



### **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 Media Informasi

Menurut Landa (2014) dalam buku *Graphic Design Solution (5 th ed)*, desain informasi adalah suatu area desain yang dibuat khusus untuk menampung informasi atau data yang banyak dan dengan kompleks agar dapat disajikan dengan efektif kepada audiens. Tugas grafik desainer adalah mengubah data yang banyak tersebut menjadi ringkas sehingga mudah diakses oleh pembaca. Desain informasi dapat berupa media digital dan media cetak yang mencakup grafik (*charts*), *pictogram*, simbol, ikon, *sign system*, brosur, *website*, aplikasi, dan poster (hlm. 4).

##### 2.1.1 Video

Menurut Munir (2012) video sejatinya adalah bahasa latin, yaitu *visum / vidi* (penglihatan).

##### 2.1.1.1 Manfaat Video

Menurut Munir (2012) terdapat beberapa poin yang menjelaskan manfaat dari suatu video khususnya dalam multimedia ialah:

- 1) Dapat membantu menjelaskan suatu situasi yang nyata terjadi baik yang diangkat dari suatu fenomena maupun suatu kejadian.
- 2) Memiliki keterkaitan dengan media berupa teks serta gambar. Sehingga dengan adanya video bisa lebih memperkaya suatu keterangan dan penjelasan.
- 3) Video merupakan media yang dapat diputar berulang kali (memiliki sistem *replay*). Sehingga pengguna dapat memutar kembali video atau menghentikan video saat ingin membaca atau memahami isi video lebih mendalam.
- 4) Penggabungan video dengan audio menjadi kombinasi yang baik dan efektif dibandingkan media dengan teks yang banyak.
- 5) Video sangat baik untuk kebutuhan menerangkan suatu materi psikomotor.

- 6) Video menjadi opsi yang baik dalam bantu menerangkan suatu prosedur. Seperti video langkah-langkah atau tutorial (hlm. 355).

### **2.1.2 Motion Graphic**

Menurut Landa (2014) dalam buku *Graphic Design Solution (5<sup>th</sup> ed)*, motion adalah media berbasis layar yang mendukung grafik untuk bergerak dan digabungkan dengan musik. *Motion graphic* dengan alur dan elemen grafis yang baik dapat menyampaikan cerita atau ide. Target audiens akan lebih terarah pada solusi *motion graphic* yang disampaikan dari alur dan komponen visual yang kuat. Selain itu dalam teknik produksi dibutuhkan juga *software* yang mendukung seperti Adobe Photoshop, After Effect, Adobe Illustrator dan untuk teknologi berbasis Apple bisa menggunakan *software* Final Cut Pro. (hlm. 347).

Crook dan Beare (2016) mengatakan bahwa definisi dari *motion graphic* sangatlah sederhana. Pada dasarnya *motion graphic* adalah meliputi pergerakan (*movement*), perputaran (*rotation*) atau mengubah ukuran (*scaling*) dari pada objek dalam bentuk gambar, video dan juga tulisan pada layar. Biasanya *motion graphic* disertai dengan lagu *soundtrack* dalam bentuk musik atau pun suara bicara (*voiceover*) (hlm. 10).

#### **2.1.2.1 Fungsi dan kelebihan Motion Graphic**

*Motion graphic* memiliki tujuan utama yaitu untuk menambahkan makna pada suatu hal atau media. Misalkan untuk menarik perhatian atau pun menghibur. Namun yang paling utama ialah sebagai media pemberi informasi. Sehingga *motion graphic* cenderung kepada mengkomunikasikan informasi melalui visual yang berbicara ketimbang visualisasi yang memunculkan koneksi emosional (hlm. 12).

Menurut Lankow et al. (2016) mengatakan bahwa *motion graphic* menjadi sarana media untuk memaksimal suatu data infografis menjadi lebih menarik. Hal ini dikarenakan ada kemampuan menarik dalam *motion graphic* untuk menarik perhatian seseorang dengan cara yang berbeda dari pada sekedar data-data statis atau tertulis. Pada dasarnya, apa bila disertai *voiceover* (suara

narator), penonton bisa dengan rileks mengikuti informasi tanpa perlu memantau secara intens pada data-data. Dengan adanya musik atau suara pada video, juga akan membangkitkan emosional penonton dalam memahami *voiceover* dan gambar bergerak dengan lebih maksimal. Data dalam *motion graphic* juga bersifat *fixed* (tidak dapat diperbarui) dan pasif dalam berinteraksi dengan penonton (informasi satu arah). Selain itu video tersebut dapat diantarkan ke beberapa *platform* penyedia video seperti Youtube dan Vimeo (hlm. 74).

## **2.2 Elemen dan Prinsip Desain**

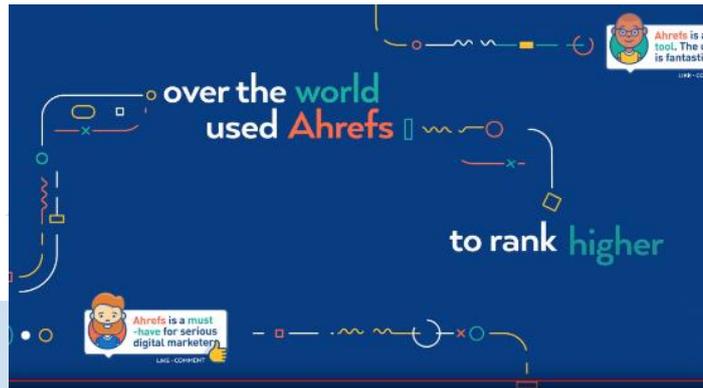
Menurut Landa (2014) dalam buku *Graphic Design Solution (5th ed.)* menjelaskan bahwa setiap desainer grafis adalah orang-orang yang menikmati proses pembuatan gambar serta memiliki dasar pengetahuan mengenai elemen dan prinsip desain. Hal ini harus dipahami untuk membangun visualisasi yang sesuai dengan kaidah desain (hlm.19).

### **2.2.1 Elemen desain**

Elemen desain adalah elemen formal berbentuk dua dimensi yang mencakup garis, bentuk, dan warna (hlm. 19).

