

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Pengertian Animasi**

Secara arfiah, animasi berasal dari kata dalam Bahasa Inggris itu *animate* yang artinya menghidupkan, memberijiwa dan menggerakkan bendamati. Pada dasarnya animasi merupakan *objek* agar lebih tampak dinamis, menurut Apriansyah, dkk (2019,12).

Animasi sendiri berasal dari bahasa Latin yaitu "*anima*" yang berarti jiwa, hidup, semangat. Pengertian Animasi menurut Ibiz Fernandes dalam bukunya *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative guide*, animasi didefinisikan sebagai berikut:

"*Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continuous motion*". Yang artinya adalah "Animasi adalah sebuah proses merekam atau mengolah gambar menjadi digital image". Berdasarkan arti harfiah, animasi adalah usaha menghidupkan atau menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri.

#### **2.2. Jenis-Jenis Animasi**

Menurut Agus mawan (2019,1), ada 5 jenis animasi, yaitu:

##### **A. Animasi tradisional**

Animasi tradisional seringkali disebut juga sebagai animasi Digambar tangan (*hand-drawn animation*) atau *cel animation*.

##### **B. Animasi 2D**

Meskipun animasi 2D sebenarnya juga bisa dilakukan dalam cara tradisional, namun Animasi 2D sudah termasuk dalam kategori computer animasi berbasis vektor. Hasil jadi dari animasi 2D ini biasanya disebut kartun, yang berarti gambar lucu.

##### **C. Animasi 3D**

Dalam animasi 3D, biasanya animator memulai gambarnya dengan menggambar pola tulang terlebih dahulu, barulah menggambar bagian lainnya untuk ditambahkan ke pola tulang tersebut.

##### **D. Motion Graphic**

Menurut Vadly (2017,33), *motion graphic* adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis.

### ***E. Stop Motion***

Teknik ini pertama kali diperkenalkan pada 1906 oleh *Stuart Blakton*. Awalnya, *stop motion* dilakukan dengan menggunakan tanah liat (*clay*) yang ditutup dengan plastisin. Setelah karakter sudah siap, badan mereka digerakkan lalu difoto dengan detil gerakan yang berbeda disetiap fotonya.

## **2.3. Multimedia**

Secara etimologis Multimedia berasal dari kata multi (Bahasa Latin, nouns) yang berarti banyak, bermacam-macam, dan medium yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata medium dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi (*Rachmat dkk, 2006*).

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi (*Hofstetter 2001*). Multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan dan dunia game.

Multimedia juga dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda dalam menyampaikan informasi berbentuk teks, audio, grafik, animasi, dan video. Berikut adalah definisi Multimedia menurut beberapa ahli: a. Multimedia adalah Kombinasi dari komputer dan video (*Rosch, 1996*). b. Multimedia adalah Kombinasi dari tiga elemen: suara, gambar, dan teks (*McComick, 1996*). c. Multimedia adalah Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video (*Robin dan Linda, 2001*). d. Multimedia adalah Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau *output*. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (*Turban dan kawan-kawan, 2002*).

## **2.4. Animasi Motion Graphic**

*Motion Graphic Animation* adalah tipe animasi yang menampilkan tulisan dan grafik, misalnya penggunaan *running* teks dalam iklan atau logo *corporate* di station ID atau *company profile*. Jenis animasi ini juga digunakan dalam *opening* film atau acara di televisi. *Motion Graphic Animation* di Indonesia lebih dikenal sebagai “*bumper*” dan keberadaannya dipopulerkan dengan munculnya MTV di Indonesia. *Bumper – bumper* yang ada di MTV inilah yang mempengaruhi lahirnya generasi baru *Motion Graphic*

Animasi di Indonesia.

Secara umum, animasi berarti menghidupkan urutan *still image* atau teknik memfilmkan susunan gambar atau model untuk menciptakan rangkaian gerak ilusi. Jadi animasi itu dibentuk dari model-model yang dibuat secara grafis yang kemudian digerakan. Istilah lain untuk animasi adalah *motion graphic* (gambar bergerak). Disebut dengan gambar bergerak karena dalam proses pembuatannya digunakan banyak gambar yang berurutan dan dimanipulasi sedemikian rupa tampak seolah-olah gambar tersebut dapat bergerak. Tujuannya dimaksudkan untuk menipu mata manusia agar mempercayai bahwa memang terjadi gerakan.

