

BAB I

TINJAUAN PUSTAKA

1.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis, dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan baik sebagai media pembelajaran maupun media informasi. Berikut penelitian terdahulu dari beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis.

2.1 Tabel Penelitian Terdahulu

Nama (Tahun)	Jurnal Penelitian	Data	Hasil
Khairunisyah (2019)	Video animasi <i>Motion Graphic</i> Sebagai media Tentang Proses Pembuatan Kartu Identitas Anak (KIA) dikecamatan Sukarami	Skripsi Politeknik Negeri Sriwijaya	Pada jurnal ini berisikan informasi mengenai pembuatan Kartu iIdentitas Anak(KAI), dan juga sebagai media promosi berupa video animasi <i>Motion Graphic</i>
Muhamad Rendi Nurmansyah, dkk (2019)	Hubungan Motion Graphic sebagai Konten Promosi Sekolah di Media Sosial	Skripsi Universitas Djuanda Bogor	Jurnal ini menginformasikan hubungan antara <i>Motion Graphic</i> dan Konten Promosi
Aryani,N., Everlin, S., 2019.	Perancangan Motion Graphic Tentang Pentingnya Semua	Universitas Bunda Mulia	Jurnal ini menginformasikan hubungan anatara

	Imunisasi Bagi Anak		Motion Graphic dan Korten Promosi
Fatulloh,A., Saputro,A.A., 2020.	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa	Universitas Negeri Surabaya	Media Pembelajaran Video Animasi, Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa
Sumarni,S., 2019.	Model Penelitian dan pengembangan (r&d) lima tahap	Universitas islam negeri sunan kalijaga yogyakarta	penelitian yang bergenre penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D)
Agung Tri Putranto dan Aris Qiyanto	Pengaruh harga terhadap keputusan pembelian transaksi epulsa (studi kasus di indomaret sudirman tangerang)	Fakultas Ekonomi Universitas Pamulang	Jurnal disruptsi bisnis
Thalha Alhamid dan Budur Anufia	Resume: instrumen pengumpulan data	Ekonomi Islam Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sorong, 2019	Jurnal Penelitian Kualitatif

YUNITA FAUJIYAH	Analisis kualitas layanan e-government sidemang pada dinas komunikasi dan informatika kota Palembang menggunakan metode e-govqual modifikasi	FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS SRIWIJAYA 2022	SKRIPSI Program Studi Sistem Informasi Jenjang Sarjana,
--------------------	--	--	---

1.2 Perbandingan Metode Dalam Penyelesaian Masalah

Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan beberapa majalah untuk referensi dalam pengembangan teknik *motion graphic* video informasi yang dibuat oleh penulis. Jurnal yang dipilih terkait dengan penelitian penulis, seperti animasi dan metode penelitian. Membandingkan metode, beberapa persamaan dan perbedaan antara penelitian sebelumnya dan penelitian penulis saat ini dapat dicatat. Hal ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa penulis laporan akhir ini adalah asli dan bukan salinan dari tesis lain.

1.3 Media Informasi

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi ditandai dengan perkembangan media informasi yang semakin berkembang dan semakin pesat penyebarannya. Menurut Sadiman dalam Triyadi (2015), media secara sederhana merupakan segala bentuk alat fisik yang dapat menyajikan dan menginformasikan pesan di dalamnya sebagai alat untuk belajar. Informasi sendiri merupakan data yang didapat dari fakta yang ada untuk diproses menjadi bentuk yang lebih berarti dan bermanfaat bagi pengguna. Menurut Yusup dalam Hidayat (2012), ditinjau dari segi kepastakawanan, informasi merupakan rekaman fenomena yang dibuat oleh seseorang yang menyaksikannya sehingga data yang didapat lebih bermakna dan mempengaruhi kehidupan pengguna informasi.

1.3.1 Pengertian Media

Menurut penegasan oleh Purnamawati dan Eldarni (2019:4) bahwa definisi media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar.

Menurut Latuheru (2019:11) Blake dan Horalsen memberikan pendapatnya tentang hal yang dimaksud tentang media. Menurut Blake dan Horalsen bahwa definisi media adalah Saluran komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan antara sumber (pemberi pesan) dengan penerima pesan.

