

2. STUDI LITERATUR

Menurut Wibowo film merupakan sebuah alat untuk dapat menyampaikan beragam pesan kepada penontonnya melalui sebuah media. Dan juga menurut Michael Rabiger bahwa film itu bersifat untuk menghibur dan juga menarik penonton, sehingga penonton dapat menikmati dan berpikir lebih dalam. Penciptaan karena ini juga bertujuan untuk mengeksplorasi lewat karya seni dan juga animasi *motion graphic*. Sehingga dalam hal ini dapat meningkatkan kekreatifitasan penulis.

2.1. Landasan Teori Penciptaan

Pada penciptaan tugas akhir ini tidak lepas dari sumber dan landasan yang menjadi dasar acuan penulis dalam menciptakan karya ini, baik dalam bentuk situs internet, video, maupun dari sumber buku. Berikut merupakan beberapa sumber yang menjadikan penulis membuat karya penciptaan yang menjadi acuan, antara lain;

1. Teori-teori utama yang berkaitan dengan pembuatan grafik bisnis. Motion Graphics Jon Kransner (2008) mengatakan dalam bukunya “Motion Graphic Design – Applied History and Aesthetics” bahwa motion graphics adalah grafis yang menggunakan teknologi perekaman video atau animasi untuk menciptakan ilusi gerakan atau rotasi, biasanya grafik bisa. gabungan dengan suara untuk digunakan dalam proyek multimedia.
2. Menurut Munir (2013:317), animasi adalah rangkaian gambar yang disusun secara berurutan atau disebut juga frame, satu frame terdiri dari satu gambar. Karena susunan gambar ditampilkan secara bergantian, gerakan terakumulasi selama periode waktu tertentu.

2.2. MOTION GRAPHIC

Michael Betancourt (2012), dalam artikelnya yang berjudul “*The Origins of Motion Graphics*” menyatakan bahwa *Motion graphic* merupakan sebuah media yang memakai rekaman video atau teknologi animasi untuk menciptakan sebuah ilusi gerak dan pada biasanya digabungkan juga dengan tambahan audio untuk dapat digunakan didalam sebuah output multimedia. *Motion graphic* menggabungkan potongan-potongan media visual yang menggabungkan desain grafis. Terdapat beberapa elemen yang terkait dengan *Motion graphic* yaitu antara lain seperti warna, audio visual, komposisi, *style frame*, tipografi, animasi 2D dan 3D, video, film dan masih banyak lagi elemen-elemen lainnya. *Motion graphic* juga dapat diartikan sebagai sebuah karya seni yang menghasilkan gerakan dan dalam pembuatannya digabungkan dengan audio untuk memenuhi kebutuhan visual.

Motion graphic diperkenalkan oleh Trish di dalam buku Chris Meyer, Trish membahas bagaimana penggunaan *Adobe After Effects* dengan judul “*Creating Motion Graphic with After Effects*”. Trish menjelaskan bagaimana *software* ini dapat menambahkan efek-efek seperti pengaturan dalam mengatur *compositing*, warna, dan editing video. Semakin berkembangnya *software* ini digunakan sebagai tempat untuk membuat sebuah karya *motion graphic*.

Menurut Gallagher dan Paldy (2015:9) prinsip dan elemen *motion graphic* merupakan setiap desain yang memiliki susunan visual yang digunakan untuk dapat mengarahkan penonton pada suatu pesan dan membantu mereka untuk dapat memahami informasi-informasi penting yang ingin disampaikan dalam desain tersebut. Perbedaan antara informasi primer dan informasi lainnya merupakan indikasi adanya susunan visual yang kuat. Pentingnya sebuah informasi akan menentukan elemen-elemen mana yang dapat ditonjolkan dan bagaimana informasi-informasi tersebut akan dituliskan didalam suatu desain.

Elemen pertama adalah komposisi, yaitu keputusan tentang bagaimana elemen tipografi, gambar, dan elemen visual lainnya disusun sehingga semua

objek desain tersusun secara dinamis dan tidak semrawut. Ada komposisi yang berbeda, misalnya yang pertama mengumpulkan semua elemen dalam satu grup. Gerak adalah suatu hubungan yang didasarkan pada bagaimana dan dalam bentuk apa unsur-unsur itu dikelompokkan. Terkadang elemen terbang dari layar atau menabrak layar dari luar. Komposisi menciptakan ilusi visual dengan mengubah susunan elemen yang ada. Difusi kemudian terjadi ketika elemen tersebar di layar. Unsur-unsurnya terfragmentasi dan kacau. Difusi digunakan, meskipun desain terlihat semrawut, objek yang digunakan sebagai focal point diberi warna yang berbeda agar menonjol dari elemen lainnya.

Pengecualian ketiga dapat diimplementasikan dengan cara yang mengisolasi objek dari objek lain dan memungkinkan objek yang dikecualikan dibedakan dari objek lain. Dengan cara ini, objek yang terisolasi menjadi fokus desain. Yang keempat adalah chunking adalah istilah untuk mengelompokkan objek. Elemen dikelompokkan berdasarkan bentuk, warna, ukuran atau huruf yang sama. Tujuannya adalah untuk membantu masyarakat menyimpan informasi tertentu. Pusat optik mengacu pada pusat alami yang selalu menjadi pusat mata pemirsa dalam suatu desain. pusat optik sangat mempengaruhi kesan pemirsa. Efek ini bisa jadi indah dan menyenangkan, namun penempatan pusat optik juga bisa memperumit desain. Komposisi mengontrol perilaku objek bingkai. Penting untuk menentukan pergerakan objek dalam bingkai. Grafik gerak terdiri dari serangkaian bingkai komposit individual, yang masing-masing mewakili waktu di layar dalam bidang dua dimensi. Komposisi bingkai dibatasi hingga empat.

Desain grafis dibatasi oleh teknologi yang ada, bentuk casing ditentukan oleh alat tertutup yang digunakan. Bingkai desain web, TV, dan video selalu horizontal karena sebagian besar layar direntangkan, bukan vertikal. Saat mendesain untuk ponsel, bingkai dibuat vertikal sesuai dengan bentuk fisik ponsel. Elemen yang ditempatkan pada jarak tertentu dari tepi bingkai menciptakan kesan tenang, terkontrol, dan teratur. Jika elemennya terlalu kecil dan jauh dari batas bingkai, menyisakan banyak ruang, desainnya memberikan kesan relaksasi dan keterasingan.

2.3. ASSET VISUALIZATION

Menurut Jessica Diana Kartika Visual asset merupakan elemen yang penting dalam membangun sebuah karya. Identitas sebuah visual yang kuat mengandung filosofi, tokoh, nilai, visi, dan keunikan yang membuatnya berbeda dalam bukunya yang berjudul *Logo: Visual Asset Development*. Aset menurut KBBI adalah suatu yang mempunyai nilai tukar, sedangkan visual merupakan sesuatu yang bisa di nikmati dengan indra penglihatan. Aset visual merupakan suatu visual yang mempunyai makna dan nilai tukar yang dapat digunakan pada berbagai macam perancangan. Menurut Ardian Suterdi (2009: 29) “Pengertian aset secara umum adalah barang (*thing*) atau sesuatu barang yang mempunyai nilai ekonomi, nilai komersil atau nilai tukar yang dimiliki oleh badan usaha, instansi atau individu”.

Sedangkan visual menurut Pujianto (2013), adalah komponen yang terlihat pada saat aplikasi atau *software* sedang dijalankan. Visualisasi merupakan sebuah gambar atau desain yang dibuat untuk dapat memberikan suatu informasi didalamnya. Menurut (Kard 1998) visualisasi merupakan sebuah penggunaan media komputer atau laptop sebagai alat pendukung dalam pembuatan gambar visual yang interaktif agar dapat menguatkan hasil aset yang dibuat untuk memberikan informasi yang ditujukan.

