

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Animasi

2.1.1 Pengertian Animasi

Menurut Adinda dan Adjie dalam buku Dedi Eko Nurcahyo dikatakan bahwa “animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang *continue* atau terus-menerus yang memiliki hubungan satu dengan lainnya. Animasi yang awalnya hanya berupa rangkaian dari potongan-potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup”. Adapun menurut Maestri dan Adindha pada buku yang sama, mengatakan bahwa animasi dijelaskan sebagai seni dasar dalam mempelajari gerak suatu objek, gerakan merupakan pondasi utama agar suatu karakter terlihat nyata. Gerakan memiliki hubungan yang erat dalam pengaturan waktu dalam animasi. [1]

Sementara itu, pendapat lain disampaikan oleh Firmansyah dan Kurniawan dalam buku berjudul Buku Ajar Multimedia dikatakan bahwa “animasi sebenarnya adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah frame. Objek dalam gambar bisa berupa fotografi, gambar, tulisan, warna atau special efek”. Adapun pendapat lain dari Silitonga dan Rosyida, Animasi adalah gambar bergerak yang terbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. [2]

Ibiz Fernandes dalam bukunya Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative Guide berpendapat, “*animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continues motion*”. Yang artinya kurang lebih : animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Berdasarkan arti harfiah,

animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri. [3]

Dari definisi yang dikemukakan oleh beberapa para ahli diatas dapat dianalisis bahwa animasi merupakan seni dasar dalam mempelajari sebuah gerak suatu objek, objek yang dimaksud ialah serangkaian gambar yang dibuat seakan nyata atau usaha dalam menciptakan ilusi pergerakan dari sebuah gambar.

2.1.2 Sejarah Animasi

menurut buku yang di tulis oleh Sukirman dan Irma Yuliana [4] mengatakan awal mula munculnya animasi telah berlangsung sejak zaman dahulu, manusia sudah mengenal animasi, tetapi teknik animasi yang dilakukan saat itu belum secanggih seperti sekarang. Contohnya, manusia jaman pra-sejarah dulu mencoba menganimasikan gambar gerakan binatang seperti celeng, bison atau kuda, yang ditemukan di gua Altamira di Spanyol. Ahli purbakala juga menemukan lukisan ditempat lain, di Spanyol, yaitu di gua Lascaux, yang terdapat lukisan berisi delapan kaki dengan bentuk dan posisi yang berbeda dan bertumpuk di dalam dinding. Gambar itu diperkirakan sudah berumur 200 ribu tahun lebih. Penemuan itu menandakan bahwa keinginan untuk membuat kreasi gambar bergerak sudah mulai muncul. Pada belahan dunia lain, awal sejarah perkembangan animasi di Iran tergambar pada cawan kuno berusia 5.200 tahun yang lalu. Bahwa digambarkan seekor kambing liar yang mencoba menggapai daun pada dahan ranting yang lebih tinggi. Perubahan gambar kambing digambarkan satu persatu secara berurut hingga akhirnya kambing berhasil mencapai makanannya merupakan gerak animasi. Secara otomatis pergerakan kambing pada gambar cawan akan menirukan yang sesungguhnya yaitu meloncat dan bukan berjalan seperti manusia.

Di Eropa, muncul sebuah mainan bernama "*Thaumatrope*" pada abad ke-19 yaitu sejenis cakram berbentuk bulat yang memiliki dua sisi seperti uang logam. Sisi pertama berisi gambar burung, sementara sisi

yang lain berisi sangkar. Jika cakram tersebut diberi talidan digerakkan berputar maka akan mengakibatkan pergantian sisi yang terlihat dari pertama dengan sisi yang lain. Dengan demikian akan terlihat ilusi yang menunjukkan bahwa burung seolah-olah berada didalam sangkar.

Sekitar tahun 1880-an, alat potret beruntun sudah digunakan untuk merekam gambar secara terus menerus. Gambar yang direkam tersebut adalah gerakan burung yang sedang terbang, gerakan aktivitas manusia maupun binatang. Alat inilah yang kemudian menjadi ploner kamera film objek hidup yang berkembang hingga sekarang. Berikutnya tahun 1892 dikembangkan sebuah mainan gambar bergerak yang disebut "*Praxinoscope*". Mainan itu berisi beberapa rangkaian gambar yang tersusun atas banyak gambar yang jumlahnya hingga ratusan. Gambar itu diputar dan diproyeksikan pada sebuah cermin sehingga tampak bergerak seperti layaknya film-film sekarang.

Selanjutnya tahun 1908 di Prancis, ada seorang pemula yang membuat film animasi sederhana berupa gambar batang korek api. Pembuatan dilakukan dengan cara dipotret dengan *negative film*. Objek yang dijadikan media berupa rangkaian gambar blabar hitam (i:black-line) yang dibuat diatas lembaran berwarna putih. Dengan demikian, ketika dikompilasi akan menjadi rangkaian gambar berwarna putih dengan latar belakang hitam. Sebagai pengembangan, tahun-tahun berikutnya, sekitar 1913 sampai 1920-an, para animator Amerika mulai mengembangkan teknik film animasi yang hingga sekarang tokoh-tokoh animasi tersebut masih dikenal, contohnya antara lain adalah "Ko Ko The Clown" dan "Felix The Cat". Rangkaian gambar yang akan dianimasikan itu dibuat sesederhana mungkin, dimana tokoh animasinya digambar diatas blabar hitam atau bayangan hitam yang akan disatukan dengan latar belakang blabar dasar hitam atau sebaliknya. Rumusan dilm dengan perhitungan waktu sudah mulai digunakan yaitu 16 kali gambar dalam tiap detik gerakan. Sehingga dapat menghasilkan gambar animasi yang bisa diatur komposisinya. Teknik yang digunakan sudah menggunakan animasi sell,

yaitu berupa lembaran tembus pandang dari bahan seluloid (*celluloid*) yang disebut sebagai “cell”.

Tahun 1935 di Rusia sudah mulai muncul animasi dengan durasi panjang yang dibuat dengan boneka dengan judul “The New Guiliver”. Di tahun yang sama, di Kanada, mulai ada gambar animasi berwarna setelah memasuki film berwarna melalui film “Colour Of Box”. Mulai muncul pula animasi yang sudah dilengkapi dengan suara. Film animasi itu dirintis oleh perusahaan Animasi di Amerika Serikat, Walt Disney, dengan karyanya yang berjudul “Mickey Mouse”, “Donald Duck”, dan “Silly Symphony”. Film animasi yang diciptakan sekitar tahun 1928 hingga 1940 itu bisa dikatakan memiliki karakter yang kuat, terbukti tokoh dalam animasi tersebut masih dikenal eksis hingga saat ini.

2.1.3 Jenis-jenis Animasi

Dalam pembuatan video animasi terdapat berbagai jenis-jenis animasi yang dapat digunakan dalam membuat video animasi dalam media promosi. Mengutip dalam buku Teknik Animasi 2 Dimensi [5] mengatakan bahwa terdapat tiga jenis animasi. Berikut merupakan jenis-jenis animasi yang dapat digunakan dalam mendukung pembuatan video animasi media promosi:

1. Animasi Tradisional


Animasi tradisional merupakan cikal bakal lahirnya animasi berbasis computer, sebelum berkembangnya teknologi animasi berbasis computer, semua animasi tradisional dilakukan menggunakan tangan. Setiap satu animasi setidaknya memerlukan sekitar 20 frame dan diperlukan waktu serta tenaga yang besar untuk menghasilkan sebuah animasi secara lengkap. Animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di-“putar”. Oleh karena itu, maka munculah efek gambar bergerak. Gambar pertama dipaparkan pada screne. Kemudian gambar kedua yang mungkin lebih kecil atau berukuran sama dengan gambar pertama ditumpuk

pada gambar pertama. Proses ini diulang beberapa kali setiap kali gambar yang baru menunjukkan sedikit perubahan. Sekiranya proses ini diulang-ulang, ia kelihatannya seperti bergerak.

Tabel 2. 1 Perangkat Animasi Tradisional

(Rafika Akhsani, 2021)

No	Perangkat	Ketaerangan	Gambar
1.	Zoetrope	Perangkat yang menciptakan citra gambar bergerak. Ditemukan oleh Ting Huan, 180 M	
2.	Lentara ajaib	Cikal bakal proyektor. Terdiri dari lukisan minyak tembus dan lampu sederhana. Bila disatukan dalam ruangan gelap, gambar akan muncul lebih besar pada permukaan yang datar.	
3.	Thaumatrope	Disk lingkaran kecil/kartu dengan dua gambar yang berbeda di setiap sisi yang melekat pada seutas tali.	
4.	Phenakistoscope	Perangkat animasi awal, pendahulu dari zoetrope. Ditemukan oleh Eadweard Muybridge tahun 1893.	
5.	Buku Flip	Satu set gambar berurutan membalik pada kecepatan tinggi yang menciptakan efek gerak.	
6.	Phaxinoscope	Versi lebih canggih dari zoetrope. Tidak dilihat dari celah, tetapi dari	

		cermin di tengah	
7.	Phaxinoscope	Reynaud mengembangkan versi yang lebih besar dari phaxinoscope yang dapat diproyeksikan ke sebuah layer.	


