

2. STUDI LITERATUR

2.1 Animasi

Animasi merupakan suatu gerakan gambar benda mati yang berurutan sehingga terlihat hidup (Sukmana, 2018). Sedangkan menurut Meroz (2021), animasi adalah sebuah seni yang dapat menciptakan sebuah kehidupan, dimana seorang animator dapat membuat benda mati terasa lebih hidup, maupun memanusaiakan makhluk hidup yang bukan manusia.

Adapun 12 prinsip animasi menurut Meroz (2021), diantaranya *squash and stretch*, *anticipation*, *staging*, *straight-ahead vs pose-to-pose*, *follow through and overlapping action*, *slow-in and out*, *arcs*, *secondary action*, *timing*, *exaggeration*, *solid drawing*, dan *appeal*.

Menurut Meroz (2021) juga, *timing* merupakan hal yang terpenting dalam 12 prinsip animasi, butuh waktu yang cukup lama dan Latihan yang rutin agar dapat menguasainya. *Timing* atau waktu yang baik dapat membuat penonton mempersiapkan reaksi untuk sesuatu yang akan terjadi pada tindakan itu sendiri, jika *timing* yang dihabiskan terlalu banyak untuk suatu tindakan, maka perhatian penonton akan ter-distraksi. Begitupun sebaliknya, jika *timing* untuk suatu tindakan terlalu sedikit, gerakan atau tindakan mungkin akan selesai sebelum penonton menyadarinya, sehingga ide dari tindakan tersebut terbuang sia-sia Whitaker dkk. (2021).

2.2 Motion Graphic

Menurut Putri (2017), *motion graphic* dapat dikategorikan sebagai sebuah infografik. Namun, melainkan infografik yang terlihat diam atau statik, *motion graphic* mengandalkan sebuah animasi untuk menciptakan sebuah ilusi bergerak dalam menyampaikan sebuah informasi maupun hiburan kepada audiens. Sedangkan Barnes (2019) mengartikan *motion graphic* adalah rangkaian tipografi animasi yang berkesinambungan antara animasi/grafis 2D dan 3D yang dihasilkan

komputer (CGI), dan hasil video asli yang telah digabungkan bersama, dengan *output* format file digital.

2.3 Graph Editor

Graph Editor merupakan hal yang terpenting dalam produksi sebuah *motion graphic*. *Easing* atau percepatan dan perlambatan merupakan hal yang harus diperhatikan dalam sebuah *motion graphic*. Dockery, J., & Chavez, C. (2019) mengatakan bahwa *Easing* dapat membuat sebuah gerak animasi terlihat lebih natural.

Pada saat produksi terdapat dua jenis *graph editor* yang digunakan, yaitu *edit value graph* dan *edit speed graph*. *Value graph* merupakan grafik untuk mengubah satuan nilai dari suatu objek, seperti halnya jika rotasi diukur dalam satuan derajat sedangkan *opacity* diukur dengan persentase. *Speed graph* adalah grafik yang mengukur tingkat kecepatan Myres (2021). Terdapat beberapa jenis *easing* di dalam *graph editor*, diantaranya; *linear*, *ease*, *ease-in*, *ease-out*, dan *ease in-out*.

