



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. *Company Profile*

*Company profile* adalah sebuah ringkasan informasi yang berisikan mengenai history perusahaan, jumlah dan kualitas dari karyawan perusahaan tersebut, informasi finansial, bentuk organisasi, struktur; performa dari perusahaan baik di masa sebelumnya, sekarang, dan target yang ingin dicapai; serta reputasi dan posisi perusahaan tersebut dalam masyarakat. (*Business Dictionary*, 2017)

Sedangkan Kriyanto (2008), berpendapat bahwa *company profile* adalah sebuah media bagi perusahaan untuk lebih memperkenalkan identitasnya kepada masyarakat. Isi dari *company profile* ini sendiri adalah gambaran singkat tentang visi serta misi dari perusahaan, aktivitas karyawan perusahaan tersebut, serta produk atau jasa yang ditawarkan perusahaan tersebut kepada konsumen atau target pasar yang dituju. Gambaran perusahaan yang ditampilkan tidak harus detail, karena dalam hal ini perusahaan berhak untuk memilih informasi apa saja yang akan ditampilkan kepada target pasar perusahaan tersebut.

##### 2.1.1. *Video Company Profile*

Sweetow (2011) berpendapat bahwa *video company profile* adalah sebuah media audio visual yang berisikan tentang identitas perusahaan, sejarah perusahaan, struktur organisasi, tujuan dari perusahaan, serta produk dari perusahaan tersebut.

Dalam proses pembuatannya, *video company profile* tidak jauh berbeda dengan tahapan produksi dalam film, diawali dengan proses pra-produksi dimana dalam tahap ini ide dan konsep kreatif diciptakan, selain itu dalam proses pra-produksi ini tim produksi akan berdiskusi mengenai ide dan konsep kreatif dengan perusahaan yang akan di ajak bekerja sama. Matrazzo dalam Sweetow (2011) mengatakan bahwa sebuah video yang baik dapat menyampaikan pesan yang dikandung di dalamnya walaupun video tersebut tanpa suara.

## 2.2. Motion Graphic

*Motion graphic* menurut Betancourt (2012) adalah sebuah *digital footage* atau sebuah karya animasi yang menciptakan ilusi gerak dan biasanya digabungkan dengan konten audio. Krasner (2013) mengatakan *motion graphic* pertama kali dibuat oleh John Whitney pada tahun 1950an, saat itu Whitney berkolaborasi dengan Saul Bass untuk menciptakan *title sequence* untuk acara Alfred Hitchcock berjudul *Vertigo*.

Perkembangan teknologi digital yang dimulai pada tahun 1960an banyak mempengaruhi animator dan desainer *motion graphic*. Di akhir tahun 1960, University of Utah menjadi salah satu pionir dalam penelitian mengenai *computer graphic*, riset ini menghasilkan seorang John Warnock yang kemudian di masa depan menghasilkan Adobe dan Jim Clark yang merupakan *founder* dari Silicon Graphic. Pada tahun 1960 Whitney kemudian membuat perusahaan bernama *Motion Graphic Inc.* dengan membuat *opening* untuk *Dinah Shore* dan *Bob Hope*. Di tahun 1974 Whitney bersama Gary Demos kemudian membuat perusahaan baru bernama *Motion Picture Products* yang menjadi pionir dalam penggunaan

*computer graphic*, hal ini pertama kali digunakan dalam film *Westworld* (1973). Film ini menggunakan teknologi *pixelization* yang menghasilkan *computerized mosaic* dengan cara membagi sebuah gambar menjadi berblok – blok kecil.

Menurut Curran (2000) motion graphic ini sendiri merupakan perpaduan dari proses desain, pembuatan film, perpaduan suara, desain music, dan animasi yang memiliki tujuan untuk menyelesaikan suatu permasalahan komunikasi, memberikan edukasi kepada penonton, meningkatkan nilai dari suatu merek, atau dapat pula hanya sebagai pengalaman visual dalam bentuk *entertainment*.

Saat ini dengan perkembangan jaman, perlahan – lahan banyak orang menganggap bahwa penggunaan kata *motion graphic* ini sudah tidak tepat. *Motion graphic* kini memiliki sebutan *motion design*, hal ini disebabkan saat ini *motion graphic* tidak hanya menggunakan konten 2D saja, namun dapat dipadu padankan dengan konten 3D.