2. Animasi *Stop Motion*

Animasi *stop motion* atau bisa disebut *Claymation* merupakan animasi yang menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Animasi *stop motion* ditemukan oleh Stuart Blakton tahun 1906. Tahapan yang dilakukan pada saat pembuatan animasi *stop motion* adalah menggambar ekspresi wajah sebuah tokoh kartun pada papan tulis, kemudian mengambil gambar dengan kamera dan selanjutnya gambar hasil jepretan kamera dirangkai hingga menjadi sebuah animasi. Animasi *stop motion* sering digunakan pada film-film era 50-60an bahkan sampai dengan saat ini. Tahapan dalam pembuatan animasi *stop motion* adalah sebagai berikut:

- Animator mengubah scene secara fisik (memfoto satu per satu *frame*)
- Mengubah *scene* lagi dan menfotonya
- Merangkai urutan gambar menggunakan software sehingga menjadi sebuah movie.

Tabel 2. 2 Jenis Animasi *Stop Motion*

(Rafika Akhsani, 2021)

No	Perangkat	Keterangan	Gambar
1.	Animasi clay	Setiap bagian animasi (karakter/ latar belakang) dapat diubah bentuknya. Terbuat dari bahan lunak	

		(tanah, plastisin, dll)	
2.	Animasi cutout	Menggunakan objek dan karakter datar dari bahan/material seperti kertas, kartu, kain, atau cetakan foto	
3.	Animasi pasir	Menggunakan media pasir untuk membuat animasi	
4.	Animasi gambar	Menggunakan gambar manual setahap demi setahap	

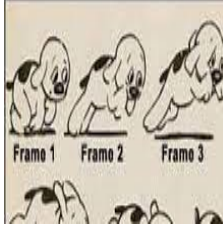
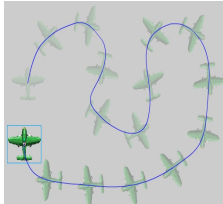

3. Animasi komputer




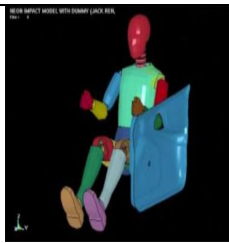
Animasi computer merupakan animasi yang dalam proses pembuatannya keseluruhan animasi dikerjakan dengan computer. Animasi computer dapat diperlihatkan secara 3 dimensi. Animasi computer dimulai sejak tahun 1964 oleh Ivan Sutherland dari Massachusetts Institute of Technology dengan program Sketchpad yang mampu menggambar sinar-sinar garis langsung pada Cathoda Ray Tube (CRT). Hasilnya sebuah objek primitif yang sederhana.

Berbagai cara dan teknik dikembangkan untuk menciptakan animasi sesuai dengan ide dan kreatifitas para pengembang animasi. Secara garis besar, animasi computer dibagi menjadi dua yaitu berbasis dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D). berdasarkan teknik yang digunakan dalam mengembangkannya, terdapat beberapa jenis animasi 2D, antara lain: animasi *cell*, animasi *frame by frame*, animasi *sprite*, animasi *path*, dan animasi vector. Sementara, animasi 3D antara lain: animasi *stop-motion*, animasi *clay*, animasi objek 3D, animasi *motion-capture*, dan sebagainya.

Tabel 2. 3 Jenis Animasi Komputer Berdasarkan Teknik Pembuatannya

(Rafika Akhsani, 2021)

No	Perangkat	Ketaerangan	Gambar
1.	Animasi cell	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik paling populer 2. Tersiri dari lembaran-lembaran yang akan membentuk animasi tunggal 3. Setiap cel merupakan bagian terpisah 4. Objek dan latar belakang terpisah 	
2.	Animasi frame	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sangat sederhana 2. Teknik yang menggunakan rangkaian gambar yang ditunjukkan secara bergantian. 	
3.	Animasi path	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik pembuatan animasi yang berasal dari objek yang digerakkan 2. Gerakan mengikuti garis yang telah ditentukan oleh pembuatannya 	
4.	Animasi sprite	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memungkinkan objek dapat bergerak secara individu 2. Objek lain hanya sebagai background yang tidak data bergerak 3. Objek bergerak tidak dalam waktu yang bersamaan, tapi mempunyai frame per detik yang berbed. 	

		Jika ingin di edit maka harus edit setiap masing-masing objek.	
5.	Animasi spline	<ol style="list-style-type: none"> 1. Objek yang bergerak tidak mengikuti lintasan garis lurus 2. Objek yang bergerak mengikuti lintasan berbentuk kurva 	
6.	Animasi clay	<ol style="list-style-type: none"> 1. Objek terbuat dari bahan lunak (tanah, plastisin, dll) 2. Setiap bagian animasi (karakter/ latar belakang) dapat diubah bentuknya 3. Objek digerakkan lalu diambil gambarnya satu persatu 	
7.	Animasi vector	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik pembuatan animasi menggunakan rumus matematika untuk menggambarkan objeknya 2. Vector disebut juga garis yang memounya ujung, arah, dan panjang. 	
8.	Animasi karakter	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membutuhkan peralatan computer dan perangkat lunak multimedia. 2. Setiap objek memiliki cirri dan gerakan yang berbeda tetapi dapat bergerak bersamaan 	

Film animasi tidak hanya untuk hiburan anak-anak saja, akan tetapi dapat digunakan di berbagai bidang dan manfaatnya pun akan berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan di setiap bidangnya. Karena

sejatinya sebuah karya film animasi atau video singkat pasti mengandung informasi atau pesan yang ingin disajikan kepada penontonnya. Berikut merupakan contoh penggunaan animasi film di berbagai bidang, antara lain sebagai berikut:

1. Animasi forensik

Animasi dibuat untuk menjelaskan terjadinya kecelakaan, berdasarkan saksi mata, data hasil testing kendaraan.

