

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1.1 Penelitian Terdahulu atau Referensi

Penelitian terdahulu digunakan sebagai bahan referensi dan acuan bagi penulis. Beberapa penelitian yang membahas video animasi *motion graphic* sebagai media promosi adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian

PENELITI (TAHUN)	JUDUL	PERBEDAAN	
		Penelitian Terdahulu	Penelitian yang dilakukan
Tri Mulyanto (2016)	Analisis Dan Pembuatan Animasi <i>Motion Graphic</i> Pada Video Profil Perusahaan Media4bisnis.Com	-Tidak adanya proses testing dari hasil penelitian.	Melalui proses testing dengan menggunakan metode <i>black box testing</i> .
Agesta Budy Saputra (2018)	Pembuatan <i>Motion Graphic</i> Sebagai Media Promosi Untuk Proyek Purna Jual Datsun Sigap	- Keterangan antara scene satu dan scene selanjutnya kurang jelas. - Kurang dalam penggunaan efek animasi <i>pop up</i> .	-Memberi keterangan yang jelas mengenai proses pembuatan setiap scenenya. -Menambahkan efek animasi <i>pop up</i> .

Mifta Fadya (2020)	Pembuatan <i>Motion Graphics</i> sebagai Media Promosi Pada Campaign “Kado Blanja” di Media Sosial PT. Metraplasa – Blanja.com	-Tidak menampilkan proses pembuatan <i>motion graphic</i>	-Menampilkan proses pembuatan <i>motion graphic</i> dan memberi keterangan atau penjelasan proses pembuatannya.
Faiuz Siregar (2017)	Pembuatan Media Komunikasi Menggunakan <i>Motion Graphic</i> untuk sosialisasi <i>Job Family</i> pada Bank Indonesia	-Hasil penelitian didistribusikan untuk pegawai Bank Indonesia saja. -Pada <i>Story Board</i> tidak mencantumkan <i>timing</i> -Penulis kurang aktif berdiskusi dengan pelanggan sehingga informasi dan data masih kurang.	-Hasil penelitian akan dipublikasikan melalui media sosial dan youtube. -Membuat <i>Story Board</i> dengan keterangan yang lebih lengkap, yaitu mencantumkan sketsa, <i>timing</i> , keterangan dari sketsa. -Penulis lebih aktif berdiskusi dengan pelanggan dan mengumpulkan lebih banyak data untuk melakukan penelitian.
Panji Anang Setiawan (2015)	Iklan Video <i>Motion Graphic</i> Perusahaan Logonius	-Tidak ada <i>Story Board</i>	-Membuat <i>Story Board</i> dengan keterangan yang lebih lengkap, yaitu mencantumkan sketsa,

		-Tujuan dan konsep kurang jelas diawal	<i>timing</i> , keterangan dari sketsa. -Memperjelas tujuan dan konsep penelitian
--	--	----------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------

1.2 Animasi

Menurut Reiber (1994) salah satu bagian terpenting pada multimedia adalah animasi. Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang memiliki arti jiwa, hidup, semangat. Animasi berarti menghidupkan urutan still image atau gambar tidak hidup atau teknik memfilmkan susunan gambar atau model untuk menciptakan rangkaian gerakan ilusi. Jadi, animasi itu dibentuk dari model-model yang dibuat secara grafis yang kemudian digerakkan (dalam Ulfa 2013). Media animasi berdasarkan durasinya dibagi atas dua yaitu *Short Form Animation (SFA)* dan *Long Form Animation (LFA)*. *Short Form Animation (SFA)* adalah animasi berdurasi pendek, mulai dari 1 menit, 30 detik, atau 15 detik. Sementara *Long Form Animation (LFA)* adalah animasi berdurasi panjang dan karya animasi yang dihasilkan biasanya berdurasi diatas 5 menit. LFA lebih sering dikenal sebagai istilah Feature Film Animation atau animasi bioskop atau juga animasi untuk layar lebar. Biasanya durasinya minimal sekitar 70 menit (dalam Ulfa 2013).

Dalam pembuatan animasi terdapat 12 prinsip animasi yang perlu diketahui oleh animator agar hasil yang diperoleh menjadi bagus. Berikut ini 12 prinsip animasi (Suyanto, M. & Yuniawan, A. 2006.) :

1) *Stretch and Squash* (kelenturan objek)

Stretch and Squash adalah upaya penambahan efek lentur pada objek atau figure sehingga menghasilkan efek gerakan yang lebih hidup. Karakter atau benda digerakkan sesuai dengan jenis-jenisnya. Contoh ketika sebuah bola dilemparkan. Pada saat bola menyentuh

tanah maka dibuat seolah-olah bola yang semula bentuknya bulat sempurna menjadi sedikit lonjong horizontal. Hal tersebut akan memberikan hasil dengan efek yang lebih dinamis dan hidup.