Sebuah benda yang mati, lalu gerakan melalui perubahan yang sedikit-sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan hidup. Untuk membedakan antara animasi dengan seni lain yang menghidupkan benda mati melalui gerakan (misalkan wayang atau boneka), maka biasanya animasi diberi tambahan kata film animasi.

## 2.5. *Motion Graphic*

### 2.3.1 Pengertian

*Motion graphic* adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan music. Penggunaan *motion graphic* yang umum adalah sebagai *title sequence* (adegan pembuka) film atau serial TV, logo yang bergerak di akhir iklan, elemen-elemen seperti logo 3D yang berputar-putar di sebuah siaran, dan dengan adanya internet, animasi berbasis web, dll.

Menurut Ahli Teori Perfilman *Michael Betancourt*, dalam artikelnya yang berjudul *The Origins of Motion Graphics*, yang terdapat di *Cinegraphic* pada tanggal 6 Januari 2012, *motion graphic* adalah media yang menggunakan rekaman video dan / atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah output multimedia. *Motion graphic* biasanya ditampilkan melalui teknologi media elektronik, tetapi dapat ditampilkan melalui petunjuk didukung teknologi (misalnya *thaumatrope*, *phenakistoscope*, *stroboscope*, *zoetrope*, *praxinoscope*, dan *flip book* juga). Istilah ini berguna untuk membedakan *still graphics* dari grafis dengan penampilan yang berubah dari waktu ke waktu (*transforming graphics*).

### 2.3.2 Cakupan *Motion Graphic*

*Motion graphic* telah melampaui metode-metode seperti *footage frame-by-frame* dan animasi. Dewasa ini komputer mampu mengkalkulasikan dan mengacak perubahan dalam sebuah citra untuk menciptakan ilusi akan gerakan dan transformasi. Animasi komputer mampu menggunakan ruang informasi lebih kecil (memori komputer) dengan *tweening* secara otomatis, proses rendering perubahan-perubahan utama sebuah citra dalam sebuah waktu yang ditentukan. Hal tersebut disebut sebagai *keyframe*. Program *Adobe Flash* contohnya, menggunakan animasi komputer *tweening* juga animasi *frame-by-frame* dan video.

### 2.3.3 Sejarah *Motion Graphic*

Karena tidak ada definisi *motion graphic* yang diterima secara universal, bentuk awal bidang tersebut masih diperdebatkan. Ada presentasi yang dapat diklasifikasikan sebagai *motion graphic* pada awal 1800-an. Michael Betancourt adalah orang yang pertama kali menulis survei mendalam sejarah *motion graphic*, menyatakan bahwa akar *motion graphic* adalah visual music dan film abstrak tahun 1920-an oleh *Walther Ruttmann*, *Hans Richter*, *Viking Eggeling*, dan *Oskar Fischinger*.

Salah satu penggunaan pertama dari istilah "*motion graphic*" adalah dengan animator John Whitney, yang pada tahun 1960 mendirikan sebuah perusahaan bernama *Motion Graphics Inc.* Nama Penulis ke-1 Jurnal Tingkat Sarjana Seni rupa dan Desain No.1 | 3 Saul Bass adalah pelopor utama dalam pengembangan judul urutan film. Karyanya termasuk urutan judul untuk film-film populer seperti *The Man With The Golden Arm* (1955), *Vertigo* (1958), *Anatomy of a Murder* (1959), *North by Northwest* (1959), *Psycho* (1960), dan *Advise & Consent* (1962). Desain nya yang sederhana, namun efektif dikomunikasikan suasana film.

### 2.3.4 *Motion Graphic Design*

*Motion graphic Design* adalah sebuah subset dari Multimedia yang menggunakan elemen grafis dan prinsip-prinsip desain grafis dalam konteks pembuatan film atau produksi video melalui animasi atau teknik perfilman lainnya. Contohnya adalah tipografi kinetik dan grafis-grafis yang sering terlihat dalam sebuah pembukaan (*title sequence*) film, atau *opening sequence* untuk serial TV, juga animasi *web-based*, bahkan hingga logo 3D stasiun TV yang kerap dipakai dalam sebuah saluran TV (contohnya: Ikan

Indosiar). Meski *motion graphic design* telah ada selama beberapa dekade, akhir-akhir ini dengan majunya teknologi maka *motion graphic design*-pun telah mengalami kemajuan yang eksponensial dalam konteks kemutakhiran teknis. Berisikan penjelasan tujuan berkarya dan/atau perancangan termasuk prosedur identifikasi gagasan dan penetapan konsep. Jelaskan tujuan (hasil akhir ideal) proses berkarya dan/atau perancangan yang ingin dicapai. Satu tujuan tertentu merupakan terjemahan dari satu tema tertentu yang menjadi prioritas. Oleh karena itu jumlah dan konten tujuan yang dirumuskan seyogyanya bersesuaian dengan jumlah dan konten tema yang diprioritaskan. Dalam penjelasan dapat digunakan gambar dan/atau ilustrasi untuk memperjelas proses yang dilakukan serta luaran (*output*) yang didapatkannya.

## **2.6. Media Informasi**

Media informasi terus berkembang dan sangat diperlukan setiap saat karena melalui media informasi manusia dapat mengetahui informasi yang sedang berkembang, selain itu manusia juga bisa saling berinteraksi satu samalain. Melalui media informasi juga sebuah pesan dapat tersampaikan dengan baik jika media yang dibuat tepat kepada sasaran dan informasi yang disampaikan bermanfaat bagi pembuat dan target.

dikarenakan melalui media informasi manusia dapat mengetahui informasi dan dapat bertukar pikiran serta berinteraksi satu samalainnya. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Heinich et.al., 2002; Ibrahim, 1997; Ibrahim et.al., 2001). Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, 1996). Sedangkan pengertian dari informasi secara umum informasi adalah data yang sudah diolah menjadi suatu bentuk lain yang lebih berguna yaitu pengetahuan atau keterangan yang ditujukan bagi penerima dalam pengambilan keputusan, baik masa sekarang atau yang akan datang (Gordon B. Davis 1990; 11).

Kemajuan media informasi dan teknologi sudah dirasakan oleh hampir seluruh lapisan masyarakat, baik dari segi positif maupun negatif dari penggunaannya. Hal ini dikarenakan pengaksesan media informasi dan teknologi ini tergolong sangat mudah atau terjangkau untuk berbagai kalangan, baik untuk para kaula muda maupun tua dan kalangan kaya maupun menengah ke bawah.

Menurut Sumbo Tinarbuko, (2015:5), Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi, layout. Semua itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio, dan audio visual kepada target sasaran yang dituju.

## **2.7. Fungsi Media Informasi**

Media Informasi sebagai alat yang menyampaikan suatu informasi harus tepat sasaran agar dapat tersampaikan dengan baik pada target sasaran sehingga dapat bermanfaat bagi pembuat dan penerima informasi. Ada beberapa Fungsi media informasi sebagai berikut:

### **1. Fungsi Pengawasan**

Dikutip dari buku Etika dan Filsafat Komunikasi (2009) karya Muhamad Mufid, fungsi pengawasan adalah fungsi media massa yang meliputi penyediaan informasi serta peringatan kepada masyarakat mengenai apa saja yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Dalam fungsi pengawasan, media massa juga berfungsi untuk memperbarui pengetahuan serta pemahaman masyarakat tentang lingkungan sekitarnya.

### **2. Fungsi Informasi**

Layhanto Nadie dalam buku Media Massa dan Pasar Modal: Strategi Komunikasi bagi Perusahaan Go Public (2018), fungsi informasi berarti media massa membawa banyak informasi penting dalam kehidupan sehari-hari. Informasi tersebut bisa berupa pemberitaan maupun iklan. Pemberitaan berarti informasi yang sifatnya aktual mengenai suatu hal. Sementara, iklan berisikan informasi tentang produk atau jasa kepada masyarakat.

