

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem Informasi

“Sistem adalah suatu kesatuan dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan Ondi Soandi (2014). Kennet J. Sousa, Effy Oz (2015), sistem adalah komponen yang saling berkerja sama untuk mencapai tujuan bersama dengan menerima input, memproses, dan memproduksi output secara terorganisir. Informasi adalah hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya, yang menggambarkan suatu kejadian yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan Ondi Soandi (2014) [3].”

dari penjelasan yang sudah dijelaskan sebelumnya maka bisa disimpulkan bahwa sistem artinya sekumpulan elemen-elemen atau komponen yang saling berhubungan diantara komponen-komponen tersebut untuk mencapai suatu maksud dan tujuan yang sama, serta mengatasi permasalahan tertentu.

“Sedangkan informasi, mengacu pada data yang memiliki nilai atau kegunaan bagi pihak yang membutuhkannya, dan data tersebut telah diolah sebelumnya. Informasi berasal dari data, yang merupakan sekumpulan karakter atau angka yang memiliki tujuan tertentu dan diperoleh melalui proses pengamatan yang dilakukan di suatu lokasi. [1].”

2.2 Teori Desain Komunikasi Visual

“Meskipun istilah "Desain Komunikasi Visual" cukup umum didengar, masih ada banyak orang yang belum sepenuhnya memahami maknanya dan sejauh mana pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa orang mungkin menganggap bahwa Desain Komunikasi Visual (DKV) terkait erat dengan iklan, padahal iklan hanya merupakan salah satu aspek yang dihasilkan oleh desain komunikasi visual. Pada dasarnya, Desain Komunikasi Visual mencakup proses pengolahan media untuk berkomunikasi, yang melibatkan ekspresi ide dan penyampaian informasi yang bisa dipahami atau dilihat. Konsep Desain Komunikasi Visual terkait erat dengan penggunaan tanda-tanda, gambar, lambang, simbol, *tipografi* (ilmu penulisan huruf), ilustrasi, dan warna, yang semuanya berhubungan dengan pengindraan visual.

Proses komunikasi dalam konteks ini melibatkan eksplorasi ide dengan menggunakan gambar, termasuk foto, diagram, dan warna, selain teks. Hal ini bertujuan untuk menciptakan dampak yang dapat dirasakan oleh para penerima pesan. Dampak yang dihasilkan tergantung pada tujuan yang ingin disampaikan oleh pengirim pesan dan kemampuan penerima pesan untuk memahaminya. Meskipun istilah "Desain Komunikasi Visual" mungkin masih tergolong baru dan sebelumnya dikenal dengan istilah "desain grafis," dalam kalangan pegiat periklanan dan dunia akademik di bidang komunikasi, istilah ini sudah akrab. Di kalangan akademis, istilah tersebut juga memiliki beragam singkatan seperti DKV (Dekave) atau DISKOMVIS, yang semuanya merujuk pada Desain Komunikasi Visual. Sehari-hari, kita dikelilingi oleh produk-produk dari bidang Desain

Komunikasi Visual, mulai dari saat kita bangun di pagi hari hingga kita tidur di malam hari. Desain Komunikasi Visual hadir dalam berbagai aspek kehidupan kita, baik di lingkungan perkotaan maupun pedesaan, serta di berbagai ruang mulai dari yang eksklusif hingga yang publik. [4].”

2.3 Berkembangnya Desain Grafis Menjadi Desain Komunikasi Visual

“Pada mulanya, desain grafis hanya terbatas pada media cetak dua dimensi. Namun, seiring berjalannya waktu, perkembangannya tidak terbatas dan bahkan meluas ke dunia multimedia, termasuk audio dan video.. Oleh karenanya nama Desain Komunikasi Visual saling berkaitan dengan tiga arti, antara lain.

- a. Desain : berkaitan dengan perancangan estetika, cita rasa, serta kreativitas.
- b. Komunikasi : ilmu yang bertujuan menyampaikan maupun sarana untuk menyampaikan pesan.
- c. Visual : sesuatu yang dapat dilihat.

Dari ketiga arti kata tersebut, yang menjadi fokus utamanya adalah "komunikasi". Jika saat ini Desain Komunikasi Visual hanya dianggap sebagai ilmu yang mengkaji usaha-usaha untuk menciptakan suatu desain yang terlihat (visual) untuk menyampaikan pesan, maka pada kenyataannya ini hanya membatasi pada satu aspek dari tujuan yang lebih luas dalam ranah estetika. [4].”

2.4 Definisi Desain Komunikasi Visual

“Desain Komunikasi Visual merupakan suatu disiplin Ilmu yang bertujuan mengkaji konsep-konsep komunikasi beserta ungkapan kreatif melalui aneka macam media buat memberikan pesan serta gagasan secara visual menggunakan elemen-elemen grafis yang berupa bentuk serta gambar, tatanan huruf, komposisi rona serta layout (tata letak atau perwajahan). Maka dari itu, gagasan mampu diterima oleh orang atau grup yang menjadi target penerima pesan [4].”

2.5 Animasi

“Animasi adalah proses menciptakan efek pergerakan dan perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa menit. Dalam animasi, gambar-gambar diambil secara berurutan sehingga menciptakan ilusi gerakan pada gambar yang ditampilkan. Definisi ini menyiratkan kemampuan untuk menghidupkan objek mati. Asal usul istilah "animasi" berasal dari bahasa Latin "animare," yang berarti memberi kehidupan. Secara umum, animasi adalah kegiatan untuk memberikan gerakan pada objek mati, sehingga terlihat seolah-olah objek tersebut memiliki kemampuan bergerak seperti makhluk hidup. [5].”

2.6 Vector

“*Vector* adalah gambar yang dibentuk oleh garis-garis. Contoh perangkat lunak pengeditan gambar berbasis vektor mencakup *Adobe Illustrator* dan *CorelDraw*. Karakteristik gambar vektor meliputi:

- a. Kualitas gambar tetap konsisten saat diubah ukurannya, baik diperbesar

maupun diperkecil.

b. Lebih sesuai digunakan untuk menciptakan ilustrasi. [6].”

2.7 Teori *Motion Graphics*

2.7.1 Sejarah *Motion Graphics*

“Peralatan optik yang muncul di Eropa pada akhir abad ke-19 menunjukkan konsep "*Persistence of Vision*," yakni kemampuan mata untuk sementara menyimpan gambar selama sebagian detik setelah gambar itu menghilang. Penelitian mengenai gerakan pada hewan dan manusia yang dilakukan oleh Eadweard Muybridge berperan sebagai alat bantu visual bagi seniman agar dapat memahami gerakan.. Penelitian mengenai gerakan pada binatang dan manusia yang dilakukan oleh Eadweard Muybridge berperan penting sebagai alat bantu bagi seniman visual dalam memahami gerakan. Di Inggris, Lumiere dan saudaranya melakukan penelitian lanjutan dan menciptakan kamera, printer, serta proyektor pertama yang digunakan dalam perkembangan film modern. Pada awal abad ke-20, seniman mulai menolak representasi klasik dan berusaha untuk mengekspresikan ruang dengan bahasa geometri yang lebih eksperimental. Banyak dari mereka berusaha menciptakan animasi eksperimental yang mengeksplorasi teknik-teknik baru seperti *direct on film* serta *collage*. Pada tahun 1970-an, tokoh seperti Stan Vanderbeek, John Whitney, dan Robert Abel mulai menggunakan metode animasi dengan komputer pribadi dalam pembuatan film mereka. Di tahun 1950-

an, desainer grafis pionir seperti Saul Bass menjadi inovator dalam pembuatan judul film yang terkenal di seluruh dunia.

Sekuen pembuka yang mencolok dalam karya mereka untuk sutradara terkenal seperti Hitchcock dan Preminger berhasil menarik perhatian publik dan sering dianggap sebagai karya seni yang independen di dalam film. Masuk ke era 1960-an, animasi dari kartun "The Pink Panther" karya Friz Freleng dan grafik pembuka film klasik James Bond karya Maurice Binder menjadi ikon dalam budaya pop. Pilihan pakaian yang unik, tata panggung yang eksentrik, judul animasi singkat, dan penggunaan sudut kamera yang tidak konvensional menjadi tren dalam desain grafis. Pada tahun 1977, Richard Alan Greenberg dan saudaranya Robert mendirikan R/Greenberg Associates, yang terkenal dengan animasi pembuka yang menghadirkan efek "terbang" pada tahun 1978 dalam film Superman. Banyak desainer yang menganggap bahwa sekuen pembuka ini membawa terobosan dalam dunia film klasik, seperti karya desainer asal Kuba, Pablo Ferro, yang menggunakan teknik rapid-cut editing dan gaya gambar tangan dalam judul film "Dr. Strangelove" tahun 1964, yang kemudian mempengaruhi "MTV Style" dalam industri televisi.

Terinspirasi oleh Pablo Ferro dan Saul Bass, Kyle Cooper adalah salah satu desainer grafis pertama yang membawa perubahan signifikan dalam industri film. Ia menggabungkan proses digital dan konvensional dengan memanfaatkan komputer dalam desain cetak. Pada tahun 1995, sekuen pembuka dalam film thriller psikologis "Se7en" karya David

Fincher dengan cepat mendapatkan perhatian publik dan masih dianggap sebagai tonggak penting dalam sejarah *Motion Graphic*.

Teknik sinematik awal yang awalnya digunakan dalam film eksperimental avant-garde kemudian diadaptasi ke dalam industri televisi. Harry Marks, yang bekerja untuk stasiun TV ABC, menjadi inspirasi dalam pembuatan logo bergerak dan ia juga merekrut Douglas Trumbull, seorang perintis dalam efek khusus dalam film "2001: A Space Odyssey" (1968), untuk membantu merancang sekuen gerakan untuk acara ABC, "Movie of The Week." Ini menciptakan dampak besar pada desain grafis televisi dan mendapatkan perhatian dari penonton nasional. [4].”

2.7.2 Definisi *Motion Graphic*

“Sampai saat ini, *Motion Graphics* telah menjadi salah satu aplikasi yang sangat populer. Beberapa pakar telah memberikan beragam pengertian tentang *Motion Graphics*. Beberapa dari definisi tersebut meliputi :

1. Seni dari *Motion Graphics* artinya menghidupkan gambar, teks, dan gabungan keduanya dengan dinamika yang terpancar dari namanya. Ini adalah proses memberikan kehidupan pada elemen-elemen visual seperti gambar dan teks, serta merekamnya dalam bentuk pesan yang ingin disampaikan kepada yang melihat. *Motion Graphics* melibatkan pergerakan dan ritme dalam ruang dan waktu untuk menyampaikan pesan. *Motion Graphics*

digunakan dalam konteks televisi dan film untuk mendukung penyampaian cerita.

2. *Motion Graphics* Ini berarti kepuasan dalam mengimplementasikan ide dengan menyatukan gambar dan suara secara sempurna sehingga dapat merasuk ke dalam emosi dan memotivasi seseorang. [4].”

2.7.3 Fungsi *Motion Graphic*

“*Motion graphic* bisa dipergunakan bermacam video, seperti video profil perusahaan, video promosi serta dapat membantu penonton buat memahami statistik yang tidak mudah dijelaskan dalam kata-kata [4].”

2.8 Software Perancang *Motion Graphic*

2.8.1 *Adobe After Effects 2019*

“*Adobe After Effects 2019* adalah perangkat lunak komposisi yang telah dikembangkan oleh *Adobe Systems*. Awalnya, perangkat lunak ini merupakan produk dari *Macromedia*. *Adobe After Effects 2019* menyediakan berbagai efek standar yang cukup kuat untuk menciptakan animasi berkualitas. [5].”

2.8.2 *Adobe Illustrator CS5*

“*Adobe Illustrator CS5* adalah salah satu aplikasi yang tergabung dalam rangkaian *Adobe Creative Suite 5*. Berbeda dengan *Adobe*

Photoshop CS6, Adobe Illustrator adalah perangkat lunak pengeditan gambar yang menggunakan format vektor. Ini berarti hasil karya yang dibuat dengan perangkat lunak ini akan menghasilkan gambar vektor yang tetap tajam ketika diperbesar, sehingga sangat cocok untuk digunakan dalam proyek video yang melibatkan pengeditan komposisi, terutama ketika ukuran gambar menjadi faktor penting. [5].”

2.8.3 Adobe Photoshop CS6

“*Adobe Photoshop* adalah salah satu perangkat lunak yang sangat digemari oleh para profesional maupun pemula untuk mengedit gambar. Kepopulerannya mungkin disebabkan oleh statusnya sebagai salah satu aplikasi di dalam paket perangkat lunak *Adobe Design*, yang memungkinkan integrasi yang lancar dengan perangkat lunak lain seperti *Adobe Illustrator, Adobe Dreamweaver, Adobe Flash, Adobe After Effect*, dan beragam aplikasi dalam *Adobe Master Collection*. Selain itu, *Adobe Photoshop* memiliki antarmuka yang interaktif dan ramah pengguna, bahkan bagi mereka yang baru memulai. [7].”

2.8.4. Adobe Media Encoder

Adobe Media Encoder merupakan salah satu *Software* dari produk *Adobe*, yang bisa anda pakai untuk proses *rendering* dari editing pembuatan video dari *adobe After effect* menjadi lebih singkat.

2.9 Penelitian terdahulu

Berikut merupakan beberapa penelitian sebelumnya yang akan dijadikan acuan di skripsi ini.

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu (Syaikhul Amri Mahendra, R.)

No	Penulis (Tahun)	Judul	Kontribusi
1	Ekatri Ayuningsih, Indra Gunawan (2022)	Perancangan Video Animasi Sebagai Sarana Promosi Berbasis Motion Graphic Pada Taufiq Ponsel	Sebagai media promosi yang menggunakan animasi motion graphic lebih berguna dari media cetak brosur yang sebelumnya dipakai Taufiq Ponsel sehingga dapat meningkatkan penjualan dan pengguna jasa Taufiq Ponsel
<p>Perbedaan :</p> <p>Lokasi tempat penelitian,</p> <p>Menggunakan software <i>CorelDraw</i> dan <i>Adobe Premiere Pro</i>,</p> <p>Menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle. Metode ini terdiri dari enam tahapan yaitu konsep (<i>concept</i>), perancangan (<i>design</i>), pengumpulan bahan (<i>material collecting</i>), pembuatan (<i>assembly</i>), pengujian (<i>testing</i>), dan distribusi (<i>distribution</i>).</p>			
<p>Persamaan : Menggunakan metode pengumpulan data</p>			

	<ul style="list-style-type: none"> - Observasi - Wawancara - Metode Studi Pustaka <p>Pembuatan Video Motion Graphic untuk masyarakat</p>		
2	Achmad Sidik (2017)	Pembuatan Video Motion Graphic Data Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Negeri Jakarta Tahun	Produk video motion graphic dari hasil penelitian dan pengembangan ini dapat digunakan oleh Universitas Negeri Jakarta sebagai media informasi yang ditujukan bagi masyarakat umum
<p>Perbedaan : Lokasi tempat penelitian, Menggunakan metode pengumpulan data dengan wawancara saja, pengujian menggunakan menggunakan ahli materi dan ahli media, menggunakan diagram alir penelitian.</p>			
<p>Persamaan : Pembuatan Video Motion Graphic untuk masyarakat</p>			
3	Gabriella Zenia Karundeng, Jullia Titaley, Marline S. Paendong (2022)	SISTEM INFORMASI OBJEK WISATA BERBASIS WEB DI KABUPATEN BOLAANG MONGONDOW UTARA	Sistem Informasi berbasis web sangat diperlukan sebagai sarana penyampaian informasi kepada masyarakat yang ingin mengetahui apa saja yang terdapat didalamnya tanpa harus datang terlebih dahulu ke tempat yang akan di kunjungi.

	Perbedaan : berbasis website
	Objek Wisata di Kabupaten BOLAANG MONGONDOW UTARA
	Persamaan : menggunakan model <i>waterfall</i>
	sama-sama memberi informasi tentang wisata,
	menggunakan sistem pengujian <i>BlackBox Testing</i>