



### **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. Animasi**

Animasi adalah sebuah gambar atau objek yang dimanipulasi menjadi sebuah gambar yang bergerak di sebuah media. Dalam cara animasi tradisional, orang-orang menggambar menggunakan alat tulis dan kertas. Di era modern ini, mereka sudah menggunakan komputer untuk menggambar atau yang biasa disebut CGI. Sekarang ini animasi bisa dibuat 3D dan juga 2D atau malah menggabungkan keduanya menjadi sebuah film. Menurut William Richards di dalam bukunya yang berjudul *Drawing In Time*, manusia sudah mulai menggambar sejak zaman purbakala. Seiring waktu berjalan, manusia terus mengembangkan gambar dan media yang mereka gunakan. Pada awalnya manusia menggunakan dinding-dinding gua untuk menggambar sketsa untuk menceritakan sebuah kejadian atau cara berkomunikasi antar satu dengan lainnya. Kemudian manusia di zaman Mesir kuno dan Yunani kuno menggunakan media seperti guci, tembok, gelas dan lainnya untuk menggambarkan keagungan mereka. Lalu di era modern manusia menggunakan kertas dan mencoba untuk membuat sebuah ilusi bergerak. Animasi tradisional menggunakan berbagai macam media. Mereka membuat media agar menciptakan ilusi dari gambar-gambar yang mereka buat, dari *The Thaumatrope*, *The Phenakistoscope*, *The Wheel of Life* atau *Zoetrope*, *The Praxinoscope* dan *The Flipper Book* (Richard Williams *The Animator Kit* hal 11-14). Menurut William (2001, hal 11-35) menggambar adalah suatu pekerjaan yang sangatlah

sulit dan membutuhkan kerja keras yang tinggi. Kenapa menggambar kita sebut pekerjaan yang sulit, karena menggambar itu membutuhkan waktu yang banyak, dari menggambar sebuah gambar yang diam kemudian menjadi gambar bergerak. Walaupun kita tahu menggambar adalah sebuah pekerjaan yang berat untuk dilakukan, kita tetap akan terus menggambar. Menggambar adalah sebuah proses yang kita latih terus menerus hingga kita sendiri mendapatkan kepuasan tersendiri akan gambar kita. Lebih dari puluhan ribu tahun manusia menggambar di segala tempat.

Masih menurut William (2001, halaman 12-20) Pada saat zaman pra sejarah manusia mulai menggambar di dinding-dinding gua untuk alat berkomunikasi dengan menggunakan gambar tersebut menjadi sebuah cerita atau dongeng. Pada zaman mesir juga digunakan untuk cerita tentang para dewa dan metode itu juga digunakan oleh orang yunani kuno. Dua peradaban tersebut membuat gambar di berbagai media menjadi sebuah gerakan-gerakan yang menunjukkan sebuah cerita tentang dewa dan orang-orang hebat.

Mark Roget, Peter (Williams, halaman 13-15) menemukan cara yaitu membuat sebuah gambar menjadi sangat kukuh. Dengan metode itu, kita bisa melihat sebuah ilusi yang terus berlanjut, seperti sebuah gambar yang diam menjadi bergerak. Hal itu juga digunakan sebagai dasar dari para pembuat film dan animasi untuk menipu para penonton bahwa gambar yang diam itu bisa terlihat bergerak. Dengan begitu para penonton bisa melihat "*motion picture*". Metode yang paling klasik di zaman modern adalah The Flipper Book yang

membuat kumpulan gambar menjadi bergerak. Metode itu digunakan sebelum dimasukkan ke dalam kamera.

Cohl, Emilie (Williams, halaman 16) mengatakan “jangan melakukan apa yang bisa dilakukan oleh kamera, lakukan apa yang tidak bisa dilakukan oleh kamera”. Animasi dibuat dari berbagai inovasi yang dapat menciptakan ilusi. Salah satunya seperti ‘The Flipper Book’ menciptakan ilusi mata yang dapat menciptakan animasi. Dimana tidak perlu kamera untuk melihatnya dan banyak lagi eksperimen animasi yang tidak bisa dilakukan oleh kamera.

McCay (Williams, hal 16-19) adalah orang pertama yang membuat animasi menggunakan media seni. Ia terinspirasi oleh anaknya yang membawa pulang *The Flipper Book* yang membuatnya menggambar 4000 gambar tentang sebuah cerita yang berjudul “Si Kecil Nemo”. Lalu pada tahun 1914 McCay membuat gambar yang diberi judul “Gentle The Dinosaur”. McCay juga membuat kartun yang berjudul “The Sinking of the Lusitania” pada tahun 1918. Pada tahun 1928 Mickey Mouse muncul pertama kali di *Steamboat Willie* dan itu adalah kartun pertama kali yang menggunakan suara. Kemudian Disney melanjutkannya dengan *The Skeleton Dance*. Disusul dengan kartunnya yang berjudul *Three Little Pigs*. Itu adalah kartun pertama kali pula yang membuat para penonton percaya dengan sifat masing-masing karakter. 4 tahun kemudian Disney merilis *Snow White dan the Seven Dwarfs*. Itu adalah film kartun berdurasi panjang pertama kali yang bisa membuat para penonton terkagum-kagum akan sebuah gambar bergerak.

McCay (Williams, hal 16-19) industri animasi membutuhkan waktu ekstra karna pengerjaan waktu yang sangat lama. Kesabaran dan pemikiran dari pembuatan animasi sangat dibutuhkan. Proses teknik yang harus dipikirkan dan diterapkan kepada animasi tersebut. Sehingga gambar yang dihasilkan bisa menarik perhatian. McCay pernah mengerjakan animasi selama 2 tahun dikarenakan banyak gambar yang harus ia kerjakan.

William (2001, hal 34) menggambar dengan baik itu tidak dengan cara menjiplaknya. Yang harus dilakukan adalah dengan mengerti dan berekspresi. Kita harus menunjukkan pengetahuan kita, gaya kita untuk menggambar. Tidak terpaku pada karya yang sudah ada. Dengan menaruh pengetahuan kita kedalam pensil kita akan menemukan ekspresi kita sendiri yang berbeda dari pada orang lain dan berimajinasi tanpa batas.

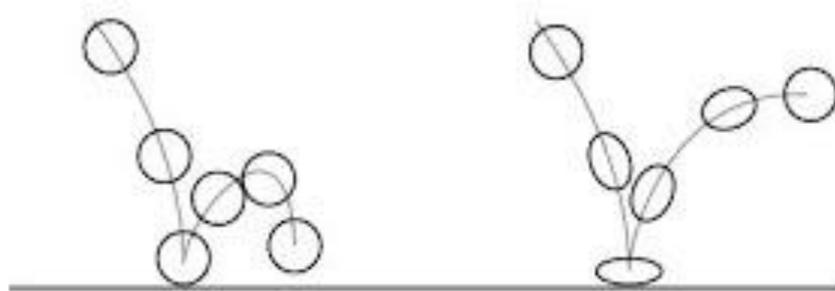
Hawkins, Emery (Williams, hal 20) mengatakan 'satu-satunya keterbatasan dalam animasi adalah orang yang melakukannya'. Dari hal itu animasi adalah bentuk yang sangat luas, tidak ada batasan untuk apa yang dapat kalian lakukan. Lakukan dan lakukan, bergerak sesuai keinginan mu dalam animasi dan tidak terpaku pada teknik jadikan teknik itu sebagai diri sendiri.

Kahl, Milt (Williams, hal 24) mengatakan 'saya tidak berfikir untuk menjadi animator berkedudukan tertinggi tanpa menggambar dengan sangat baik. Untuk itu anda harus mencoba semuanya'. Setiap animator harus mempunyai dasar yang harus dimiliki setiap individunya. Animator harus mempunyai perbedaan. Ketika anda mempunyai perbedaan dari yang lain maka anda mempunyai keunikan dan itu akan membuat anda kukuh.

## 2.2. 12 Prinsip Animasi

Seperti yang ditulis oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston terdapat 12 prinsip di dalam animasi. Pada saat dahulu, terdapat prokem baru di dalam dunia animasi seperti “mengarah”, “tumpang tindih”, “pose ke pose” menjadi sebuah prosedur di dalam pembuatan animasi. Hal-hal tersebut menjadi pandangan baru di dalam membuat animasi. Pembuatan animasi menjadi lebih kompleks seiring berjalannya waktu. Dari yang hanya gambar biasa saja, kemudian bertambah menjadi gambar bergerak, lalu ditambahkan suara agar jadi lebih menarik para penonton. Beberapa terminologi menjadi arti yang baru dan berubah menjadi sebuah kata “lakukan”. Di dalam sebuah *scene* terdapat sebuah aksi-aksi dan gerakan-gerakan yang akan berubah menjadi sebuah gambar yang lebih kompleks. Setelah semua itu selesai, maka akan bertambah prosesnya : ketika tata letak selesai, maka akan berpindah ke latar, kemudian bagian perekaman dan pada akhirnya selesailah sebuah animasi. 12 Prinsip Animasi Terdiri dari:

### 1. *Squash* dan *Stretch*



Gambar 2.1 *Squash and Stretch*

(sumber: [mrghozali.blogspot.com](http://mrghozali.blogspot.com))

Prinsip pertama adalah penemuan paling penting di antara yang lainnya. *Squash* dan *Stretch* bisa menggabungkan hal yang nyata dan yang tidak nyata menjadi satu. Ketika kedua hal itu menjadi satu, maka terbentuklah sebuah gambar yang lebih hidup. Posisi *squash* dapat membuat gambar yang rata dirubah menjadi suatu bentuk yang lain sesuka hati. Posisi *stretch* memperlihatkan posisi yang tetap sama untuk membuat gambar tersebut menjadi lebih panjang pergerakannya. Dengan prinsip ini akan mendapatkan esensi animasi yang ada dari gambar satu ke gambar berikutnya.

## 2. *Anticipation*

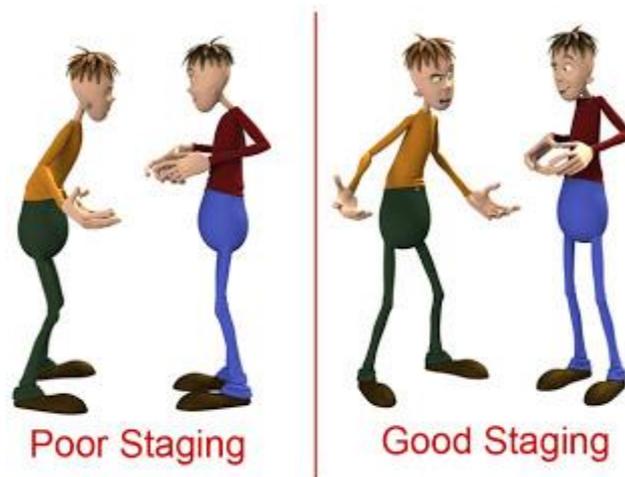


Gambar 2.2 *Anticipation*

(sumber: [blog.animationmentor.com](http://blog.animationmentor.com))

Prinsip kedua adalah pembuatan gerakan yang berbeda-beda. Prinsip ini memberikan perasaan antisipasi untuk para penonton. Karena penonton butuh antisipasi ketika menonton animasi atau film. Para penonton harus dibuat bersiap-siap untuk aksi-aksi berikutnya. Prinsip ini bisa berhasil kalau gerakan-gerakan utama dengan beberapa gerakan-gerakan kecil agar penonton dapat mengerti kelanjutan dari ceritanya.

### 3. *Staging*

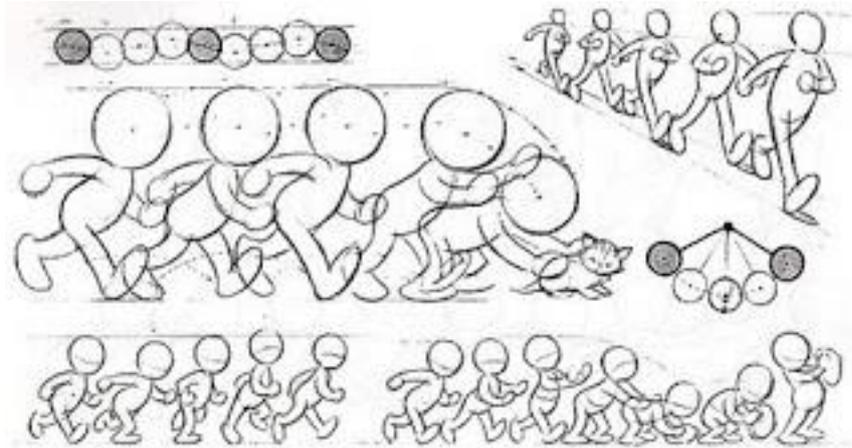


Gambar 2.3 *Staging*

(sumber: [mrghozali.blogspot.com](http://mrghozali.blogspot.com))

Prinsip ketiga adalah prinsip paling umum di antara prinsip yang lainnya. Prinsip ini menggunakan ekspresi dari para karakter agar bisa menunjukkan perasaan karakter ketika sedang beraksi. Hal itu digunakan agar para penonton mengerti apa yang dirasakan oleh karakter ketika sedang mengalami sesuatu atau sedang bergerak.

4. *Stright Ahead Action* dan *Pose to Pose*

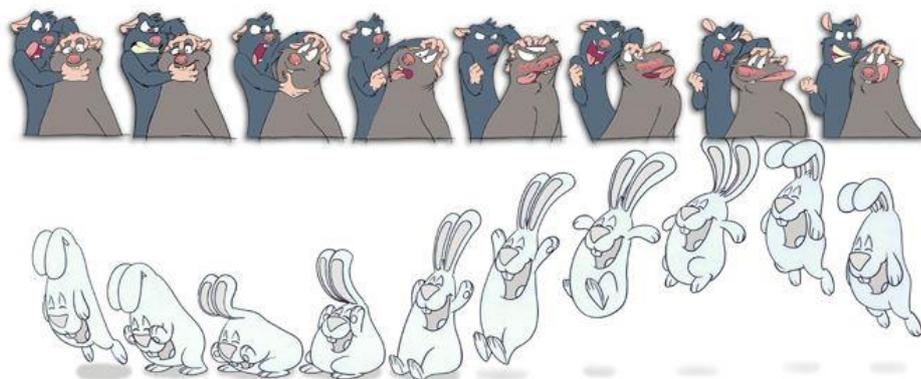


Gambar 2.4 *Stright Ahead Action* dan *Pose to Pose*

(sumber: [mrghozali.blogspot.com](http://mrghozali.blogspot.com))

Prinsip keempat memiliki dua pendekatan. Pendekatan pertama adalah aksi berkelanjutan yang artinya dimulai dari gambar pertama, kedua dan seterusnya. Pendekatan kedua dengan cara pose ke pose adalah pergerakan karakter ketika berpindah tempat atau berinteraksi dengan karakter yang lainnya.

5. *Follow Through* dan *Overlapping Action*

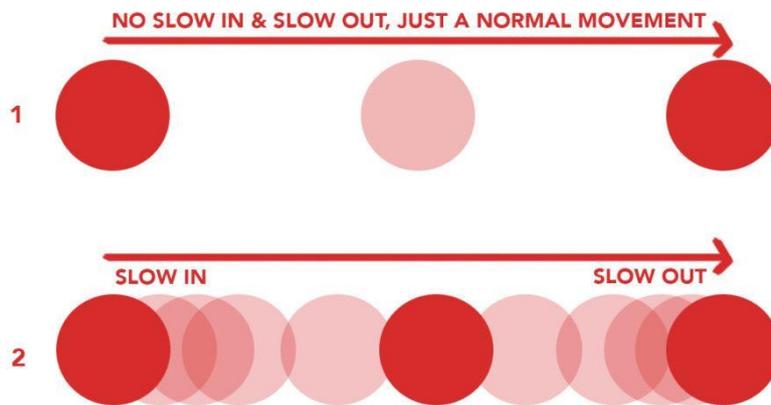


Gambar 2.5 *Follow Through* dan *Overlapping Action*

(sumber: [zahrotul024.blogspot.com](http://zahrotul024.blogspot.com))

Prinsip kelima digunakan di dalam animasi untuk menggerakkan pernak-pernik yang terpasang di badan karakter agar tidak bergerak dengan sendirinya dan tetap menempel di badan karakter. Ketika karakter ingin berpindah dari *scene* satu ke *scene* lainnya, biasanya karakter tiba-tiba berhenti. Gerakan ini akan berhasil kalau pernak-pernik tetap berada di badan karakter.

6. *Slow in* dan *Slow out*

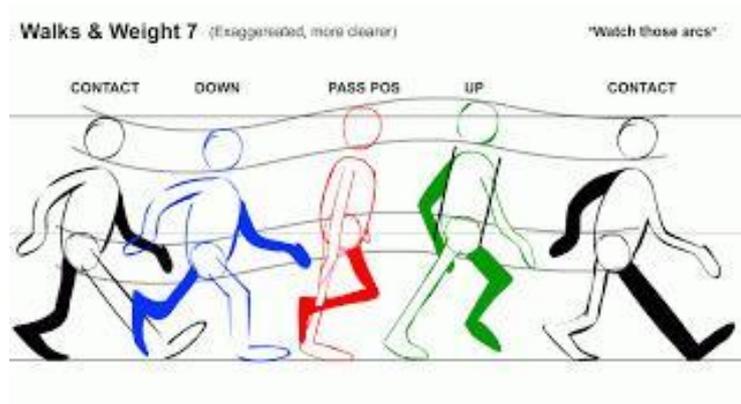


Gambar 2.6 *Slow in* dan *Slow out*

(sumber: zahrotul024.blogspot.com)

Prinsip ini membuat animasi di dalam karakter menjadi lebih bisa ekspresif. Pembuat animasi ingin menunjukkan perasaan sebuah karakter untuk lebih ekspresif kepada para penonton agar penonton lebih bisa merasakan dan ikut terbawa dengan atmosfer yang dimiliki oleh karakter.

7. *Arcs*

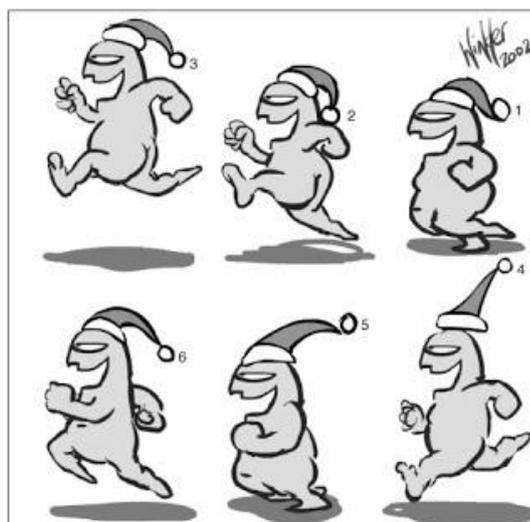


Gambar 2.7 *Arcs*

(sumber: mrghozali.blogspot.com)

Prinsip ini menggambarkan lengkungan-lengkungan di dalam setiap pergerakan karakter. Karakter tersebut bisa terlihat lebih hidup kalau lengkungan-lengkungan tersebut terlihat lebih halus seperti pergerakan yang sama dengan makhluk hidup.

8. *Secondary Action*



Gambar 2.8 *Secondary Action*

(sumber: mrghozali.blogspot.com)

Prinsip ini membuat gerakan tambahan di dalam gerakan utama dari sebuah karakter. Seperti contoh ketika karakter sedang berjalan, maka gerakan berjalan tersebut menjadi gerakan utama. Namun ketika karakter tersebut melambatkan tangannya, maka gerakan yang ini adalah gerakan tambahan di dalam gerakan utama.

#### 9. *Timing*

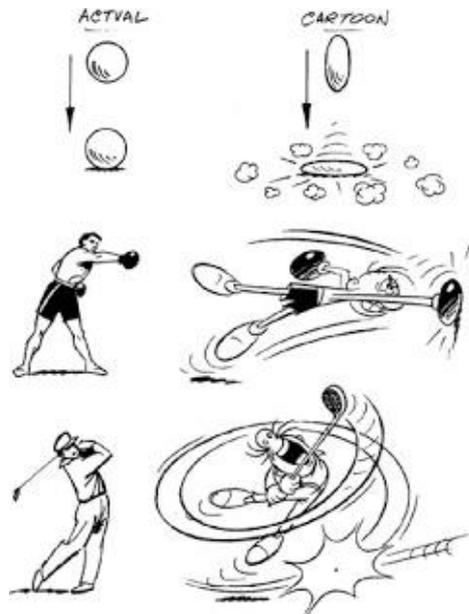


Gambar 2.9 *Timing*

(sumber: [mrghozali.blogspot.com](http://mrghozali.blogspot.com))

Prinsip ini adalah prinsip penting, karena di dalam animasi, pengaturan tempo dapat mencakup semuanya. Di dalam film animasi, terdapat 24 *frame* per detik. Beberapa pembuat animasi menggambar dua gambar yang berbeda di dalam 2 *frame*. Maka untuk satu detik, mereka harus membuat 12 gambar. Pengaturan tempo juga ada hubungannya dengan ruang dan gambar.

10. *Exaggeration*

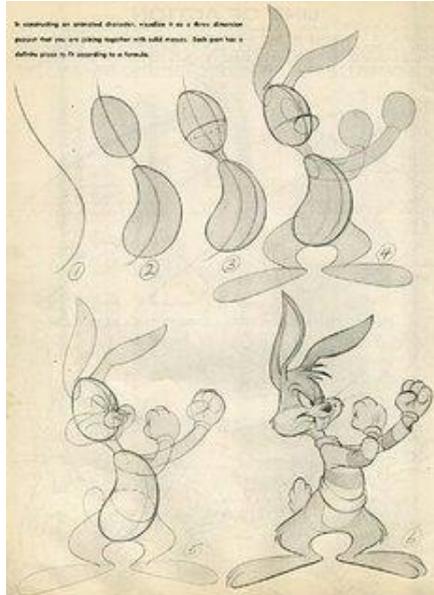


Gambar 2.10 *Exaggeration*

(sumber: [mrghozali.blogspot.com](http://mrghozali.blogspot.com))

Prinsip ini adalah menggambarkan karakter yang dilebih-lebihkan. Seperti ekspresi yang terlalu berlebihan membuat karakter tersebut menjadi lebih seru ditonton. Karena pergerakan, ekspresi dan bentuk karakter di dalam animasi berbeda dengan film. Dengan melebih-lebihkan bentuk karakter, maka akan terlihat lebih “kartunis”.

11. *Solid Drawing*



Gambar 2.11 *Solid Drawing*

(sumber: mrghozali.blogspot.com)

Prinsip ini membuat gambar menjadi tiga dimensi dari gambar dua dimensi agar mendapatkan gambar yang solid. Dengan gambar yang *solid*, maka animasi tersebut menjadi lebih masuk akal.

12. *Appeal*



Gambar 2.12 *Appeal*

(sumber: zahrotul024.blogspot.com)

Prinsip terakhir adalah prinsip terpenting untuk digunakan. Animasi harus memiliki gambar yang menarik agar seru ditonton. Gambar yang menarik tidak harus indah, namun sesuai dengan konsep di dalam cerita yang akan dibuat. Pada dasarnya prinsip ini bertujuan untuk memancing para penonton agar tetap terus menonton sampai cerita di dalam animasi tersebut selesai.

### **2.3. Konsep *Motion Graphic***

Krasner dalam Panjaitan menjelaskan bahwa *motion graphic* adalah komponen dari sebuah desain grafis yang kemudian dibuat menjadi animasi (Panjaitan, 2014). Metode *motion graphic* sendiri pernah digunakan untuk sebuah judul film pada tahun 1950-an (Panjaitan, 2014). Krasner dalam Panjaitan sendiri menjelaskan bahwa *motion graphic* memiliki beberapa factor yang perlu diperhatikan yakni:

- Ukuran
- Posisi
- Arah gerakan
- Gerakan yang disebabkan gerakan lain
- Hubungan antara pergerakan dengan batas *frame*
- Orientasi

Posisi dijelaskan oleh Krasner menentukan arah pergerakan dari animasi yang dibuat. Dalam membuat *motion graphic*, Krasner menjelaskan bahwa pergerakan sebuah objek berada dalam sebuah garis horizontal (x) dan garis vertikal (y) dalam *motion graphic* yang berbentuk 2 dimensi (Panjaitan, 2014). Sementara dalam bentuk 3 dimensi, pergerakan diatur dalam garis x, y, dan z.

Objek yang bergerak dalam garis tersebut menurut Krasner diatur kecepataannya berdasarkan perhitungan waktu. Satuan perhitungan waktu yang digunakan dalam membuat *motion graphic* sendiri adalah *frame per second* (fps). *Frame per second* seperti yang dijelaskan oleh Krasner dalam Panjaitan, adalah kecepatan sebuah objek dalam *motion graphic* yang mampu menciptakan sebuah ilusi pergerakan (Panjaitan, 2014).

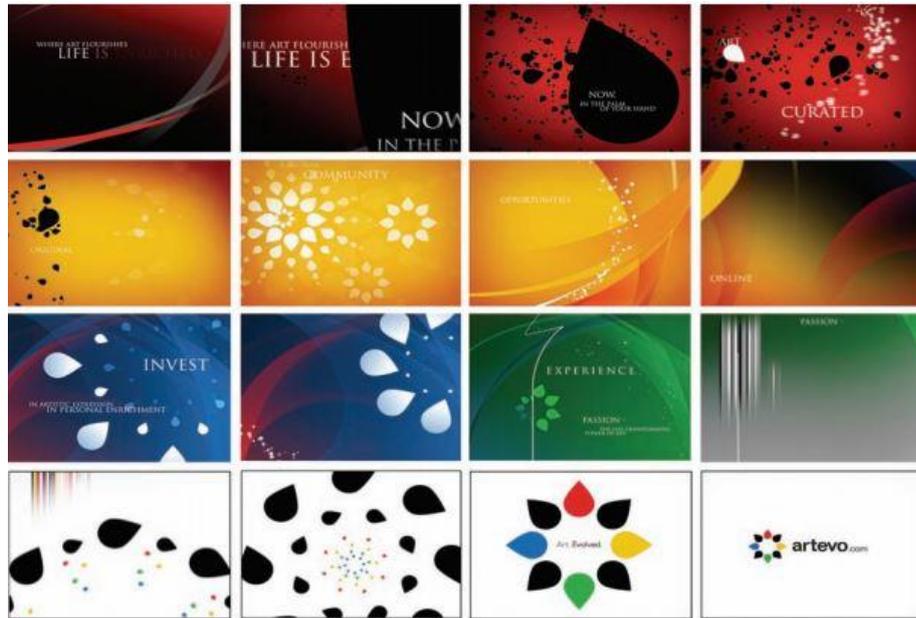
Krasner dalam Panjaitan menjelaskan lebih lanjut, bahwa 12 hingga 15 fps sudah memenuhi kebutuhan minimal untuk menciptakan ilusi pergerakan yang cukup halus (Panjaitan, 2014). Sementara dalam dunia industri perfilman, Krasner dalam Panjaitan menyebut standar yang dipakai adalah 24 fps, dan 8 hingga 30 fps untuk media digital lainnya (Panjaitan, 2014).

Selain butuh perhitungan dan pemahaman akan waktu, kecepatan objek juga perlu dipahami ketika membuat sebuah *motion graphic*. Kecepatan seperti dijelaskan oleh Krasner dalam Panjaitan memiliki 2 tipe, yakni kecepatan Linear dan Non-Linear. Kedua jenis kecepatan tersebut memiliki peranan masing-masing dalam menciptakan kesan dalam ilusi pergerakan yang dibuat dalam *motion graphic* (Panjaitan, 2014).

Kecepatan Linear dijelaskan oleh Krasner dalam Panjaitan adalah kecepatan yang tidak berubah-ubah dan sifatnya stabil (Panjaitan, 2014). Sementara kecepatan Non-Linear adalah kebalikan dari Linear, yang berarti dinamis dan berubah-ubah (Panjaitan, 2014). Pemilihan kecepatan dan waktu memiliki pengaruh dalam memberikan emosi dan makna dalam *motion graphic* yang dibuat (Panjaitan, 2014).

Selanjutnya, Krasner dalam Panjaitan memaparkan beberapa prinsip yang digunakan dalam menciptakan emosi pada *motion graphic*. Prinsip tersebut diantara lain adalah:

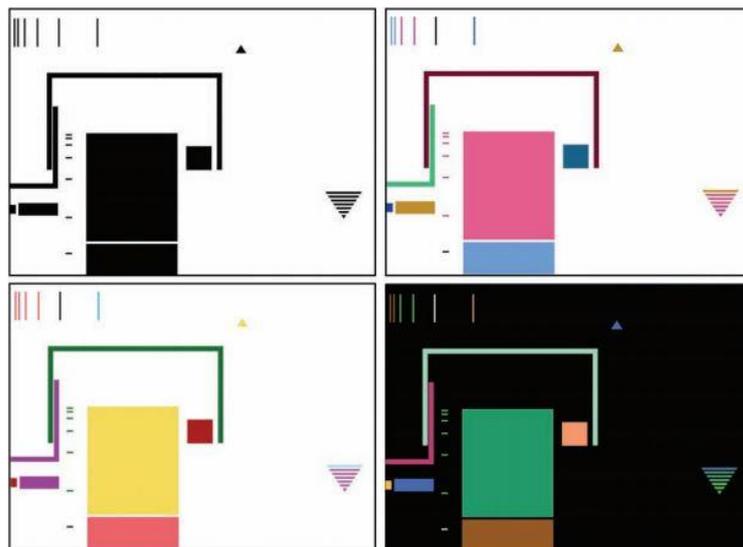
- *Unity*
- *Balance*
- *Figure and Ground*
- *Negative Space*
- *Size and Scale*
- *Edge*
- *Direction*
- *Contrast*
- *Hierarchy*
- *Repetition and Variety*



Gambar 2.13 *Unity*

(sumber: Krasner, J. 2008)

*Unity* dijelaskan oleh Krasner dalam Panjaitan digunakan untuk menciptakan kesan *motion graphic* yang harmonis (Panjaitan, 2014). Diperlukan keselarasan setiap elemen secara menyeluruh untuk menciptakan kesan harmonis.



Gambar 2.14 *Balance*

(sumber: Krasner, J. 2008)

Untuk mencapai kesan harmonis dalam *Unity, Balance* adalah teknik yang bisa diterapkan. Krasner dalam Panjaitan membagi *Balance* menjadi tiga tipe yakni *Symmetrical Balance, Radial Balance, Crystallographic Balance* (Panjaitan, 2014). Ketiganya memiliki metode yang berbeda dalam mencapai stabilitas dan harmonis.

*Symmetrical Balance* seperti dijelaskan Krasner dalam Panjaitan, merupakan pembagian ruang berdasarkan jumlah luas yang sama atau simetris (Panjaitan, 2014). *Radial Balance* dijelaskan Krasner dalam Panjaitan merupakan metode yang memfokuskan pemunculan objek dari sebuah titik yang dijadikan titik focus (Panjaitan, 2014). Sementara *Crystallographic Balance* dijelaskan Krasner dalam Panjaitan, adalah metode yang digunakan untuk melakukan pemunculan objek pada setiap titik yang disusun sesuai dengan pola (Panjaitan, 2014).



Gambar 2.15 *Figure And Ground*

(sumber: Krasner, J. 2008)

*Figure* dan *Ground* merupakan kesatuan yang tidak bisa dipisahkan menurut Krasner dalam Panjaitan (Panjaitan, 2014). *Figure* merupakan objek yang diletakan di atas *ground*, dan masih dari bagian komposisi dari sebuah

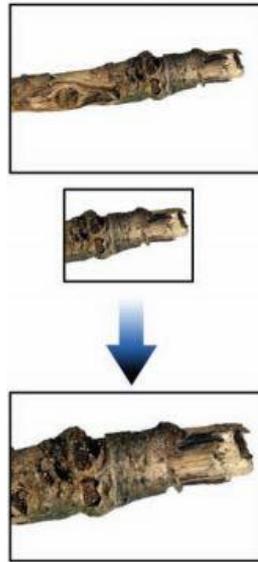
*motion graphic* (Panjaitan, 2014). Definisi *Ground* sendiri merupakan permukaan yang menjadi dasar untuk peletakan sebuah objek menurut Krasner (Panjaitan, 2014). Krasner dalam Panjaitan menjelaskan lebih lanjut bahwa *ground* memiliki dua tipe yakni, *foreground* yang berarti latar depan, dan *background* yang berarti latar belakang.



Gambar 2.16 *Negative Space*

(sumber: Krasner, J. 2008)

Dalam *figure* dan *ground*, *Negative Space* merupakan komponen yang berhubungan langsung dengan keduanya. *Negative Space* menurut Krasner dalam Panjaitan merupakan bagian sebuah *ground* yang kosong (Panjaitan, 2014). Berlawanan dengan *Negative Space*, *Positive Space* adalah *ground* yang bagian yang memiliki isi, atau lebih dominan dalam sebuah komposisi (Panjaitan, 2014).



Gambar 2.17 *Size*

(sumber: Krasner, J. 2008)

*Size* menurut Krasner dalam Panjaitan erat kaitannya dengan *frame*, yang merupakan kumpulan semua elemen yang menjadi satu (Panjaitan, 2014). Sementara *Scale*, erat kaitannya dengan hubungan setiap elemen dalam *frame* tersebut (Panjaitan, 2014). Penentuan ukuran keduanya dapat menciptakan ragam kombinasi yang diperlukan dalam membuat komposisi (Panjaitan, 2014).



Gambar 2.18 *Edge*

(sumber: Krasner, J. 2008)

*Edge* atau tepi dari sebuah *frame* merupakan elemen yang menentukan arah pandangan penonton seperti dijelaskan Krasner dalam Panjaitan (Panjaitan,

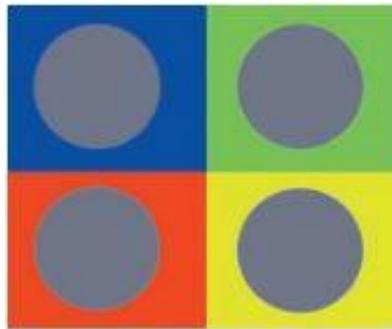
2014). Krasner menjelaskan bahwa dalam *motion graphic*, terdapat empat titik untuk masuk dan keluar (Panjaitan, 2014).



Gambar 2.19 *Direction*

(sumber: Krasner, J. 2008)

*Direction* merupakan sebuah elemen yang berperan untuk memisahkan elemen yang tidak dominan dan elemen yang dominan seperti dijelaskan menurut Krasner (Panjaitan, 2014). *Direction* juga berfungsi memberikan tujuan dan arah titik masuk dan keluar bagi penonton (Panjaitan, 2014).



Gambar 2.20 *Contrast*

(sumber: Krasner, J. 2008)

*Contrast* seperti dijelaskan Krasner dalam Panjaitan, merupakan elemen penting dalam menguatkan makna dan memperjelas sebuah pesan melalui ekspresi dan gambar (Panjaitan, 2014). Krasner dalam Panjaitan menjelaskan

jenis *contrast contrast* yang paling umum adalah permukaan, skala, jarak, warna, orientasi, dan bentuk (Panjaitan, 2014).



Gambar 2.21 *Hierarchy*

(sumber: Krasner, J. 2008)

Erat kaitannya dengan *Contrast*, *Hierarchy* dapat dicapai dengan mengatur *contrast* pada titik tertentu. *Hierarchy* berfungsi sebagai petunjuk visual dalam menentukan arah pandangan (Panjaitan, 2014). *Hierarchy* yang efektif dapat membantu sebuah desain untuk menyampaikan informasi melalui pengaturan yang sistematis, serta tersusun berdasarkan tingkat kepentingannya (Panjaitan, 2014).



Gambar 2.22 *Repetition and variety*

(sumber: Krasner, J. 2008)

Terakhir adalah *Repetition* dan *Variety*, yang dijelaskan oleh Krasner dalam Panjaitan sebagai pengulangan dan variasi dalam *motion graphic*. Pengulangan sebuah gambar dalam variasi skala, orientasi, bentuk, dan warna tertentu dapat menciptakan kesan yang provokatif kepada penonton (Panjaitan, 2014).

### **2.3.1. *Motion Graphic* dalam penggunaannya**

Krasner dalam Panjaitan menjelaskan bahwa ada 5 tipe penggunaan *motion graphic* yakni:

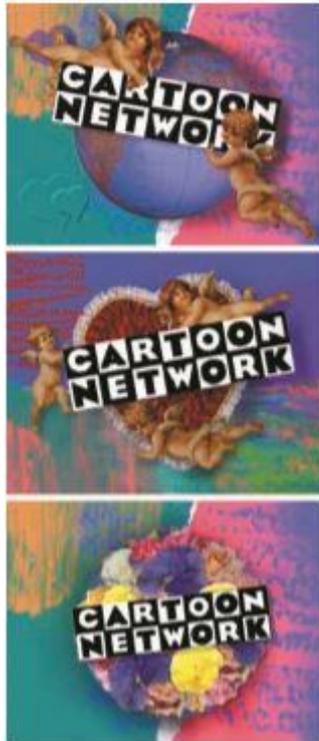
- *Title*
- *Network Branding*
- *Commercial*
- *Public Service Announcement*
- *Music Video*



Gambar 2.23 Title

(sumber: Krasner, J. 2008)

Penggunaan *motion graphic* sebagai *Title* film yang dijelaskan oleh Krasner dalam Panjaitan pertama kali digunakan untuk judul film eksperimental pada tahun 1950 (Panjaitan, 2014). Fungsi *motion graphic* di tahun 1950-an berfungsi sebagai kiasan untuk menyampaikan sebuah pesan kepada khalayak (Panjaitan, 2014).



Gambar 2.24 *Network Branding*

(sumber: Krasner, J. 2008)

Pada *Network Branding*, penggunaan *motion graphic* sampai pada tahap kompetitif dalam hal promosi suatu produk sebelum produk tersebut masuk ke pasar swalayan. Kompetisi tersebut dilakukan melalui iklan komersial yang ditayangkan dalam televisi (Panjaitan, 2014).



Gambar 2.25 *Comercial*

(sumber: Krasner, J. 2008)

Krasner dalam Panjaitan menyebut iklan komersial adalah hal yang paling efektif dalam memasarkan dan memperkenalkan sebuah produk kepada khalayak (Panjaitan, 2014).



Gambar 2.26 *Public Service Announcement*

(sumber: Krasner, J. 2008)

Kemudian *Public Service Announcement (PSA)* atau iklan layanan masyarakat, *motion graphic* digunakan pada PSA untuk membuat PSA lebih menarik sehingga masyarakat tertarik untuk melakukan sebuah perubahan (Panjaitan, 2014).



Gambar 2.27 *Video Music*

(sumber: Krasner, J. 2008)

Penggunaan *motion graphic* pada video musik meningkatkan daya tarik melalui penggabungan animasi dan efek khusus (Panjaitan, 2014).

### **2.3.2. Penggunaan font dalam *Motion Graphic***

Krasner (dikutip dalam Panjaitan, 2014) menjelaskan bahwa sebuah *font* atau jenis tulisan memiliki kemampuan untuk menyatu dalam sebuah irama atau musik dan elemen lain dalam sebuah komposisi. Lebih lanjut, Krasner (dikutip dalam Panjaitan, 2014) mengungkapkan bahwa pemilihan jenis *font* yang tepat dapat memperkuat pesan yang terkandung dalam *motion graphic*. Ada beberapa jenis *font* yang dibagi oleh Krasner (dikutip dalam Panjaitan, 2014) yaitu, *script*, *italic*,

*oldstyle, modern, blackletter, traditional, serif/sans serif, square and slab, dan sans serif.*

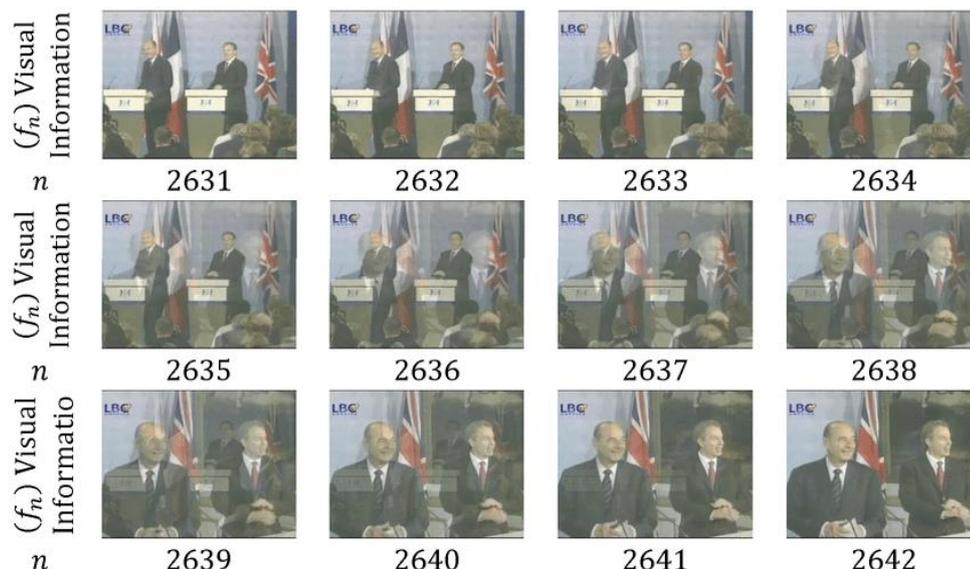
Setiap jenis *font* memiliki kesan tersendiri menurut Krasner (dikutip dalam Panjaitan, 2014) seperti *blackletter* yang dicontohkan Krasner (dikutip dalam Krasner, 2014) untuk memunculkan kesan tua seperti tulisan pada manuskrip dahulu.

#### **2.4. Transisi *Motion Graphic***

*Motion Graphic* adalah sebuah video yang menjelaskan sebuah iklan atau informasi yang sangat kompleks. Bahkan digunakan juga untuk tampilan di dalam *game* atau komputer untuk mempermudah penggunaannya untuk mengerti lebih mudah informasi yang ada. *Motion Graphic* ada berdasarkan gabungan dari desain grafis dan animasi, termasuk tulisan, infografis dan suara jika diperlukan untuk menjelaskan informasi yang begitu banyaknya menjadi ringkas sehingga penontonnya bisa tertarik. Transisi digunakan untuk membuat cerita di dalam informasi membosankan menjadi video yang menarik dan terlihat informatif. Hal itu membantu para penonton bisa mengerti langsung kepada intinya dengan menjelaskan perincian tentang perihal yang sedang dibahas, sehingga penonton langsung paham apa yang sedang dibahas tanpa harus berpikir panjang kembali. Tanpa adanya transisi, fokus pikrian penonton akan terkecoh dan tidak mendapatkan inti dari informasi tersebut. Dengan begitu penonton tidak bisa merasakan dan mengerti informasi yang sedang disampaikan. Menurut Richardson dan Plummer, transisi dalam *motion graphic* merupakan hal yang sangat penting di dalam menciptakan suatu cerita menjadi mengalir secara alami,

dengan membantu memperjelas dari konsep inti dalam *scene* tersebut dan memandu penonton dari *scene* ke *scene* dari seluruh narasi tersebut. Dengan dibantu *visual* yang menarik dan mempunyai efek suara yang meriah dan variatif, proyek *motion graphic* akan menjadi tidak menarik jika dalam proyek tersebut menggunakan sedikit transisi atau tidak menggunakan transisi sama sekali. Untuk itu penggunaan transisi yang tepat, dapat membuat desain yang sederhana menjadi lebih menarik terhadap audiens sehingga pesan dan informasi yang terkandung dalam desain dapat diterima oleh audiens. Oleh karena itu, transisi di dalam *motion graphic* sangatlah penting. Banyak sekali tipe-tipe transisi di dalam *motion graphic*. Dengan merangkumnya akan lebih mempermudah dalam mengerjakan proyek untuk tugas akhir yang akan dijalani.

#### 2.4.1. Transisi *Dissolves*

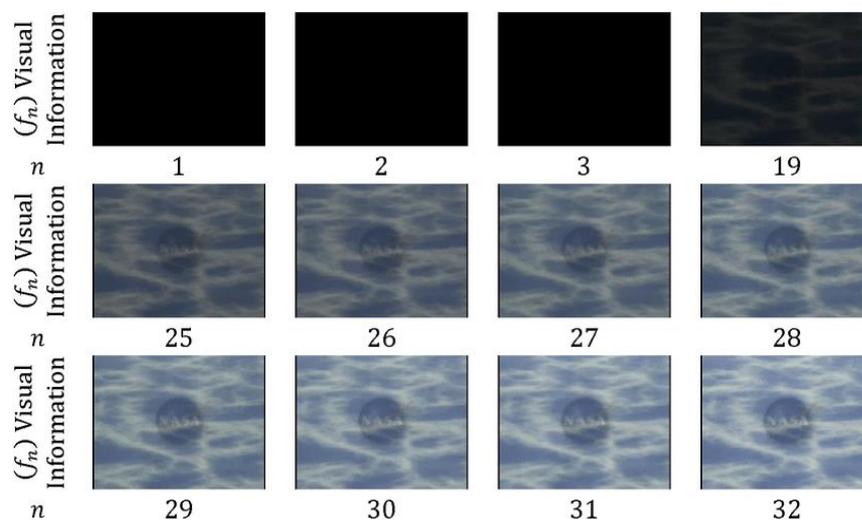


Gambar 2.28 *Transition Dissolve*

(sumber: [www.researchgate.net](http://www.researchgate.net))

*Dissolves* sering digunakan untuk menunjukkan berlalunya waktu. *Dissolves* ini melibatkan perubahan *opacity* yang halus dan bertahap antara dua peristiwa yang tumpang tindih sehingga *frame* akhir dari acara pertama secara bertahap menyatu dengan *frame* pembuka berikutnya. Metode transisi ini melembutkan perubahan tiba-tiba di antara *frame*, menghasilkan efek dari satu urutan melebur ke yang lain. menggunakan *dissolves* dapat membantu kesinambungan karena mereka bertindak sebagai jembatan waktu tematis atau struktural antar peristiwa. Panjang yang dapat menghasilkan berbagai efek. Misalnya, pembubaran yang lambat dapat menunjukkan selang waktu yang lama, sementara yang cepat dapat menyampaikan perjalanan waktu yang singkat.

#### 2.4.2. Transisi *Fade*



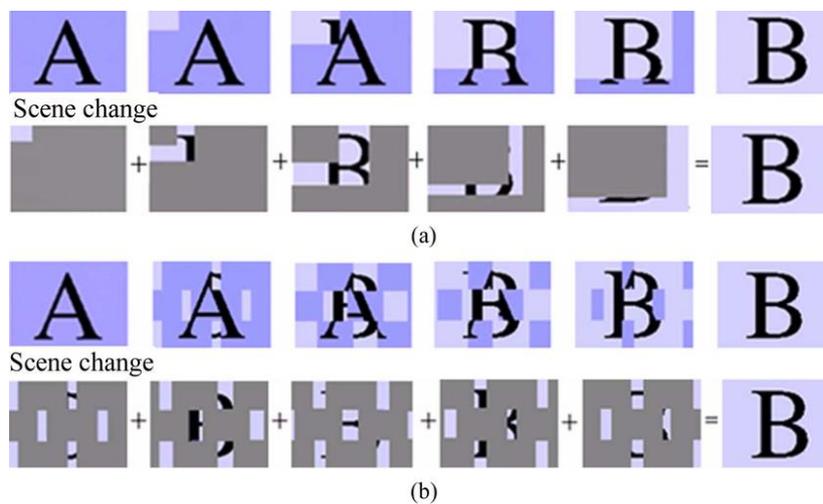
Gambar 2.29 *Transition Fade*

(sumber: [www.researchgate.net](http://www.researchgate.net))

*Fade* adalah hasil transisi dari hitam atau warna yang senada. Hal ini dihasilkan dengan cara bertahap meningkatkan eksposur sampai gambar mencapai kapasitas kecerahan penuh. *Fade out* diperoleh dengan mengurangi eksposur secara

bertahap sampai frame terakhir benar-benar hitam. Fade umumnya digunakan pada awal atau akhir peristiwa besar untuk menandakan perubahan besar dalam konten, waktu, atau ruang. Dengan demikian, mereka mewakili terobosan yang berbeda dalam kesinambungan sebuah cerita. Panjang *fade* biasanya menjadi pertimbangan kuat sehubungan dengan waktu dan suasana keseluruhan gambar yang akan dihasilkan.

### 2.4.3. Transisi *Wipes*



Gambar 2.30 *Wipes Transition*

(sumber: [www.researchgate.net](http://www.researchgate.net))

Transisi *Wipes* adalah transisi yang sangat umum pada tahun 1930 yang melibatkan gambar yang secara harfiah mendorong gambar sebelumnya dari *frame* melalui gerakan horizontal, vertikal, atau diagonal. Yang akan menjadikan *flip* dimana gambar tampak kartu dibalik satu demi satu dapat bergerak ke segala arah, membuka sisi mana pun, mulai dari tengah dan bergerak ke luar menuju tepi bingkai atau sebaliknya. Selain itu, mereka dapat mulai sebagai satu bentuk dan berubah menjadi yang lain.

#### 2.4.4. Transisi Bentuk Dasar

Cara penggunaan dari transisi bentuk dasar adalah dengan cara memenuhi layar dengan berbagai macam bentuk. Tipe transisi ini mengikuti konsep yang ada di dalam dunia teater. Di dalam teater, ketika ingin mengganti scene selanjutnya agar berlanjut, tirainya akan diturunkan dan dinaikkan kembali. Konsep itu sama juga dilakukan di dalam *motion graphic* menutup tirai dengan bentuk-bentuk geometris ataupun sejenisnya dan mengganti *scene* berikutnya untuk menjelaskan informasi baru yang dilanjutkan dari informasi sebelumnya.

##### 2.4.4.1 Transisi Berbentuk Geometris



Gambar 2.31 Transisi Bentuk Geometris

(sumber: [www.runyuxia.com](http://www.runyuxia.com))

Bentuk-bentuk geometris yang digunakan itu mencakup lingkaran, segitiga, segiempat, segilima. Ribuan kombinasi bisa dibuat dari bentuk dasar-dasar

tersebut. Dengan mengkombinasikan bentuk-bentuk tersebut, maka terbuatlah sebuah gerakan-gerakan desain seperti posisi, putaran, skala dan kejelasannya. Menggunakan bentuk-bentuk dasar bisa membangun sebuah informasi yang interaktif dan tidak kaku.

#### 2.4.4.2 Transisi Bentuk Natural



Gambar 2.32 Transisi Bentuk Natural

(sumber: vimeo.com)

Transisi bentuk natural adalah bentuk-bentuk yang berbeda dari geometris. Bentuk-bentuk tersebut bisa dibilang abstrak. Bentuk-bentuk abstrak tersebut mencakup bentuk dari cairan, asap, ledakan dan sebagainya. Bentuk tersebut bisa dibilang lebih dinamis dibandingkan dengan bentuk geometris. Karena kelebihan tersebut, maka transisi kali ini bisa dibilang memiliki nilai lebih dari transisi geometris.

#### 2.4.5. Transisi *Mask*



Gambar 2.33 Transisi *Mask*

(sumber: [www.runyuxia.com](http://www.runyuxia.com))

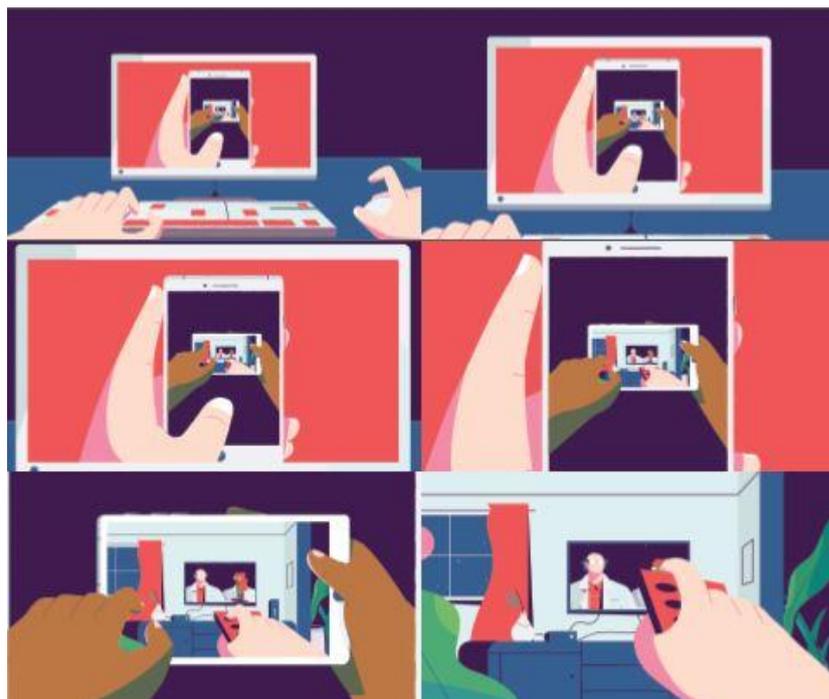
Hampir sama dengan transisi bentuk. Transisi *mask* menggunakan perubahan tanpa menggunakan bentuk untuk melanjutkan informasi yang akan disampaikan. Transisi ini bisa dikategorikan ringkas dan efisien karena langsung berubah sebelum animasi sebelumnya selesai dan sudah dilanjutkan dengan animasi berikutnya.

#### 2.4.6. Transisi Pergerakan Kamera

Tipe transisi ini menggunakan konsep pengambilan gambar di dalam film dan animasi. Namun, agak sedikit berbeda ketika dipakai di dalam *motion graphic*. Pergerakan kamera di dalam *motion graphic* mencakup, *dolly in*, *dolly out*, *pan*,

*tilt*, *truck* dan pedestal. Pergerakan kamera di *motion graphic* bisa dibilang lebih bebas dibandingkan dengan yang ada di film dan animasi. Karena di dalam *motion graphic* yang menggunakan 2D atau 3D tidak dibatasi dengan perspektif sebuah karakter ataupun sebuah *setting*. Kamera yang digunakan di dalam *motion graphic* tidak harus sampai selesai untuk melanjutkan ke transisi berikutnya. Hal itu membedakan pergerakan kamera di dalam film dan animasi yang harus menyelesaikan keseluruhan *setting* agar bisa melanjutkan ke cerita atau informasi berikutnya.

#### 2.4.6.1. Transisi *Dolly in*



Gambar 2.34 Transisi *Dolly In*

(sumber: vimeo.com)

Transisi *dolly in* adalah pergerakan kamera yang memindahkan *scene* satu ke *scene* lainnya dengan cara men-*zoom in*. Dengan cara itu, *scene* satu akan berbeda

dengan *scene* yang lainnya, akan tetapi bisa menjadi sangat interaktif dan sambung-menyambung membuat sebuah informasi menjadi lebih bisa dinikmati dan sesuai dengan konsep dan informasi yang ingin disampaikan.

#### 2.4.6.2. Transisi *Dolly out*



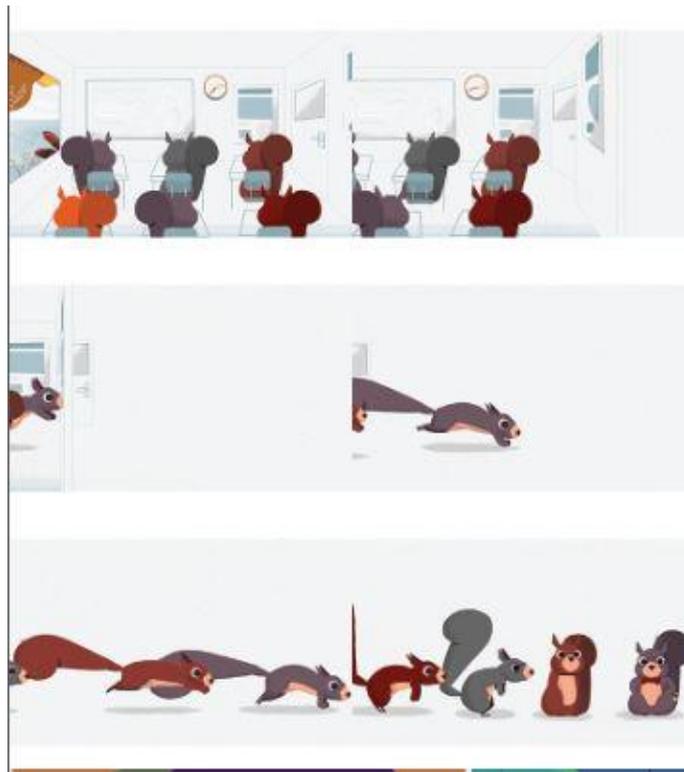
Gambar 2.35 Transisi *Dolly Out*

(sumber: vimeo.com)

Transisi *dolly out* adalah pergerakan kamera yang berlawanan dengan *dolly in*. Di dalam transisi ini menunjukkan *scene* secara keseluruhan, namun kamera mengarah ke luar untuk menuju ke *scene* berikutnya. Terkadang transisi ini memiliki perbedaan yang signifikan antara *frame* sebelumnya dan sesudahnya. Cara itu membuat rasa penasaran penonton menjadi lebih meningkat terhadap

informasi berikutnya ketika keseluruhan *scene*-nya tidak ditampilkan secara keseluruhan.

#### 2.4.7. Transisi *Truck* atau *Pedestal*



Gambar 2.36 Transisi *Truck* / *Pedestal*

(sumber: vimeo.com)

Transisi *trucking* adalah perpindahan kamera dari kiri ke kanan atau sebaliknya. *Pedestal* adalah perpindahan kamera secara vertikal dari atas ke bawah atau sebaliknya. Penggunaan dari dua transisi itu sama, dengan memindahkan kamera secara horizontal atau vertikal untuk menyelesaikan transisi tersebut untuk ke informasi berikutnya, jadi bisa dibagi menjadi satu jenis. Tipe transisi ini biasanya digunakan untuk memusatkan *scene* satu ke *scene* yang lainnya dengan



### 2.4.7.2 Transisi Pergerakan Kamera Secara Luas

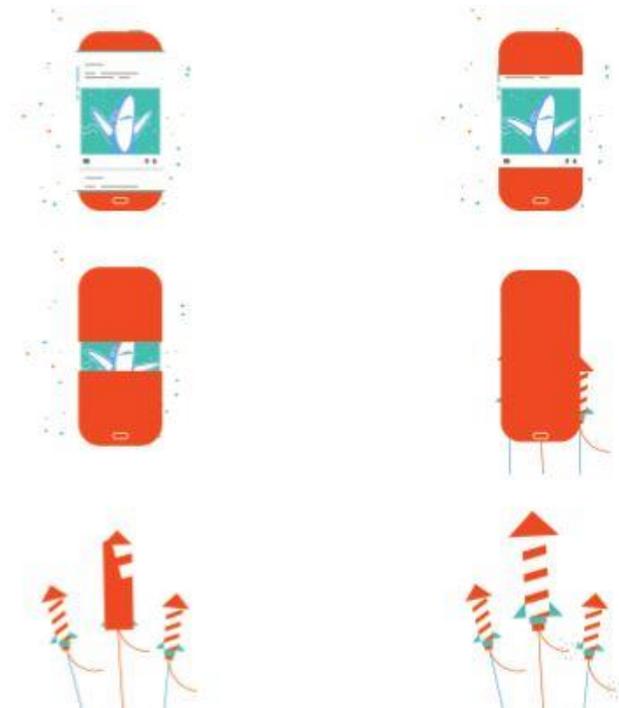


Gambar 2.38 Transisi Pergerakan Kamera Secara Luas

(sumber: dribbble.com)

Transisi ini menggunakan beraneka ragam pergerakan kamera yang digabungkan menjadi satu. Dengan cara ini gambar lebih terlihat bebas dan lebih bervariasi dengan penggabungan pengambilan gambar untuk menunjukkan ruang dan waktu yang berbeda akan tetapi masih di dalam satu *scene*.

#### 2.4.8. Transisi Perubahan



Gambar 2.39 Transisi Perubahan

(sumber: vimeo.com)

Transisi perubahan adalah transisi yang biasa digunakan di dalam *motion graphic* dan animasi. Tipe ini bisa dibilang efektif untuk membuat gambar yang lebih menakutkan untuk menarik perhatian para penonton. Transisi ini adalah khayalan yang dimiliki oleh pembuat dengan menggunakan objek yang saling berkesinambungan dari *scene* satu dengan *scene* lainnya. Cara perubahan gambar desainnya menggunakan gambar yang mirip agar bisa menciptakan transisi yang sesuai. Penggunaan gambar yang mirip, warna yang sesuai, bentuk satu dengan bentuk yang lainnya adalah sebuah seni di dalam *motion graphic*.