1.3.2 Pengertian Informasi

Menurut Syahrul Suci Romadhon, Desmulyati (2019:22) informasi adalah data yang sudah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi pengguna, yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendukung sumber informasi.

Menurut Julianto Simatupang (2019:3) informasi sebagai data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut.

1.4 Video

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, *video-vidivisum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Media ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar.

1.4.1 Pengertian Video

Kata video berasal dari kata latin, yang berarti ‘saya lihat’. Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakilkan gambar bergerak. Aplikasi umum dari teknologi video adalah televisi. Video juga dapat digunakan dalam aplikasi teknik, keilmuan, produksi, dan keamanan. Istilah video juga digunakan sebagai singkatan videotape, perekam video, dan pemutar video (Binanto, 2010).

Video termasuk jenis media Audio visual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar, dimana jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi suara dan gambar dan umumnya digunakan untuk tujuan hiburan, dokumentasi, pendidikan dan informasi.

Keunggulan Media Video adalah pesan yang disampaikan melalui media video dapat mempengaruhi emosi yang kuat dan juga dapat mencapai hasil cepat yang tidak dimiliki oleh media lain. Menurut Dwyer, video mampu merebut 94% saluran masuknya pesan atau informasi kedalam jiwa manusia melalui mata dan telinga serta mampu untuk membuat orang pada umumnya mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar dari tayangan program.

1.5 Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu anima yang berarti jiwa, atau hidup. Animasi merupakan sebuah teknik menampilkan gambar yang lebih dari satu, setiap gambar saling berhubungan satu sama lainnya dan diperlihatkan secara berurutan sehingga penonton yang menyaksikan mengalami sebuah ilusi pada gambar yang di tampilkan, layaknya membuat sebuah objek mati menjadi seperti hidup. Secara umum ilusi gerakan adalah suatu yang dideteksi secara visual oleh mata penonton tidak harus perubahan posisi, namun perubahan warna juga dapat dikatakan sebagai animasi (Ruslan, 2016; 15).

Menurut Arif Ruslan, ada beberapa kategori animasi sebagai berikut :

1. Animasi Stop-motion (Stop Motion Animation)

Animasi Motion Graphic adalah merupakan menggerakkan subjek, baik gambar, orang, patung, atau benda-benda secara *frame by fame* atau *scene pershoot*, atau satu persatuan di ambil gambarnya dengan alat perekam, dan akhirnya digabungkan menjadi satu melalui media digital lainnya, sehingga gambar menjadi seakan-akan bergerak(animasi), pergerakan ini disebut dengan gambar sekuen(*sequences*).



Gambar 2.2 Gambar *Stop-Motion*

2. Animasi Motion Graphic atau 2D

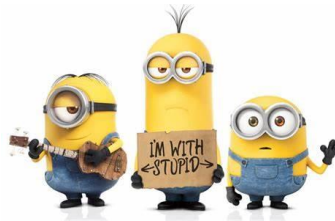
Animasi Motion Graphic adalah animasi yang menekankan animasi digital yang dibuat dengan alat-alat digital, seperti computer, dengan pewarnaan serta pergerakan yang digital. Tampilan yang diberikan menekankan ketegasan dari garis, pergerakan, pewarnaan, dan gestur serta aksi-aksi yang dilakukan oleh karakter-karakter tersebut.



Gambar 2.3 Gambar Contoh Animasi *Motion Graphic* atau 2D

3. Animasi 3D

Pada dasarnya, animasi 3D memiliki kekuatan yang prespektif yang dapat disesuaikan dan diolah oleh animator sesuai dengan kebutuhan animasinya, sehingga tidak sulit untuk menyesuaikan tampilan untuk digabungkan dalam realitas, seperti penggunaan peran asli digabungkan dengan fiktif yang dibuat dari 3D subjek.



Gambar 2.4 Gambar contoh Animasi 3D

1.5.1 Jenis-jenis Animasi

Dilihat dari Teknik pembuatannya animasi yang ada saat ini dapat dikategorikan menjadi 3, yaitu:

1. Animasi Stop-Motion (Stop Motion Animation)

Stop-motion animation sering pula disebut Claymation karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan clay (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik *stop-motion animation* merupakan animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa obyek (boneka atau yang lainnya) yang digerakkan setahap demi setahap. Dalam pengertjanya teknik ini memiliki tingkat kesulitan dan memerlukan kesabaran yang tinggi. Wallace and Gromit dan Chicken Run, Karya Nick Parks, merupakan salah satu contoh karya stop motion animation Contoh lainnya adalah Celebrity di MTV yang menyajikan adegan perkelahian antara berbagai selebriti dunia.



Gambar 2.5 Contoh Animasi *Stop-Motion*

2. Animasi Frame by frame

Animasi merupakan sebuah rangkaian gambar yang disusun secara berurutan (frame) dimana objeknya dapat berupa gambar, foto, atau special effect. Animasi frame by frame merupakan teknik animasi yang disusun dari kumpulan rangkaian gambar yang berbeda. Pada animasi frame by frame, setiap perubahan gerakan atau bentuk sebuah objek diletakkan pada frame

secara berurutan. Semakin banyak frame yang digunakan untuk menampung setiap detail gerakan sebuah benda, animasi yang dihasilkan akan semakin halus dan terlihat real. (Munir, 2012:326).



Gambar 2.6 Contoh Animasi *Frame by frame*

3. Animasi Tradisional (Tradisional Animation)

Tradisional animasi adalah teknik animasi yang paling umum dikenal sampe saat ini. Dinamakan tradisional karena teknik animasi inilah digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan. Tradisional animasi juga sering disebut cel animation karena teknik pengerjaannya dilakukan pada celculoid transparent yang sekilas mirip dengan transparansi OHP yang sering kita gunakan. Pada pembuatan animasi tradisional, setiap tahap Gerakan Digambar satu persatu di atas cel. Dengan berkembangnya teknologi computer, pembuatan animasi tradisional ini telah dikerjakan dengan menggunakan computer. Dewasa ini teknik pembuatan animasi tradisional yang dibuat dengan menggunakan computer lebih dikenal dengan istilah animasi 2 Dimensi.



Gambar 2.7 Contoh Animasi Tradisional

4. Animasi Komputer (*Computer Graphics Animation*)

Sesuai dengan namanya, secara keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan computer. Dari pembuatan karakter mengatur Gerakan

“pemain” dan kamera, pemberian suara, serta *special effect*. Semuanya dikerjakan dengan *computer*. Dengan animasi *computer*, hal-hal yang awalnya tidak mungkin digambarkan dengan animasi menjadi mungkin dan lebih mudah. Sebagai contoh perjalanan wahana ruang angkasa kesuatu planet dapat digambarkan secara jelas, atau proses terjadinya tsunami. Animasi yang dihasilkan tergantung keahlian yang dimiliki dan *software* yang digunakan

Secara garis besar, animasi computer dibagi menjadi dua kategori, yaitu (Zembry dan Surisman Bunadi, 2008):

Computer Assited Animation, animasi pada kategori ini biasanya menunjukkan pada sistem animasi 2 dimensi, yaitu mengkomputerisasi proses animasi tradisional yang menggunakan gambar tangan. Mocomputer digunakan untuk pewarnaan, penerapan virtual kamera dan penataan data yang digunakan dengan sebuah animasi. *Computer Generated Animation*, pada kategori ini biasanya digunakan untuk animasi 3 Dimensi dengan program 3D, seperti 3D Studio Max Maya, Autocad, dan lain-lain (Bambang Bentolaras, Animasi Praktek Sholat Menggunakan Macromedia Flash Sebagai Pembelajaran Dini SD Selabaya 2 Purbalingga, 2011).



Gambar 2.8 Contoh Gambar Animasi Komputer

1.5.2 Sofwrawe Animasi

Saat ini terdapat banyak jenis *software* animasi yang beredar dipasaran, dari *software* yang mempunyai kemampuan yang sederhana hingga yang kompleks, dari yang gratis hingga puluhan juta rupiah. Dari sisi penggunaan *software* animasi dikelompokkan menjadi software animasi dapat dikelompokkan menjadi *software* Animasi 2 Dimensi dan *software* Animasi 3 Dimensi.

1. Software Animasi 2 Dimensi

Software animasi 2 Dimensi adalah *software* yang digunakan untuk membuat animasi tradisional (*flat-animation*), umumnya mempunyai kemampuan untuk menggambar, mengatur gerak, mengatur waktu, beberapa dapat mengimpor suara. Dari sisi penggunaan umumnya tidak sulit.

Contoh *software* Animasi 2 Dimensi ini antara lain:

- *Macromedia Flash*
- *Adobe Flash*
- *Macromedia Director*
- *ToonBoom Studio*
- *Adobe ImageReady*
- *Corel RaVe*
- *Swish Max*
- *Adobe After Effect*

2. Software Animasi 3 Dimensi

Software animasi 3D mempunyai fasilitas dan kemampuan yang canggih untuk membuat animasi 3 dimensi. Fasilitas dan kemampuan tersebut antara lain. membuat obyek 3D, pengaturan gerak kamera, pemberian efek, import video dan suara, serta masih banyak lagi. Beberapa *software* animasi 3D mempunyai kemampuan khusus, misalnya untuk animasi figure (manusia), animasi landscape (pemandangan), animasi title (judul), dll. Karena kemampuannya yang canggih, dalam penggunaannya diperlukan pengetahuan yang cukup tinggi dan terkadang rumit.

Contoh dari *software* Animasi 3 Dimensi ini antara lain:

- *3D Studio Max*
- *Maya*
- *Poser (figure animation)*
- *Bryce (landscape animation)*
- *Vue (landscape animation)*
- *Cinema 4D*

- *Blender* (gratis)
- *Daz3D* (gratis)

1.5.3 Prinsip-Prinsip Dasar Animasi

12 Prinsip Animasi adalah dasar dari animasi yang dibuat oleh animator Disney Frank Thomas dan Ollie Johnston, yang diperkenalkan dalam buku "The Illusion of Life: Disney Animation". 12 prinsip ini membantu mengecualikan makna gambar agar lebih menjiwai dan memiliki kesan yang mendalam. Presentasi berikut dari 12 prinsip disertai dengan gambar dan penjelasan lebih lanjut:

1. Antisipasi (Gerakan Pendahulu)

Antisipasi adalah gerakan yang dilakukan berlawanan arah dengan gerakan utama untuk melakukan gerakan mengangkat atau mendorong energi sebelum gerakan utama yang dapat memberikan kesan persiapan sebelum gerakan, agar tidak terlihat kaku.

2. *Squash and stretch*(Kelenturan Suatu Objek)

Squash and stretch adalah gerakan menggiling dan meregangkan tubuh dalam gerakan animasi untuk menunjukkan kesan organik dan fleksibel dimana gerak bola terlihat seolah-olah dipengaruhi oleh gravitasi sehingga objek terlihat lebih realistis.

3. *Staging*

Staging adalah proses menempatkan objek dalam sebuah adegan atau pengambilan gambar dalam animasi. Dengan menempatkan benda-benda tersebut sesuai dengan maksud dan tujuannya. Yang dapat membuat komposisi dalam gambar terlihat lebih jelas dan lebih baik.

4. *Straight Ahead action & Pose to pose*

Ada dua cara untuk melakukan gerakan animasi:

- *Straight Ahead action* adalah metode menciptakan gerakan animasi dengan cara aliran maju, dari gambar pertama ke gambar kedua, kemudian yang ketiga dan seterusnya sehingga akan menggambar seluruh bingkai.

- Pose to pose adalah metode membuat gerakan animasi dengan membuat satu gambar kemudian kemudian membuat gambar ketiga, setelah itu animator akan mengisi gambar kedua antara gambar pertama dan ketiga yang disebut inbetween dan akan menyebabkan animasi menjadi lebih dinamis.

5. Follow through & overlapping

Follow through & overlapping action adalah gerakan berurutan dari karakter atau objek yang terjadi setelah karakter atau objek berhenti.

6. Slow in & slow out

Slow in & slow out adalah gerakan melambat (proses yang harus dilalui segera setelah objek berhenti), gerakan lambat yang terjadi di awal dan akhir animasi. Animasi tanpa perlambatan di awal dan akhir animasi akan terlihat sangat kaku.

7. Arcs

Gerakannya mengandung kurva melingkar, animasinya akan terlihat lebih natural dibandingkan dengan gerakan lurus.