2) *Anticipation* (Antisipasi)

Anticipation merupakan gerakan pendahulu atau persiapan gerakan sebelum gerakan dilakukan. Gerakan ini bertujuan untuk menjelaskan gerakan utama. Contohnya Seseorang yang bangkit dari duduk harus membungkukkan badannya terlebih dahulu sebelum benar-benar berdiri. Pada gerakan melompat, seseorang yang tadinya berdiri harus ada gerakan 'membungkuk' terlebih dulu sebelum akhirnya melompat.

3) *Staging* (Penempatan)

Merencanakan seluruh gerakan dalam setiap adegan dengan jelas dan detail yang akan digambarkan sebagaimana sebuah "shot", yaitu mencakup tentang angles, framing, dan scene length (durasi).

4) *Straight-Ahead and Pose to Pose* (Aksi bergerak dengan pasti dan posisi pertama ke posisi kedua dan seterusnya)

Pembuatan sirkulasi yang runtut untuk perencanaan gambar yang akan digunakan pada gerakan berulang-ulang. Contohnya orang berlari.

5) *Follow Through and Overlapping Action* (Mengikuti dan gerakan menyambung)

Antisipasi sebuah gerakan yang kompleks pada karakter mengikuti hukum alam. Anggota badan tentu tidak bergerak secara bersamaan namun bergerak secara bergantian.

6) *Slow in and Slow out* (Makin lambat bagian awal dan makin lambat dibagian akhir)

Sebuah gerakan tentu akan mengalami proses dari lambat ke cepat, dan sebaliknya gerakan dari cepat ke lambat tentu tidak dengan tiba-tiba

berhenti. Biasanya di awal dan di tengah. Pada bagian tengah diperlihatkan gerakan utuh dengan lebih sedikit gambar.

7) *Arcs* (Gerak melingkar)

Arcs biasanya diartikan dengan gerakan natural. Gerakan disesuaikan dengan circular (melingkar) dari melingkarnya sendi-sendi yang bekerja pada makhluk hidup.

8) *Secondary Action* (Gerakan pembantu)

Gerakan-gerakan untuk mendukung gerakan utama. Misalnya, pada gerakan berjalan seorang karakter, kepalanya sambil bergerak geleng-geleng. Kepala geleng-geleng hanya berfungsi sebagai pelengkap gerakan.

9) *Timing* (Mengikuti gerakan dalam waktu)

Timing digunakan agar animasi yang dihasilkan tidak kaku atau bahkan lambat. Ketika animator dapat menerapkan Teknik timing pada pembuatan animasi, maka animasi yang dihasilkan akan terlihat sangat hidup.

10) *Exaggeration* (Gerakan melebih-lebihkan)

Membuat gerakan pengembangan dari gerakan normal. Namun, gerakan itu sebaiknya tetap berpaduan pada gerakan natural yang dilebih-lebihkan. Biasanya, gerakan-gerakan menyangatkan atau untuk mendukung sebuah kelucuan.

11) *Solid Drawing* (Gambar yang kokoh)

Merupakan sense (rasa) tentang cara pandang tiga dimensi terhadap penokohan seorang karakter berkaitan dengan goresan garis, *shading*, dan warna.

12) *Appeal* (Kesan yang diciptakan)

Membuat nilai personaliti pada karakter yang dibuat. Seorang animator yang baik bisa memperlihatkan bahkan tokoh/karakter memiliki jiwa/nilai kepribadian tertentu tanpa harus didukung oleh *sound effect*. Jika hal tersebut berhasil, maka penambahan *sound effect* akan semakin menampakkan dan memperjelas kepribadian tersebut.

1.3 Motion Graphic

Menurut Nuga Choiril, *motion graphic* adalah salah satu cabang ilmu desain grafis, memiliki beberapa elemen desain seperti bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur di dalamnya, dengan secara sengaja digerakkan atau diberi pergerakan. *Motion graphic* memiliki perbedaan dengan desain grafis pada media aplikasinya. Dalam *motion graphic* memiliki elemen dengan gerakan atau dinamis yang ditampilkan pada media audiovisual (Umam, 2016).

