kurang Energi Kronis di Kota Parepare

Penelitian dengan judul “Edukasi Bagi Calon Pengantin Tentang Anemia Gizi dan Kurang Energi Kronis di Kota Parepre”, penelitian ini disusun oleh Suriah dkk, tahun 2018. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengedukasi kepada calon pengantin di kota Parepare tentang pencegahan anemia gizi dan Kurang Energi Kronis (KEK). Dengan target luaran meliputi sosialisasi dan bina usaha, pelatihan aplikasi penggunaan media KIE tentang anemia gizi dan KEK dan edukasi

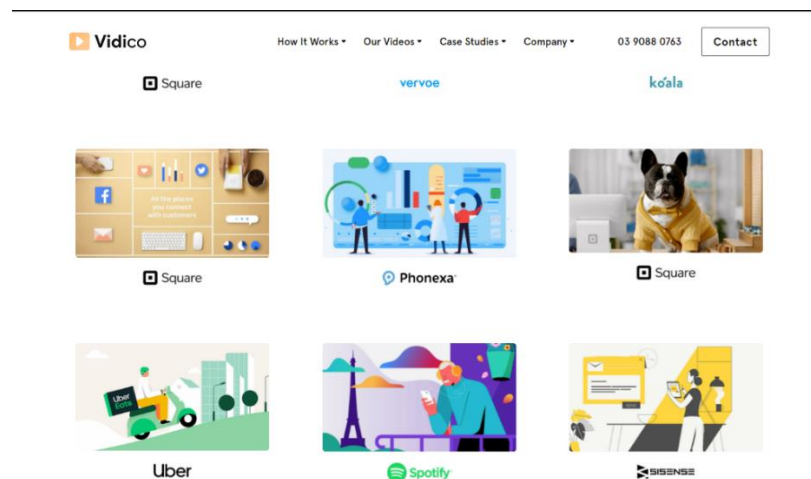
tentang pencegahan anemia gizi dan KEK. Media yang digunakan dalam penelitian tersebut dalam mendukung tentang anemia gizi dan KEK ialah berupa *Booklet*. [12] Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian penulis adalah tentang edukasi mengenai Kurang Energi Kronis. Namun terdapat perbedaan dalam pemilihan medianya, dimana dalam penelitian tersebut menggunakan *booklet* sebagai medianya sedangkan dalam penelitian penulis menggunakan media *motion graphic*.

2.2 Referensi Karya Sejenis

2.2.1 Vidico

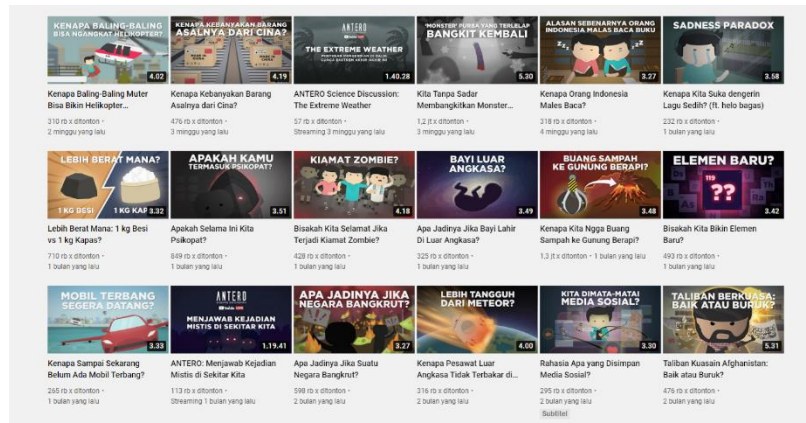
Vidico merupakan perusahaan produksi video yang berada di Melbourne dan Sydney. Vidico memproduksi konten berupa video dimana Vidico mengkomunikasikan ide-ide kompleks dengan cara yang sederhana dan mudah dimengerti. Vidico sudah menangani klien-klien besar dalam pembuatan konten video, diantaranya Uber, Square, Amazon, Samsung, Nokia, Yakult, Xiaomi dan lain-lain.

Ilustrasi pada *motion graphic* ini menggunakan gaya *flat design* dengan warna gradasi yang lembut, penggunaan *background* yang simple dengan menggunakan satu warna memberikan penekanan lebih terhadap objek utamanya, hal ini yang menjadikan *motion graphic* ini sebagai sumber referensi dalam penelitian ini.



Gambar 2. 1 : Portofolio Vidico
(Sumber: <https://vidico.com/our-videos/>)

2.2.2 Kok Bisa?



Gambar 2. 2 : Konten Kok Bisa?

(Sumber: <https://www.youtube.com/c/KokBisa/videos>)

Kok Bisa? Memproduksi konten video berupa Motion Graphic berisikan fenomena-fenomena yang ada di kehidupan dan dijelaskan secara ilmiah. *Motion graphic* ini menggunakan ilustrasi bergaya *flat design* yang simple namun tetap informatif dalam penyampaiannya, hal ini yang menjadikan *motion graphic* sebagai sumber referensi penulis dalam pembuatan penelitian ini.