### **3. Fungsi Interpretasi**

Adalah fungsi media massa yang menjadi sarana untuk memproses, menginterpretasikan, dan mengorelasikan seluruh pengetahuan atau hal yang diketahui manusia.

### **4. Fungsi Transmisi nilai**

Fungsi media massa ini berupa penyebaran nilai, ide, gagasan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Sebagai contoh penyebaran nilai sejarah kemerdekaan Indonesia ke anak muda.

## **5. Fungsi Pendidikan**

Artinya media massa memberi pengetahuan yang komprehensif dan mendidik. Pengetahuan ini bukanlah konten berita, melainkan lebih pada informasi dan pengetahuan tentang topik yang dipilih.

## **6. Fungsi Hiburan**

Fungsi media massa ini ialah menghibur masyarakat. Contohnya konten reality show, siaran film, musik, acara standup comedy, dan lain sebagainya.

### **2.8. Jenis-Jenis media informasi**

Setyowati 2006 menjelaskan jenis-jenis media informasi dibagi menjadi dua yaitu:

- A.** Media non cetak Media non cetak merupakan berupa radio, TV, kaset, kamera, *handphone*, dan internet
- B.** Media cetak Media cetak antara lain buku, surat kabar, majalah, *brostur*, *poster*, *flyer*, *sign system*, *billboard*, *pamflet*, spanduk, Pada perancangan ini jenis media yang akan digunakan adalah media cetak

### **2.9. Pengertian LSP**

Lembaga Sertifikasi Profesi (LSP) adalah lembaga pelaksanaan kegiatan sertifikasi profesi yang memperoleh lisensi dari Badan Nasional Sertifikasi Profesi (BNSP). Lisensi diberikan melalui proses akreditasi oleh BNSP yang menyatakan bahwa LSP bersangkutan telah memenuhi syarat untuk melakukan kegiatan sertifikasi profesi. Sebagai organisasi tingkat nasional yang berkedudukan di wilayah Republik Indonesia, LSP dapat membuka cabang yang berkedudukan di kota lain. Dan ada beberapa fungsi mengenai LSP :

- A. Membuat materi uji kompetensi
- B. Menyediakan tenaga penguji (assesor)
- C. Melakukan Assesmen
- D. Menyusun kualifikasi yang mengacu kepada SKKNI
- E. Memelihara kinerja assesor dan TUK

## **2.10. Perangkat lunak (*Software*) yang Digunakan**

### **A. *Adobe After Effects***

*Adobe After Effects* adalah produk piranti lunak yang dikembangkan oleh *Adobe Systems Incorporated* asal Amerika, digunakan untuk film dan pos produksi pada video. *Adobe After Effects* merupakan *software* yang sangat profesional untuk kebutuhan *motion graphic design*. Dengan perpaduan dari bermacam - macam aplikasi desain yang telah ada, *Adobe After Effects* menjadi salah satu aplikasi desain yang handal. Standar efek yang mencapai sekitar 50 macam lebih, yang sangat bisa untuk mengubah dan menganimasikan objek. Versi dari *Adobe After Effect* yang dipakai penulis merupakan versi terbaru dari *Adobe After* yang disebut *Adobe After Effect Creative Cloud* atau yang lebih sering penulis sebut AECC. Versi ini merupakan versi diatas *Adobe After Effect CS6*. (*Hariyadi, Slamet*. 2004).

### **B. *Adobe Illustrator***

*Adobe illustrator* merupakan salah satu program handal pengolah vektor selain daripada *Corel Draw* dan *Macro media Freehan*. Dengan *illustrator* kita dapat mengontrol dan memanipulasi bentuk dari yang berukuran mikro sampai yang berukuran makro tanpa harus kehilangan kualitas gambar. Pada vektor gambar didefinisikan oleh garis bersegmen dan dikendalikan oleh *anchor point*, dan vektor bersifat *scalable* maksudnya, adalah kita bisa mencetak gambar vektor baik itu dalam ukuran perangkop sampai baligo tanpa kehilangan kualitas gambar. (*Bayu, I Made*. 2012).