



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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. *Motion Graphic*

Menurut Krasner (2008) *motion graphic* adalah animasi yang tercipta karena adanya ilusi yang bergerak. *Motion graphic* memiliki elemen yang berasal dari elemen grafis atau gambar (hlm. 132).

Menurut Harry (2015) *motion graphic* selalu tidak bisa lepas dari desain grafis. Banyak masyarakat yang beranggapan bahwa seni rupa atau desain grafis berbeda dengan *digital art*. Video atau *film* yang digabungkan dengan elemen grafis baru bisa dikatakan sebagai *motion graphic*.

Hal ini diterapkan dalam pembuatan judul *film* dan televisi, iklan grafis, dan pada rangkaian animasi lainnya. Dengan adanya suara narasi dan *background* musik dalam *motion graphic*, informasi bisa lebih cepat tersampaikan dan di mengerti.

Motion adalah sebuah pergerakan yang berada dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Krasner (2008), *motion* merupakan gerakan yang sudah diatur dalam berbagai bidang dan digabungkan dengan desain. *Motion* merupakan pergerakan yang memiliki pesan (hlm. 33).

Menurut Ambrose dan Harris (2009) grafis adalah seni visual yang menyerupai *layout*, *typography*, dan faktor lainnya. Grafis tidak hanya seni rupa

biasa yang tradisional, namun grafis juga terdapat seni cetak seperti poster dan video seperti *motion graphic* (hlm. 12).

Menurut Dickson (2010), *motion graphic* lebih mengarah ke hal kepuasan dari seorang animator. Kepuasan dalam melaksanakan ide dengan gambar dan tulisan yang bisa menyentuh emosi seseorang.

Menurut Gallagher dan Paldy (2007), *motion graphic* adalah sebuah kedinamisan. Kedinamisan terjadi pada perpaduan sebuah gambar dan tulisan. Gambar dan tulisan yang digerakan dengan maksud untuk mengkomunikasikan sesuatu.

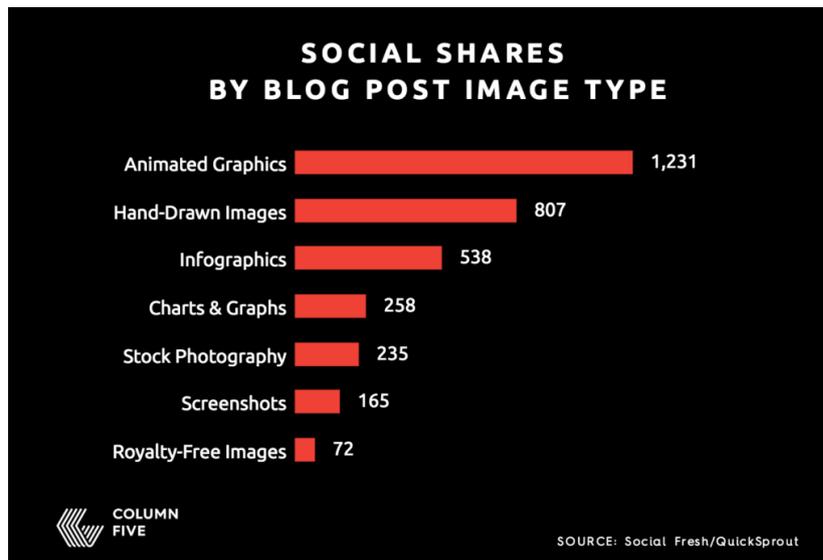
2.1.1. Sejarah *Motion Graphic*

Dalam buku yang berjudul *Motion Graphic Design : Applied Gistory and Aesthetics*, Krasner (2008) menyatakan *motion graphics* berawal dari *film* eksperimen untuk animasi. *Film* eksperimen itu terus dikembangkan hingga muncul pada sebuah judul *film* tahun 1950 (hlm. 1).

Krasner mengatakan judul awal sebuah *film* hanya berupa tulisan teks. Teks yang dimaksud berupa informasi judul dan nama orang-orang yang menjadi dalam bagian produksi *film* tersebut. Saul Bass membuat inovasi baru dengan menggabungkan teks dengan seni untuk sebuah judul *film* (hlm. 18). Saul Bass adalah orang yang mengubah *graphic* ke *motion graphic*.

Motion graphic bisa di aplikasikan ke berbagai macam media. Tidak hanya untuk *opening title* atau *bumper*. *Motion graphic* juga sebagai iklan, media edukasi, *infographic* dan lainnya. Perkembangan *motion graphic* sangat pesat hingga banyak diminati para animator.

Menurut Krasner (2008), *Motion graphic* memang banyak diminati. Tampilan dari *motion graphic* memang terlihat minimalis, namun dari visual yang ditampilkan bisa menarik perhatian banyak orang. Dengan tampilan yang minimalis membuat *motion graphic* mudah di pahami. Animasi yang dibuat tidak begitu sulit, pesan yang di sampaikan juga informatif.



Gambar 2.1. *Animated infographic*

(<https://www.columnfivemedia.com/services/infographics/>)

2.1.2. Elemen *Motion Graphic*

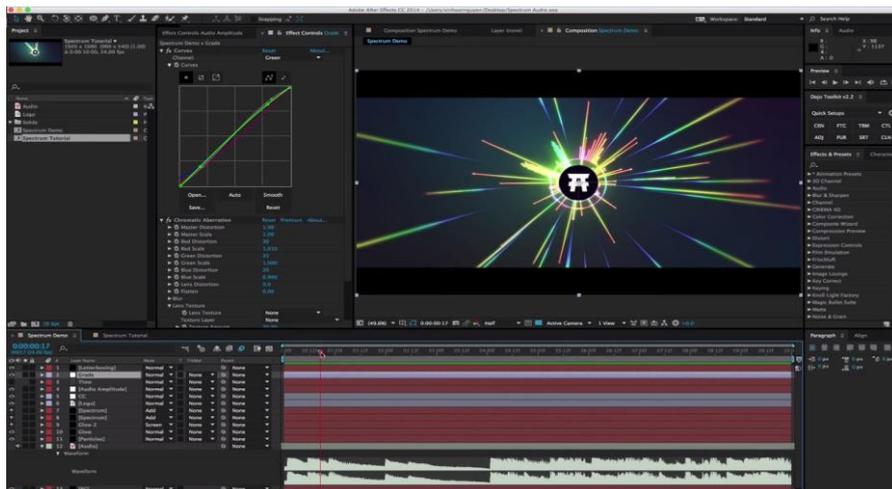
Motion graphic mempunyai beberapa elemen yang sangat penting dan harus diperhatikan selama proses pembuatan. Elemen tersebut merupakan faktor pendukung pada pembuatan *motion graphic*. Elemen yang digunakan nantinya akan saling berkaitan dengan elemen lain. Dalam *motion graphic* perlu adanya elemen-elemen sebagai berikut :

1. *Audio*

Elemen ini sangat penting dalam *motion graphic*. Dalam sebuah *motion graphic* pasti memerlukan suara untuk bahan pendukung. Selama proses pembuatan *motion graphic* harus menyesuaikan *audio* yang sudah ada. Peran *audio* dalam *motion graphic* untuk memperjelas informasi dan membantu reka ulang topik yang ingin di kerjakan.

Audio secara umum berupa *sound* atau *voice* (suara yang berasal dari makhluk hidup) ada juga suara hasil rekaman. *Audio* memiliki fungsi dalam *motion graphic* adalah :

- a. Sebagai alat pemusat perhatian,
- b. Sebagai pengikut arahan,
- c. Sebagai melatih daya analisis,
- d. Sebagai penentu arti dan konteks,
- e. Sebagai pemilih dari informasi dan gagasan, dan
- f. Sebagai rangkuman.



Gambar 2.2. *Audio in motion graphic*

(<http://tutorials.cgrecord.net/2015/07/after-effects-sound-tracking-tutorial.html>)

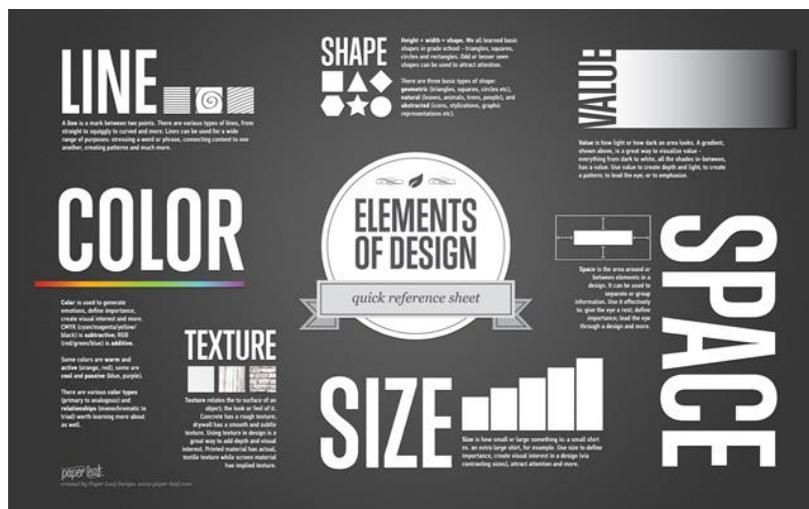
2. Visual

Motion graphic mempunyai nilai visual dalam memahami nilai estetika suatu gambar dan *typography*. Hal yang dibutuhkan dalam visual adalah :