#### **2.2.1.1 Garis (Line)**

Titik adalah bagian terkecil dari garis dan dikenal dengan berbentuk lingkaran. Namun pada layar digital, titik dapat terlihat dan ditangkap sebagai pixel dengan bentuk kotak. Sementara garis adalah titik yang diperpanjang atau terlihat seperti titik yang bergerak sehingga menimbulkan garis. Garis lebih dikenal dengan bentuknya yang panjang ketimbang ukurannya yang lebar. Garis dapat berbentuk lurus, melengkung, maupun berbelok sehingga menimbulkan sudut. Dalam desain, garis juga dipergunakan sebagai tanda penunjuk yang dapat mengarahkan mata audiens mencapai suatu lokasi, ruang, tulisan dan visualisasi (hlm. 19).



Gambar 2.1 Garis

Sumber:

[https://www.youtube.com/watch?v=t5wbuS9Wek4&list=PLrJ\\_ZPpC3tpBXoIdiQKAohim1G22j8zn3&index=2](https://www.youtube.com/watch?v=t5wbuS9Wek4&list=PLrJ_ZPpC3tpBXoIdiQKAohim1G22j8zn3&index=2)

### 2.2.1.2 Bentuk (*Shape*)

Secara umum, garis yang saling bertemu pada satu titik dan menyambung tanpa terputus adalah bentuk. Sehingga menimbulkan ruang didalamnya. Bentuk yang *flat* atau datar diartikan sebagai dua dimensi dan hanya diukur berdasarkan tinggi dan panjangnya, misalkan kotak, lingkaran, segitiga dan gabungan antar bentuk (hlm. 20-21).



Gambar 2.2 Bentuk

Sumber: [https://www.youtube.com/watch?v=-bde6aoRHzg&list=PLrJ\\_ZPpC3tpBXoIdiQKAohim1G22j8zn3&index=1](https://www.youtube.com/watch?v=-bde6aoRHzg&list=PLrJ_ZPpC3tpBXoIdiQKAohim1G22j8zn3&index=1)

### 2.2.1.3 Warna (*Color*)

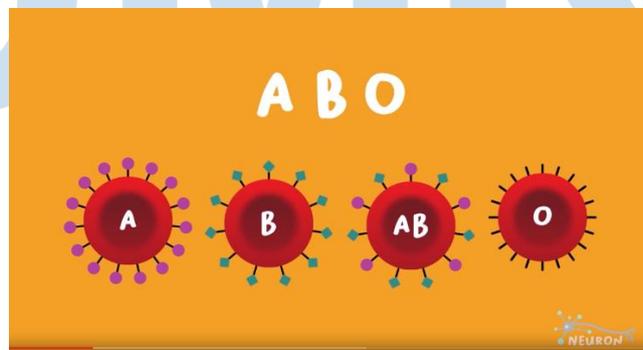
Warna merupakan salah satu elemen yang penting dalam menarik perhatian mata, terutama bila dipadukan dengan elemen desain yang kuat. Elemen pada warna dibagi kembali menjadi tiga kategori, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. Hue adalah nama dari sebuah warna, yakni merah, hijau, biru, dan jingga. Di dalam hue juga dapat membagi warna berdasarkan suhu atau *temperature*. Temperature dibagi menjadi dua, yaitu hangat (*warm*) dan dingin atau (*cold*) (hlm. 23-24).



Gambar 2.3 Visualisasi yang Didominasi oleh Warna Dingin (*cold*)

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=11vA0YViuIk>

Pada contoh gambar 2.3, terlihat aset visual cenderung menggunakan warna-warna dingin (*cold*) seperti biru dan ungu. Kemudian dipadukan dengan *value* yang mengarah pada luminositas, yaitu terang dan gelapnya suatu warna.

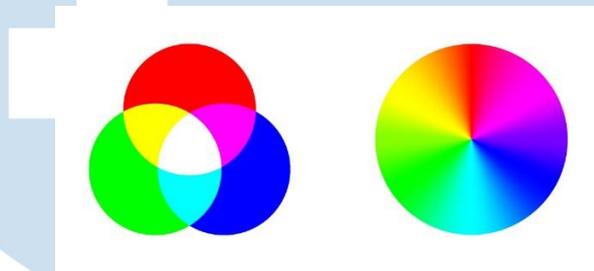


Gambar 2.4 Visualisasi yang Didominasi oleh Warna Hangat (*warm*)

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=fXORV8MDvAA>

Sementara pada gambar 2.4 memiliki aset visual yang didominasi oleh warna hangat (*warm*), yaitu merah dan jingga. Warna merah sudah mengalami percampuran dengan *value* sehingga menimbulkan dua warna yaitu merah yang lebih muda dan merah yang lebih tua.

Warna pada layar (komputer dan ponsel) memiliki jangkauan yang lebih luas dibandingkan warna pada mesin percetakan. Warna pada layar disebut RGB (*Red-Green-Blue*) atau sama dengan *primary colors*. Warna RGB ini seringkali disebut sebagai *additive color* karena bila ketiga warna tersebut disatukan, akan menghasilkan warna putih (hlm. 24).



Gambar 2.5 Warna RGB

Sumber: Shutterstock

Dalam pengaplikasian media, menggunakan warna-warna kontras menjadi lebih menarik dan menciptakan kontras. Sehingga baik tulisan ataupun aset visual dapat dipahami lebih jelas dari segi bentuk dan keterbacaan.



Gambar 2.6 Warna Komplementer

Sumber:

[https://www.youtube.com/watch?v=wroWQCvVkmMU&list=PLrJ\\_ZPpC3tpBXoIdiQKAohim1G22j8zn3&index=3](https://www.youtube.com/watch?v=wroWQCvVkmMU&list=PLrJ_ZPpC3tpBXoIdiQKAohim1G22j8zn3&index=3)

#### 2.2.1.4 *Positive dan Negative Space*

*Positive* dan *Negative space* adalah prinsip dasar visual yang ditimbulkan dari relasi antara bentuk-bentuk. *Positive space* mengacu pada objek atau bentuk visual dan *negative space* (atau bisa juga disebut *white space*) adalah ruang yang tidak terjamah oleh objek. Area kosong ini dapat membantu audiens dalam memahami konten dan alur pesan yang ingin disampaikan. Selain itu dengan adanya area kosong dalam margin, dapat membantu audiens dalam meningkatkan kejelasan tulisan dalam desain (*readability*) dan mendukung visualisasi agar mendapat perhatian (hlm. 21, 66, 143 & 341).



Gambar 2.7 *Positive dan Negative Space*

Sumber:

[https://www.youtube.com/watch?v=vSndrIBTDUw&list=PLrJ\\_ZPpC3tpBXoIdiOKAohim1G22j8zn3&index=4](https://www.youtube.com/watch?v=vSndrIBTDUw&list=PLrJ_ZPpC3tpBXoIdiOKAohim1G22j8zn3&index=4)

Berikut adalah contoh dari penerapan *positive* dan *negative space* dalam sebuah *motion graphic*. *Positive space* adalah objek gunung dan pantai. Sementara *negative space* adalah *background* yang tidak dijamah objek.

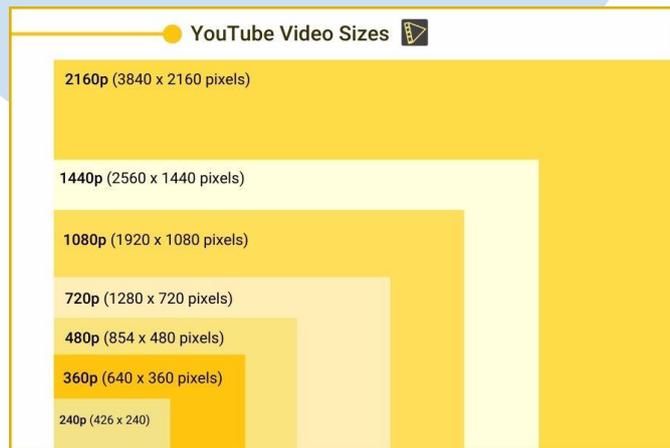
#### 2.2.2 Prinsip Desain

Dalam menyatukan berbagai jenis elemen visual kepada suatu bidang desain, desainer perlu memanfaatkan prinsip dasar pada desain. Hal ini berpengaruh kepada cara menyatukan elemen-elemen desain agar menjadi kesatuan yang saling mendukung penyampaian informasi kepada audiens (hlm. 24).

### 2.2.2.1 Format dan resolusi

Format merupakan perimeter yang menentukan ruang atau bidang yang melingkupi suatu bidang desain grafis (tepi luar atau sisi luar). Contohnya terdapat format dalam bentuk kertas, layar ponsel, layar computer, *billboard*, CD cover, brosur dan sebagainya. (hlm. 29).

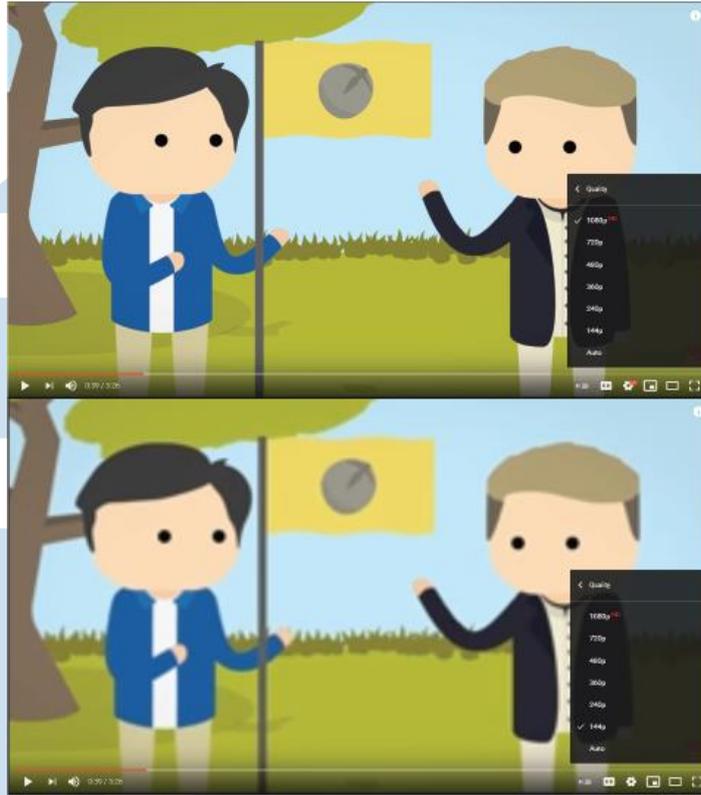
Format berhubungan langsung dengan resolusi terutama bila media yang digunakan berbentuk digital. Crook dan Beare (2016) mengatakan bahwa resolusi berhubungan dengan pixel. Pixel sendiri adalah komponen terkecil dari gambar foto digital dan gambar yang bergerak. Jumlah pixel dalam gambar video dinyatakan sebagai *pixel-line*, seperti *720 pixels* atau *1080 pixels*. *Pixel* ini diukur dalam ukuran inci (*pixel per inch*). Semakin tinggi *pixels* yang diciptakan semakin baik pula resolusi gambar yang diciptakan (hlm.21 dan 50).



Gambar 2.8 Beragam jenis format pixels

Sumber: <https://typito.com/blog/best-video-format-for-youtube/>

Pada gambar 2.8 merupakan contoh perealisasiian resolusi pixel pada video. Pada gambar atas, resolusi yang digunakan adalah 1080p. Semakin tinggi pixel, maka video akan semakin jernih dan jelas. Sementara pada gambar bawah menggunakan 144p sehingga menghasilkan gambar yang buram.