### **2.2.1. Persamaan dan Perbedaan *Motion Graphic* dan Animasi 3D**

DiMarco (2017) menjelaskan mengenai persamaan antara animasi dengan *motion graphic* sebagai berikut:

1. *Motion graphic* dan animasi sama - sama menggunakan berbagai media untuk menyampaikan pesan.
2. *Motion graphic* dan animasi sama – sama memperhatikan waktu, ruang, dan ritme dalam komposisinya.
3. *Motion graphic* dan animasi sama – sama mengatur komposisi dan *keyframing* dari sebuah media ke dalam *timeline* dan *layer*.

Sedangkan untuk perbedaan antara animasi dan *motion graphic* dibagi menjadi 5, yaitu:

1. Animasi umumnya menggunakan sebuah karakter atau objek yang hidup sebagai konten utama, selain itu animasi juga harus menyampaikan sebuah cerita. Sedangkan *motion graphic* umumnya menggunakan element desain, gambar, serta *typography* dan umumnya digunakan untuk menyampaikan suatu pesan.
2. Animasi sangat jarang menggunakan *typography* dalam pembuatannya, terkecuali untuk pembuatan *title*. Sedangkan animasi *typography* banyak digunakan dalam *motion graphic*, dimana dalam *motion graphic*, bertujuan untuk menghidupkan *typography* agar menjadi lebih menarik.
3. *Motion graphic* menggabungkan pesan dengan berbagai elemen yang bergerak di dalamnya. Sedangkan dalam animasi pesan dapat diterima umumnya setelah audiens menyaksikan sebuah animasi secara keseluruhan.
4. *Motion graphic* untuk web dapat mengandung komponen interaktif, seperti link atau *dynamic user controls*. Sedangkan animasi cenderung bersifat *cinematic*.

### 2.3. Prinsip Animasi

Thomas dan Johnston dalam Ratner (2004) menjelaskan 12 prinsip animasi yang diadopsi dari animasi produksi Disney. Animasi ini sebenarnya paling pas

digunakan untuk animasi kartun, tetapi tetap dapat digunakan untuk animasi yang serius. Berikut beberapa teori yang digunakan dalam perancangan tugas akhir:

1. *Follow through and overlapping action*

Ratner mendeskripsikan *overlapping action* sebagai sebuah detail gerakan atau gerakan kecil yang mendahului sebuah gerakan utama, selain itu *overlapping action* dapat juga dideskripsikan sebagai sebuah gerakan kecil yang dihasilkan dari sebuah gerakan utama. Sedangkan *follow through* ini sendiri menurut Ratner merupakan sebuah bentuk lain dari *overlapping action*. Secara umum *follow through* ini lebih diaplikasikan kepada suatu objek yang bersifat elastis. *Overlapping action* dan *follow through* ini merupakan salah satu prinsip yang penting dalam animasi, dimana pengaplikasiannya untuk menciptakan gerakan yang lebih hidup, dan tidak berkesan kaku.

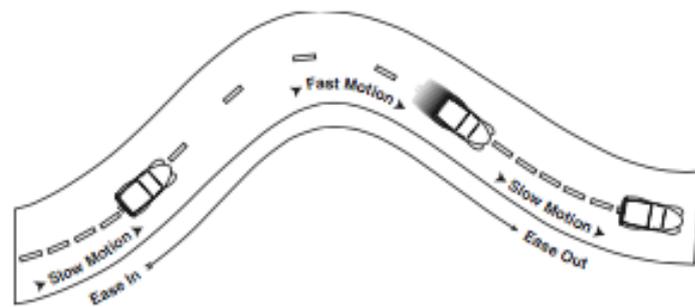


Gambar 2.3.1. Follow through and overlapping action

(Sumber: Mastering 3D Animation, hal. 291)

## 2. *Slow In and Slow Out*

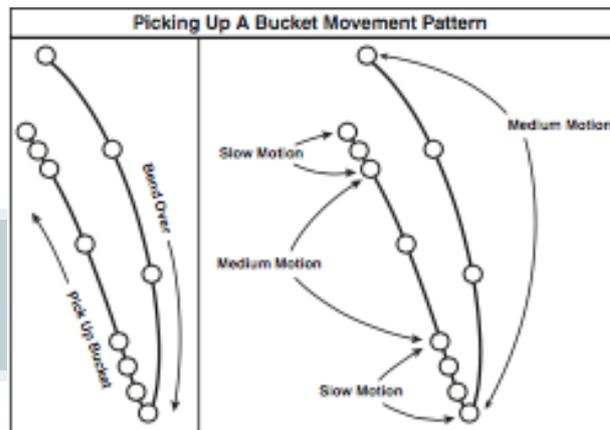
*Slow In* dan *Slow Out* menegaskan bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. *Slow in* terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat. *Slow out* terjadi jika sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian melambat.



Gambar 2.3.2. *Slow in and Slow out*  
(Sumber: *Mastering 3D Animation*, hal. 292)

## 3. *Arcs*

Pada animasi, sistem pergerakan tubuh pada manusia, binatang, atau makhluk hidup lainnya bergerak mengikuti pola/ jalur (maya) yang disebut *Arcs*. Hal ini memungkinkan mereka bergerak secara 'smooth' dan lebih realistis, karena pergerakan mereka mengikuti suatu pola yang berbentuk lengkung (termasuk lingkaran, elips, atau parabola).



Gambar 2.3.3. *Arcs*

(Sumber: *Mastering 3D Animation*, hal. 292)

#### 4. *Secondary Action*

*Secondary action* merupakan gerakan – gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama, yang bertujuan agar suatu animasi tampak lebih realistis. *Secondary action* tidak dimaksudkan untuk menjadi pusat perhatian, hingga mengaburkan atau mengalihkan perhatian dari gerakan utama.

#### 5. *Timing and spacing*

*Timing* adalah prinsip tentang menentukan kapan sebuah gerakan harus dilakukan, sementara *spacing* tentang bagaimana menentukan percepatan dan perlambatan dari bermacam – macam jenis gerak. Contoh dari *timing* ini sendiri yaitu menentukan pada detik keberapa sebuah objek / karakter berjalan sampai ke tujuan dan berhenti. Contoh *spacing* yaitu menentukan kepadatan gambar, yang pada animasi akan berpengaruh kepada kecepatan gerakannya.

## 6. *Staging*

*Staging* merupakan teori yang berkaitan dengan sudut pengambilan gambar, *framing*, dan panjang *scene*. Hal ini akan mempengaruhi penonton dan memudahkan penonton memahami interaksi yang terjadi dalam suatu animasi.

### 2.4. Teori Gestalt

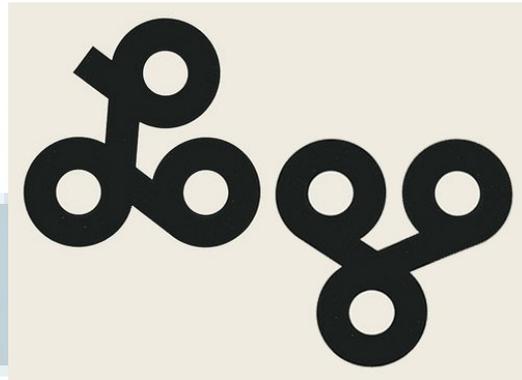
Menurut Palmer (1990), *gestalt* merupakan sebuah kata dari bahasa Jerman, arti kata *gestalt* sendiri bisa berupa pola, figure, bentuk, atau struktur yang digabungkan. Teori psikologi *gestalt* sendiri merupakan sebuah gerakan di bidang psikologi yang dimulai pada tahun 1920an, gerakan ini berusaha mempelajari bagaimana otak menangkap suatu objek sebagai sebuah kesatuan dan bukan sebagai sebuah unit yang berdiri sendiri – sendiri. Setelah diperkenalkan di bidang psikologi, Max Wertheimer, Wolfgang Kohler, dan Kurt Kofka kemudian mulai mengaplikasikan teori ini kedalam bidang persepsi visual.

#### 2.4.1. 10 Prinsip Teori Gestalt

Dalam teori *gestalt* sendiri terdapat 10 prinsip yaitu:

##### 1. *Simplicity*

Prinsip dari teori dari *simplicity* ini adalah tentang bagaimana otak kita menerima suatu informasi dalam bentuk yang paling sederhana.



