

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bagian ini akan dibahas referensi jurnal yang mendasari perancangan. Pembahasan yang ada akan menjadi landasan dasar untuk memahami permasalahan yang ada. Perancangan *motion graphic* kisah Nabi Hud as akan didasari dengan pemahaman mengenai konsep dalam *motion graphic*, objek *motion graphic* yang akan dituju serta tujuan dari pembuatan *motion graphic*.

#### **2.1 Studi Pustaka**

Referensi perancangan dapat ditemukan di beberapa jurnal yang relevan dan memiliki pembahasan serta tema yang serupa. Selain digunakan sebagai referensi, jurnal penelitian sebelumnya juga berguna untuk perbandingan. Terdapat beberapa peneliti yang membahas perancangan *motion graphic* dan fenomena permasalahan pembelajaran yang dilakukan.

##### **2.1.1. Pengembangan *Motion Graphic* Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Isra Miraj Nabi Muhammad SAW Untuk Kelas 4 MI Muhammadiyah Kenteng**

Jurnal ini disusun oleh Alif Prayogo, Universitas Negeri Yogyakarta [10]. Penelitian ini bertujuan sebagai pengembangan media pembelajaran tentang kisah Nabi Muhammad SAW yang membahas tentang sejarah kebudayaan Islam dalam materi isra miraj dengan video *motion graphic* yang menggunakan adobe *after effect*. Hasil dari penelitian tersebut ialah dengan hadirnya media video *motion graphic* ini bisa digunakan untuk memberikan informasi khususnya untuk para pelajar agar pentingnya sholat 5 waktu yaitu kewajiban bagi orang Islam.

Persamaan penelitian ini dengan perancangan yang akan dibuat ialah terletak pada tujuan dibuatnya video yaitu sebagai media pembelajaran kisah nabi dimana target audiensnya adalah anak-anak. Tujuannya agar anak-anak lebih tertarik dan mempunyai keinginan untuk memperhatikan informasi yang disampaikan. Adapun perbedaan penelitian ini dengan perancangan yang akan dibuat ialah terletak pada tujuan penelitian, di mana

dalam skripsi tersebut sebagai media pembelajaran Kisah Nabi Muhammad SAW, sedangkan pada perancangan ini tujuannya ialah membuat media pembelajaran Kisah Nabi Hud as.

### **2.1.2. Skripsi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Motion Graphic* Mata Pelajaran PAI Materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Bani Umayyah Kelas VIII Di Jenjang SMP**

Penelitian ini disusun oleh Randi Irvan Nudin, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya [11]. Penelitian ini menjelaskan tentang materi Sejarah Kebudayaan Islam dalam mata pelajaran PAI dianggap sulit oleh siswa karena banyak menyajikan peristiwa-peristiwa, tanggal, tahun, serta nama tokoh-tokoh sejarah di masa lampau yang sulit dihafalkan, sehingga dianggap hal yang abstrak dan hanya bisa dibayangkan siswa saja. Penggunaan media pembelajaran berupa *motion graphic* diharapkan mampu membantu siswa dalam mengatasi kesulitan tersebut.

Persamaan penelitian ini dengan perancangan yang akan dibuat ialah terletak pada tujuan dibuatnya video yaitu sebagai media pembelajaran target audiensnya adalah anak-anak. Tujuannya agar anak-anak memperhatikan informasi yang disampaikan. Adapun perbedaan penelitian ini dengan perancangan yang akan dibuat ialah terletak pada metode penelitian. Penelitian ini menggunakan metode *research & development* dengan model pengembangan ADDIE dimana metode ini untuk mengetahui kualitas produk berupa lembaran penilaian media yang digunakan untuk ahli materi, ahli media dan lembar tanggapan siswa dengan menggunakan skala *likert*. Perancangan yang akan dibuat menggunakan metode penelitian kualitatif.