8. Secondary Action

Gerakan tambahan atau gerakan pendukung yang terjadi untuk melengkapi gerakan utama yang ada. Tindakan sekunder hanya saling melengkapi dan tidak mengambil alih pelaksanaan gerakan utama.

9. Timing(Waktu)

Timing adalah kecepatan di mana suatu objek ditentukan oleh berapa banyak bingkai inbetween yang ada di antara gerakan suatu objek atau karakter. Semakin banyak frame dalam timeline animasi, semakin cepat animasi dan sebaliknya.

1.6 Aplikasi Sidemang

Sidemang merupakan Sistem Informasi Administrasi Online Masyarakat Kota Palembang yang menyajikan pelayanan administrasi di kelurahan dan kecamatan kota Palembang secara online. Aplikasi ini di kembangkan oleh dinas komunikasi dan informatika yang bisa digunakan untuk kecamatan atau

kelurahan bahkan masyarakat kota Palembang, dengan tujuan melayani serta mempermudah masyarakat dalam membuat berkas perizinan. Adapun fasilitas yang disediakan di dalam Aplikasi SIDEMANG “Website resmi (Hallo Palembang) Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Palembang www.hallo.palembang.go.id” :

1. Surat Izin Usaha Perdagangan
2. Surat Tanda Daftar Perusahaan
3. Surat Izin Penyelenggaraan Reklame Insidentil
4. Surat Domisili Perusahaan
5. Surat Kematian
6. Surat Keterangan Penguburan dan Pengabuan
7. Dispensasi Nikah
8. Surat keterangan
9. Surat Keterangan Asal Usul
10. Surat Kematian

1.6.1 Kelebihan Aplikasi SIDEMANG

Aplikasi SIDEMANG pada website resmi (Hallo Palembang) Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Palembang, bahwa SIDEMANG bertujuan untuk memudahkan masyarakat dalam mengajukan berkas perizinan, dimana masyarakat tidak harus mendatangi kelurahan atau kecamatan setempat. Hanya dengan Aplikasi ini masyarakat sudah bisa mengajukan berkas perizinan, dan berikut kelebihan dari Aplikasi SIDEMANG “www.hallo.palembang.go.id” :

1. Mengajukan atau mengurus berkas Jarak Jauh
2. Mempersingkat waktu dan biaya dalam pengurusan berkas
3. Tersedia fasilitas Tracking atau pengecekan berkas

1.7 *Motion Graphic*

Motion Graphic adalah perancangan dari seni *motion graphic* yang merupakan penggabungan dari *Ilustrasi*, *Tipografi*, *Fotografi*, dan *Videografi* dengan menggunakan teknik Animasi. Biasanya *motion graphic* terdiri dari dua

kata, *motion* yang berarti gerak dan *graphic* atau seiring kita kenal dengan istilah grafis. Dari asal muasal pengertian dua kata tersebut, bisa dikatakan bahwa *motion graphic* juga dapat disebut dengan istilah grafis gerak (Media Digital kreasi:2019).

Motion Graphic merupakan kombinasi dari *fine art*, *photography*, *illustration*, *digital art*, *typography* dan *image* yang dibuat bergerak. *Motion Graphic* digunakan sebagai alat berkomunikasi visual yang bergerak. Salah satu fungsi Motion Graphic adalah untuk menarik perhatian dan penyampaian sebuah pesan (Arif, 2016).

Media yang dimasukkan dalam motion graphic berupa *still image* atau gambar diam, kemudian diformat gambar bitmap maupun vector, dan data video maupun audio. Dalam pengapliasian *motion graphic*, dapat membuat sebuah komposisi yang didalamnya terdapat *timeline*, resolusi, hitungan jumlah *frame* per detik ukuran. Pada saat membuat komposisi, dapat dimasukkan satu atau lebih media, lalu muncul didalam komposisi *window* dan juga *timeline* (Febriansyah, 2016).

Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai beberapa pertimbangan menghasilkan motion graphic yang efektif, yaitu:

1. Spatil

Pertimbangan ruangan, berdiri dari arah ukuranm arah acuan, arah Gerakan, perubahan Ketika Gerakan dipengaruhi Gerakan lain. Hubungan pergerakan terhadap batas-batas *frame*, semua factor tersebut sangat penting untuk dipertimbangkan proses *koreografi* animasi. Gerakan *frame* juga diciptakan dari Gerakan fisik atau simulasi kamera.