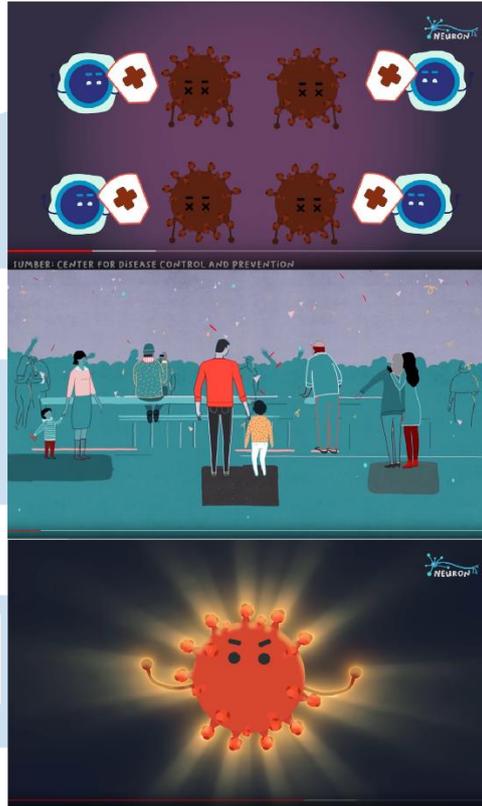


Gambar 2.9 Contoh pemilihan resolusi pixel pada video

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=AEefinmOGEE>

#### 2.2.2.2 Keseimbangan (*Balance*)

*Balance* adalah keseimbangan yang diciptakan dari pembagian berat elemen visual. Ketika suatu desain memiliki keseimbangan yang baik, akan muncul kenyamanan pada pembacanya. Ukuran, bentuk, warna, dan tekstur adalah hal yang mempengaruhi berat suatu elemen visual. Elemen dengan warna gelap akan terlihat lebih berat dibandingkan dengan elemen berwarna terang. Begitu juga dengan elemen dengan tekstur akan terlihat lebih berat dibandingkan dengan elemen polos tanpa tekstur. Keseimbangan itu dapat dilihat dari cara penempatan elemen tersebut. Bila elemen berat ditempatkan pada satu area yang sama, maka akan muncul ketidakseimbangan. Keseimbangan kemudian dibagi kembali menjadi tiga kategori, yaitu simetris (*symmetric*), asimetris (*asymmetric*), dan radial (hlm. 30-33).



Gambar 2.10 Keseimbangan Simetris, Asimetris, dan Radial

Sumber: [https://www.youtube.com/watch?v=-bde6aoRHZg&list=PLrJ\\_ZPpC3tpBXoIdiQKAohim1G22j8zn3&index=1](https://www.youtube.com/watch?v=-bde6aoRHZg&list=PLrJ_ZPpC3tpBXoIdiQKAohim1G22j8zn3&index=1) dan <https://www.youtube.com/watch?v=ni4Huz0BIZA&t=260s>

Berikut adalah contoh keseimbangan dalam beberapa video *motion graphic*. Keseimbangan tidak seluruhnya memiliki visual yang sama pada bagian kanan dan kirinya, maupun atas dan bawahnya. Namun dengan melihat suatu visual, dapat dirasakan bahwa berat dan komposisi gambar terlihat sejajar dan seimbang.

### 2.2.2.3 Visual Hirarki (*Visual Hierarchy*)

Untuk membantu mengarahkan informasi kepada pembaca, visual hirarki sangat dibutuhkan. Terutama dalam mengatur penempatan elemen visual (bagian yang paling penting, bagian yang ingin lebih ditekankan, elemen yang ingin lebih didominankan, dan elemen apa yang ingin menjadi pendukung saja). Desainer yang paham, biasanya akan menentukan elemen visual apa

yang akan dilihat pertama kali, kedua kali, ketiga kali, dan seterusnya (hlm. 33).



Gambar 2.11 Visual Hirarki

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=aPx9r4OsrzM>

Pada gambar 2.11, visual hirarki yang diciptakan adalah berdasarkan skala dan kontras warna. Kata 'Car' menjadi titik perhatian pertama atau tekanan karena memiliki ukuran tulisan yang besar dengan warna hitam yang kontras dari warna latar yang berwarna biru cerah. Kemudian pandangan kedua disusul dengan visual mobil yang jelas menggambarkan kata 'car' dan yang selanjutnya baru lingkungan sekitar seperti pohon dan rumput.

#### 2.2.2.4 Tekanan (*Emphasis*)

Tekanan pada elemen visual diciptakan untuk memberikan arahan informasi dari bagian terpenting hingga bagian pendukung saja. *Emphasis* dapat diciptakan dari beberapa cara, yaitu berdasarkan berat (*isolation*), penempatan (*placement*), skala (*scale*), kontras (*contrast*), arah (*direction* dan *pointers*), dan struktur (*diagrammatic structures*) dari elemen visual. Dengan menerapkan cara tersebut, inti dari informasi yang ingin disampaikan akan lebih cepat mendapat perhatian dari pembaca (hlm. 34).



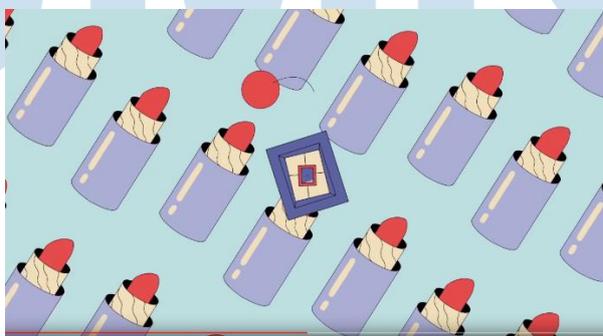
Gambar 2.12 Tekanan

Sumber: [https://www.youtube.com/watch?v=-bde6aoRHgz&list=PLrJ\\_ZPpC3tpBXoIdiQKAohim1G22j8zn3&index=1&t=13s](https://www.youtube.com/watch?v=-bde6aoRHgz&list=PLrJ_ZPpC3tpBXoIdiQKAohim1G22j8zn3&index=1&t=13s)

Pada gambar 2.12 tekanan terlihat dari satu-satunya aset visual yang memiliki warna mencolok yaitu orang yang sedang terjatuh. Sementara bagian latarnya gedung-gedung dengan warna monokrom. Ini adalah contoh dari tekanan kontras pada warna dan bentuk.