### **2.1.3. Jurnal dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android pada Materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim dalam Meningkatkan Minat Belajar***

Penelitian ini disusun oleh Cristina Siti Rhomadhoni dan Siti Sulaikho, Universitas K.H. Abdul Wahab Hasbullah, Jombang [12]. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII A, B dan C pada MTsN 4 Nganjuk yang berjumlah

113 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk membangun model media pembelajaran dengan penggunaan iSpring Suite berbasis Android pada kisah teladan Nabi Ibrahim. Dari Hasil penelitian tersebut bisa disimpulkan bahwa peningkatan minat peserta didik dapat dilihat dari angket respon siswa terhadap media pembelajaran. Disebutkan juga bahwa perancangan ini digunakan sebagai pembelajaran akidah akhlak di sekolah, alasannya agar siswa bisa mengaplikasikannya ke dalam kehidupan sehari-hari. Dari hasil wawancara dengan guru kelas, kebanyakan dari siswa MTsN 4 Nganjuk masih kurang memahami ketika mempelajari materi ini. Berbagai metode lain sudah digunakan oleh para guru dalam penyampaian pelajaran tersebut tetapi masih kurang maksimal dalam segi pemahaman siswa.

Persamaan penelitian ini dengan perancangan yang akan dibuat ialah terletak pada media pembelajaran kisah nabi dimana target audiensnya adalah siswa/siswi. Adapun perbedaan penelitian ini dengan perancangan yang akan dibuat ialah terletak pada media yang digunakan. Dalam penelitian ini media yang digunakan ialah iSpring Suite berbasis Android yaitu seperti *software* atau aplikasi yang hanya bisa digunakan di android saja sedangkan dalam perancangan yang akan dibuat ialah menggunakan *video motion graphic* dimana nantinya video ini ditayangkan yang disesuaikan oleh guru agama.

## 2.2 Referensi Perancangan

Pada bagian ini akan dibahas referensi karya yang mendasari perancangan. Pembahasan yang ada akan menjadi landasan dasar untuk merancang *video motion graphic*. Perancangan *motion graphic* kisah Nabi Hud as didasari dengan pemahaman mengenai karakter *motion graphic* dan pewarnaan yang akan digunakan.

### 2.2.1 Referensi Desain Karakter dari Channel YouTube Kisah Islami.



Gambar 2. 1 Karakter Tokoh Utama  
(Sumber : YouTube Kisah Islami)

Sumber video di atas dibuat oleh channel YouTube Kisah Islami pada tanggal 8 November 2020, dengan 1,44 juta *subscriber* serta 4,7 juta kali ditonton [13]. Konsep pada video ini menggunakan karakter serta pewarnaan yang di gunakan sederhana. Tujuan dari hal itu untuk memudahkan penonton bisa menangkap cerita yang di sajikan dalam video ini. Adapun karakter utama pada video ini hanya menampilkan cahaya yang disertai nama dari Nabi Muhammad SAW dengan tulisan arab. Berdasarkan karya di atas, nantinya akan dijadikan referensi pembuatan video *motion graphic* kisah Nabi Hud as serta karakter utama untuk perancangan kisah Nabi Hud as, dimana karakter dari Nabi Hud as hanya menampilkan cahaya pada bagian wajah.

### 2.2.2 Referensi Pewarnaan dari Akun Behance Adventure Time



Gambar 2. 2 Pewarnaan  
(Sumber : Behance Adventure Time)

Sumber dari karya di atas dikutip dari akun Behance yang bernama adventure time, pemilik akun ini bernama Ibrahim Musa Ashidiqie yang dirilis pada tanggal 05 November 2022. Konsep pewarnaan yang diterapkan pada ilustrasi ini adalah warna hangat seperti merah, kuning, orange dan perpaduan lain yang akan dihasilkan oleh objek aslinya. Konsep yang ada pada karya tersebut akan dijadikan referensi dari segi warna. Oleh karena itu pewarnaan dari karya tersebut bisa diterapkan dengan keseragaman konsepnya pada *motion graphic* kisah Nabi Hud as, dimana nantinya akan menggunakan dari perpaduan warna hangat.

