

2. STUDI LITERATUR

Desain Grafis

Desain grafis merupakan bentuk komunikasi visual yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dan informasi kepada publik (R. Landa, 2019). Dibutuhkan teori-teori dasar desain grafis seperti garis, bentuk, warna, dan sebagainya guna menjadi satu kesatuan grafis. Fungsi dari desain grafis tidak lain untuk memberikan solusi terhadap kendala komunikasi visual, baik untuk sebuah merek ataupun korporasi. Hal ini membuktikan bahwa desain grafis dapat menjadi cara efektif untuk memberikan pengaruh terhadap massa.

Motion Graphic

Seiring berkembangnya zaman, desain grafis juga mengalami perubahan khususnya media desain grafis. Umam (2016) dalam jurnalnya menjelaskan adanya cabang ilmu desain grafis baru di media komunikasi audio visual. Cabang ilmu ini adalah *motion graphic* dimana elemen-elemen desain dasar seperti garis, bentuk, dan tekstur dengan sengaja digerakan agar nampak berdimensi. *Motion graphic* juga merupakan bentuk komunikasi visual yang bergerak berdasarkan durasi dengan elemen desain dasar (R. Landa, 2019). Sebagai salah satu bentuk komunikasi audio visual, *motion graphic* membutuhkan kemampuan untuk bercerita melalui estetika gerak grafis.

Wiana (2018) dalam jurnalnya menyebutkan bahwa *motion graphic* merupakan salah satu bentuk dari teknik animasi, dimana adanya gabungan antara audio dan visual. Selain itu, Desca Refita Putri (2017) mengatakan bahwa *motion graphic* merupakan elemen-elemen desain yang disusun dengan basis audio visual antara bahasa film dan grafis. Pada dasarnya, *motion graphic* media grafis independen yang menggunakan teknik *frame by frame* untuk menciptakan ilusi gerak. Suara juga menjadi elemen penting dalam mendukung elemen-elemen lain di *motion graphic*. Penggunaan *motion graphic* banyak ditemukan dalam acara televisi komersial, iklan, *infographic*, dan kebutuhan visualisasi acara lainnya.

Gerak

Gerak merupakan hal penting dalam bidang *motion graphic*. Walaupun bentuk dari gerak bersifat subjektif, mata penonton tetap dapat melihat gerak yang tidak dinamis, tidak berdampak, ataupun tidak rapih (R. Landa, 2019). Gerak yang terjadi di layar terbatas oleh media 2 dimensi. Gerak yang terjadi dalam layar terjadi disusun secara berurutan gambar satu dengan gambar yang lain. Hal ini menjadikan adanya pola gerak tidak nyata dalam pergerakan objek.

Liz Blazer (2016) dalam bukunya menyebutkan terdapat 4 jenis gerak dalam media 2 dimensi. Gerak hanya terdiri dari pergerakan secara horizontal, vertikal, diagonal, dan melingkar. Masing-masing gerak dapat digunakan secara independen pada sebuah objek, ataupun digunakan bersamaan pada sebuah objek grafis. Sebuah objek juga dapat membawa cerita melalui pergerakan (R. Landa, 2019). Maka dari itu, dibutuhkan kemampuan spesifik bercerita untuk seniman *motion graphic*.

Timing dan Spacing

Motion graphic sebagai salah satu cabang dari desain grafis yang bergerak membutuhkan beberapa prinsip dasar animasi dalam pembuatannya. Penonton bisa saja tidak dapat mengkritik gerak dalam *motion graphic* yang dibuat, namun penonton bisa membedakan gerak *motion graphic* yang lebih dinamis ataupun tidak (R. Landa, 2019). Proses perancangan gerak *motion graphic* memiliki beberapa aspek animasi yang digunakan, salah satunya penggunaan *timing* dan *spacing* sebagai salah satu prinsip dasar animasi. Gerak pada *motion graphic* merupakan aspek terpenting dalam praktiknya. Penggunaan *timing* dan *spacing* sangat berpengaruh dalam proses pembuatan gerak pada *motion graphic*, aspek dasar animasi ini membuat gerak dalam *motion graphic* lebih dinamis lagi.

Pengertian dari *timing* merupakan durasi dari pergerakan sebuah objek dalam layar dalam hitungan 1 detik. Sedangkan pengertian dari *spacing* merupakan durasi antar *frame* dalam sebuah pergerakan benda (Garcia, 2011). Penggunaan *timing* dan *spacing* tidak jauh berbeda antara titik mulai, titik tengah, dan titik akhir gerak. Perbedaan antara kedua hal ini berada di waktu *frame* satu dengan *frame* lainnya.

Dengan adanya *spacing*, pergerakan sebuah objek dalam layar dapat menjadi lebih dinamis lagi.

Komposisi

Komposisi merupakan bentuk ataupun susunan objek dalam media desain. Hasil akhir dari bentuk ini bersifat spasial dan terstruktur. Komposisi desain melalui sebuah proses pembentukan dimana dibutuhkan kemampuan dasar desain. Proses pembentukan ini melalui tahap penggabungan elemen-elemen desain dengan mempertimbangkan korelasi objek satu dengan yang lainnya (R. Landa, 2019). Proses ini bertujuan untuk memastikan semua elemen desain menjadi satu kesatuan grafis dan saling mendukung.

Packaging Broadcasting

Broadcasting merupakan proses untuk penyampaian sinyal ataupun pesan informasi melalui media satelit, radio, ataupun televisi secara merata. Proses *broadcasting* ini banyak digunakan oleh stasiun televisi dalam mempromosikan programnya. Riska (2019) dalam jurnalnya menyebutkan bahwa sebanyak 85% dari industri penyiaran seperti stasiun televisi beralih dari analog menjadi digital. Proses *broadcasting* ini sama hal seperti menyusun teknik pendekatan terhadap pasar masyarakat. Ketika segmentasi pasar sudah ditetapkan, maka proses *broadcasting* dapat lebih efisien lagi (Eastman et al., 2012).

Penggunaan *broadcasting* merupakan cara yang efisien dalam mempromosikan program ataupun menarik massa. Proses *broadcasting* ini didukung lagi dengan *packaging broadcasting* sebagai bentuk alat promosi. *Packaging broadcasting* untuk televisi berisi *bumper*, logo acara, *lowerthird*, atau keperluan grafis pendukung lainnya. Elemen-elemen ini berguna untuk mempromosikan program. Asri (dikutip dari Rahmat dan Condra, 2020) menjelaskan terdapat 3 fungsi promosi, yaitu memberikan informasi, membujuk dan mempengaruhi, dan mengingatkan.

Opening Bumper Break

Bumper televisi merupakan video yang berdurasi kurang lebih 15-30 detik dari program televisi. Salah satu penggunaan *motion graphic* dalam industri pertelevisian adalah bumper. *Bumper* terdiri dari 2 jenis, yaitu *opening bumper* ataupun *closing bumper* untuk masing-masing segmen dari sebuah acara televisi. Pada umumnya, penggunaan *opening bumper break* berfungsi sebagai identitas sebuah acara dan juga sebagai tanda transisi acara satu dengan yang lainnya sebagai pembuka acara. Selain itu, *opening bumper break* juga berfungsi sebagai media promosi program acara dikarenakan *bumper* merupakan salah satu bagian dari *packaging broadcasting*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA