

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS/BATASAN MASALAH

Bagaimana *motion graphic* diterapkan pada video Sanwoo “Tipe - Tipe Calon Customer Saat Pameran” ?

Dalam penelitian ini penulis akan membedah karya nya yang berupa video promo dari Sanwoo yang berjudul “Tipe - tipe Calon Customer saat Pameran” dengan membatasi masalah menggunakan teori 12 prinsip animasi, namun penulis akan berfokus hanya pada prinsip squash and stretch.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana motion graphics dapat diterapkan pada video promosi produk sanwoo electronics.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1. Apa itu Animasi

Animasi merupakan sebuah ilusi gerakan dengan menampilkan serangkaian gambar diam secara cepat. Menurut Agus.S, animasi adalah kumpulan gambar yang telah melalui proses penyuntingan untuk menciptakan sebuah ilusi gerak (Dikutip dari Rifqi M, 2025). Di dalam animasi tradisional, sebuah gambar dilukis atau dibuat sketsa pada lembaran seluloid bening. Seperti contoh pada kartun – kartun awal, akan tetapi mayoritas film produksi animasi sekarang menggunakan *Computer Generated Imagery* atau CGI.

2.2. Motion Graphics

Istilah *Motion Graphics* merujuk pada desain grafis animasi. Seorang artis *Motion Graphics* menyampaikan informasi secara ringkas dan dengan cara yang meningkatkan gaya film melalui penggunaan teks, gambar, dan animasi. Menurut Betencourt (2013), motion graphic adalah media penting untuk film dan televisi, dengan fokus pada efek visual, desain, dan berbagai produksi kreatif lainnya. Dalam dunia digital yang berubah dengan cepat, animasi telah muncul sebagai alat penting untuk sejumlah sektor, termasuk *marketing*, periklanan, dan hiburan. Curran (2000) mendefinisikan *motion graphic* sebagai serangkaian metode yang

digunakan desainer grafis untuk menciptakan desain komunikasi yang dinamis dan kuat untuk film, acara televisi, dan internet.

2.3. 12 Prinsip Animasi

Dalam buku mereka tahun 1981, *The Illusion of Life : Disney Animation*, Ollie Johnston dan Frank Thomas menguraikan 12 prinsip animasi. Hal ini mencakup di antara lain *anticipation* yang mempersiapkan untuk suatu aksi, *Squash and Stretch* yang memberikan karakter rasa berat dan fleksibilitas, dan *Timing*, yang menentukan seberapa cepat dan lambatnya suatu gerakan. Para animator di seluruh dunia menerapkan ide – ide ini dalam karya mereka karena gaya animasi Disney sangat populer dan animasi tradisional muncul sebagai metode yang dominan di abad ke – 20.

2.3.1. *Squash and Stretch*

Prinsip *Squash and Stretch* merupakan salah satu ide kunci dalam animasi yang sangat memengaruhi pergerakan karakter atau objek. Teori ini berdasarkan pada premis bahwa objek atau karakter elastis akan berubah bentuk (*squash*) ketika dikompresi atau ditekan, dan sebaliknya, akan meregang ketika digerakkan atau ditarik . konsep ini diterapkan dalam animasi, untuk memberikan Kesan hidup dan realisme pada gerakan suatu objek atau karakter. Konsep ini digunakan untuk memberikan sensasi kecepatan dan energi pada suatu objek atau karakter saat mereka melompat atau bergerak cepat. Di sisi lain, prinsip *Squash and Stretch* membantu mengekspresikan sensasi tekanan dan beban saat karakter berhenti atau menghadapi rintangan.

2.3.2. *Timing*

Timing menggambarkan durasi suatu proses dari awal hingga akhir. Dalam animasi, timing digunakan untuk menciptakan gerakan yang menarik dan sesuai dengan fisika. Emosi, skala, dan bobot semuanya dapat digunakan untuk penerapan timing. Menurut Parsa (2025), timing mengacu pada jumlah frame atau durasi waktu yang berlalu antara dua postur atau gerakan utama dalam sebuah adegan animasi. Timing menentukan kecepatan dan kelancaran gerakan. Timing dapat diubah tergantung pada efek keseluruhan yang ingin dicapai animator. Pengaturan