### 2.2.3 Referensi Ilustrasi Karakter dari Akun Instagram ilustrasi.sa.



Gambar 2. 3 Ilustrasi Karakter  
(Sumber : Instagram ilustrasi.sa)

Sumber dari karya di atas merupakan referensi dari akun instagram yang bernama ilustrasi.sa. Gambar diatas di *posting* oleh ilustrasi.sa pada tanggal 5 April 2022. Konsep ilustrasi yang diterapkan pada gambar diatas adalah ilustrasi kartun, dimana ilustrasi ini menggambarkan karakter seseorang dengan *versi* ilustrasi kartun. Berdasarkan karya di atas, konsep pada gambar ilustrasi yang ada pada karya tersebut akan dijadikan referensi dari segi ilustrasi karakter untuk kaum Ad pada kisah Nabi Hud as.

### 2.3 Landasan Teori

Pada bagian ini menjelaskan teori yang mendasarinya sebagai referensi saat merancang *motion graphic* kisah Nabi Hud as.

#### 2.3.1 Media Pembelajaran

Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar [7]. Adapun definisi dari media pembelajaran, menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah [14]. Oleh sebab itu keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik.

Dalam penelitian ini peneliti lebih cenderung menggunakan definisi media pembelajaran dari Oemar Hamalik dengan alasan bahwa cakupannya lebih

luas, tidak hanya dibatasi sebagai alat tetapi juga teknik dan metode sehingga dapat mencakup definisi dari para ahli pendidikan lainnya. Berdasarkan prinsip di atas, akan membantu dalam landasan konseptual untuk perancangan ini yang berupa *video motion graphic*.

### 2.3.2 *Motion Graphic*

*Motion graphic* adalah penggabungan baik itu gambar, ilustrasi, atau bentuk lain dari artistik digital yang berbasis visual dengan video (*footage*) dalam sebuah komposisi desain serta di kombinasikan dengan instrumen musik [5]. Dalam jurnal tersebut juga menyebutkan bahwa *motion graphic* digunakan untuk iklan komersial namun dalam pengembangan ini *motion graphic* dikemas sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dikelas. Artinya *motion graphic* adalah sebuah proses memainkan kembali serangkaian gambar dengan pergerakan yang bertujuan sebagai media pembelajaran. Disesuaikan dengan konsep yang akan dibuat dimana dalam cerita video kisah Nabi Hud as menampilkan gambar ilustrasi yang dipadukan dengan narasi dari cerita, yang dimana menghasilkan gambar bergerak dan digunakan dalam dunia pendidikan.

Menurut Slembrouck, ada beberapa proses produksi dalam *motion graphics* [15], antara lain:

1. Konsep awal merupakan gagasan utama yang akan disampaikan dalam video tersebut. Hal ini melibatkan identifikasi ide yang akan disajikan kepada penonton, serta menggambarkan poin-poin yang akan mendukung ide tersebut.
2. *Script Writing*/ Penulisan naskah dimulai dengan konsepsi kasar cerita, yang kemudian diterjemahkan ke dalam elemen visual, pergerakan, *voiceover*, efek suara, dan musik.
3. *Storyboard* merupakan langkah pertama dalam pembuatan visual dan audio yang didasarkan pada naskah. Ia berisi gambaran dari semua momen yang dibutuhkan dalam naskah, yang dikenal sebagai "*Style Frame*". Selanjutnya, di dalam *storyboard* tersebut akan dituliskan deskripsi singkat mengenai adegan beserta semua narasi, suara, atau teks yang dibutuhkan dalam setiap momen tersebut.