- a. Bentuk (bentuk atau yang biasa disebut dengan *shape* adalah unsur yang terlihat dan pasti selalu dipakai pada *motion graphic*).
- b. *Tone* dan *color* (*tone* adalah kadar untuk mengukur gelap dan terang sementara itu *color* adalah pilihan-pilihan warna).
- c. *Pattern* (dalam animasi *motion graphic* pasti ada gerakan aset yang diulang-ulang. Aset yang diulang biasanya mempercantik tampilan).
- d. *Image* (dalam animasi *motion graphic* gambar ini diartikan sebagai *vector* dan foto).
- e. *Text* (tulisan atau *typography*, dalam *motion graphic* ada penggunaan *text*).

2.2. Elemen Desain

Menurut Poulin (2011) elemen desain merupakan salah satu hal yang terpenting dalam desain grafis. Elemen merupakan kata lain dari dasar, jika kita sebut dengan elemen visual berarti diartikan sebagai hal yang mendasari visual tersebut. Dari itu akan mewujudkan prinsip desain.



Gambar 2.3. Elemen-elemen desain grafis

(<http://kelasdesain.com/wp-content/uploads/2017/09/Ilmunesia-Elemen-elemen-Desain-Grafis-Berdasarkan-Bentuk-dan-Sifatnya.jpg>)

Cullen (2012) pernah mengatakan elemen desain merupakan suatu bahan dasar yang harus ada dalam membuat desain. Jika kita bisa mengerti mengenai elemen desain tersebut, maka kita bisa menghasilkan suatu karya desain yang baru (hlm. 29-30).

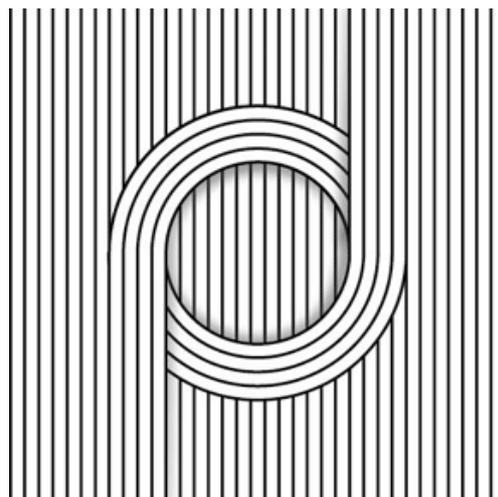
Elemen desain itu sendiri nanti akan digunakan pada perancangan suatu karya. Jenis dari elemen desain tersebut nanti yang digunakan akan sesuai keperluan. Dalam setiap hasil karya desain pasti memiliki salah satu unsur. Unsur atau jenis dalam elemen desain berperan penting.

2.2.1. Jenis Elemen Desain

Elemen desain tentunya memiliki beberapa jenis. Berikut adalah jenis-jenis elemen desain :

1. Garis (*Line*)

Garis merupakan sebuah unsur desain yang terbentuk dari 2(dua) buah titik. Dua buah titik yang menghubungkan satu sama lain, bisa membentuk garis lurus mauppun garis lengkung. Kegunaan garis biasanya dipakai pada pembuatan grafik atau *infographic* (hlm. 19-20).



Gambar 2.4. Jenis Garis

(<http://weandthecolor.com/linea-line-illustrations-marcos-bernardes/35847>)

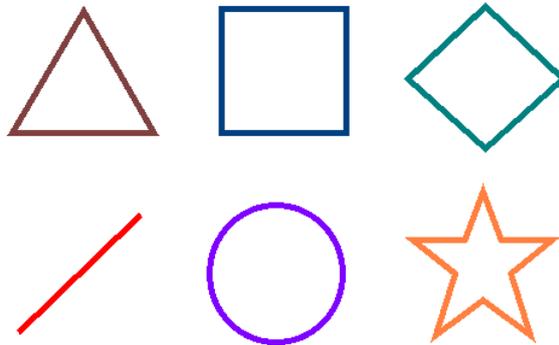
2. Bentuk (*Shape*)

Bentuk yang biasa disebut dengan *shape*, berasal dari garis. Garis yang ditempelkan satu sama lain, sehingga memiliki diameter, lebar, dan tinggi. Bentuk ini merupakan objek 2(dua) dimensi. Tidak hanya itu, bentuk berdasarkan sifatnya dibagi menjadi 3(tiga) adalah: huruf, *symbol*, dan bentuk nyata (*form*) (hlm. 30-40).

Menurut Johnlovett dalam situsnya <https://www.johnlovett.com/shape> mengatakan bahwa *shape* memiliki 2(dua) jenis yaitu :

a. Bentuk *Geometric*

Bentuk ini bentuk yang gampang dikenali. Bentuk ini dapat diartikan sebagai satu kumpulan titik atau terbentuk karena terhubung oleh garis-garis atau kumpulan dari titik-titik yang kemudian dihubungkan dengan garis. Bentuk seperti itu disebut *polygon* dan termasuk segitiga, bujur sangkar, dan segilima. Bentuk lain mungkin dibatasi oleh kurva, seperti lingkaran atau *elips*.

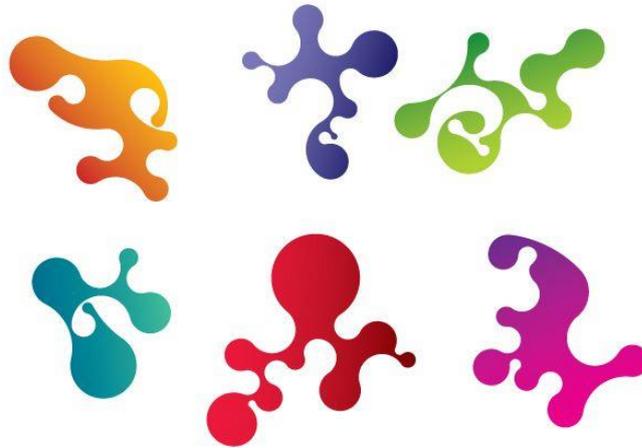


Gambar 2.5. Contoh *shape geometric*

(<http://pixshark.com/shape-in-art-examples.htm>)

b. Bentuk *Organic*

Bentuk ini merupakan bentuk yang tidak beraturan atau asimetris. *Organic* ini cenderung memiliki aliran yang melengkung tidak beraturan. *Shape organic* ini paling banyak ditemukan di alam bersifat *organic* seperti daun, bunga, dll.



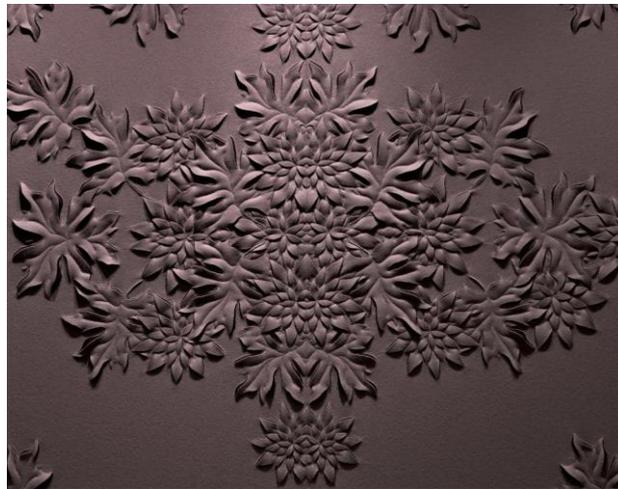
Gambar 2.6. Contoh tipe *organic*

(<https://www.pinterest.com/mandyviolet/organic-shapes/>)

Landa (2011) *shape* adalah bidang datar yang terbentuk dari garis yang saling menghubungkan. Shape itu sendiri sebenarnya adalah datar sehingga disebut menjadi 2 dimensi. Dalam bukunya dikatakan *shape geometric* adalah *shape* yang memiliki garis lurus, lengkung yang pasti, dan memiliki sudut. Sedangkan *shape organic* adalah *shape* yang memiliki bentuk tidak beraturan. Simbol bisa dikatakan juga sebagai salah satu *shape organic* atau abstrak. Ada juga *shape natural* seperti bentuk manusia, hewan dan tumbuhan.

3. Teksture (*Texture*)

Teksture biasanya dapat dilihat maupun diraba. Teksture merupakan sebuah visualisasi dari permukaan suatu objek. Orang – orang terkadang menyebut teksture dengan corak. Teksture dapat mempercantik suatu objek juga bisa menambah suasana lebih terlihat hidup. Teksture memiliki jenis seperti halus, kasar, lembut, keras dll (hlm.72-74).



Gambar 2.7. Bentuk *texture*

[\(http://dma-upd.org/25-fresh-wall-designs-texture/decorating-ideas-bedroom-wall-texture-art-design/\)](http://dma-upd.org/25-fresh-wall-designs-texture/decorating-ideas-bedroom-wall-texture-art-design/)

4. Ruang (*Space*)

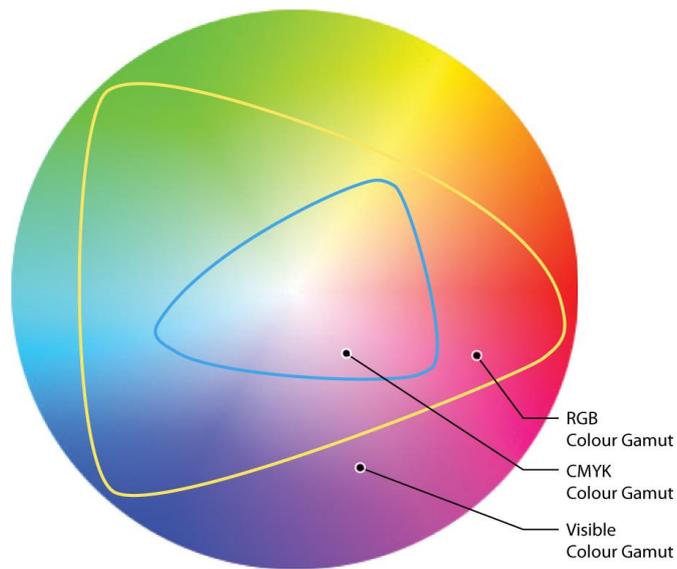
Ruang merupakan sesuatu yang bisa ditempati bahkan bisa dimasuki oleh sebuah objek. Ruang berbeda dengan elemen desain lainnya seperti garis, bentuk, teksture, dan warna. Ruang di identifikasikan dengan unsur objek dan unsur background (hlm.104).

5. Warna (*Colors*)

Menurut Landa (2008) warna adalah salah satu cara yang paling berpengaruh dalam visual karena warna ada yang gelap dan ada yang terang. Warna dalam desain dapat digunakan untuk menyampaikan suatu pesan. Juga warna memiliki fungsi membuat suasana atau mengekspresikan dari warna yang ditampilkan (hlm 171).

Landa mengatakan bahwa warna dibagi menjadi 3(tiga) komponen : *hue*, *saturation*, dan *value*. *Hue* adalah kombinasi dari warna-warna dasar (merah, *orange*, hijau, biru atau kuning). *Saturation* adalah pengukur dalam intensitas warna. Warna-warna dasar yang terang merupakan warna dengan tingkat *saturation* yang tinggi, sedangkan warna-warna pastel dengan tingkat *saturation* yang rendah. Khusus untuk warna hitam dan putih sama sekali tidak memiliki *saturation*, dikarenakan tidak ada intensitas warna di dalamnya. *Value* adalah tingkat kecerahan pada warna.

Warna putih memiliki kecerahan paling tinggi, kalau warna gelap memiliki kecerahan paling rendah. Warna yang berada di antara kedua tersebut jika memiliki banyak unsur putih bisa disebut dengan *tint*, sedangkan jika memiliki banyak unsur hitam bisa disebut dengan *shade*.



Gambar 2.8. *The characteristics of colour*

(https://myworldofcolour.files.wordpress.com/2010/04/rgb_colour_gamut.jpg?w=768)

Menurut Poulin (2011) warna salah satu elemen yang paling kuat dalam menyampaikan pesan secara visual. Warna sangat bisa memperkuat makna dan kalimat dalam hal berkomunikasi (hlm.58).

Millman (2008) mengatakan setiap warna memiliki kesan dan pesan yang berbeda-beda. Berikut penjelasan mengenai arti dan peran dari suatu warna, yaitu :

a. Merah

Merah bisa diartikan dengan semangat, marah, dan energi. Merah merupakan warna primer yang biasanya mendominasi.

b. Orange

Orange adalah warna sekunder. Orange gabungan dari warna merah dan kuning. Warna ini merupakan warna energik yang bisa mengingatkan dengan kesehatan, seperti jeruk atau vitamin C.

c. Kuning

Kuning merupakan warna mengundang perhatian orang dan memiliki perasaan optimis.

d. Hijau

Hijau warna yang biasanya ada di daun pohon. Hijau menggambarkan suasana kesegaran dan juga nyaman. Hijau juga mewakili kemakmuran.

e. Biru

Biru merupakan warna yang menggambarkan suasana nyaman, tenang, dan damai. Warna biru biasanya juga digunakan dalam logo bisnis.

f. Ungu

Warna ungu adalah warna yang memiliki kesan setia dan kemewahan. Warna ini memiliki arti khusus dalam agama.

g. Hitam

Warna hitam merupakan warna yang menunjukkan kekuasaan, kekuatan dan memberikan kesan yang misteri. Warna hitam juga dipakai pada logo agar terlihat lebih eksklusif.

h. Putih

Warna putih adalah warna yang memiliki kesan jujur, bersih dan minimalis. Warna putih merupakan warna yang paling netral dan banyak digunakan dalam acara pernikahan.