#### 2.2.2.5 Irama (*Rhythm*)

Dalam desain grafis, konsistensi dalam pengulangan elemen disebut sebagai irama. Sama seperti pada musik, irama dalam desain juga mengalami pengulangan dan dapat menciptakan kestabilan. Faktor yang dapat mendukung terciptanya irama adalah warna, tekstur, hubungan bentuk, tekanan, dan keseimbangan. Dengan pengulangan elemen secara terus menerus akan memunculkan bentuk pola (*pattern*) (hlm. 35-26).

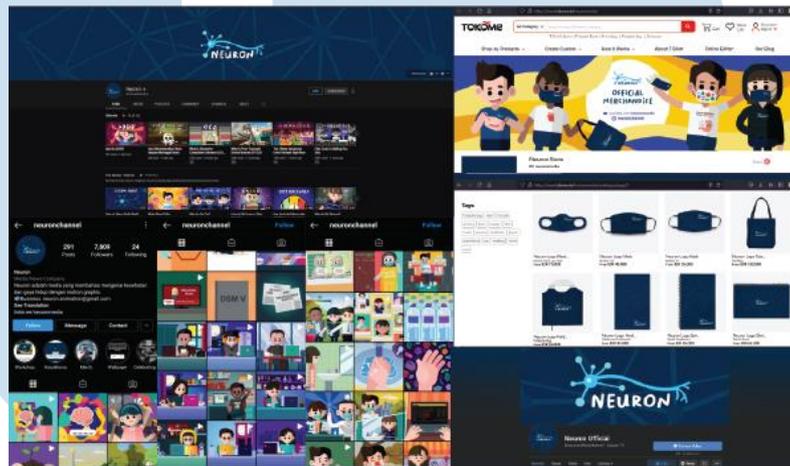


Gambar 2.13 Irama

Sumber: [https://www.youtube.com/watch?v=-bde6aoRHgz&list=PLrJ\\_ZPpC3tpBXoIdiQKAohim1G22j8zn3&index=1](https://www.youtube.com/watch?v=-bde6aoRHgz&list=PLrJ_ZPpC3tpBXoIdiQKAohim1G22j8zn3&index=1)

### 2.2.2.6 Kesatuan (*Unity*)

Unity dalam dunia desain grafis adalah cara seorang desainer menyatukan berbagai elemen visual menjadi keseluruhan yang menjadi lebih besar sehingga terlihat seolah-olah mereka saling terkait. Oleh karena itu perlunya ada keselarasan sehingga tidak menimbulkan perpisahan elemen satu dengan yang lainnya (hlm. 36).



Gambar 2.14 Kesatuan media edukasi Neuron

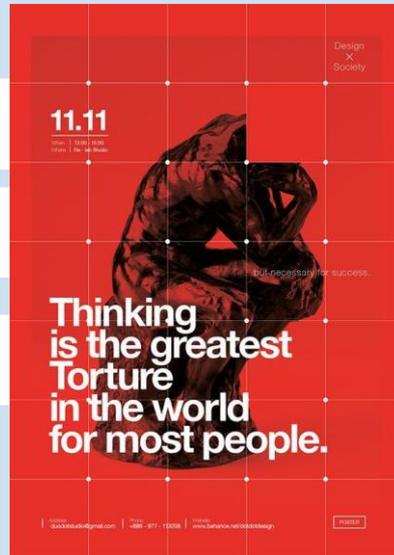
Sumber: Youtube.com/Neuron, Instagram.com/Neuronchannel, Facebook.com/Neuronofficialchannel, dan Tokome.id/Neuronmedia

Gambar 2.14 merupakan contoh kesatuan dari *channel* Youtube Neuron dalam berbagai media, seperti Instagram, facebook, toko *merchandise*, dan beberapa *merchandise* yang dijual. Cover dan profil pada seluruh lapak menggunakan logo utama dan warna yang mendominasi adalah biru tua sebagai warna identitas *brand*.

### 2.2.2.8 *Grid* Modular

*Grid* Modular merupakan model grid dengan struktur pembagian yang mudah untuk mengatur aset-aset visual yang berukuran kecil. Dengan pembagian yang kecil ini, kolom dapat dikombain dengan kolom yang lain untuk pemakaian aset yang lebih besar. Jenis *grid* modular juga biasa ditemukan di banyak media seperti percetakan kertas, *pixel* pada foto digital dan lainnya. Keunggulan dari *grid* modular ini ialah dapat menghasilkan

kesatuan elemen yang berkesinambungan, konten atau aset pada tiap kolom dapat dengan diubah dan diganti, dan kolom dapat diganti dan diubah untuk menciptakan zona yang berbeda namun tetap terkesan menyatu (hlm. 173).



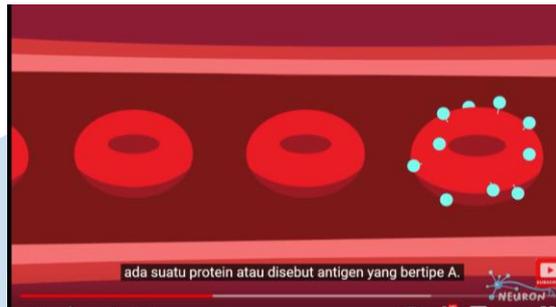
Gambar 2.15 Poster dengan *Grid* Modular

Sumber: <https://ultrajumpinthings.tumblr.com/image/610935069529489408>

Pada poster tersebut terlihat jelas bahwa *grid* yang digunakan adalah Modular karena dari segi peletakan tulisan dan gambar disesuaikan dengan garis pembagi kolom dan baris yang sudah di tentukan. Penulis akan menggunakan *grid* Modular ini dalam perancangan media sekunder atau media yang tidak bergerak. Tujuannya untuk mempermudah peletakan aset visual agar terlihat rapi sesuai dengan kolom yang sudah ditentukan.

#### 2.2.2.9 Kontras (*Contrast*)

Kontras merupakan salah satu elemen penting dalam elemen visual. Pasalnya tanpa kontras, elemen visual dalam bentuk gambar atau teks akan terkesan monoton. Memberikan kontras memberikan pengaruh karena membantu membuat perbedaan, pembagian visual, elemen yang paling penting diantara elemen lain, dan membantu menentukan hirarki dari informasi yang ada (hlm. 351).



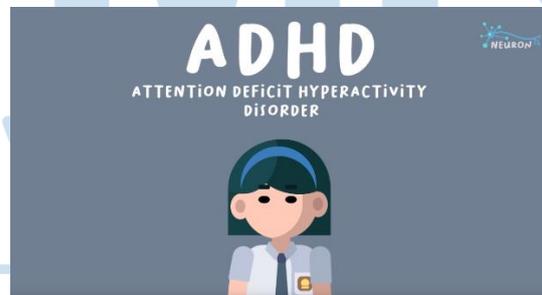
Gambar 2.16 Kontras pada Elemen Visual

Sumber: <https://youtu.be/fXORV8MDvAA>

Pada contoh berikut nampak elemen visual sel darah merah. Keseluruhan elemen visual memiliki warna merah dengan bentuk dasar yang sama sehingga terlihat sama. Namun muncul sel darah dengan tambahan titik putih yang menarik perhatian dan harus menjadi perhatian audiens karena merupakan inti pesan yang ingin disampaikan. Sehingga dengan memberikan perbedaan bentuk sedikit, sudah membuat kontras pada suatu *frame* dan menarik perhatian audiens.

#### 2.2.2.10 Alignment

*Alignment* adalah tata letak pada suatu tulisan atau kata. Tata letak ini memiliki beberapa opsi, yaitu rata kanan, rata kiri, rata tengah, *justified* (rata kanan dan kiri), tulisan yang mengelilingi gambar, dan asimetrikal. Tulisan dengan rata kiri dan *justified* merupakan *alignment* yang paling mudah dibaca (*readable*). Dengan adanya alignment pada desain, membantu untuk menetapkan alur dan kesatuan visual (hlm. 57, 62,158)



Gambar 2.17 Alignment Rata Tengah pada Motion Graphic

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=GeJ0-Fk3c-k>

## 2.2.3 Elemen desain pada *Motion Graphic*

### 2.2.3.1 Visual Aset

Dalam membuat sekuens *motion graphic*, terdapat objek gambar yang akan ditaruh, dimanipulasi, dan dilakukan perubahan posisi dalam waktu dan ruang. Gambar yang akan digunakan harus bisa membawa komunikasi untuk kemudian ditata. Bentuk visual itu juga diukur dari ukuran dan nilainya, serta berkontribusi dalam komposisi *motion graphic* secara keseluruhan (hlm. 52).

#### 1) Vektor

Tipe gambar yang menggunakan bentuk geometri untuk mendeskripsikan bentuk, warna, dan posisi dari beberapa objek. Dalam pembuatan gambar vektor banyak menggunakan aplikasi Adobe Illustrator (hlm. 186).

Hattersley et al. (2012) dalam buku *The Artist's Guide To Illustration: The Ultimate Tutorial Colletion*, vektor merupakan alat dalam menciptakan suatu karya ilustrasi layaknya cat air (*watercolours*), krayon, dan menggunakan kaleng semprot (*spray cans*). Dalam pembuatan karakter, kemampuan merender bentuk figur memiliki kesan yang sangat menarik (*attractive*) (hlm. 105).

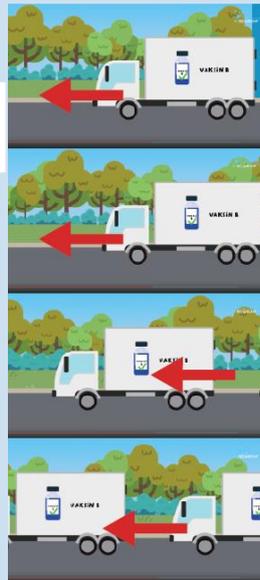


Gambar 2.18 Gaya Visual Vektor

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=GeJ0-Fk3c-k>

### 2.2.3.2 Animatik (*Motion*)

Animatik adalah pergerakan pada aset yang juga digambarkan pada *storyboard*. Gerakan tersebut kemudian akan direalisasikan secara digital di dalam komputer (*software*) dengan menaruh titik pada *timeline*. Dengan begitu aset dapat bergerak sesuai arahnya (hlm. 186 dan 175).



Gambar 2.19 Animatik pada Objek

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=FVMEenmlZ9z0&t=153s>

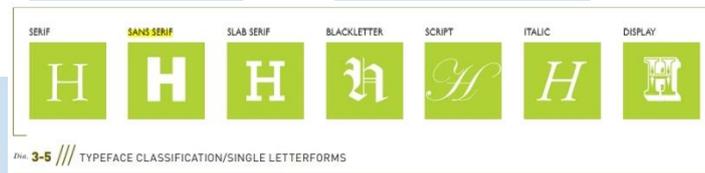
### 2.2.3.3 Suara (*Sound*)

Dalam *motion graphic*, suara dapat berbentuk pidato (*speech*), musik maupun efek suara (*sound effect*). Efek suara kebanyakan diambil dari suara asli di dunia nyata yang direkam dan disintesis pada program di computer. Sound juga dapat digunakan untuk memberikan ekspresi visual (hlm. 134 dan 171).

### 2.2.3.4 *Typeface*

Dalam mengerjakan *motion graphic*, tidak luput juga bahwa akan bekerja dengan kata-kata dan pesan yang ditampilkan secara tertulis. Dengan menempatkan tipe huruf pada ruang yang tersedia maka akan memudahkan desainer untuk mempertimbangkan tipe huruf (*typeface*) apa yang tepat (hlm.70).

Dalam Landa (2014) *Graphic Design Solution (5<sup>th</sup> Ed.)*, untuk menentukan jenis tulisan dalam proyek, perlu ditentukan dengan jelas target audiens yang dituju, konsep desain, pesan, peralatan untuk berkomunikasi, dan konteks (hlm. 51).



Gambar 2.20 Jenis-jenis *Typeface*  
Sumber: Landa (2014)

### 1) Sans Serif

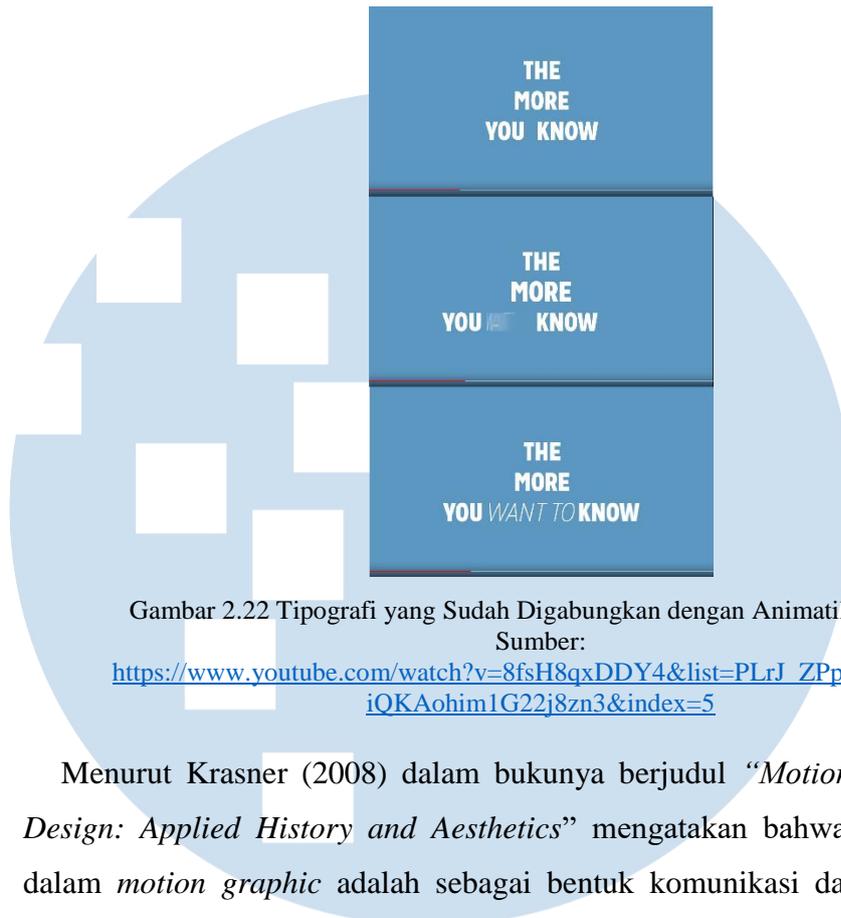
Menurut Landa (2014), sans serif adalah tipe huruf yang tidak memiliki serif dan sudah diperkenalkan pada awal abad ke-19. Contoh umum dari tipe huruf jenis sans serif adalah Helvetica, Univers dan Futura (hlm. 47).

Serif sendiri adalah pukulan kecil yang menonjol (*small stroke*) yang ditambahkan pada bagian atas atau bawah pada bagian ujung pukulan atau garis utama (*main stroke*) (hlm. 46). Penulis memilih tipe huruf jenis Sans serif karena lebih menonjolkan fleksibilitas, kegembiraan (*fun / joy*), dan ringan dibandingkan huruf jenis Serif yang cenderung kaku.

Garamond	Baskerville	Bodoni	Clarendon	Helvetica
Old Style	Transitional	Modern	Slab Serif/ Egyptian	Sans Serif
Little contrast	Greater contrast	Strong Contrast	Little contrast	Little contrast
Heavy bracketed serifs	Less heavily bracketed serifs	Abrupt serifs	Thick serifs	No serifs
Oblique stress and axis	Almost vertical axis	Vertical axis	Vertical axis	Very little stress
		Hairline thins	Large x-height	Large x-height

Di. 3-7 /// COMPARISON OF LETTERFORMS IN VARIOUS TYPEFACES

Gambar 2.21 Huruf dan Sifatnya  
Sumber: Landa (2014)



Gambar 2.22 Tipografi yang Sudah Digabungkan dengan Animatik (*motion*)  
Sumber:

[https://www.youtube.com/watch?v=8fsH8qxDDY4&list=PLrJ\\_ZPpC3tpBXoIdiQKAohim1G22j8zn3&index=5](https://www.youtube.com/watch?v=8fsH8qxDDY4&list=PLrJ_ZPpC3tpBXoIdiQKAohim1G22j8zn3&index=5)

Menurut Krasner (2008) dalam bukunya berjudul “*Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*” mengatakan bahwa tipografi dalam *motion graphic* adalah sebagai bentuk komunikasi dan sebagai elemen yang menambah dorongan energi pada suatu komposisi. Selain itu juga sebagai bentuk ekspresi pada pesan yang akan disampaikan (hlm.195-199).

### 2.3 Parasit *Toxoplasma gondii*

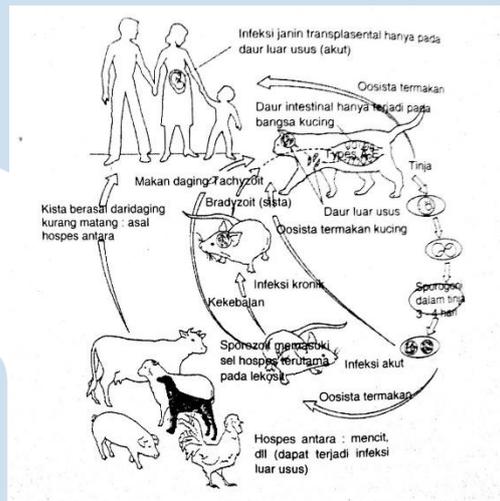
Menurut dr. Willy (2018) menjelaskan bahwa Toksoplamosis merupakan infeksi yang disebabkan oleh parasit protozoa atau organisme kecil yang disebut *Toxoplasma gondii*. Penyakit ini juga merupakan penyakit zoonosis yaitu dapat disebarkan dari hewan ke manusia maupun sebaliknya. *Toxoplasma gondii* ini cenderung lebih sering ditemukan pada kotoran kucing ataupun makanan dengan kondisi daging yang belum sepenuhnya matang. Endoparasit ini akan lebih serius bila terkena pada seseorang yang berimun rendah atau wanita hamil.

