

1. LATAR BELAKANG

Salah satu contoh buku cerita bergambar digital adalah *audiobook*. Perpaduan antara tulisan, ilustrasi, suara, dan juga animasi, menciptakan pengalaman yang berbeda dibanding hanya membaca buku yang berisi tulisan saja. Tiap-tiap bagian seperti tulisan dan gambar menurut Nodelman (dalam Nugent & Frederico, 2013) memberikan aspek berbeda dalam menceritakan narasi sehingga dapat memperdalam pemahaman terhadap konteks yang sedang diceritakan. Selain itu, *audiobook* juga memberikan manfaat yang positif untuk anak-anak, salah satunya adalah meningkatkan kemampuan membaca, memahami dan menguraikan dari narasi yang diceritakan (Best, 2020). Pada proyek yang dikerjakan penulis, "*The Hungry Kitty*" merupakan salah satu bentuk digital buku cerita anak yang merupakan *audiobook*. *Motion graphic* dalam proyek ini tidak hanya mendukung narasi yang diceritakan menjadi lebih menarik, tapi juga akan memberikan pengalaman lebih kepada anak-anak yang membacanya. *Motion graphic* juga berperan memberikan kesan dunia yang ada di dalam cerita tersebut hidup, sehingga anak-anak yang membaca akan lebih mengerti dan memahami narasi yang diceritakan (Nugent & Frederico, 2013).

Dalam penelitian ini rumusan masalah yang dipakai yakni: bagaimana merancang pergerakan tokoh Kitty yang adalah kucing dalam *motion graphic* untuk *audiobook* "*The Hungry Kitty*"? Bagaimana perilaku dan sinyal visual kucing yang dapat ditangkap dalam pergerakan tokoh Kitty? Bagaimana prinsip animasi *Secondary Action*, *Overlapping Action*, dan *Follow Through* diterapkan pada pergerakan tokoh Kitty?

Selanjutnya, untuk pembatasan masalah pada penelitian ini yakni: perancangan *cycle animation* untuk gerakan Kitty berjalan dan melihat makanan. Keduanya merupakan gerakan kunci karena memiliki *screen time* yang cukup banyak. Gerakan Kitty berjalan, terdapat pada *scene* 3, 8, 14, dan 24. Sedangkan gerakan melihat makanan terdapat pada *scene* judul, *scene* 6, 13, 18, dan 23. Penggunaan prinsip animasi *Secondary Action*, *Overlapping Action*, dan *Follow Through* pada pergerakan Kitty juga akan dibahas dalam penelitian ini.