

2. STUDI LITERATUR

2.1 Pengertian Motion graphic

Motion graphic menurut Paldy (2007, dalam Pasternack, 2018) adalah memberi hidup pada kata dan gambar tak bergerak, menguraikannya dengan suatu pesan yang ditujukan kepada penonton. Sesuai dengan pernyataan Crook & Beare (2016) *motion graphic* memiliki tujuan untuk komunikasi sehingga dapat menjadi suatu instrumen dalam mengkomunikasikan sesuatu.

2.2 Prinsip Animasi *Secondary Action*, *Overlapping Action* & *Follow Through*

Dari kedua belas prinsip animasi yang dikemukakan oleh Ollie Johnston dan Frank Thomas, pada penelitian ini *Secondary Action*, *Overlapping Action*, dan *Follow Through* akan dibahas lebih lanjut. *Secondary Action* adalah gerakan yang dapat berdiri sendiri sebagai satu set gerakan tersendiri dan digunakan untuk mendukung poin cerita dari gerakan utama, sehingga memberikan personalitas pada tokoh (Brooks, 2017; Maestri, 2006). *Overlapping Action* adalah ketika gerakan-gerakan pada satu badan yang sama terjadi pada kecepatan yang berbeda. *Follow Through* adalah ketika sesuatu masih lanjut bergerak setelah badan berhenti. *Overlapping Action* dan *Follow Through* didasarkan Hukum Newton I tentang gerak, dimana saat benda yang sejak awal dalam keadaan bergerak akan cenderung tetap bergerak (*momentum*), dan benda yang awalnya diam akan cenderung tetap diam (*inertia*). Prinsip ini menekankan bahwa tidak semua hal bergerak pada waktu dan kecepatan yang sama. Pergerakan terjadi karena beberapa bagian terhubung saling mempengaruhi (Brooks, 2017).

2.4 Pengertian Buku Cerita Bergambar Anak, Repetisi Dalam Struktur Cerita Anak, serta Penggunaan *Motion Graphic* dalam Buku Cerita Anak

Buku cerita bergambar terdapat ilustrasi dan teks yang penting dalam cerita, sehingga mengembangkan kemampuan literasi visual pada anak dengan mengeksplor, merefleksikan, mengkritisi gambar visual tersebut (Galda & Short, 1999). Menurut Gannon (2018), repetisi pada literatur anak, membantu

menjelaskan struktur naratif dan mengingat apa yang telah dibaca serta menjadi sarana paling kuat untuk proses pemaknaan dalam cerita. Istilah *repetitive-shift* (Loewenstein & Heath, 2009) yakni pada babak akhir keluar dari pola agar lebih menarik. Takacs dan Bus (2016) menjelaskan bahwa *motion* dalam buku cerita anak dapat membimbing perhatian anak-anak pada detail ilustrasi dengan demikian membantu proses integrasi antara gambar dan narasi.

2.5 Locomotion pada Kucing saat Berjalan

Kucing bergerak dengan pergerakan digitra (Granatosky, 2020), yakni berjalan menggunakan jari kakinya dan tumit tidak menyentuh tanah. Dalam gaya jalan *quadrupedal* kucing menggunakan gaya jalan simetris (Granatosky, 2020). Gaya jalan yang simetris, contohnya pada saat berjalan, ketika langkah kaki antara kaki depan dan belakang memiliki jarak waktu yang sama. Kemudian gaya jalan simetris dibagi menjadi beberapa urutan gaya jalan dan pola pemasangan tungkai kaki, yakni gaya jalan *lateral-sequence*, *diagonal sequence*, *lateral-couplet*, dan *diagonal-couplet* (Granatosky, 2020). Kucing menggunakan gaya jalan *lateral-sequence diagonal-couplet* atau gaya jalan *lateral sequence lateral couplet* (Granatosky, 2020). Gaya jalan *lateral-sequence* adalah langkah kaki belakang diikuti oleh langkah kaki depan di sisi yang sama. *Lateral couplet* adalah kaki depan dan kaki belakang pada sisi yang sama bergerak bersama. *Diagonal couplet* adalah ketika kaki depan dan kaki belakang yang memiliki sisi bersebrangan bergerak bersama

2.6 Perilaku Kucing (*Distance-reducing*)

Sinyal visual kucing yang digunakan untuk berkomunikasi yakni postur tubuh, mulai dari ekor, telinga, posisi kepala, dan juga keinginan untuk melakukan kontak mata (AAFP, 2004). Perilaku *distance-reducing* merupakan perilaku kucing yang menunjukkan gestur ramah, dan tidak menunjukkan keagresifan. Dapat terlihat dari ekornya yang naik dan tegak, kupingnya menghadap ke depan. Selain itu kucing tidak takut untuk mendekat, melakukan kontak fisik, atau kontak mata (Atkinson, 2018; *Body posture*, n.d.).