

2. STUDI LITERATUR

2.1. Pengertian Promosi dan *Motion Graphic*

Menurut Kotler & Amstrong (2012), kegiatan promosi merupakan sebuah kegiatan untuk membuat masyarakat tertarik dengan produk maupun jasa yang ditawarkan suatu perusahaan melalui iklan (hlm. 62). Promosi bisa dikatakan merupakan unsur yang sangat penting, karena promosi adalah salah satu faktor penentu keberhasilan dalam penjualan produk (Tjiptono, 2008). Menurut Puspitarini dan Nuraeni (dalam Rangkuti, 2009, hlm. 49) tujuan dari promosi sendiri adalah untuk membuat masyarakat tahu tentang apa yang ingin disampaikan oleh perusahaan, baik dari manfaat maupun produk. Berbagai elemen *visual* seperti film, video, dan ilustrasi yang di gabung menjadi satu kesatuan dinamakan sebagai *motion graphic* (Sukarno, 2014). Tujuan adanya *motion graphic* adalah untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada penonton melalui televisi atau film (Gallagher dan Paldy, 2007, hlm. 3). Untuk dapat menyampaikan informasi dengan tepat kepada penonton, maka unsur yang perlu diperhatikan dalam *motion graphic* adalah sebuah pergerakan (Brandão, 2015).

2.2. Prinsip Dasar Animasi

Menurut Thomas & Ellie (1981), ada 12 prinsip dasar animasi yang harus dikuasai oleh animator. Prinsipnya adalah *squash and stretch*, *anticipation*, *staging*, *straight ahead and pose to pose*, *follow through and overlapping action*, *slow in & out*, *arcs*, *secondary action*, *timing*, *exaggeration*, *solid drawing*, dan *appeal* (hlm. 47). Namun dari ke-12 prinsip tersebut, penulis hanya akan menjelaskan empat prinsip animasi yang penulis gunakan pada proyek ini, yaitu *squash and stretch*, *timing*, *staging*, dan *slow in and out*.

1. *Squash and stretch*

Sebuah prinsip penting yang membuat setiap objek yang bergerak terlihat *natural* dengan memberikan efek lentur saat bergerak. Hal itu juga berguna untuk menekankan sebuah gerakan tertentu agar terlihat lebih jelas. Prinsip ini bisa diaplikasikan ke dalam semua objek baik objek hidup atau mati. Namun tingkat kelenturan pada objek mati seperti piring, meja atau kursi bisa lebih disesuaikan agar tidak menghilangkan kesan kaku pada objek tersebut.

2. *Timing*

Timing merupakan jumlah *frame* yang ada pada setiap gerakan. Jika jumlah *frame* lebih sedikit maka gerakan akan menjadi cepat, namun jika *frame* lebih banyak maka gerakan akan menjadi lambat. Prinsip ini juga bisa digunakan untuk menunjukkan berat dan ukuran sebuah objek.

3. *Staging*

Yang paling penting dalam *staging* adalah sebuah makna dari sebuah *shot*. Dalam sebuah adegan harus ada satu *action* yang paling terlihat jelas. Setiap elemen dalam satu adegan harus disusun sedemikian rupa agar bisa menciptakan suatu komposisi yang menarik dan makna yang jelas.

4. *Slow in and out*

Sebuah jeda yang ada pada setiap *frame* dimana itu untuk menentukan kehalusan sebuah gerakan. Dengan memberikan beberapa *frame* tambahan pada jarak antara A dan B, maka gerakan akan terlihat lebih *natural* dan lebih halus. Ini yang dinamakan dengan percepatan dan perlambatan.

2.3. Elemen Desain Grafis

Menurut Robin Landa (2013), elemen desain grafis terdiri dari empat bagian, yaitu garis, bentuk, warna dan tekstur (hlm. 19).

1. Garis



Gambar 2.1. Contoh gambar garis

(Sumber : *Graphic Design Solution*, 2013)

Bagian paling kecil dari sebuah garis adalah titik. Garis tersusun dari banyak titik yang berbaris memanjang. Garis juga memiliki berbagai fungsi dasar seperti untuk membuat gambar dan pola, menentukan bentuk, mengatur komposisi, serta menciptakan garis bantu. Selain itu, garis juga berfungsi untuk memandu mata penonton untuk melihat ke arah yang diinginkan.

2. Bentuk



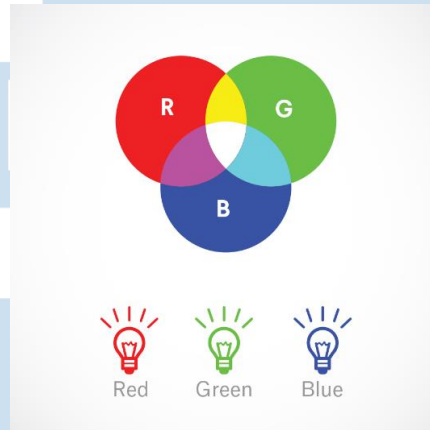
Gambar 2.2. Contoh bentuk geometri dan organik

(Sumber : <https://thevirtualinstructor.com/Shape.html>)

Bentuk merupakan sebuah garis yang disusun menjadi sebuah jalur tertutup. Pada dasarnya sebuah bentuk memiliki ukuran panjang dan lebar, dimana artinya bentuk adalah dua dimensi. Bentuk juga memiliki jenis seperti bentuk organik dan bentuk geometri. Bentuk geometri merupakan bentuk yang terdiri dari sudut tajam, terukur dan tajam. Sedangkan bentuk organik terdiri dari garis yang lengkung dan membuatnya terlihat lebih *natural*. Sebuah area kosong yang terbuat

antara bentuk, gambar dan teks dinamakan dengan *negative space*, sedangkan bentuk sendiri merupakan *positive space*. Walaupun terlihat kosong, tapi hal itu juga harus dipertimbangkan dalam pembuatan sebuah komposisi.

3. Warna



Gambar 2.3. Warna primer RGB

(Sumber : <https://99designs.com/blog/tips/the-7-step-guide-to-understanding-color-theory/>)

Warna merupakan sebuah pantulan cahaya dari benda-benda yang ada di sekitar manusia dan hanya dapat dilihat jika ada cahaya. Oleh karena itu, warna merupakan sebuah elemen desain yang sangat kuat. Warna memiliki banyak sekali kegunaan, yaitu dapat digunakan sebagai simbol, sebagai *brand personality*, membuat ilusi ruangan, serta bisa memiliki arti emosional pada setiap warnanya. Ada tiga warna utama dalam warna dasar, yaitu *red*, *green*, dan *blue* (RGB). Warna lainnya juga dapat dibuat dengan cara mencampur beberapa warna dasar yang ada.

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

5. Tekstur



Gambar 2.4. Contoh tekstur dan *pattern*

(Sumber : www.freepik.com)

Tekstur merupakan permukaan dari sebuah objek yang dapat dirasakan ketika disentuh. Selain dari berbagai tekstur yang sudah ada, *designer* juga dapat membuat tekstur sendiri, contohnya adalah sebuah *pattern* atau pola. *Pattern* adalah sebuah elemen visual yang berulang dalam sebuah area.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA