



### **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***

*Motion graphic* adalah perkembangan visual signifikan abad terakhir ini. Jenis kebutuhan akan faktor estetika, tampilan visual yang menarik serta keragaman grafis gerak khas hingga modern. Ini dimulai dengan film pertama pada tahun 1909, dimana inti dari kemajuan ini adalah pengaruh dari synaesthesia pada seni, muncul beserta seni sosial yang sejalan dengan musik serta mempertimbangkan perkembangan warna & bentuk serta bayangan.

*Motion Graphic* dapat ditemukan dalam berbagai hal terutama pada iklan layanan masyarakat. Iklan layanan masyarakat pada umumnya ditayangkan untuk meningkatkan kesadaran publik terhadap berbagai isu di masyarakat, iklan layanan masyarakat juga bisa digunakan untuk mempromosikan perusahaan non-profit. Dalam beberapa tahun terakhir publik menyadari kebutuhan pencitraan secara signifikan dan juga meningkatkan atensi pelanggan melalui grafik aktivitas. Perubahan 2 hingga 5 detik di antara jeda program dapat meningkatkan visibilitas menggunakan video musik, yang dibuat dengan beragam jenis seni budaya pop. Menurut Betancourt (2012), dalam artikelnya *motion graphic* adalah teknologi animasi untuk menciptakan gambaran gerak yang dikombinasi dengan audio. Michael Betancourt pertama kali menulis tentang sejarah *motion graphic*. Desain dibuat sederhana serta efektif menyampaikan pesan serupa film. *Motion graphic*

*design* memanfaatkan elemen grafis dan melalui animasi, dengan tipografi kinetik.

## **2.2. Tokoh**

Mengembangkan tokoh dengan kedalaman asli memerlukan fokus pada penggambaran tokoh dengan dinamika situasi, terutama kontradiksi peran dan pesan. Proses ini perlu diwujudkan dalam cerita dengan menggunakan imajinasi. (Brenhardt, 2013).

Setiap tokoh memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, serta keterbatasan dalam pendekatan saat menggabungkan satu dengan yang lain. Tokoh akan mengisi peran dengan emosi seperti kebutuhan, ketakutan, kasih sayang, dan perhatian "di luar cerita". Tokoh bukan roda penggerak dalam cerita, tetapi menjadi sasaran ide. Imajinasi dan empati terlibat yang membuat cerita menjadi nyata. (Corbett, 2013)

Momen emosional dijelajahi dalam kehidupan tokoh untuk menyampaikan pesan, adalah saat ketakutan terbesar dirasakan manusia. Momen lain yang juga bisa mewarnai cerita misalnya saat keberanian, kesedihan, kegembiraan, bahkan momen malu yang paling dalam, juga rasa bersalah. Saat-saat gairah yang paling mengubah hidup, seperti penyakit terburuk, pengalaman menghadapi dengan kematian (Corbett, 2013).

### **2.2.1. Bentuk**

Bentuk pada tokoh dapat memberikan tokoh kepribadian sebelum tokoh tersebut mengatakan sesuatu. (Bancroft, 2006) Kombinasi dari berbagai bentuk membuat tokoh yang kompleks selain itu tokoh juga bisa dibentuk menggunakan bentuk yang diubah.

Bentuk dasar bisa memerikan tanda visual yang diperlukan untuk mendeskripsikan tokoh. Bentuk bisa menjadi dasar untuk kepribadian dan perilaku tokoh tersebut. Ketiga bentuk dasar itu adalah lingkaran, segitiga, dan persegi.

Bentuk lingkaran biasanya membuat bentuk tokoh yang menarik, baik dan biasanya bersahabat. Tokoh wanita yang menarik juga pada umumnya dideskripsikan dengan lengkungan dan lingkaran yang banyak.

Persegi pada umumnya mendeskripsikan tokoh yang dapat diandalkan, kuat, atau pekerja keras. Bentuk persegi pada umumnya ditemukan pada tokoh superhero.

Segitiga lebih sering ditemukan pada tokoh yang memiliki kepribadian jahat, mencurigakan, pada umumnya menggambarkan tokoh penjahat pada desain tokoh.

#### **2.2.1.1. Ukuran**

Perbedaan ukuran pada bentuk dapat membuat desain tokoh yang lebih kuat dan menarik. (Bancroft, 2006) Pada umumnya sebuah tokoh dibentuk dari tiga ukuran dengan urutan kecil, sedang, dan besar dari atas ke bawah, namun bentuk tersebut terkadang terasa membosankan sehingga untuk membuat sebuah tokoh yang lebih menarik dan dinamis kita bisa mengganti urutan ketiga bentuk tersebut.

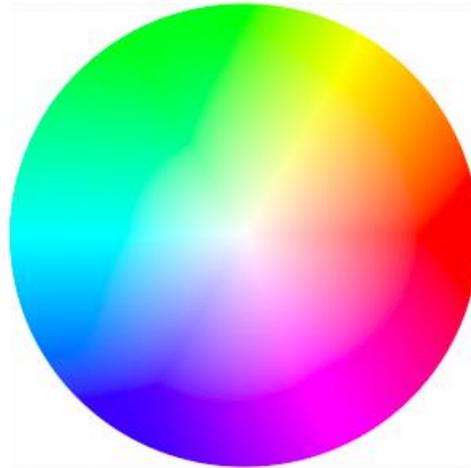
### 2.3. Warna

Warna merupakan media paling akhir dalam komunikasi simbolik dan yang terpenting. Pengenalan warna dikenal dengan cara pantulan yang timbul karena sinar (RGB) dan warna yang dibuat dalam unsur buatan tinta atau cat (CMYK). Dengan warna desainer dapat menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau menarik perhatian serta menegaskan sesuatu.

Warna memiliki efek fisiologis pada tubuh dan kesejahteraan kita. Suasana hati dan perubahan juga dapat mempengaruhi persepsi warna kita. Metode lain menggunakan warna sebagai ekspresi visual adalah penggunaan warna yang lebih tinggi. Warna yang tinggi membuat elemen lukisan atau gambar menonjol. Otak atau mental menentukan preferensi pribadi, memahami implikasi budaya dan psikologis dari pilihan warna dalam menciptakan karya seni dan desain yang layak. (Bleicher, 2012)

Roda warna memainkan peran integral baik dalam artistik maupun emosional. *Hue* atau *Tone* mengacu pada bayangan warna, dan mewakili lingkaran warna. Luminositas merupakan variabel tambahan untuk membicarakan warna yang mengacu pada terang atau gelap. Roda warna Plutchik bukan satu-satunya sistem yang memanfaatkan metrik nada warna, saturasi, dan luminositas. Sistem klasifikasi warna dalam skrining psikofisiologis awalnya oleh Albert Munsell, yang menggunakan parameter warna ini. Asumsi Munsell bergantung pada fisiologi mata manusia. Penggunaan bayangan warna yang berlebihan, terutama yang sangat jenuh, sering kali cenderung membanjiri warna sel. Lebih disukai mengandung warna kunci lembut atau rendah untuk meningkatkan elemen sel. Animasi

komputer sebenarnya memiliki kemampuan untuk memilih variasi warna yang sesuai dengan kebutuhan mereka.



Gambar 2.1. *Color Wheel*

(sumber: *Coloring the Animated World: Exploring Human Color Perception and Preferences through the Animated Film*)

### **2.3.1. Style**

Setiap proyek memiliki *stylenya* tersendiri dan sebuah *style* harus konsisten (Bancroft, 2006). Dalam bukunya Tom Bancroft membagi *style* tokoh ke dalam 7 pengelompokan yaitu: *Comic Book*, *TV/Web Animation*, *Feature Animation*, *CG Animation*, *Video Games*, *Manga*, *Comic Strip*.

*Style comic book* biasanya berbentuk cukup detail terutama dalam bentuk anatomi tubuhnya. *TV/Web animation* pada umumnya digolongkan kedalam *limited animation*, karena hanya salah satu bagian tubuh dari tokoh tersebut yang digerakan. Oleh karena itu desain tokoh yang diperlukan harus dipotong-potong agar animator mudah menggerakan bagian tubuh yang ingin digerakan. *Feature*

*animation* membutuhkan detil yang sedikit lebih banyak dari *TV animation*, karena tokoh perlu berakting. *CG animation* tidak memiliki banyak perbedaan dengan tokoh yang digambar langsung dengan tangan namun tokoh biasanya memiliki lebih banyak tekstur. Desain tokoh untuk *video games* harus menarik oleh karena itu desain bisa realis atau tidak. *Manga* memiliki banyak jenis *style* namun elemen yang selalu ada dalam *style manga* adalah mata yang besar, mulut kecil, dan rambut lancip. *Style* pada *comic strip* ada banyak namun semua memiliki elemen yang sama yaitu bentuk yang simple. Hal ini dilakukan karena pembuatnya harus membuat tokoh berulang-ulang kali dan komik memiliki panel yang kecil.

#### **2.4. Ekspresi**

Wajah adalah bentuk oval meruncing dengan bagian bawah miring. Itu menggantung cranium dari mata ke dagu dan rahang, seperti bola bowling dengan jenggot. Pada wajah yang dilihat lurus di jalur konstruksinya akan membentuk garis horizontal dan vertikal sederhana. Saat menggerakkan kepala di sekitar jalur konstruksi akan bergerak di tempat yang sama dalam kaitannya dengan posisi sedemikian yang menetapkan arah dan dimensi saat mereka bergerak dalam kaitannya dengan bidang gambar. Saat Anda menarik kepala berbalik ke satu sisi, bayangkan bahwa Anda membungkus garis konstruksi yang diperluas seperti string di sekitar bentuk tiga dimensi. Teknik ini disebut "membungkus bentuk".

Postur dan Bahasa tubuh dapat menjadi keputusan ekspresi emosi. Beberapa emosi tidak dapat dipisahkan dari gestur tertentu, seperti marah akan menampilkan lengkung tubuh ke depan, sedih ditampilkan dengan tubuh yang lemas. Wajah dapat

mengkomunikasikan seluruh rentang emosi manusia. Hanya dengan fokus pada wajah kita dapat mempelajari banyak hal. Wajah dapat menjadi instrument kunci tunggal pada orkestra emosi (Gary Faigin, 1990).

Leonardo mengawali penelitian tentang ekspresi wajah yang belum diuraikan oleh para ahli di bidangnya. Para psikolog juga memiliki banyak informasi tentang wajah yang tidak diawali oleh ilmu anatomi. Pengamatan tentang wajah menjadi pengetahuan kehidupan dari tokoh. Dasar konstruksi dari mata hidung dan mulut menjadi bentuk primer 3 dimensi yang menggambarkan model atau tokoh.



Gambar 2.2. Skema Wajah

(sumber: The Artist's Complete Guide to Facial Expression, 1990)

Mata adalah bagian yang paling penting karena menggambarkan unsur psikologi.



Gambar 2.3. Skema Mata

(sumber: The Artist's Complete Guide to Facial Expression, 1990)



Gambar 2.4. Skema Mata

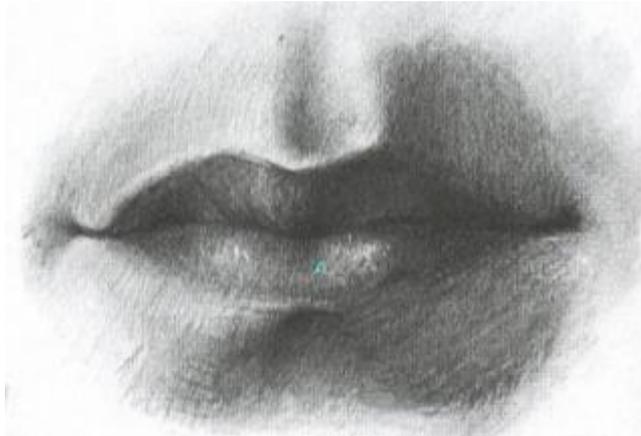
(sumber: The Artist's Complete Guide to Facial Expression, 1990)



Gambar 2.5. Skema Mata

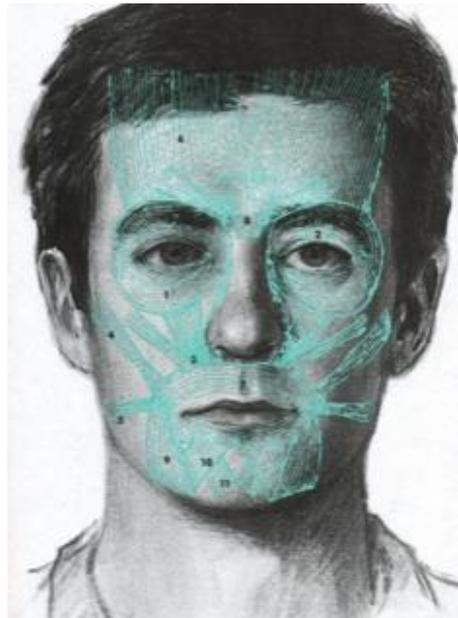
(sumber: The Artist's Complete Guide to Facial Expression, 1990)

Warna dari mata pada bagian iris adalah pusat perhatian yang bisa menonjol atau tersembunyi, yang akan memberikan informasi kisah di belakang tokoh. Bagian penting lain pada wajah adalah mulut, yang membentuk ekspresi perasaan melalui lengkung bawah hidung ke sudut bibir sampai ke daerah dagu.



Gambar 2.6. Skema Bibir

(sumber: The Artist's Complete Guide to Facial Expression, 1990)



Gambar 2.7. Skema Wajah

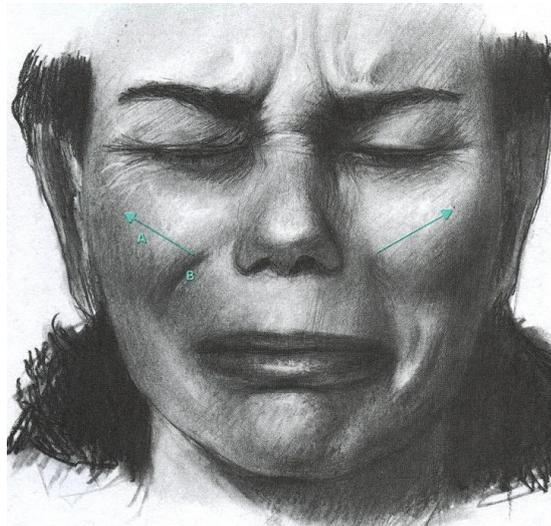
(sumber: The Artist's Complete Guide to Facial Expression, 1990)

Paul Ekman mengumpulkan berbagai studi kasus dan menyimpulkan bahwa manusia memiliki 6 kategori ekspresi yaitu: sedih, marah, senang, takut, jijik, dan bingung.

### 2.4.1. Sedih

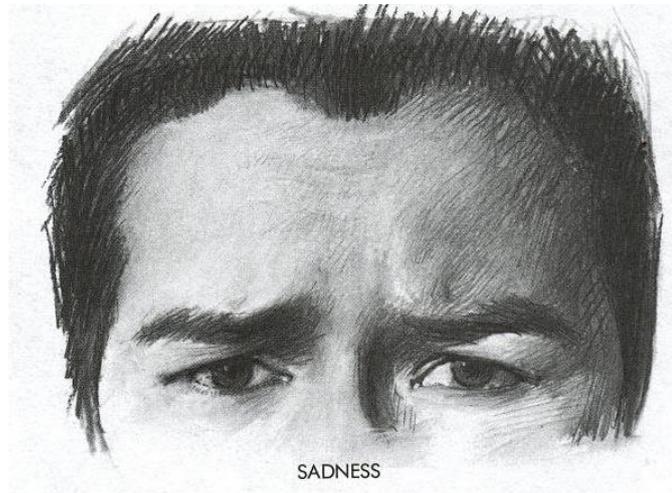
Ekspresi sedih adalah ekspresi yang paling berelasi dengan tangisan asli kita Ketika kita lahir. Terdapat 3 gaya yang menarik dan menekan mulut Ketika kita sedih. Gerakan paling kuat adalah Gerakan *risorius/platysma*, membuat bibir tegang dan melebarkan bentuk mulut. Tetapi tarikan ke bawah yang terjadi tidak lebih kuat dari tarikan ke luar. Gerakan ini membuat dagu membulat dan mendorong bibir menjadi satu.

Mata yang terkatup tercipta akibat kontraksi pada bagian otot *orbicularis oculi* dan bagian yang berkerut. Pada saat otot ini berkontraksi, mereka menyebabkan kita menyipitkan mata, menekan mata kita. (Gary Faigin, 1990)



Gambar 2.8. Ekspresi Sedih

(sumber: The Artist's Complete Guide to Facial Expression, 1990)



Gambar 2.9. Ekspresi Mata Sedih

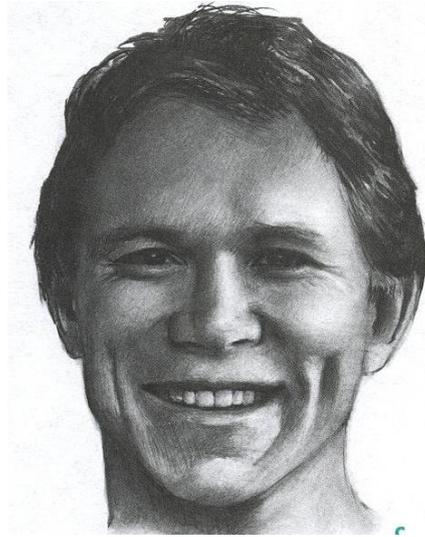
(sumber: The Artist's Complete Guide to Facial Expression, 1990)

#### 2.4.2. Senang

Tersenyum adalah ekspresi yang paling efisien, bagaimanapun bentuknya tersenyum hanya menggunakan jumlah otot yang sama yaitu dua. Kedua otot yang digunakan untuk tersenyum yaitu otot *zygomatic major* yang hanya bekerja menarik mulut saat kita tersenyum dan *orbicularis oculi* yang merupakan otot disekitar mata.

Bagian terpenting dari tersenyum adalah mata. Mata yang menyipit dan berkerut adalah gerakan yang tidak disengaja. Saat kita mulai tersenyum mata kita akan mulai menyipit, dan setiap senyuman selalu diikuti oleh kontraksi otot yang menekan mata.

Bagian mulut akan melebar saat kita tersenyum. Senyuman yang lebar akan menarik dan mengencangkan bibir.

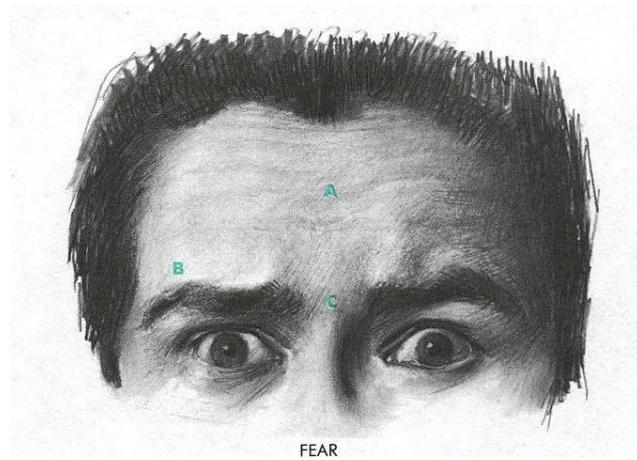


Gambar 2.10. Ekspresi Senang

(sumber: *The Artist's Complete Guide to Facial Expression*, 1990)

### **2.4.3. Takut**

Ada berbagai tahapan dalam perasaan takut. *Terror, fear, anxiety, worry, concern* mengekspresikan hal yang sama namun dalam intensitas yang berbeda. Perasaan khawatir adalah rasa takut tanpa mata yang melebar, kelopak mata bagian atas tidak terlalu tinggi, namun melewati iris pada posisi normal. Mulut terkadang membuka saat sedang khawatir dengan peregangan ke samping. Selain itu seseorang yang khawatir terkadang menekan bibir mereka.



Gambar 2.11. Ekspresi Mata Takut

(sumber: The Artist's Complete Guide to Facial Expression, 1990)



Gambar 2.12. Ekspresi Takut

(sumber: The Artist's Complete Guide to Facial Expression, 1990)