## 2.5. Warna

Penggunaan warna dalam sebuah *motion graphic* dapat menguatkan pesan yang terkandung di dalamnya. Sutton dan Whelan (dikutip dalam Panjaitan, 2014) menggunakan kombinasi warna hitam dan putih untuk menggambarkan kesan dramatis juga klasik. Sutton dan Whelan (dikutip dalam Panjaitan, 2014) menjelaskan bahwa hitam erat kaitannya dengan kegelapan dan kematian. Warna hitam menurut Sutton dan Whelan (dikutip dalam Panjaitan, 2014) mampu menimbulkan kesan waspada dan cemas. Seperti warna biru menggambarkan emosi yang lebih kedalaman dan stabilitas. Bisa disimbolkan dengan kepercayaan, kesetiaan, kebijaksanaan, kepercayaan diri, kecerdasan dan surga. Warna yang digunakan di dalam *motion graphic* ini juga menggunakan warna biru dan merah. Sutton dan Whelan (dikutip dalam Panjaitan, 2014) menjelaskan bahwa warna biru digunakan untuk warna laut dan hiu yang akan dibahas. Warna biru mengartikan kesejukan dan kepintaran. Biasanya warna biru digunakan untuk logo sebuah perusahaan-perusahaan besar untuk menunjukkan kesetiaan, kekuatan dan kepercayaan. Simbol tersebut terdapat dari warna langit dan laut. Warna merah adalah warna dominan di mata manusia yang mengartikan darah ataupun api, akan tetapi memiliki arti dengan kontras yang berbeda. Merah juga bisa diartikan cinta, semangat, keinginan, seksualitas, hawa nafsu dan sebagainya. Dengan penggunaan warna-warna yang ada bisa digabungkan menjadi sebuah arti yang berbeda untuk memancing emosi penonton ketika menonton video tersebut. Dengan begitu, diharapkan penonton bisa tergerak pikirannya untuk melakukan suatu perubahan ketika menonton *motion graphic* ini.

## **2.6. Ikan Hiu**

Ikan hiu adalah spesies laut yang memiliki lebih dari 465 jenis. Ikan hiu adalah predator utama di lautan dan mereka yang mengatur populasi hewan yang ada di bawah rantai makannya. Ikan hiu termasuk ke dalam keluarga ikan yang memiliki tulang muda untuk memudahkan dirinya bergerak secara lincah. Mereka bernafas melalui 7 celah insang yang ada disekitar sisi tubuhnya. Semua jenis hiu memiliki gigi yang berbaris untuk mudah mencengkram mangsanya. Ketika giginya tanggal, akan tumbuh gigi kembali secara cepat. Kehidupan hiu bisa dijelaskan melalui makanan, populasi, habitat serta ekosistem, kebiasaan dan cara berkembang biaknya.

### **1. Makanan**

Hiu biasanya memakan ikan-ikan yang ukurannya lebih kecil darinya. Bahkan hiu bisa memakain spesies hiu lainnya. Hiu juga sangat sensitif dengan aroma darah yang bisa dicitum dari ratusan meter jauhnya.

### **2. Populasi**

Sangat sulit menjelaskan berapa banyak populasi hiu yang ada di lautan dikarenakan banyaknya jenis-jenis dan luasnya ekosistem laut. Akan tetapi, populasi mereka sangat banyak karena hiu adalah predator yang memiliki sedikit musuh.

### **3. Habitat**

Hiu dapat beradaptasi dengan jangkauan yang sangat luas di berbagai macam suhu laut. Beberapa dari spesies hidup di daerah pesisir dangkal

sedangkan beberapa spesies lainnya hidup di kedalaman lautan. Bahkan beberapa spesies lainnya seperti hiu banteng tinggal di air asin dan air payau.

#### 4. Kebiasaan

Pada umumnya hiu berburu pada saat sore dan malam hari. Banyak spesies hiu yang bermigrasi secara bergerombol untuk mencari tempat makan dan tempat berkembang biak yang aman. Ikan hiu dapat bermigrasi ke seluruh bagian lautan. Beberapa spesies hiu juga memiliki sifat penyendiri dan beberapa spesies lainnya malah suka bersosialisasi. Spesies lainnya seperti hiu putih biasanya melakukan serangan dadakan kepada buruannya seperti singa laut. Sedangkan spesies lainnya hanya membuka mulutnya sambil berenang di lautan untuk memakan makhluk-makhluk laut yang kecil.

#### 5. Berkembang biak

Cara berkembang biak hiu bisa dibilang lamban. Mereka baru bisa melakukan reproduksi di umur 12 sampai dengan 15 tahun. Ketika hiu bertelur, hanya satu atau dua dari telur-telurnya yang bisa selamat hingga dewasa. Dua hal itu membuktikan bahwa spesies hiu sulit untuk memperbaiki populasi mereka. Setelah lahir, bayi-bayi hiu akan berenang sendiri untuk mencari makan dan bertahan hidup di lautan yang luas.

## 2.6 Oceanic Whitetip Shark (*Carcharhinus longimanus*)

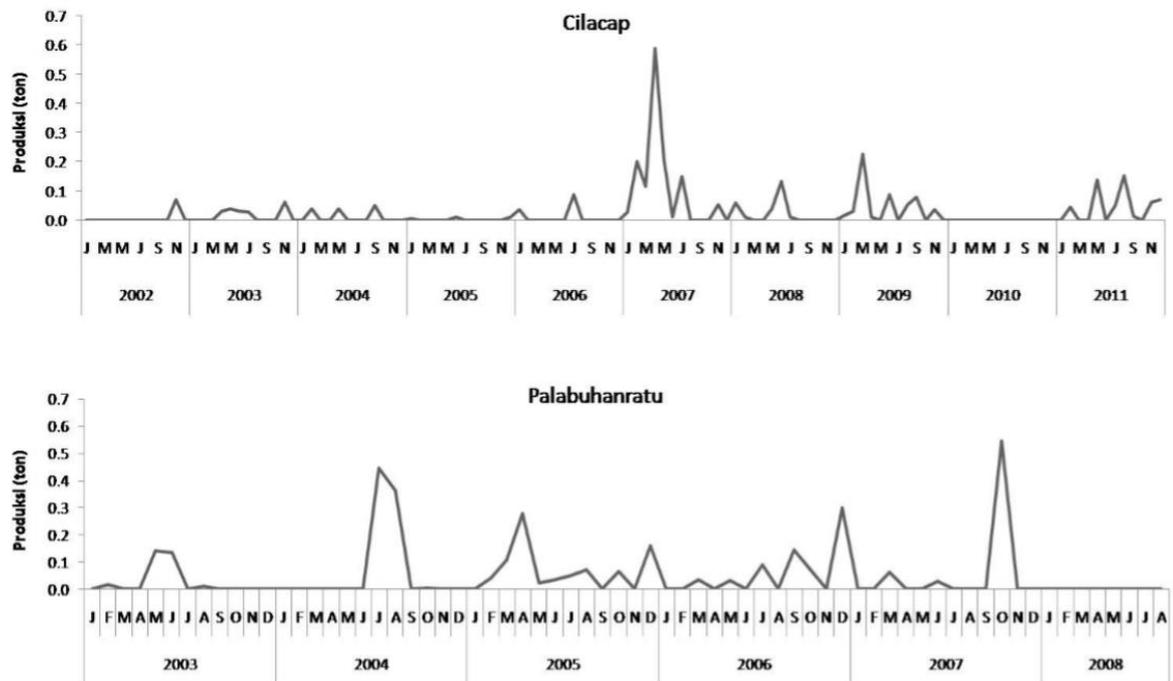


Gambar 2.40 *Carcharhinus longimanus*

(Sumber foto: White et al., 2006)

Oceanic Whitetip Shark atau biasa disebut dengan nama lokalnya hiu koboy merupakan salah satu ikan hiu oseanik. Jenis hiu hanya ditemukan di perairan lepas pantai di bagian luar paparan benua. Hiu koboy dikenalkan oleh peneliti bernama René-Primevère pada tahun 1831 dan diberi nama ilmiahnya *Carcharhinus maou*. Kemudian dilanjutkan kembali oleh peneliti lainnya bernama Cuban Felipe Poey pada tahun 1861 dan diberi nama *Squalus Longimanus*. Hiu koboy dapat dengan mudah dikenali dari ciri khas yang dimiliki bentuk sirip, punggung, dada, dan ekornya yang membulat dan ujung sirip punggung pertamanya yang berwarna putih. Berbeda dengan jenis hiu lainnya yang tertangkap, tercatat penangkapan ini agak jarang sehingga rata-rata tangkapan perbulannya cukup rendah. Secara umum hasil tangkapan rata-rata bulanan jenis koboy di Cilacap cenderung berfluktuasi sejak tahun 2002 hingga 2011, namun puncak jumlah produksi tertinggi terjadi pada tahun 2007. Sementara di daerah

Palabuhan ratu, kenaikan hasil dari tangkapannya hanya terjadi di dalam periode pada tahun 2003 hingga 2004, kemudian menurun secara perlahan-lahan.



Gambar 2.41 Hasil tangkapan bulanan *Carcharhinus longimanus* di Cilacap dan Palabuhanratu

(Sumber: Tinjauan Status Perikanan Hiu dan Upaya Konservasinya di Indonesia, 2013)

Berdasarkan data hasil tangkapan bulanan menurut data yang terlihat bahwa tingginya hasil tangkapan pada tahun 2007 di daerah Cilacap disebabkan oleh relatif tingginya hasil dari tangkapan pada bulan Februari hingga Mei. Hasil tangkapan tertinggi dari jenis ikan hiu ini pada daerah perairan yang berada di selatan Jawa yang tercatat pada tahun 2007 menurut data yang diperoleh jumlah total tangkapan pada bulan April sebesar 0,59 ton di daerah Cilacap dan bulan Oktober di daerah Palabuhan ratu sebesar 0,55 ton.