2.3. Flat Design

Flat design adalah sebuah desain dengan pendekatan minimalis yang menggunakan desain dasar seperti *shape* tanpa bayangan, *typography*, warna-warna yang cerah dan adanya pergerakan *motion* (Tubikstudio.com, 2018). Warna merupakan elemen penting dalam *flat design*, karena adanya penyederhanaan maka perlu digunakan warna-warna menonjol.

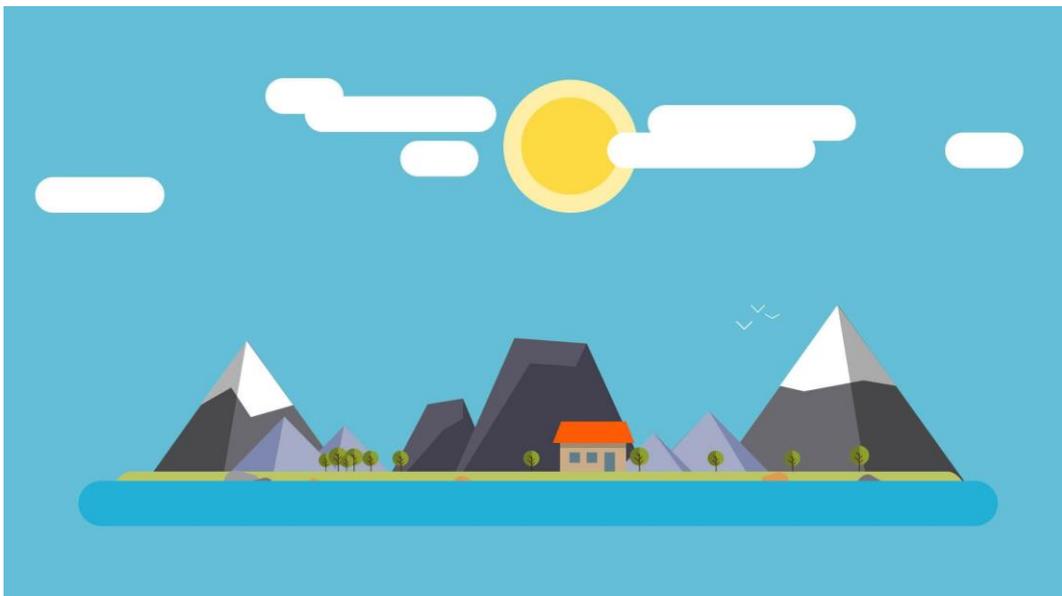


Gambar 2.9. Warna untuk *flat design*

(http://www.newdesignfile.com/post_graphic-design-color-mood_78106/)

Flat design sendiri itu memiliki 2(dua) suku kata, yaitu *flat* dan *design* yang jika diartikan menjadi desain atau rancangan. Hal umum dalam *flat design* yaitu desain datar. *Flat design* itu sendiri berasal dari Swiss. Pengaruh tersebut diberi nama *The Swiss Style*, pada jaman itu tahun 1940 dan 1950, desain ini banyak diminati. Ciri dari *Swiss style* yaitu keteraturan, jelas, dan mudah untuk dipahami.

Hal umum yang selalu dipakai pada *Swiss style* adalah penggunaan *grid*, tipografi, bersih, dan *layout*. *Flat design* itu mempunyai prinsip yang minimalis dalam tampilannya sehingga objek lebih terlihat sederhana. Pratas (2014) mengatakan dalam pembuatan flat design kita harus memperhatikan unsur warna-warna cerah, tipografi, dan ilustrasi dua dimensi atau shape.



Gambar 2.10. Contoh *flat design*

(<https://www.pinterest.com/pin/517773288394055978/>)

Warna adalah salah satu elemen penting dalam *flat design*. Warna yang digunakan lebih menonjol karena adanya penyederhanaan bentuk. Penggunaan warna sama dalam proses *flat design* sering digunakan namun dengan saturasi berbeda. Sehingga menimbulkan efek kontras yang halus pada desain. Memberikan kesan lebih menonjol.

Pratas (2014) mengatakan elemen dari *flat design* tidak adanya gradient atau shadow yang mencolok, fokus yang sangat kuat terhadap warna, tipografi

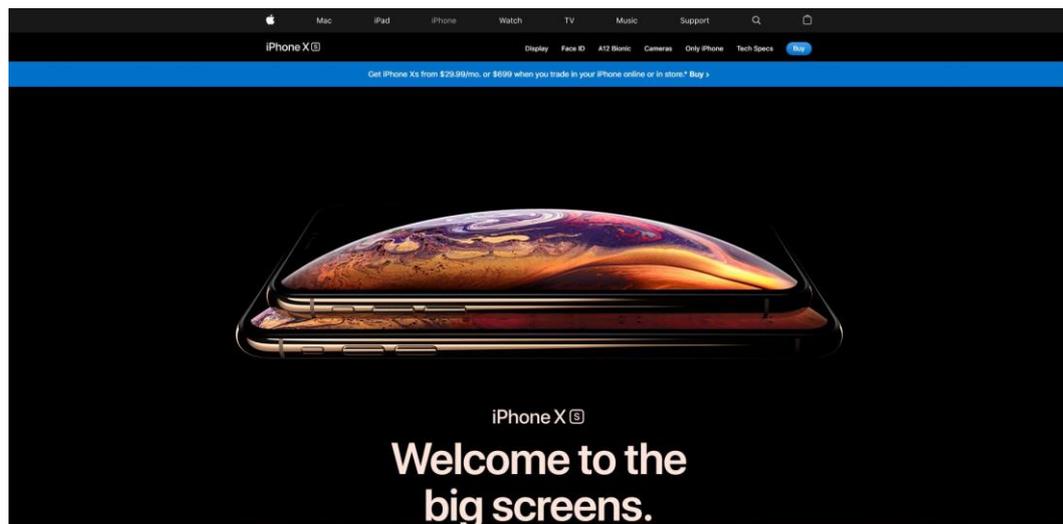
sebagai elemen estetis. Dimana yang dimaksud estetis adalah jika penggunaan tipografi dengan baik bisa menyampaikan maksud yang ingin disampaikan sehingga menimbulkan kesan yang melekat pada penonton.



Gambar 2.11. Contoh *flat design* dengan penggunaan *typography*

(<https://think360studio.com/flat-design-vs-material-design-the-design-war/flat-design-interface/>)

Dalam *flat design* juga ada tehnik *white space* yang dimaksud dengan ruang kosong disekitar unsur-unsur design. *White space* atau *negative space* adalah sama. Dalam *white space* tidak harus menggunakan warna putih pada *background design*. Penggunaan *white space* mempermudah penonton untuk melihat apa yang disampaikan, struktur yang lebih rapi, menciptakan *layout* yang seimbang, memberikan penekanan pada informasi yang ingin disampaikan dan membuat design lebih elegan.



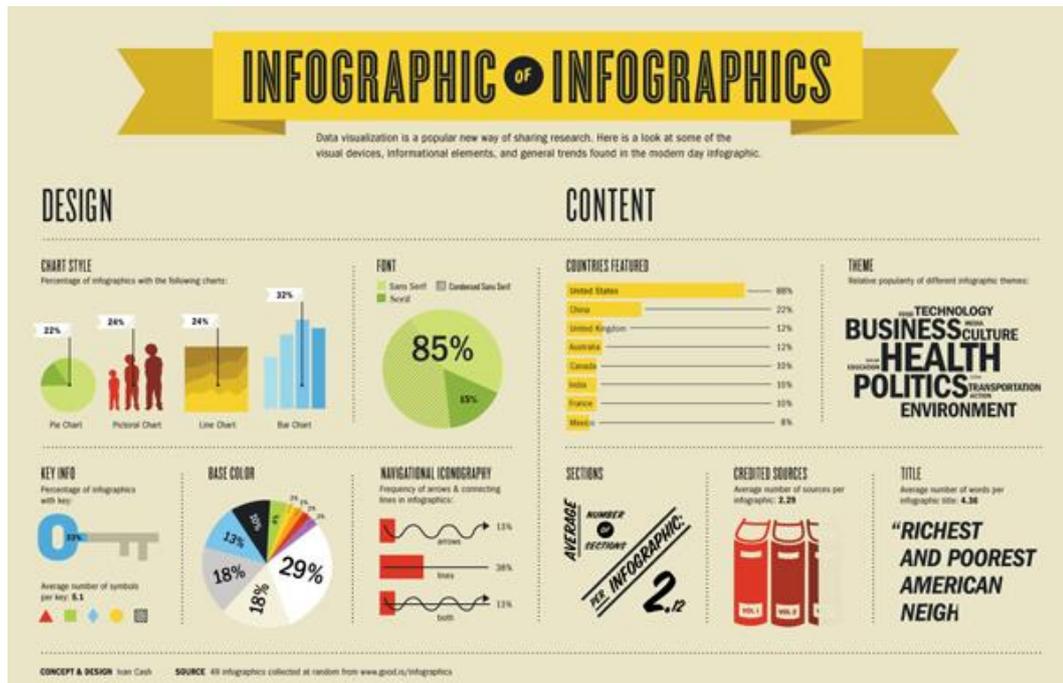
Gambar 2.12. Penggunaan *white space* pada desain

(<https://www.apple.com/iphone-xs/>)

2.4. Infographic

Menurut Ryan dan Conover (2003) *infographic* merupakan sebuah ilustrasi yang berasal dari data-data yang kemudian disatukan kedalam bentuk *chart*, grafik, dan *storyboard* (hlm.312). *Infographic* atau yang disebut dengan istilah infografis adalah sebuah informasi yang disajikan kedalam bentuk grafis. Infografis terdapat pada media cetak maupun media animasi.

Infografis hingga saat ini masih dipakai, salah satunya pada media cetak koran. Sebuah desain rata-rata menggunakan tipografi. Tipografi lebih membuat yang ingin disampaikan menjadi jelas secara detail atau poin-poin.



Gambar 2.13. Contoh desain infografis

(<http://www.care2services.com/care2blog/the-mother-of-all-infographics>)

Komponen yang harus ada pada sebuah infografis adalah :

1. *Header* merupakan sebuah kepala berita yang biasa digunakan untuk *Headline*.
2. *Briefer* merupakan sebuah penjelasan dari *header*.
3. Desain visual merupakan sebuah elemen yang ada pada tipografi. Elemen yang dipakai biasanya *shape*, *line*, titik, warna, dan teksture.
4. Sumber merupakan hal fatal jika tidak dimasukan. Dalam tipografi perlunya mencantumkan sumber agar pembaca dapat mengetahui keaslian dari suatu infografis.

2.5. Body Shaming

Menurut salah satu psikolog yang telah saya wawancarai, Hanlie. Beliau mengatakan *body shaming* merupakan istilah mengkritik dan mengomentari keadaan fisik seseorang secara berlebihan dan negatif. Sebenarnya *body shaming* itu lebih ke arah *bullying* tetapi tindakan *bullying* secara verbal tanpa ada kontak fisik. Masih banyaknya netizen yang menganggap hal tersebut hanya lelucon semata.

Pelaku yang melakukan penghinaan atau *body shaming* di media sosial bisa dijerat dengan Pasal 27 ayat 3 *jo* Pasal 45 ayat 3 UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah oleh UU Nomor 19 Tahun 2016 (Kompas.com, 2018).



Gambar 2.14. Ancaman pidana

(https://www.instagram.com/p/BqWRQbynT8v/?utm_source=ig_embed)

Pasal 27 Ayat 3 menyebutkan bahwa : “Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik.

Sementara, ancaman pindananya terdapat dalam Pasal 45 Ayat 3 menyebutkan “Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (3) dipidana dengan pidana paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 750.000.000 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah)”.

Menurut Hanlie seorang psikolog yang penulis wawancarai beberapa saat lalu, *body shaming* sangat berdampak buruk bagi seseorang yang menjadi korban. Salah satu dampak terburuk yaitu bunuh diri. *Body shaming* sangat berbahaya karena mengejek seseorang sampai membuatnya merasa tertekan hingga depresi. Jika sudah seperti itu korban perlu diberi pelatihan pengembangan diri atau bisa melakukan konsultasi dengan seorang psikolog. Rata-rata korban yang mengalami depresi karena *body shaming* merupakan korban yang kurang memiliki rasa percaya diri.



Gambar 2.15. Penulis melakukan wawancara dengan narasumber

(sumber : Dokumentasi Pribadi)

Body shaming itu sendiri ada berbagai macam, ada yang *fat shaming*. *Fat shaming* adalah berkomentar negatif ke orang-orang yang memiliki badan gemuk. Sementara *thin shaming* adalah berkomentar negatif ke orang-orang yang memiliki badan kurus (CNNIndonesia.com, 2018).