#### 2.3.1 Penyebab Penyebaran *Toxoplasma gondii*

Menurut dr. Willy (2018) dan Subroto (2006), makhluk hidup, baik hewan maupun manusia, dapat terjangkit *Toxoplasma gondii* salah satunya

dikarenakan mengkonsumsi daging mentah. Meski dapat menyerang hewan-hewan berdarah panas, satu-satunya hewan yang menjadi tempat bertelur endoparasit ini hanyalah usus kucing. Oleh karena itu, *Toxoplasma gondii* bisa keluar bersama kotoran kucing tersebut ( hlm. 121-124).

Ellora (2018) mengatakan bahwa ketika seekor kucing terinfeksi oleh *Toxoplasma gondii*, maka parasit tersebut akan berkembang baik secara seksual dan aseksual pada alat pencernaan atau usus kucing (*host* definitif). Lalu ketika kucing tersebut mengeluarkan kotorannya dengan kondisi parasit yang masih berbentuk telur atau ookista, semakin mudah *Toxoplasma gondii* menginfeksi makhluk hidup disekitarnya termasuk tumbuhan, bangsa mamalia, aves dan manusia. Bangsa mamalia tersebut yang dapat berpotensi besar karena merupakan juga hewan ternak untuk dikonsumsi dagingnya.



Gambar 2.23 Daur Hidup *Toxoplasma gondii* pada Mahkluk Hidup

Sumber: Subroto (2006)

### 2.3.2 Dampak *Toxoplasma gondii* pada Ibu Hamil

Rahmawati (2019) menjelaskan parasit *Toxoplasma gondii* yang menginfeksi Ibu hamil pada tahap awal masa kehamilan (trimester pertama) lebih memiliki resiko yang lebih besar kepada janin atau bayi. Hal ini juga berlaku bila ibu terinfeksi *Toxoplasma gondii* pada tiga bulan sebelum pembuahan terjadi. *Toxoplasma gondii* yang masuk kedalam tubuh ibu hamil

akan disalurkan melalui plasenta menuju tempat berkembangnya janin. Dengan infeksi diawal kehamilan, resiko besar ini dapat menyebabkan keguguran bagi sang bayi. Sementara jika infeksi ini terjadi pada tahap akhir kehamilan (trimester ketiga), kemungkinan resikonya sedikit lebih menurun dikarenakan organ-organ penting pada bayi sudah lebih terbentuk.

Andriyani dan Megasari (2015) menjelaskan bahwa bila bayi yang sudah terlanjur terinfeksi *Toxoplasma gondii* namun lahir dengan kondisi yang terlihat sehat, bisa memungkinkan muncul gejala Toksoplasma di bulan atau tahun berikutnya. Infeksi *Toxoplasma gondii* yang menyerang bayi berkemungkinan menyebabkan Hidrosefalus, gangguan pada mata (penglihatan), gangguan pada telinga (pendengaran), dan daya psikomotorik dan intelektual yang menurun. Menurut wawancara bersama dokter spesialis kandungan pada tahun 2021, dr. Maria Ratna Sp. OG, mengatakan bahwa selain dampak Hidrosefalus pada bayi, terdapat juga dampak Mikrosefalus, atau kondisi ukuran kepala yang lebih kecil dari ukuran normal.

### **2.3.3 Pencegahan *Toxoplasma gondii* pada Ibu Hamil**

Menurut dr. Willy (2018), pencegahan Endoparasit *Toxoplasma gondii* dapat dilakukan dari beberapa hal:

- 1) Menggunakan sarung tangan saat berkebun, terutama ketika harus memegang tanah. Hal ini dikarenakan tanah, tumbuhan, dan rerumputan berpotensi terpapar ookista *Toxoplasma gondii* yang berasal dari kotoran kucing.
- 2) Sebaiknya menghindari mengkonsumsi daging mentang atau daging yang belum seutuhnya matang. Daging tersebut merupakan daging mamalia seperti kambing, sapi, domba, kelinci, anjing dan lainnya. Selain itu *Toxoplasma gondii* juga menginfeksi bangsa aves seperti burung Dara dan ayam. Sehingga dalam mengkonsumsi, hindari daging yang belum sepenuhnya matang untuk mematikan organisme yang masih hidup pada daging tersebut.

- 3) Mencuci dengan bersih sayuran dan buah-buahan sebelum dikonsumsi terutama bila akan dikonsumsi secara mentah karena dapat berpotensi terpapar *Toxoplasma gondii*.
- 4) Mencuci tangan baik sebelum dan sesudah mengonsumsi makanan.
- 5) Setelah memasak makanan dengan menggunakan daging mentah, cuci seluruh perabotan masak hingga bersih.
- 6) Hindari meminum susu non pasteurisasi/susu murni yang langsung dari perahan kambing dan sapi. Susu harus terlebih dahulu melalui tahap pemanasan.
- 7) Menurut dokter hewan Iqlal Fauzan yang penulis wawancarai pada tahun 2021, bagi perempuan yang sedang hamil dan memelihara kucing, sebaiknya hindari untuk tidak mencium kucing terutama pada area mulut.
- 8) Selain itu hal yang perlu dilakukan bila memelihara kucing di rumah adalah untuk selalu menggunakan sarung tangan ketika membersihkan kotoran pada bak pasir dan memberikan makanan khusus kucing/ tidak memberikan daging mentah atau setengah matang.
- 9) Menurut wawancara dengan dokter kandungan, dr. Maria, beliau juga mengatakan dengan pola hidup yang baik maka daya tahan tubuh semakin kuat untuk menangkal sakit penyakit. Pola hidup termasuk makan 4 sehat 5 sempurna, berolah raga, dan pola tidur yang cukup.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A