2. Animasi simulasi

Animasi ini digunakan untuk membantu menggambarkan proses terjadinya sesuatu kejadian atau peristiwa.

3. Animasi arsitektur

Penggunaan animasi dalam arsitektur akan membantu, misalnya membantu menggambarkan struktur suatu bangunan, termasuk bangunan bertingkat dari sejak awal perencanaan, konstruksi hingga penyelesaian, serta menunjukkan interior ruang dan tata ruangan/pelatan.

4. Animasi pendidikan

Berguna untuk mendeskripsikan ilmu pengetahuan, membuat pendidikan lebih mudah dipahami dan menjadikan pembelajaran lebih menarik untuk dipelajari oleh para penontonnya.

5. Animasi hiburan dan komersial

Saat ini banyak sekali film animasi yang dibuat tidak hanya untuk anak-anak, namun juga untuk masyarakat. Film animasi ini bersifat menghibur dan sering digunakan untuk keperluan periklanan di televisi.

2.1.4 Prinsip-Prinsip Animasi

Pada dasarnya prinsip animasi adalah teori dasar fisika yang diaplikasikan pada animasi karakter. Animasi tidak akan pernah berkembang tanpa ditemukannya prinsip dasar dari karakter mata

manusia yang disebut *persistence of vision* (pola penglihatan yang teratur). Di samping itu, karakter yang digunakan mampu melakukan gerakan nyata baik itu benda, hewan maupun manusia dengan semirip mungkin. Oleh sebab itu, fungsi utama dari prinsip-prinsip dasar animasi adalah agar setiap animasi yang dibuat kelihatan menarik dan dramatis dengan gerakan yang alami. Namun demikian, terdapat hal mendasar yang harus dipahami bahwa prinsip animasi dalam penerapannya tentu tergantung pada kemampuan sang animator.[6]

Dibawah ini merupakan 12 prinsip atau syarat animasi agar animasi terlihat seperti nyata: [3]

1. *Timing* (waktu)

Ini menentukan apakah gerakan tersebut alami atau tidak. Misalkan gerakan orang berjalan terlalu lambat, sedangkan latar belakang terlalu cepat bergerak. Atau bola yang memantul ke tanah, tetapi sebelum memantul, efek suara pantulan sudah terdengar lebih dahulu. Jadi *timing* ini lebih kepada sinkronisasi antara elemen-elemen animasi.

2. *Ease in* dan *ease out* (percepatan dan perlambatan)

Prinsip ini juga paling banyak digunakan dalam animasi. Ketika bola di lempar ke atas, gerakan tersebut harus semakin lambat. Dan bola jatuh akan semakin cepat, atau ketika mobil berhenti, pemberhentian tersebut harus secara perlahan-lahan melambat, tidak bisa langsung berhenti.

Slow in dan *slow out* menegaskan bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. *Slow in* terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat. *Slow out* terjadi jika sebuah gerakan yang relative cepat kemudian melambat.

3. Arcs (lengkungan)

Banyak hal tidak bergerak secara garis lurus. Bola saja dilempar tidak akan pernah lurus, pasti ada sedikit pergeseran. Jadi usahakan gerakan objek anda tidak sempurna, agak “dirusak” sedikit sehingga terlihat alami.

Pada animasi, sistem pergerakan tubuh manusia, binatang, atau makhluk hidup lainnya bergerak mengikuti pola atau jalur yang disebut *Arcs*. Hal ini memungkinkan mereka bergerak secara ‘smooth’ dan lebih realistic, karena pergerakan mereka mengikuti suatu pola yang berbentuk lengkung (termasuk lingkaran, elips, atau parabola).

4. *Follow through and overlapping action* (gerakan penutup sebelum benar-benar diam)

Follow through adalah tentang bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak. Misalnya, rambut yang tetap bergerak sesaat setelah melompat. *Overlapping action* secara mudah bisa dianggap sebagai gerakan saling-silang. Maksudnya, adalah serangkaian gerakan yang saling mendahului (*overlapping*).

Prinsip ini ingin menggambarkan perilaku karakter sebelum menyelesaikan suatu tindakan. Misalkan saat seseorang melempar bola, gerakan setelah melempar bola tersebut adalah menunjukkan mimik senang karena puas telah melempar bola. Kemudian yang disebut *overlapping action* adalah gerakan baju atau rambut yang bergerak akibat gerakan tersebut.

5. *Secondary action* (gerakan pelengkap)

Ini bukanlah gerakan yang sebenarnya, misalkan saat di ruang tunggu dokter, ada tokoh utama yang sedang membaca, tetapi di latar belakang ada pemeran pendukung seperti orang merokok,

sedang mengobrol atau apapun yang membuatnya terlihat alami. *Secondary action* adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistic.

6. *Squash and stretch* (kelenturan suatu objek)

Bola yang ketika jatuh agak sedikit gepeng menunjukkan kelenturan bola tersebut. Atau ketika orang melompat dan jatuh, kakinya agak sedikit lentur. *Squash and stretch* adalah upaya penambahan efek lentur (plastis) pada objek atau figur sehingga seolah-olah ‘memuai’ atau ‘menyusut’ sehingga memberikan efek gerak yang lebih hidup. Penerapan *Squash and stretch* pada figure atau benda hidup.

7. *Exaggeration* (melebih-lebihkan)

Animasi bisa dilebih-lebihkan dengan musik, latar belakang atau gambar. Orang digambarkan dengan mata besar yang menunjukkan keterkejutan. Ini bisa kita lihat di film-film kartun jepang, bagaimana orang berlari tetapi ada gambar seekor elang besar sebagai latarnya untuk menunjukkan kecepatan lari orang tersebut.

8. *Straight ahead and pose to pose*

Prinsip *Straight ahead* mengacu kepada teknik pembuatannya, yaitu dengan teknik frame by frame, digambar satu per satu. *pose to pose* menggunakan teknik keyframe, seperti *tween motion* di flash.

9. *Anticipation* (gerakan pendahulu)

Anticipation boleh juga dianggap sebagai persiapan atau awalan gerak, ancang-ancang. Seseorang yang bangkit dari duduk membungkukkan badannya terlebih dahulu sebelum benar-benar berdiri. Pada gerakan melompat, seseorang yang tadinya aberdiri

harus ada gerakan ‘membungkuk’ terlebih dulu sebelum akhirnya melompat.

Gerakan ini bertujuan untuk menjelaskan gerakan utama. Misalkan gerakan utama adalah orang terpeleset dan jatuh ke dalam kolam renang. Sebelum itu, adanya elemen-elemen yang ditunjukkan sebelum itu seperti ada kulit pisang di lantai, kemudian ada gerakan air di kolam renang, orang berjalan dengan mimik ciek. Gerakan-gerakan antisipasi bertujuan agar penonton memahami apa yang akan terjadi berikutnya. Jadi tidak langsung membuat orang tersebut jatuh ke kolam renang tanpa penonton tahu apa penyebabnya.

10. *Staging* (bidang gambar)

Staging dalam animasi meliputi ‘lingkungan’ dibuat untuk mendukung suasana atau ‘mood’ yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan *scene*. Biasanya berkaitan dengan posisi kamera pengambilan gambar. Posisi kamera bawah membuat karakter terlihat besar dan menakutkan, kamera atas membuat tampak kecil dan bingung sedangkan posisi kamera samping membuat karakter tampak lebih dinamis dan menarik.

Staging adalah sudut pengambilan gambar seperti memperbesar muka tokoh untuk memperlihatkan kesedihannya, mengambil dari jarak jauh untuk memperlihatkan kemewahan suatu rumah, mengambil dari atas untuk member kesan ada seseorang yang mengintip dan sebagainya.

11. *Personality* (penjiwaan karakter)

Membuat sedetail mungkin kepribadian seorang tokoh misalkan tanggal lahir, hobi, sifat baik dan jahat. Penjiwaan karakter akan membuat penonton mengenali karakter tersebut.

12. *Appeal* (daya tarik karakter)

Appeal berkaitan dengan keseluruhan *look* atau gaya visual dalam animasi. Seseorang dapat dengan mudah mengidentifikasi gaya animasi buatan Jepang dengan hanya melihatnya sekilas. Seseorang dapat melihat *style* animasi buatan *Disney* atau *Dreamwoks* cukup dengan melihatnya beberapa saat. Hal ini karena memiliki *Appeal* atau gaya tersendiri dalam pembuatan karakter animasi.

ada juga yang berpendapat bahwa *Appeal* adalah tentang penokohan, berkorelasi dengan ‘kharisma’ seorang tokoh atau karakter dalam animasi. Sehingga visualisasi animasi yang ada bisa mewakili karakter atau sifat yang dimiliki. Daya tarik karakter tersebut harus bisa mempengaruhi emosi penonton. Misalkan tampangnya yang bodoh sehingga membuat penonton tertawa atau tampang yang tak berdosa sehingga penonton merasa kasihan.

2.2 Motion Graphic

2.2.1 Pengertian Motion Graphic

Motion graphic adalah seni desain graphic yang merupakan penggabungan dari ilustrasi, typografi, fotografi dan videografi dengan menggunakan teknik animasi. *Motion Graphic* terdiri dari dua kata, *Motion* yang berarti gerak dan *Graphic* atau yang sering kita kenal dengan istilah grafis. Dari asal muasal pengertian dua kata tersebut, bisa dikatakan bahwa *Motion graphic* juga bisa disebut dengan istilah grafis gerak.[7]

Motion graphic sendiri dapat diartikan sebagai karya seni yang dibuat untuk menghasilkan gerakan, serta dalam proses pembuatan digabungkan menggunakan suara dan tulisan untuk memenuhi kebutuhan visual. Proses dalam pembuatannya dilakukan menggunakan metode *frame per frame*. Hasil akhir yang diperoleh dalam pembuatan *Motion graphic* ini tidak terbatas, dapat berupa animasi 2d maupun 3d, hal tersebut dipengaruhi dari kebutuhannya. Menurut Krasner *motion*

merupakan bahasa universal, setiap gerakan yang terkandung memiliki dampak serta memilih metode untuk memindahkan elemen dalam layar akan meningkatkan makna yang terkandung didalamnya. Penggunaan *Motion graphic* dapat menyederhanakan pesan dari isi yang dibawa oleh data utama. Memecah data menjadi beberapa bagian dapat membantu dalam menyajikan informasi dalam bagian kecil namun pada akhirnya merupakan cara yang sederhana dan menarik dalam menyampaikan sebuah informasi. [8]

Berdasarkan dua penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *Motion graphic* merupakan bentuk animasi yang menggabungkan elemen visual seperti teks, ilustrasi dan gambar untuk menciptakan gerakan dinamis yang menarik.

2.2.2 Elemen Motion Graphic

Motion graphic mempunyai banyak elemen penting yang harus diperhatikan dalam proses pembuatannya.

1. Audio

Audio yang dimaksud dalam *Motion graphic* ini adalah pentingnya peran *sound*, *voice*, dan *audio* dalam video sebagai karya audio-visual. Sebuah karya *Motion graphic* dengan teknik yang sederhana bisa dilihat luar biasa karena peran audio yang melengkapi karya tersebut. Dalam sebuah *Motion graphi*, *Audio* merupakan elemen yang paling penting. *Motion graphic* dibuat dengan menyesuaikan *audio* yang telah ada.

Audio dalam *Motion graphic* berperan untuk memperjelas informasi dan merekonstruksi realitas penyajian. Secara umum, *audio* biasanya berupa *sound* (suara manusia, elektronik, makhluk hidup), *voice* (suara manusia, atau makhluk cerdas lainnya), dan *audio* (hasil suara yang sudah direkam). Tentunya terdapat beragam variasi dari tiga jenis suara tersebut seperti efek-efek suara elektronik, efek suara obyek alam, suara vocal dan sebagainya. Semua elemen suara yang

terlibat harus tersedia dalam bentuk digital, baik berupa file *audio* antara lain sebagai berikut:

- a) Pemusatan perhatian dan mempertahankan perhatian penonton
- b) Mengikuti pengarahannya
- c) Menentukan arti dan konteks
- d) Memilah informasi dan gagasan
- e) Merangkum, mengingat kembali, dan mengali informasi

2. *Visual*

Motion graphic merupakan elemen visual untuk memahami nilai estetika gambar dan tipografi. Properti visual *motion graphics* adalah sebagai berikut:

a) *Basic*

a. Bentuk (*shape dan form*)

Bentuk merupakan unsur terdasar dalam komunikasi visual, dapat berupa bentuk datar maupun bentuk 3 dimensi yang berfungsi sebagai memvisualisasikan idea atau menyampaikan suatu emosi. Bentuk dapat pula mengisyaratkan sebagai kedalaman ruang (*space*), memberikan penekanan, serta membantu mengatur informasi dengan mengarahkan mata audiens ke seluruh *frame*.

b. *Tone and color*

Tone dapat memperluas kontras visual seperti mengukur gelap atau terangnya (*light and shade*) sebuah gambar atau warna. Kemudian warna memiliki kemampuan untuk menciptakan suasana, melambangkan ide dan emosi untuk menghasilkan tanggapan dari audiens yang diinginkan. Sedangkan sebuah obyek terlihat bersinar karena memantulkan cahaya ke mata. Audiens yang melihat jauh lebih cepat daripada melihat tipografi atau gambar.

c. *Pattern*

Pattern terbentuk karena adanya *repetition* atau pengulangan. *Pattern* dapat menambah kontras dan kedalaman di dalam komposisi, untuk memberikan indrawi kepada para audiens. Memberikan tekstur *pattern* dapat menjadi kekayaan dan kedalaman pada komposisinya.

d. *Image*

Image jika diubah ke dalam bahasa Indonesia artinya ‘gambar’. berikut penjelasan terkait *Image* yang secara umum terbagi menjadi dua yaitu:

- *Still image*, cenderung diam seperti foto, ilustrasi, lukisan, logo, icon, symbol.
- *Moving image*, seperti animasi dan *live action*

b) *Text*

Sebenarnya *text* adalah satu set dari *image* sebagai lambang atau satu set symbol dari suara, angka dan ekspresi. Symbol belum tentu sama antara satu bangsa dengan bangsa lainnya, sebab itu banyak muncul *text* dengan format *text* jepang, *text* china, *text* arab dan sebagainya. *Text* yang dapat berupa kata ataupun kalimat, terkadang cara membaca dan peletakkannya tidak sama, sesuai dengan budaya Negara, bangsa, atau suku dari suatu masyarakat

c) *Time*

Time dalam animasi, *motion graphics*, *movie* atauoun video merupakan urutan *sequence* tampilan *frame* demi *frame* yang di desain mana yang awal, mana yang selanjutnya dan mana yang diakhir, urutan sesuai waktu disebut *itme code* bila sudah spesifik penjelasan waktunya. Memahami dan memanage waktu agar durasi dan urutan tayang menjadi sangat penting.

d) Tipografi

Pengertian tipografi yang dikutip dari *Manuale Typographicum* yaitu seni memilih dan menata huruf dengan mengatur penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk

menciptakan kesan khusus, sehingga dapat menolong dalam kenyamanan membaca. Huruf merupakan elemen dasar dari tipografi yang digunakan dalam berkomunikasi.

2.3 Animasi *Motion Graphic* Sebagai Media Promosi

Menurut Rambat Lupiyoadi mendefinisikan pengertian promosi adalah kegiatan yang dilakukan perusahaan untuk mengkomunikasikan manfaat produk dan sebagai alat untuk mempengaruhi konsumen dalam kegiatan pembelian atau penggunaan jasa sesuai dengan kebutuhan. [9] Promosi dibuat sekreatif dan semenarik mungkin untuk menjangkau masyarakat luas melalui bermacam-macam media, tujuannya agar perusahaan dapat berkomunikasi dengan calon konsumen.

Dalam menerapkan animasi *motion graphic* sebagai media promosi, ada beberapa tahapan proses kerja yang harus dilakukan agar berlangsung dengan baik, yaitu sebagai berikut:

2.3.1 Conceptualization

Untuk menyampaikan pesan dalam video *motion graphic* sebagai media pengantar, maka dibutuhkan sebuah konsep dan alur cerita. Konsep seibutuhkan, agar penyampaian pesan dapat menarik perhatian. Alur cerita dalam video dibuat terlebih dahulu agar dalam pembuatan atau eksekusi video *motion graphics* berjalan lancar dan sesuai dengan *storyline* yang ada. Berikut merupakan proses *Conceptualization* yaitu:

1. *Formulation*

Formulation adalah langkah pertama dalam menghasilkan suatu ide, mengetahui hambatan dalam berpikir kreatif, bagaimana cara berpikir kreatif (mencari inspirasi, berani mengambil resiko, dan mencoba bereksperimen).

2. *Cultivation*

Proses ini terdiri dari mengevaluasi dan menyeleksi secara obyektif, konsep mana yang akan digunakan, dan konsep seperti apa

yang akan dibuang sebelum jatuh ke dalam proses produksi, serta mengklarifikasi dan memperbaikinya.

3. *Storyboard*

Tahap selanjutnya melibatkan konseptualisasi. *Storyboard* merupakan frame yang menyediakan peta visual, bagaimana peristiwa akan terungkap dari waktu ke waktu, dan mengidentifikasi transisi antar *frame*. Dalam *storyboard* sangatlah penting untuk menentukan gaya dan konten visual yang akan digunakan, gambar dengan urutan yang akan berlanjut, proses pembuatan *storyboard*, serta proses digitalisasi.

2.3.2 Animation Processes

Dalam pembuatan *motion graphics* diperlukan beberapa pertimbangan untuk menghasilkan *motion graphics* yang efektif, yaitu:

1. *Spatial*

Merupakan pertimbangan ruangan, terdiri dari arah, ukuran, arah acuan, arah gerakan, perubahan ketika gerakan dipengaruhi gerakan lain. *Spatial* berfungsi untuk mengatur posisi suatu objek, orientasi, atau skala.

2. *Visual interpolation*

Visual interpolation berfungsi untuk menghidupkan tampilan visual obyek dengan mengubah geometri, warna, transparansi, atau tekstur permukaan.

2.3.3 Motion graphics sequencing

Teknik *editing*, telah hidup selama bertahun-tahun, memberikan banyak potensi kreatif dan kekuatan untuk desainer motion. Dalam film dan video, *motion graphics* sequencing melibatkan koordinasi dan penggabungan dari beberapa gambar, masing-masing shoot terdiri dari serangkaian *frame* yang menempati ruang layar dan waktu.

2.4 Perancangan Motion Graphic

2.4.1 Spring

Spring adalah sebuah perangkat lunak ponsel pintar yang digunakan untuk pengeditan video. *Spring* memiliki banyak fitur, unggulnya ada pada perpustakaan asset yang luas menawarkan berbagai pilihan musik bebas royalti, efek suara, stiker, dan template video.

2.4.2 IbisPaintX

IbisPaintX adalah aplikasi menggambar populer dan serbaguna yang diunduh lebih dari 400 juta kali secara total dalam satu rangkaian, yang menyediakan lebih dari 4700 kuas, lebih dari 2100 bahan, lebih dari 2100 font, 84 filter, 46 nada layar, 27 mode campuran, merekam proses menggambar, goresan fitur stabilitas berbagai fitur penggaris seperti penggaris garis radial atau penggaris simetri dan gitu clepping.

2.4.3 Alight motion

Alight motion adalah aplikasi yang menghadirkan fitur pengeditan animasi dan efek visual berkualitas. *Alight motion* berasal dari Korea Selatan dandi kembangkan oleh *Alight Creative Inc.* aplikasi ini memiliki fitur canggih seperti *motion graphics* dan *color correction* yang memudahkan para pengguna dalam membuat video dan animasi.[10]

2.4.4 Vector

Gambar vector merupakan gambar yang terbentuk dari garis-garis. Contoh *software image editing* berbasis vector adalah *Adobe Illustrator* dan *ColerDraw*. Ciri-ciri gambar vector adalah:

1. Kualitas gambar tetap sama meskipun diperbesar atau diperkecil.
2. Lebih cocok digunakan untuk membuat ilustrasi.[11]

Adapun penegertian vector dalam buku yang berjudul dasar-dasr desain grafis, Vector merupakan gabungan dari sekumpulan garis dan kurva yang membentuk suatu citra atau gambar. Dalam gambar vector

sendiri, terdiri garis-garis tersebut membentuk suatu bidang atau kurva yang dapat diwarnai (*fill*) dan memiliki garis pinggir atau kontur (*stroke*) yang dapat disesuaikan.[12] Dalam proses perancangan video animasi promosi ini, ada beberapa yang akan menggunakan vector dalam prosesnya.

2.5 Perancangan Cara Kerja Animasi

2.5.1 Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) versi Lither–Sutopo yang dikutip dari Binanto (2010) dalam (Sugiarto, 2018) menjelaskan bahwa, MDLC adalah metode yang tujuannya untuk merancang dan mengembangkan suatu aplikasi yang menggabungkan video, gambar, audio, animasi, dan lainnya. Metode MDLC memiliki 6 tahap antara lain: konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan materi (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan pendistribusian (*distribution*). Keenam tahapan tersebut tidak harus berurutan dalam praktiknya, setiap tahap dapat saling berganti posisi.[13]

2.5.2 Storyline

Storyline adalah uraian yang berisi alur cerita dari animasi yang akan dibuat.[14] *Storyline* biasanya mencakup pengenalan karakter, setting, konflik yang dihadapi oleh karakter dan lainnya.

2.5.3 Storyboard

Storyboard secara sederhana dapat diartikan sebagai papan cerita. Dalam pengertian yang lebih luas, *Storyboard* merupakan rangkaian gambar sketsa yang merepresentasikan alur sebuah cerita. *Storyboard* berfungsi sebagai alat perencanaan dalam proses pembuatan film atau iklan yang memadukan antara narasi dan visual.[15] *Storyboard* akan digunakan dalam tahap desain pada metode MDLC.

2.6 Penelitian Terdahulu

Berikut merupakan beberapa penelitian sebelumnya yang akan dijadikan bahasan referensi (acuan) di skripsi ini:

Tabel 2. 4 Penelitian Terdahulu

No	Penulis	Judul	Tahun	Hasil/ kesimpulan
1.	Muhammad Rizal, Butsiarah, Muhammad Ashar Pahany	Perancangan Animasi Motion Graphic Sebagai Media Promosi STMIK AKBA	2021	Implementasi perancangan ini diperoleh dari hasil pengujian ahli materi sebesar 98% dan pengujian ahli media sebesar 92% dan dinyatakan layak sebagai media promosi
2.	Kusnadi	Perancangan Iklan Motion Graphic Video Sebagai Media Promosi Di Instagram Easyline Creative Space	2019	Perancangan ini mengusung konsep mural graffiti, pengenalan produk, jasa dan kegiatan EasyLine Creative Space secara singkat.
3.	Susanto	Perancangan Iklan Video Animasi Sebagai Konten Media Promosi Produk “Kopi Dungjes” Dengan Menggunakan IbisPaintX, Flipacip dan Capcut	2022	Produk yang dipasarkan melalui iklan yang menarik akan lebih mudah digemari oleh masyarakat terlebih lagi menggunakan animasi sebagai basisnya.