4. *Sound (voiceover)*, musik, dan efek suara melibatkan langkah-langkah yang mirip dengan memilih aktor untuk pertunjukan televisi, di mana calon aktor akan mengikuti audisi dengan merekam suara mereka saat membaca skrip. Suara aktor tersebut akan direkam beberapa kali dengan variasi dalam intonasi, suasana hati, dan kekuatan suaranya.

5. Proses *motion graphic*, melibatkan penggabungan semua bagian menjadi satu. Animator akan mencoba melakukan *motion graphic* dengan satu atau dua gaya gambar sesuai dengan gaya visual yang telah ditentukan. Ini merupakan tahap awal yang kasar dan memberikan kesempatan untuk mendapatkan umpan balik sebelum pekerjaan *motion graphic* sebenarnya dimulai, serta untuk mengurangi jumlah revisi yang diperlukan di kemudian hari. Setelah itu, *motion graphic* akan dibuat secara lengkap. Komisioner akan melihat seluruh draf *motion graphic* termasuk suara latar, dan ada kemungkinan mereka melakukan perubahan kecil. Setelah *motion graphic* diselesaikan, waktu akhir, *voiceover*, musik, dan suara akan dimasukkan dan secara perlahan diletakkan untuk melengkapi proyek tersebut.

Sementara prinsip dalam membuat *motion graphic* mencakup *compositing, frame, flow, transition, texture, sound, emotion* dan *inspiration*.

1. *Composition*, Dalam mendesain komposisi, keputusan untuk menentukan bagaimana elemen, tipografi, gambar, dan visual akan dikelompokkan bersama akan menentukan tata letak keseluruhan
2. *Frame*, Komposisi mengatur apa yang dilakukan objek-objek di dalam frame. Bagaimana objek bergerak dalam frame harus ditentukan. *Motion graphic* terbentuk dari individual frame, tiap-tiap frame merepresentasikan suatu waktu pada bidang 2 dimensi suatu layar.
3. *Flow*, mengacu pada bagaimana elemen visual, *motion graphic*, dan transisi disusun dan mengalir secara harmonis dalam sebuah karya *motion graphic*. *Flow* yang baik mengarah pada pengalaman yang lancar, mudah dipahami, dan menarik bagi pemirsa.
4. *Transition*, mengacu pada perpindahan visual antara dua elemen atau adegan dalam desain *motion graphic* atau video. *Transition* digunakan untuk

memperhalus peralihan antara elemen-elemen tersebut, menciptakan perubahan yang mulus dan menarik bagi penonton.

5. *Texture*, mengacu pada gambar atau pola yang digunakan untuk memberikan detail visual dan nuansa *taktile* pada elemen grafis bergerak. *Texture* digunakan untuk menambahkan dimensi tambahan, kedalaman, dan karakteristik visual pada desain *motion graphic*.
6. *Sound*, mengacu pada elemen audio yang digunakan untuk meningkatkan pengalaman visual. *Sound* dalam *motion graphic* melibatkan penggunaan efek suara, musik, dan elemen audio lainnya untuk menciptakan suasana, meningkatkan narasi, dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan melalui *motion graphic* atau desain bergerak.
7. *Emotion*, merujuk pada kemampuan untuk menyampaikan atau membangkitkan emosi melalui elemen-elemen visual yang bergerak. Emosi adalah respons subjektif yang muncul dalam diri seseorang sebagai tanggapan terhadap suatu stimulus, baik itu dari pengalaman nyata maupun interpretasi visual. Dalam konteks *motion graphic*, penggunaan *motion graphic*, pergerakan, warna, komposisi, dan efek visual lainnya dapat digunakan untuk mengomunikasikan emosi kepada penonton.
8. *Inspiration*, mengacu pada proses mencari dan menggali ide-ide kreatif yang dapat digunakan dalam pembuatan desain grafis bergerak. Inspirasi menjadi aspek penting karena membantu menghasilkan konsep-konsep yang menarik dan inovatif, serta membuat karya *motion graphic* menjadi lebih menonjol.