Dalam pembuatan sebuah visualisasi yang baik, harus memiliki empat karakteristik. Karakteristik yang pertama yaitu diawali dengan pembuatan sebuah pola, pola berguna agar penulis dapat melihat, mendapatkan, dan menyimpulkan hasil informasi yang didapat. Proses pola ini dapat mempermudah penulis dalam melakukan mengenali, mengingat dan memindai terhadap apa yang akan ditampilkan.

Selanjutnya yang kedua yaitu perbandingan gambar, perbandingan gambar sangat mempengaruhi penyajian informasi yang ditangkap. Perbandingan gambar ini dapat berupa bentuk, panjang, warna, ukuran, dan tekstur yang menjadi pembeda antara visual satu dengan bentuk visual yang lainnya. Sehingga perbedaan ini dapat menimbulkan perbedaan informasi yang dihasilkan hanya

dalam perbandingan gambar. Selanjutnya terdapat gambar animasi, visualisasi dalam bentuk gambar animasi dapat membedakan waktu yang terjadi tidak dapat digambarkan dengan jelas hanya dengan menggunakan gambar yang diam. Lalu terdapat warna yang dalam visualisasi dapat mempengaruhi dalam penerimaan informasi serta efek yang dihasilkan.

2.4. VISUAL STYLE

Menurut Gallagher dan Paldy (2015) dalam bukunya yang berjudul “*Eksploring Motion Graphic*” menyatakan bahwa dalam setiap desain harus memiliki susunan visual yang jelas, karena akan mengarahkan penonton kepada suatu pesan didalamnya, dan membantu penonton untuk mencerna lebih mudah dalam mendapatkan informasi dalam desain yang dibuat. Untuk dapat memberikan informasi jelas memerlukan susunan visual yang kuat didalamnya. Terdapat beberapa elemen-elemen yang perlu diketahui yang dapat menonjolkan visual yang kuat.

Yang utama adalah komposisi, bagaimana caranya pembuat film menentukan sebuah gambar, visual, dan tipografi yang akan digabungkan menjadi satu kesatuan. Yang kedua adalah Frame, dalam *motion graphic* tiap-tiap frame yang ditampilkan memberikan representasi dalam bidang 2D. Tiap elemen yang disusun rapih dalam sebuah frame akan memberikan kesan tidak berantakan dan terkendali. Jika elemen tersebut dibuat terlalu kecil atau jauh pasti akan menimbulkan rasa aneh dan tidak berhubungan. Yang ketiga Flow, bagaimana caranya pembuat *motion graphic* untuk dapat memahami dalam pengaturan cepat atau lambatnya sebuah frame agar penonton dapat mengerti dan mendapatkan pesan yang diberikan. Untuk dapat memberikan pesan yang baik untuk penonton dengan memberikan transisi didalamnya.

2.5. SHAPE AND FORM

Menurut A.A.M. Djelantik bahwa pengertian wujud mengacu pada kenyataan yang nampak secara kongkrit maupun kenyataan yang tidak nampak secara kongkrit (abstrak) yang hanya bisa dibayangkan. Seperti suatu yang diceritakan atau dibaca dalam buku (Djelantik, 2001: 17) Selanjutnya dikatakan bahwa dalam

seni rupa pemakaian kata wujud, sebagai istilah yang umum untuk semua kenyataan-kenyataan yang terwujud. Bentuk yang konkrit yang dimaksudkan disini merupakan bentuk yang benar-benar adanya (dapat dilihat dan berwujud), sedangkan yang dimaksud tidak nampak secara konkrit yaitu bentuk yang dapat berubah seperti contohnya adalah air, air tidak selalu berbentuk tenang, bisa juga berbentuk gelombang dan berombak atau bisa dikatakan sebagai bentuk yang abstrak.