2.3 Orisinilitas Karya

Berdasarkan observasi dari referensi perancangan terdapat suatu perbedaan terhadap perancangan yang dibuat oleh penulis diantaranya yaitu objek penelitian, tujuan penelitian dan materi yang disampaikan. Lalu berdasarkan referensi karya yang sudah sejenis terdapat perbedaan pada pemilihan warna serta informasi yang diberikan. Tidak ada unsur plagiasi dalam *motion graphic* ini, dikarenakan dalam perancangannya berdasarkan hasil penelitian dan belum pernah dipublikasikan.

2.4 Landasan Teori

2.4.1 Motion Graphic

Motion graphic adalah teknik digital yang mengkombinasikan gambar, kata, suara dan video. *Motion graphic* juga kombinasi dari beberapa elemen yang berbeda, seperti tipografi, ilustrasi, logo, bentuk dan video. Keseluruhan elemen tersebut digerakan atau dijalankan didalam jalan cerita. [13] *motion* merupakan bahasa universal, dalam

setiap gerakannya memiliki dampak dan memilih metode untuk memindahkan elemen dalam sebuah layer yang bertujuan meningkatkan maknanya. [14]

Motion graphic digunakan untuk membantu menyampaikan pesan dari data utama secara sederhana dan memecah seluruh data kedalam beberapa bagian, membantu menyajikan informasi dalam bagian kecil. [15]

Untuk menghasilkan *motion graphic* dengan gerakan yang efektif ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, diantaranya adalah:[14]

1. *Spatial*

Pertimbangan pertama adalah *Spatial* atau bisa juga disebut pertimbangan ruang, yang terdiri dari arah, ukuran, arah gerak, gerakan yang dipengaruhi oleh gerakan lain.

- a. *Spatial Transformation*

Elemen yang berkaitan dengan posisi, orientasi, ukuran dan skala relative dalam sebuah frame. Sebagai contoh dalam menggerakkan obyek dalam ruang 2D ditentukan dengan sumbu horizontal (x) dan vertikal (y). Sedangkan dalam ruang 3D ditentukan dengan sumbu x, y, z.

- b. *Direction*

Rute perpindahan elemen atau objek perlu diperhatikan, terdapat dua jenis arah pergerakan elemen yaitu linear dan non-linear. Sebuah benda mekanik dapat diprediksi arah linearnya dimana ini berbeda dengan makhluk hidup yang dipengaruhi alam dalam pergerakannya.

- c. *Frame Mobility*

Dalam sebuah frame, *movement* bukan hanya mengenai elemen-elemen yang ada didalam sebuah frame. *Frame mobility* dapat dicapai melalui pergerakan kamera, hal ini dapat lebih menghidupkan adegan dalam komposisi frame. *Camera movement* dapat dikombinasikan untuk

menciptakan sebuah suasana dan persepsi ruang kepada penonton.

2. *Temporal*

Timing harus dipahami dalam mengkoreografikan suatu gerakan. Baik dalam film, video atau media digital. Masing-masing tersebut memiliki format dan memiliki standar sendiri untuk mengukur waktu. Dalam pertimbangan *temporal* terdiri dari *time & velocity*, yang dimana kedua hal tersebut memiliki peranan dalam membuat gerakan koreo. Dalam video, digambarkan dengan *frame per second*. *Frame rate* ini menggambarkan kecepatan minimum animasi.

3. *Live action*

Dalam *live action* perlu diperhatikan dalam segi bentuk, properti video dan sifat sinematik seperti tone warna, pencahayaan, *depth of field*, fokus, angle kamera, shot size dan mobile frame

4. *Typography*

Salah satu prinsip yang membangun suatu pesan dalam grafis, penggunaan tipografi dapat disesuaikan dengan kebutuhan, misalkan dalam jenis huruf, ukuran, kapital atau huruf kecil

2.4.2 Flat Design

Salah satu jenis teknis desain yang memberikan penekanan pada unsur minimalis, 2D dan penggunaan warna cerah disebut *flat design*. Selain itu *flat design* juga menekankan pada unsur fungsional dan kegunaan dengan visual yang bersih tanpa bevel, bayangan, tekstur dan berfokus pada tipografi.[16]

Menurut Carrie Cousins, terdapat 5 prinsip dalam *flat design* [17], yaitu :

1. *No added effect*

Konsep *flat design* menggunakan gaya 2 dimensi yang minimalis, hal ini menjadikan tidak diperlukan efek tambahan seperti drop shadows, bevels, embossing, gradients, atau untuk menambah kedalaman.

2. *Simple elements*

Penggunaan elemen yang sederhana seperti persegi panjang, lingkaran atau kotak umum digunakan dalam gaya desain *flat design* dan memungkinkan setiap bentuk untuk berdiri sendiri.

3. *Focus on typography*

Tipografi menjadi sesuatu yang penting pada gaya desain *flat design* yang bersifat sederhana. Penentuan jenis tipografi dan penyesuaian dengan tema secara keseluruhan sangat berpengaruh pada sebuah desain.

4. *Focus on color*

Pada gaya desain *flat design* lebih banyak mengandung banyak warna hingga 6-8 warna yang sama. Sementara kebanyakan palet warna berfokus pada 2-3 warna.

5. *Minimalist approach*

Penggunaan warna yang sederhana dan teks cukup ini digunakan dalam desain yang menggunakan pendekatan desain minimalis seperti *flat design*. Penambahan visual yang disarankan ialah fotografi.

2.4.3 Animasi

Kata animasi berasal dari kata *animation* dengan kata dasar *to animate* yang berarti menghidupkan.[18] Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan dan menggerakkan benda mati. Benda mati yang diberikan dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk memberi kesan hidup. Animasi juga dapat diartikan sebagai susunan gambar yang bergerak secara bergantian dan beraturan sehingga memberikan kesan hidup.[11]

2.4.4 Prinsip Animasi

Terdapat 12 Prinsip animasi, ke- 12 prinsip animasi ini pertama kali diperkenalkan oleh *animator* Walt Disney studio pada 1930'an. Penulis akan menggunakan 4 prinsip dari 12 prinsip animasi yang cocok dengan media *motion graphic* laporan ini, yaitu:

a. *Staging*

Staging merupakan gambaran dari keseluruhan gerakan dalam suatu adegan dengan jelas dan detail direncanakan terlebih dahulu yang akan digambarkan sebagaimana sebuah “*shot*” yang mencakup penggunaan *angles*, *framing* dan durasi dari *shot* tersebut.

b. *Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose*

Perencanaan gambar yang dimulai dari gerakan awal dan gerakan akhir yang lalu agar bisa dibuat gerakan yang berulang-ulang secara runtut.

c. *Timing*

Penggunaan *timing* dapat menciptakan objek yang terlihat bahagia, sedih, ringan, berat dan sebagainya dengan mengatur lamanya objek bergerak. Untuk itu, *timing* menjadi kemampuan yang harus dikuasai oleh Animator.

d. *Appeal*

Memberikan nilai personaliti pada tokoh/karakter yang akan dibuat. *Animator* yang baik dapat menciptakan citra bahwa tokoh/karakter yang dibuatnya memiliki jiwa/nilai kepribadian tersendiri tanpa didukung tambahan efek lainnya seperti *sound effect*.

2.4.5 Warna

Warna dapat didefinisikan sebagai suatu karakteristik cahaya yang dipancarkan secara objektif atau sebagai bagian dari pengalaman sensorik visual subjektif. Warna dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu, *additive* dan *subtractive*, tergantung pada tampilannya. *additive* adalah warna yang berasal dari cahaya, yang disebut spektrum. Dan warna *subtractive* adalah warna yang berasal dari pigmen. Warna pokok *additive* adalah Red, Green, Blue, atau biasa disebut juga RGB. Warna pokok *subtractive* secara teori adalah Cyan, Magenta, Yellow, Key (black) atau biasa disebut juga CMYK.

Warna pokok *additive* dan *subtractive* disusun dalam sebuah lingkaran dan di dalam lingkaran itu terdapat warna pokok *additive* dan warna pokok *subtractive* yang saling berhadapan [19].

Dalam warna terdapat lima klasifikasi warna, yaitu warna primer, sekunder, intermediate, tersier, dan kuartar. Masing-masing di dalamnya mempunyai kelompok nama warna.

1. Warna Primer

Warna primer atau warna pokok merupakan warna yang tidak dapat dibentuk dari warna lain, disebut warna pokok karena dapat digunakan sebagai bahan pokok dalam pencampuran yang menghasilkan warna-warna lain. Nama warna primer merah, biru, kuning.

2. Warna Sekunder

Warna sekunder berasal dari percampuran antara masing-masing warna primer. Seperti contoh untuk menciptakan warna orange membutuhkan warna primer merah dan kuning, untuk menciptakan warna ungu membutuhkan warna primer merah dan biru, untuk menciptakan warna hijau membutuhkan warna primer kuning dan biru.

3. Warna Intermediate

Warna intermediate (Warna Perantara) merupakan warna yang berada diantara warna primer dan warna sekunder. Warna intermediate adalah kuning hijau, biru hijau

4. Warna Tersier

Warna tersier dihasilkan dari percampuran satu warna primer dengan satu warna sekunder. Warna tersier adalah coklat kemerahan, coklat kekuningan, coklat kebiruan.

5. Warna Kuartar

Warna kuartar atau warna keempat merupakan hasil pencampuran antara dua warna tersier, nama warna kuartar adalah coklat jingga yang dimana hasil pencampuran dari kuning tersier dan merah tersier.