### 2.1.2 Narasi

Narasi adalah bentuk wacana yang dimaksudkan untuk menggambarkan dan memberitahu pembaca sejelas mungkin apa yang terjadi [16]. Dengan kata lain, narasi mencoba menjawab pertanyaan "apa?" kunci dari narasi ini adalah *plot* atau garis waktu tindakan dan peristiwa yang terjadi.

Berdasarkan pengertian narasi di atas, dapat disimpulkan dalam perancangan ini. Bahwa narasi pada kisah Nabi Hud as dimana ditimpa



musibah kekeringan dan badai besar agar kaum Ad lebih beriman kepada Allah SWT.

### **2.1.3 Ilustrasi**

Ilustrasi adalah sebuah media yang bisa menuangkan imajinasi dalam karakter visual yang unik dan sekaligus bersifat naratif [17]. Bisa diartikan ilustrasi juga merupakan wadah berkreasi yang unik dimana bisa menjadi bahan baku dasar dari lahan garap secara bebas dan bisa dieksplorasi seluas-luasnya. Ilustrasi bisa bermakna sebuah naskah, konsep atau ide kedalam dunia imajinasi serta khayal audiens. Berdasarkan hal itu ilustrasi memiliki berbagai jenis penampilannya, menurut Soedarso gambar ilustrasi kartun adalah sebuah gambar yang memiliki bentuk yang lucu [18]. Dapat diartikan bahwa ilustrasi kartun memiliki ciri khas yang bisa menarik perhatian anak-anak.

Berdasarkan pengertian ilustrasi di atas dapat disimpulkan dalam perancangan ini bahwa teori ilustrasi akan digunakan dalam perancangan. Ilustrasi yang ditampilkan dalam perancangan ini ialah ilustrasi kartun yang mempunyai karakter yang mirip seperti orang-orang timur dengan nuansa seperti gurun pasir di daerah arab.

### **2.3.4 Warna**

Warna merupakan sebuah aspek terpenting dalam sebuah desain. Dengan adanya warna, maka karya yang dibuat akan terkesan hidup dan dapat lebih bermakna. Dalam psikologi manusia, warna dapat menggambarkan suatu perasaan dan serta suasana hati. Warna juga dapat mempengaruhi manusia seperti emosi sedih, marah, senang, serta semangat kerja [19]. Ditinjau dari sisi rasa terhadap warna, warna dapat dikelompokkan menjadi 4 (empat) [20], yaitu:

- a. Warna netral, adalah warna-warna yang tidak lagi memiliki kemurnian warna dengan kata lain bukan merupakan warna primer maupun skunder. Warna ini merupakan campuran ketiga komponen warna sekaligus, tetapi tidak dalam komposisi tepat sama.
- b. Warna kontras, adalah warna yang berkesan berlawanan satu dengan lainnya. Warna kontras bila didapatkan dari warna yang berseberangan

(memotong titik tengah segitiga) terdiri atas warna primer dan warna skunder. Tetapi tidak menutup kemungkinan pula membentuk kontras warna dengan mengolah nilai ataupun kemurnian warna. Contoh warna kontras adalah merah dengan hijau, kuning dengan ungu, dan biru dengan jingga.

- c. Warna hangat, adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari merah hingga kuning. Warna ini menjadi simbol, riang, semangat, marah dan sebagainya. Warna merah mengesankan jarak yang dekat. Tetapi justru barang yang mempunyai warna panas ini radiasinya kecil.
- d. Warna dingin, adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari hijau hingga ungu. Warna ini menjadi simbol kelembutan, sejuk, nyaman dan sebagainya.

Dari warna diatas, warna hangat akan digunakan dalam perancangan video *motion graphic*, dimana warna hangat cenderung disukai anak-anak [20]. Tetapi dalam penerapannya juga tetap memperhatikan keselarasan pemilihan warna yang sesuai dengan objek aslinya.