Sedangkan Yody berpendapat bahwa *motion graphic* merupakan grafis yang menggunakan video atau animasi untuk menghasilkan ilusi gerak atau transformasi (Julianto, 2015). Yody juga berpendapat bahwa desain grafis saat ini telah berkembang dari *static publishing* menjadi memanfaatkan teknologi seperti: film, animasi, media interaktif, dan lingkungan. Selain itu menurut Sholifah, diperlukan pertimbangan untuk menghasilkan gerakan yang efektif untuk membuat *motion graphic*. Beberapa pertimbangan untuk membuat gerakan diantaranya sebagai berikut :

1. *Spatial*

Spatial adalah pertimbangan yang terdiri dari arah, ukuran, arah gerakan, perubahan ketika sebuah gerakan dipengaruhi oleh gerakan lain, hubungan pergerakan terhadap batas-batas frame. Faktor-faktor tersebut penting untuk dipertimbangkan ketika proses koreografi animasi temporal

2. *Temporal*

Temporal adalah pertimbangan yang berhubungan dengan waktu, kecepatan, serta memiliki peranan dalam sebuah pergerakan. Di dalam sebuah video atau *motion graphic*, waktu digambarkan secara *frame per second*.

3. *Live Action*

Live Action adalah sebuah faktor yang mempengaruhi perubahan gerak, warna, posisi, dan sebagainya secara langsung, seperti: *camera focus, camera angle, shot size, dan mobile framing*.

4. *Typographic*

Typographic adalah salah satu prinsip untuk membangun sebuah pesan dalam desain grafis yang berupa teks.

1.4 Media Promosi

Sadjiman (2006:51) menjelaskan “Promosi adalah salah satu unsur dalam paduan pemasaran berupa komunikasi yang bersifat informatif persuasif. Promosi berfungsi untuk merangsang penjualan. Tugas promosi adalah mempengaruhi target audience agar melakukan pembelian, sehingga dapat menaikkan jumlah penjualan”

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Dalam Jaringan/Online (KBBI Daring), media dapat diartikan sebagai: 1. Alat. 2. Perantara; penghubung. 3. Alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2017). Menurut Suti, promosi merupakan salah satu variable *IMC (Integrated Marketing Communication)* yang digunakan suatu perusahaan untuk komunikasi dengan pasarnya, dengan tujuan untuk memberitahu bahwa suatu produk itu ada memperkenalkan produk serta memberikan keyakinan akan produk tersebut kepada pembeli dan calon pembeli (Muanas, 2014). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media promosi adalah alat yang bias digunakan suatu perusahaan untuk memperkenalkan produk dan memberi keyakinan kepada calon pembelinya.

1.5 *Adobe After Effect*

Adobe After Effects adalah produk perangkat lunak yang dikembangkan oleh *Adobe System Inc.* di Amerika, untuk menciptakan *motion graphics*, compositing, dan efek visual. *Adobe After Effects* merupakan salah satu *Software* desain yang handal dengan paduan berbagai macam *Software* desain lainnya. Standar efek yang mencapai lebih dari 50 macam, mampu mengubah dan menganimasikan objek. *Adobe After Effects* juga dapat menggunakan *plugin* tingkat tinggi untuk melakukan teknik-teknik canggih (Dafi Deff Motion Graphic, 2017).



Gambar 2.1. Logo *Adobe After Effect*

1.6 *Corel Draw*

Corel Draw adalah salah satu program komputer desain grafis yang sudah banyak dikenal dan digunakan oleh para desainer grafis profesional. Program ini dibuat oleh Corel, sebuah perusahaan software yang berkantor di Ottawa, Kanada. *Corel Draw* memiliki kegunaan untuk mengolah gambar, oleh karena itu *Corel Draw* banyak digunakan dalam berbagai bidang, diantaranya dalam bidang publikasi, percetakan dan bidang lain yang membutuhkan proses Visualisasi.



Gambar 2.2 Logo Corel Draw X7

1.7 *Black Box Testing*

Rosa dan Salahuddin (2015) berpendapat bahwa “*Black Box testing* yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program”. Menurut Rizky (2011) “Blackbox testing adalah tipe testing yang memperlakukan perangkat lunak yang tidak diketahui kinerja internalnya”. Sedangkan menurut Mustaqbal, dkk (2015) “Black Box Testing berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak, kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada fungsional program”. Menurut Pressman (2010), *Black Box Testing* (Pengujian Kotak Hitam), juga disebut pengujian perilaku yang berfokus pada persyaratan fungsional. Yang dapat diartikan bahwa teknik pengujian kotak hitam memungkinkan anda untuk membuat beberapa kumpulan kondisi masukan yang sepenuhnya akan melakukan semua kebutuhan fungsional untuk program.