2.6. WARNA

Dalam pembuatan desain perlu juga untuk ditambahkan sebuah warna agar dapat memberikan kesan atau efek kedalam desain tersebut, yakni Menurut teori Brewster (1831), sebuah warna dibagi menjadi empat kelompok warna yang terdiri dari primer, sekunder, tersier, serta warna netral. Sementara menurut Munsell (1858) warna merupakan elemen penting dalam lingkup seni rupa dan bahkan juga dalam segala aspek kehidupan. Contohnya adalah semua benda yang digunakan manusia, dan alam juga merupakan benda yang berwarna. Maka dari itu teori ini membagi warna kedalam sebuah kelompok. Kelompok warna tersebut sebagai berikut, yang pertama warna sebagai elemen estetika, warna sebagai representasi dari alam, dan warna juga sebagai alat komunikasi.

Warna sebagai elemen estetika merupakan warna yang mempunyai fungsi dalam membentuk sebuah keindahan atau sebagai unsur eksistensial benda-benda yang ada di sekitar kita. Fungsi warna sendiri untuk memudahkan dalam melihat dan mengenali suatu benda. warna sebagai elemen estetika ini tidak hanya memiliki satu fungsi, warna di sini mempunyai fungsi ganda yang bukan hanya aspek keindahan saja, juga sebagai elemen yang membentuk perbedaan antara obyek satu dengan obyek lain.

Warna sebagai representasi yang dimaksudkan disini yaitu sebagai penggambaran atau mampu menggambarkan sifat obyek secara nyata yang ada di alam. Contoh warna hijau untuk menggambarkan daun, rumput; dan biru untuk

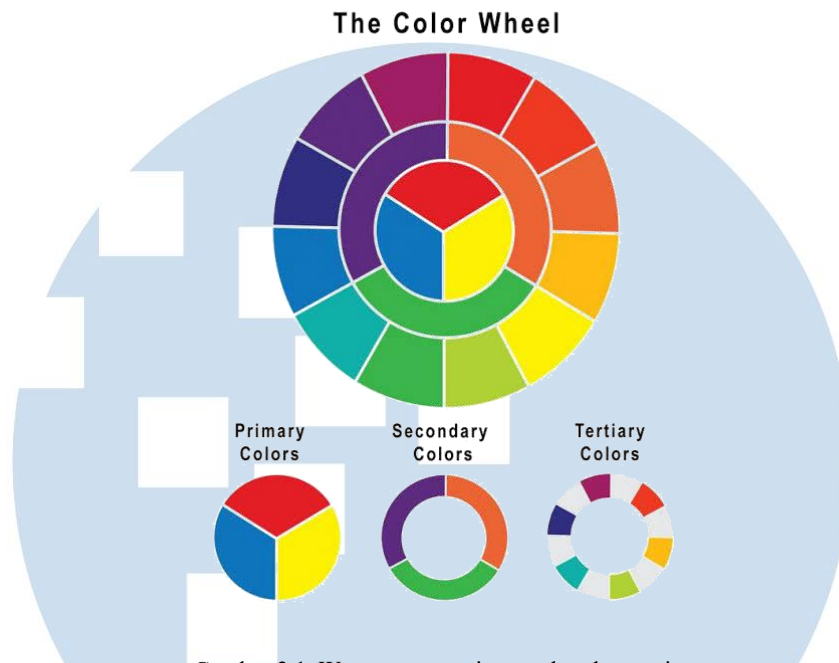
laut, langit dan sebagainya. Warna sebagai representasi dari alam ini mengacu pada sifat alami dari suatu obyek seperti padat, cair, jauh, dekat.

Selanjutnya warna sebagai alat komunikasi disini merupakan bagian dari simbol atau lambang sebuah tradisi atau pola tertentu. Warna dalam hal ini sering kita lihat di sekitar kita seperti logo perusahaan, bendera, fashion, dan lain-lain. Warna juga memiliki fungsi sebagai perwakilan atau pengganti bahasa formal dalam komunikasi. Misalnya warna merah melambangkan kemarahan, semangat; warna putih melambangkan kesucian, kebersihan; warna hijau melambangkan kesehatan, alam; warna kuning melambangkan keceriaan; dan masih banyak warna beserta makna di dalamnya. Contoh lain seperti lampu lalu lintas di atas warna merah menyuruh kita untuk berhenti, warna kuning berhati-hati dan warna hijau maju.

Aspek warna menjadi salah satu komponen yang sangat penting ketika kita membuat sebuah karya untuk dapat menggambarkan sesuatu. Warna digunakan dalam desain untuk membuat desain itu menjadi sebagai identitas sebuah karya. Yang kedua warna digunakan juga sebagai sarana komunikatif. Masing-masing warna memiliki artinya tersendiri, dan maknanya masing-masing, jadi dalam menggunakan warna-warna kita dapat menggambarkan bagaimana tokoh-tokoh manusia, dan perasaan.

Lalu yang ketiga warna membuat keindahan tersendiri dalam sebuah karya, dengan menerapkan warna-warna yang sesuai pada sebuah desain maka akan memperbagus atau mempercantik desain itu sendiri dan kita bisa tau bagaimana perasaan atau *mood* yang divisualkan.

Aspek warna merupakan salah satu komponen yang penting karena ketika penulis membuat sebuah objek atau desain tertentu untuk dapat menggambarkan sesuatu dengan objek realistiknya. Warna merupakan sebuah objek atau fisik yang digunakan untuk membuat objek terlihat lebih realistik dan juga untuk memberikan efek pencahayaan pada objek.



Gambar 2.1. Warna-warna primer, sekunder, tersier

Sumber :google

Warna primer merupakan warna dasar yang tidak termasuk kedalam campuran dari warna-warna lainnya. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer yaitu seperti merah, biru, dan kuning. Selanjutnya terdapat warna sekunder, warna sekunder merupakan hasil penggabungan warna-warna dari golongan primer sebagai contoh seperti penggabungan warna merah dan kuning menjadi warna jingga, merah dan biru menjadi warna ungu, dan campuran warna kuning dan biru mejadi warna hijau.

Selanjutnya warna tersier merupakan campuran dari golongan warna primer dan sekunder, contohnya seperti warna jingga dan kuning yang dicampurkan menjadi warna jingga kekuningan, lalu gabungan warna kuning, biru dan merah yang menjadi warna coklat. Selanjutnya warna netral merupakan hasil campuran dari warna golongan warna primer, warna sekunder, dan warna tersier. Warna ini hadir untuk dapat menyeimbangkan warna-warna kontras alam, biasanya warna yang dihasilkan dalam campuran ini akan tertuju ke warna hitam.

Selanjutnya dari ketiga golongan itu terdapat warna panas dan dingin, warna ini merupakan lingkaran dari warna golongan primer, sekunder, dan

tersier. Warna panas dimulai dari warna merah hingga kuning kehijauan dan warna dingin dimulai dari warna hijau hingga ungu kemerahan. Warna panas akan memberikan efek sensasi yang membara atau panas, sementara warna dingin sebaliknya akan memberikan efek sensasi yang dingin, jauh. Dalam suatu karya seni dapat memiliki komposisi yang harmonis jika warna-warna yang ada didalamnya dapat menghasilkan efek hangat ke sedang.



Gambar 2.2. Warna netral

Sumber :Google

Warna netral merupakan warna yang berfungsi sebagai nuansa latar belakang yang lembut, yang dapat dengan mudah dipadukan dengan warna-warna lain yang lebih kuat. Dari kedua pendapat para ahli teori warna diatas dapat diambil kesimpulan bahwa menurut Munsell bahwa warna sebagai elemen estetika, warna sebagai representasi dari alam, dan warna juga sebagai alat komunikasi, dan menurut Brewster sebuah warna dibagi menjadi empat kelompok warna yang terdiri dari primer, sekunder, tersier, serta warna netral. terdapat tujuh unsur warna yang penting untuk dapat diaplikasikan ke dalam sebuah desain, dan warna memiliki pengertian yang berbeda dan dapat digunakan dalam unsur cahaya untuk dapat memberikan kesan tiga dimensi walaupun desain yang dibuat adalah dua dimensi.