

2. STUDI LITERATUR

Penelitian ini menggunakan teori utama *motion graphic* Mohsen dan Mostafa (2014) dan tipografi Felici (2012) dan Cronin (2011). Teori pendukung yang mendukung penelitian ini adalah *corporate video* dan *gestalt*.

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori Utama *motion graphic* dan tipografi dalam pembuatan *corporate video* Karya Talents.
2. Teori Pendukung *corporate video* dan *gestalt*.

2.2. TEORI UTAMA

2.2.1. Motion Graphic

Pada tahun 1960, John Whitney bersama dengan perusahaan miliknya mengumpulkan *footage* dan menggabungkannya dengan menggunakan mekanisme komputer analog dari era perang dunia 2. Dengan komputernya, ia bisa menghasilkan bentuk-bentuk yang inovatif dan berhasil dalam mempromosikan proyek komersil.

Agar tercapainya pesan yang disampaikan pembuat *motion graphic* dengan penonton, para pembuat *motion graphic* memiliki caranya sendiri dimana mereka menggunakan ciri khasnya sendiri. Dapat berbentuk 2 dimensi yang menggunakan bentuk 2 dimensi, tulisan dan gambar digital atau berupa 3 dimensi dimana objek visual seolah-olah dibuat berbentuk 3 dimensi dan memiliki kedalaman.

Mohsen dan Mostafa (2014) berpendapat bahwa *motion graphic* memiliki karakteristik yang dibagi menjadi beberapa elemen, dimulai dari gerakan (*motion*), suara (*sound*), huruf (*alphabet character*) dan warna (*color*).

1. Gerakan

Mohsen dan Mostafa berpendapat bahwa setiap benda mempunyai kemampuan untuk bergerak. Pergerakan bisa berupa sebuah garis lurus atau yang berbelok dan dapat bergerak ke segala arah selama benda tersebut memiliki energi untuk

bergerak. Konsep dari pergerakan benda tersebut dapat diterapkan dalam *motion graphic* dimana elemen visual yang bergerak dapat membentuk suatu ritma apabila bergerak secara berulang-ulang.

2. Suara

Suara dapat memberikan emosi terhadap suatu elemen visual. Apabila elemen visual dan suara tidak selaras, maka dapat dikatakan bahwa kombinasi tersebut gagal menunjukkan sebuah emosi. Contohnya adalah apabila seorang animator ingin menunjukkan suatu bentuk yang bergerak cepat, maka animator tersebut memasukkan efek suara yang menunjukkan unsur kecepatan.

3. Huruf

Kehadiran huruf dalam *motion graphic* dapat dikatakan sebagai gambar. Mohsen berpendapat bahwa huruf harus lebih enak dilihat daripada dibaca. Ia menegaskan bahwa keterbacaan suatu kata atau kalimat menjadi prioritas kedua dibandingkan dengan nilai keindahan.

4. Warna

Penggunaan warna dalam *motion graphic* memberikan identitas kepada objek visual sehingga penonton dapat membedakan setiap objek visual.

2.2.2. Typography

Menurut James Felici (2012), setiap huruf memiliki anatomi yang berbeda-beda dan dari perbedaan tersebut yang menjadi pembeda antara 1 huruf dengan huruf yang lainnya. Pembeda komponen visual tersebut dapat berupa:

1. *Baseline*

Merupakan garis horizontal yang menjadi garis dasar setiap huruf besar.

2. *Capline*

Merupakan garis horizontal yang menjadi batas teratas dari setiap huruf besar.

3. *Meanline*

Merupakan garis horizontal yang menjadi pembatas antara bagian teratas dari badan huruf kecil.

4. *X-Height*

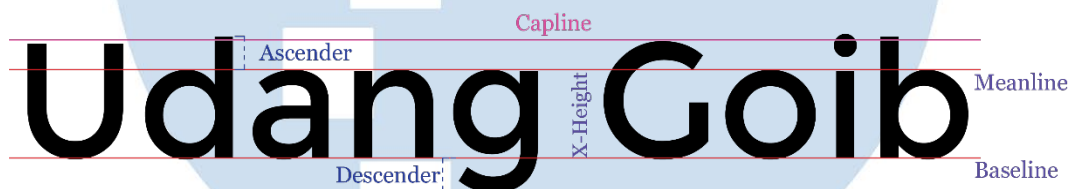
Jarak ketinggian antara *baseline* hingga *meanline* huruf kecil.

5. *Ascender*

Bagian dari huruf kecil yang berada diantara *meanline* dan *capline*. Beberapa *typeface* memiliki *ascender* yang lebih tinggi dari *capline* sehingga dapat menghalangi *descender* baris yang berada di atasnya.

6. *Descender*

Bagian dari huruf kecil yang berada dibawah *baseline*



Gambar 2.1 Komponen Visual
(Dokumentasi pribadi)

7. *Serif*

Serif merupakan garis hiasan yang berada diujung badan karakter (*terminal*). Serif tidak hanya berupa hiasan, tapi juga merupakan komponen visual yang membedakan antara satu karakter sehingga membuat teks lebih mudah dibaca. *Typeface* yang tidak memiliki *serif* disebut *sans serif*.



Gambar 2.2 *Serif* dan *Sans serif*
(Dokumentasi pribadi)

Menurut Matt Cronin (2011), teks yang mudah dibaca mempengaruhi bagaimana pembaca memproses informasi dari sebuah konten. Apabila tulisan tidak dapat dibaca maka pembaca tidak akan kesulitan mendapatkan informasi dan memilih untuk tidak membacanya. Sebaliknya jika tulisan dapat dibaca, maka informasi dari tulisan akan diterima dan dimengerti oleh pembaca. Beberapa faktor yang berpengaruh terhadap keterbacaan suatu teks antara lain:

1. Hirarki

Setiap komposisi membutuhkan hirarki agar menunjukkan arah kemana teks tersebut dibaca.

2. Kontras

Kontras yang baik akan membuat teks semakin mudah untuk dibaca, sebaliknya apabila kontras yang buruk akan membuat teks sulit bahkan tidak bisa dibaca.

3. Jarak Antara Teks

Jarak yang terlalu pendek akan membuat pembaca lebih sulit untuk membaca karena jarak yang berdempetan. Jika jarak berjauhan, maka teks akan terlihat terpisah.

4. *Line Length*

Panjangnya suatu baris dapat mempengaruhi pembaca. Apabila terlalu panjang akan membuat pembaca merasa bosan dan mengira teksnya terlalu panjang.

2.3. TEORI PENDUKUNG

2.3.1. Corporate Video

Corporate video merupakan media visual yang digunakan oleh perusahaan untuk mempromosikan produk, layanan atau merek mereka. *Corporate video* biasanya berisi informasi tentang sejarah perusahaan, produk dan layanan yang ditawarkan serta nilai-nilai yang dimiliki oleh perusahaan. *Corporate video* dapat disebarluaskan melalui berbagai *platform* seperti televisi atau media sosial.

William B. Werther dalam jurnalnya yang berjudul “Corporate Video Application” mengatakan bahwa persepsi karyawan akan terbentuk sejak awal kerja

mereka. Dengan hadirnya *corporate video*, para karyawan baru dapat mengetahui lokasi, produk dan orang-orang yang ada diperusahaan tersebut. Bahkan untuk karyawan lama, *corporate video* masih menjadi patokan bagaimana strategi atau kebijakan perusahaan tersebut berubah.

2.3.2. Gestalt

Gestalt merupakan teori psikologi dimana manusia cenderung mengorganisir pengalaman yang mereka alami secara keseluruhan. Teori ini diusulkan oleh Max Wertheimer pada tahun 1912 yang kemudian dikembangkan oleh Kurt Koffka dan Wolfgang Kohler. Koffka berpendapat bahwa gestalt terbentuk melalui proses integrasi antara elemen-elemen yang saling berinteraksi didalam sebuah situasi. Ia mengatakan bahwa gestalt memiliki karakteristik seperti kesatuan, kesinambungan, kesimpulan dan kesamaan bentuk.

Koffka juga mengatakan bahwa manusia lebih mengelompokkan elemen-elemen yang memiliki kesamaan seperti bentuk, warna, ukuran dan orientasi sehingga membentuk suatu pola. Ia menekankan pada pentingnya konteks yang membentuk gestalt karena konteks dapat mempengaruhi cara seseorang menginterpretasi informasi yang diterima.