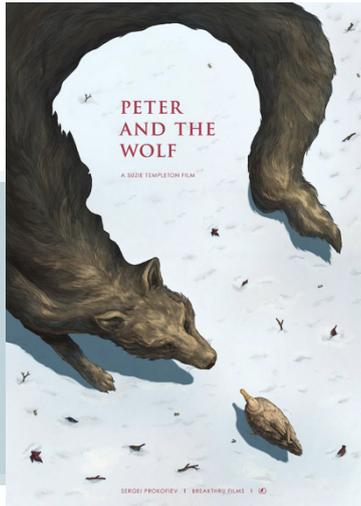
Gambar 2.5.1. Contoh *Simplicity*

(Sumber: <https://designschool.canva.com/blog/gestalt-theory/>)

Dalam contoh gambar 2.5.1 kita dapat melihat jika hanya memperhatikan gambar perbagian, maka bentuk tersebut tidak mempunyai makna sama sekali. Namun otak kita otomatis akan menerima gambar tersebut dan memprosesnya sehingga kita akan membaca tulisan “logo”.

## 2. *Figure-ground*

Prinsip dari *figure-ground* adalah, “*figure*” merupakan elemen dalam suatu desain yang menjadi fokus utama, sementara “*ground*” merupakan *background* dari suatu desain. Pemahaman dari *figure-ground* ini sendiri dapat berbeda – beda dari setiap orang, bergantung dari bagaimana respon otak per-individu terhadap suatu desain.



Gambar 2.5.2. Contoh *figure-ground*

(Sumber: <https://designschool.canva.com/blog/gestalt-theory/>)

### 3. *Proximity* / Kedekatan

*Proximity* merupakan prinsip mengenai bagaimana berbagai objek yang berdekatan akan direpson oleh otak sebagai suatu kesatuan.



Gambar 2.5.3. Contoh *proximity*

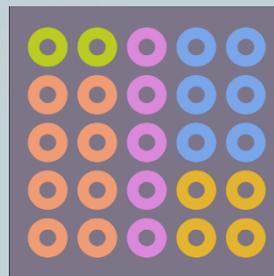
(Sumber: <https://designschool.canva.com/blog/gestalt-theory/>)

Contoh *proximity* dalam logo Unilever (gambar 2.5.3) menjelaskan bagaimana 25 *icons* yang melambangkan hal – hal penting bagi Unilever

disatukan dan ditaruh berdekatan, sehingga otak kita dengan mudahnya mengidentifikasi pengelompokan *icon* tersebut membentuk huruf “U”.

#### 4. *Similarity*

*Similarity* adalah bagaimana otak kita merespon objek yang mirip, dan mengelompokannya ke dalam satu kesatuan atau grup. Prinsip dari *similarity* ini dapat digunakan dengan warna, ukuran, tekstur, orientasi, bahkan dapat diaplikasikan juga dalam *font*.



Gambar 2.5.4. Contoh *similarity*

(Sumber: <https://designschool.canva.com/blog/gestalt-theory/>)

Dari contoh di atas, otak kita akan merespon dengan mengelompokkan lingkaran dengan warna sama ke dalam masing – masing grup sehingga kumpulan lingkaran yang berbeda warna tersebut membentuk kotak, garis, dan persegi panjang.

#### 5. *Common Fate*

Prinsip dari *common fate* ini sangat penting terutama dalam animasi 2D dan 3D. Prinsip dari *common fate* ini sendiri adalah bagaimana otak kita merespon elemen visual yang bergerak ke arah yang sama sebagai sebuah kesatuan.

## 6. *Symmetry*

Prinsip *symmetry* ini menjelaskan bagaimana penggabungan 2 objek yang berbeda namun mirip dalam suatu desain digabungkan, sehingga mampu memanipulasi otak kita dan menganggap 2 hal yang berbeda tersebut merupakan suatu kesatuan.



Gambar 2.5.5. Contoh *symmetry*

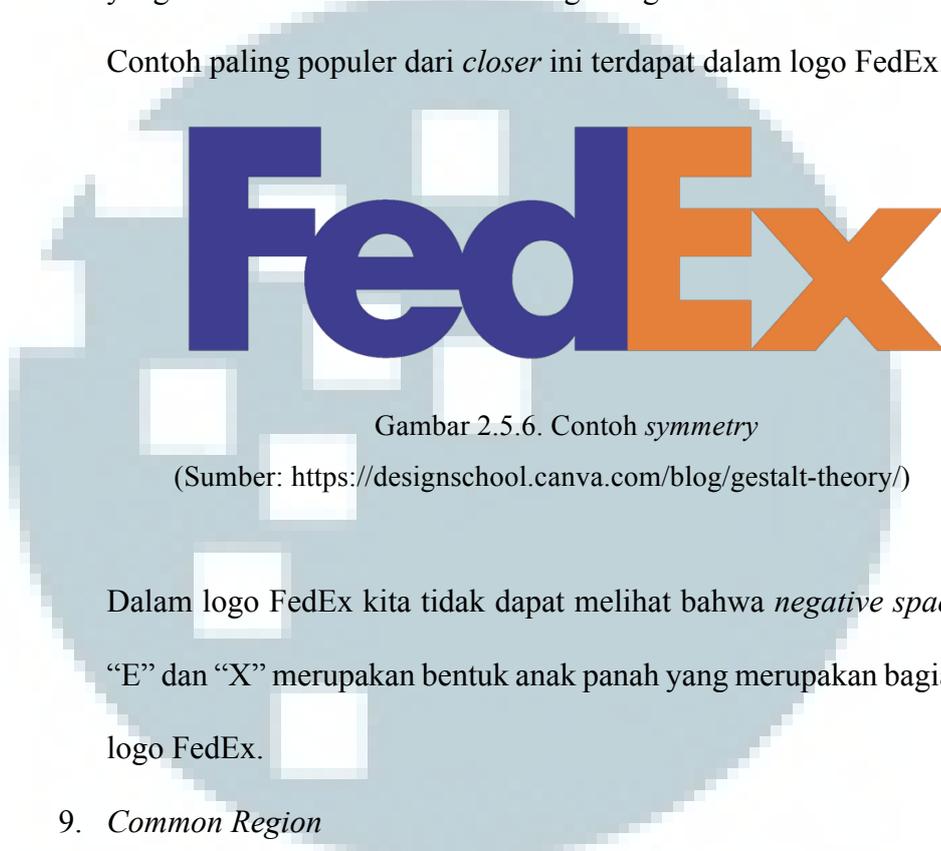
(Sumber: <https://designschool.canva.com/blog/gestalt-theory/>)

## 7. *Continuity*

*Continuity* ini menjelaskan bagaimana otak merespon sebuah objek yang selaras sebagai suatu kesatuan. Semakin halus *segment* yang menyatukan objek tersebut maka semakin memastikan respon otak bahwa hal tersebut merupakan suatu kesatuan.

## 8. *Closure*

Prinsip *closure* ini menerangkan bagaimana otak merespon suatu objek yang berada dalam 1 kesatuan sebagai bagian dari kesatuan itu sendiri. Contoh paling populer dari *closure* ini terdapat dalam logo FedEx.



Gambar 2.5.6. Contoh *symmetry*

(Sumber: <https://designschool.canva.com/blog/gestalt-theory/>)

Dalam logo FedEx kita tidak dapat melihat bahwa *negative space* dari “E” dan “X” merupakan bentuk anak panah yang merupakan bagian dari logo FedEx.

## 9. *Common Region*

*Common region* menjelaskan bagaimana persepsi kita terhadap objek yang berada di *region* atau *space* yang sama sebagai suatu kesatuan.

## 10. *Element Connectedness*

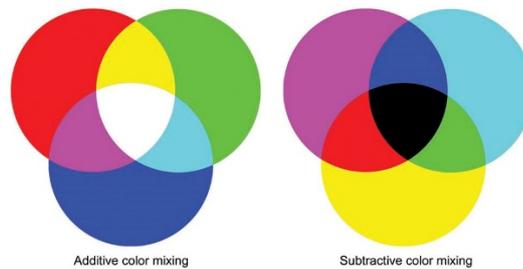
*Element connectedness* menjelaskan bagaimana objek dalam desain akan dipersepsikan sebagai suatu kesatuan jika dihubungkan dengan bantuan objek lain. Contoh paling gampang dari *element connectedness* ini banyak kita temukan dalam infografis dan *flowchart*, dimana penggunaan objek anak panah digunakan untuk menyambungkan objek yang satu dengan yang lainnya.

## 2.5. Color Theory

Fraser dan Banks (2004) menyatakan dalam bukunya *Designer's Color Manual* bahwa pada pertengahan abad ke-17 banyak ilmuwan yang bereksperimen dengan menggunakan prisma kaca. Pendapat yang umum pada saat itu adalah bahwa prisma yang memberi warna pada cahaya. Namun pada 1665, Isaac Newton melakukan percobaannya sendiri dan menemukan fakta bahwa ketika cahaya melewati prisma, cahaya tersebut kemudian terbagi menjadi warna merah, orange, kuning, hijau, biru, indigo, dan ungu. Kemudian pada tahun 1666, menggunakan warna yang ditemukan dengan percobaan prisma, Newton menciptakan diagram warna yang kita gunakan sampai saat ini.

### 2.5.1. Warna Primer

Ambrose dan Harris (2005) membagi warna ke dalam 3 golongan yaitu warna primer, warna sekunder, dan warna tertier. Untuk warna primer sendiri kemudian dibagi lagi ke dalam 2 jenis, yaitu warna *additive* dan warna *subtractive*. Warna primer *additive* merupakan warna yang dihasilkan dari pancaran cahaya, yang termasuk ke dalam warna primer *additive* ini sendiri adalah warna merah, hijau dan biru atau yang lebih dikenal dengan istilah RGB, dimana jika ketiga warna ini digabungkan, akan menghasilkan warna putih. Sedangkan warna primer *subtractive* merupakan warna yang lebih dikenal dengan nama CMYK, di mana warna ini lebih banyak digunakan dalam dunia percetakan. Warna CMYK sendiri jika digabungkan akan menghasilkan warna hitam.



Gambar 2.5.1. Diagram Warna primer dan sekunder.  
(Sumber: Ambrose and Haaris, *Color*)

### 2.5.2. Warna Sekunder

Warna sekunder sendiri merupakan warna yang dihasilkan dari penggabungan 2 warna primer dengan menggunakan proporsi yang sama. Di dalam warna primer *subtractive*, penggabungan warna primer akan menghasilkan warna merah, hijau, dan biru. Sedangkan dalam warna primer *additive*, penggabungan warna primer akan menghasilkan warna cyan, magenta, dan kuning.

### 2.5.3. Warna Tertier

Warna tertier sendiri merupakan warna yang tidak terdapat dalam diagram warna sekunder. Warna ini dapat dihasilkan dengan menggabungkan 2 warna primer dengan perbandingan warna 2:1 atau 1:2.



Gambar 2.5.3. Warna Tertier.  
(Sumber: Ambrose and Haaris, *Color*)

#### 2.5.4. Warna Sebagai Identitas

Ambrose dan Harris (2005) mengatakan bahwa warna dapat pula digunakan untuk membentuk identitas dari suatu organisasi dan produk yang dijualnya. Warna juga dapat membantu membentuk persepsi orang atas suatu organisasi serta produk yang dimilikinya.

Sebagai contoh warna biru tua banyak digunakan oleh perusahaan yang bergerak di bidang jasa, karena warna ini dapat membentuk persepsi bahwa perusahaan tersebut dapat dipercaya dan dapat diandalkan. Contoh lain adalah penggunaan warna putih sebagai identitas karena warna ini menggambarkan kejujuran, dan kebaikan.

#### 2.6. Teori 3D

Menurut Byrne (2012), poin penting dari menciptakan 3D *art* dan animasi adalah bagaimana seorang 3D *artist* memanipulasi persepsi *audiens* dengan ilusi kedalaman ruang. Byrne menjelaskan perbedaan 3D dan *flat art* (*photography, painting, film, drawing*), dimana *flat art* ini selalu memiliki keterbatasan dalam menampilkan ilusi kedalaman ruang. Sedangkan Zeman (2015), membagi 3D ke dalam 3 kategori yaitu *modeling (geometry)*, *rendering*, dan *animation*. *Modeling* dan *geometry* menurut Zeman menjelaskan mengenai sebuah objek dan ruang yang ditempati. *Rendering* merupakan sebuah proses untuk merubah *geometry* atau hasil *modeling* kedalam bentuk gambar. Sedangkan *animation* merupakan sebuah proses untuk menambahkan dimensi ke empat ke dalam karya 3D, yaitu waktu.

### 2.6.1. Polygon

*Polygon* menurut Beane (2012) adalah salah satu bentuk geometri yang digunakan oleh banyak 3D *modeler* saat ini. Penggunaan *polygon* dalam modeling memiliki banyak kelebihan, antara lain karena kemudahannya dalam penggunaan terutama dalam memodifikasi.

*Polygon* sendiri terdiri dari 3 titik (*vertex*) atau lebih yang dihubungkan dengan menggunakan garis (*edge*). Penggabungan titik dan garis ini kemudian akan menghasilkan sebuah bidang datar yang disebut *face*. Penggabungan dari banyak *poly* ini kemudian dapat menghasilkan sebuah bentuk dalam aplikasi 3D *modeling*. Baik *vertex*, *edge*, dan *face* ini dapat dimodifikasi dalam aplikasi 3D, modifikasi dapat berupa rotasi arah, besar dan kecil, tebal dan tipis dari suatu garis, serta luas dari bidang itu sendiri.

Bentuk paling dasar dari *polygon* ini adalah 3 sisi atau yang sering disebut *tri*. Sedangkan penggunaan yang paling umum dan paling banyak dari *poly* ini sendiri adalah sebuah bidang dengan 4 titik, atau yang sering disebut *quad*. Mayoritas dari 3D *modeler* sendiri sangat menjauhi penggunaan *n-gon*, atau *n-sided poly*, dimana *poly* yang digunakan lebih dari 5 sisi. Masalah yang sering timbul dari penggunaan *n-gons* ini sendiri adalah dimana seringkali bentuk yang diinginkan akan tidak sesuai dengan keinginan, namun masalah ini dapat diatasi dengan memotong *n-gons* menjadi bentuk *tri* atau *quad* dengan aplikasi 3D.

#### 2.6.1.1. Low poly

*Low poly* merupakan sebuah bentuk *polygon mesh* dalam dunia 3D, dimana gambaran yang dibentuk oleh 3D computer graphics ini memiliki jumlah *poly* yang

sangat rendah. *Polygon* sendiri dalam teorinya dapat terbentuk dari berbagai sisi, namun dalam dunia desain 3D bentuk paling umum dari *poly* ini adalah berbentuk segitiga. Penggunaan *low poly* ini sendiri dimaksudkan untuk mempercepat proses render tanpa harus mengurangi framerate.

Penggunaan *low poly* yang paling umum biasanya terdapat dalam game design. Namun teknik *low poly* saat ini sudah mulai banyak pula digunakan dalam animasi dan desain grafis. Tidak ada angka yang pasti dalam pengaplikasian *low poly* ini, rangkuman yang penulis dapat dari berbagai sumber menyatakan jumlah *poly* di kisaran angka 2000-7000 *poly* merupakan angka optimal untuk disebut *low poly*, namun dengan perkembangan teknologi saat ini jumlah tersebut tidak dapat menjadi sebuah patokan.

#### **2.6.1.2. High Poly**

Berbeda dengan *low poly*, *high poly* merupakan salah satu bentuk modelling dimana penggunaan *poly* dioptimalkan semaksimal mungkin untuk mencapai bentuk yang diinginkan tanpa memperdulikan lama proses render. Karena kekurangannya dalam hal waktu ini, maka penggunaan dari *high poly* ini lebih banyak digunakan dalam produksi film animasi yang memiliki rentang waktu produksi panjang, atau pembuatan sebuah gambar. Kekurangan ini dapat disiasati juga dengan menggunakan *render farm*, namun akan muncul masalah lain yaitu dari sektor biaya karena biaya yang harus dikeluarkan untuk menggunakan *render farm* dari luar akan memakan biaya yang cukup tinggi.

Kelebihan dari *high poly* ini sendiri terdapat dimana karya yang dihasilkan dapat menghasilkan detail –detail yang tidak dapat dicapai jika menggunakan teknik *low poly*, selain itu karya 3D yang dihasilkan cenderung lebih halus.