2. Temporal

Pertimbangan *temporal* terdiri dari *time* dan *vecolity*, memiliki peran yang cukup besar dalam Gerakan koreografi dalam video dan flim, *time* menggambarkan kecepatan maksimum animasi yang dapat dimaikan untuk membuat ilusi yang berkelanjutan. Standar *frame rate* pada flim untuk komersial *motion picture* adalah 24 fps.

3. Live Action

Ketika bekerja dengan konten *live action*, ada beberapa factor yang perlu diperhatikan termasuk bentuk atau konteks, property flim, dan sifat sinematik, seperti *tone, contrast, lighting, depth of field, camera angel, shot size* dan *mobile framing*.

4. Typographic

Salah satu prinsip untuk membangun sebuah pesan dalam desain grafis. Dalam bentuk type terhadap beberapa hal yang dapat dimanfaatkan sesuai dengan.

1.7.1 Sejarah Motion Graphic

Bentuk awal bidang motion graphic masih diperdebatkan karena tidak ada defenisi *motion graphic* yang diterima secara universal (Sukarno, 2014). Selain itu, ada sebuah presntasi yang dapat diklasifikasi sebagai *motion graphic* pada awal 1800-an. Michael Batancourt adalah orang yang pertama kali menulis survei terkait sejarah *motion graphic* yang menyatakan bahwa akar *motion graphic* adalah visual music dan flim abstrak tahun1920-an yang disutradarai oleh Walter Rutthman, Hans Richter, Viking Eggeling, dan Oskar Fichinger. Dan menurut Sukarno & Stiawan, salah satu pengguna pertama dari istilah “*motion graphic*” adalah animator John Whitney, yang pada tahun 1960 mendirikan sebuah perusahaan Bernama Motion Graphics Inc, serta Saul Bass adalah pelopor utama dalam mengembangkan sebuah judul flim yang karyanya termaksud ke dalam urutan judul-judul flim populer seperti *The Man With The Golden Arm (1955), Vertigo(1958) Anotomy of a Murder (1952), North by Northwest(1959), Psycho(1960), dan Advise&Consent(1962)*.

1.7.2 Prinsip Dalam Motion Graphic

Dalam buku "*Eksploring Motion Graphic*", Gallagher & Paldy (2007) mengatakan bahwa setiap desain memiliki susunan visual yang digunakan untuk mengarahkan audiens pada suatu pesan dan membantu mereka untuk memahami informasi terpenting yang ingin disampaikan desain tersebut Prinsip Motion Graphic adalah sebagai berikut:

1. *Frame*

Komposisi mengatur apa yang dilakukan objek-objek di dalam *frame*. Bagaimana objek bergerak dalam *frame* harus ditentukan *Motion Graphic* terbentuk dari individual *frame*, tiap-tiap *frame* merepresentasikan suatu waktu pada bidang 2 dimensi suatu layar. Komposisi pada *frame* dibatasi oleh 4 sisi kiri, kanan, atas, dan bawah.

2. *Flow*

Ada sesuatu pada desain tersebut yang membuat pembaca tiba-tiba berhenti dan harus berpikir ekstra untuk menerjemahkan informasi tersebut. Artinya, alur desain telah terganggu. Bagaimana kita menyusun *frame* dan membuat transisi diantaranya mempengaruhi alur pembaca untuk mengerti desain kita serta dapat menimbulkan efek emosional bagi pembaca. Kita dapat menyambung komposisi dan *frame* melalui gaya.

3. *Transition*

Sebuah transisi instan dari satu sumber elemen ke sumber lain disebut dengan *cut*. Ini merupakan standar transisi yang seringkali dipakai dan harus nampak tidak terputus. Ketika digunakan dengan benar, penonton tidak akan menyadari adanya pergantian sumber elemen. Ketika mengaplikasikan satu ke sumber kedua harus memiliki informasi yang baru.

4. *Texture*

Tekstur visual diciptakan ketika kita menggunakan warna dan pola tertentu untuk menimbulkan ilusi suatu tekstur. Tekstur dapat digunakan sebagai elemen desain atau untuk memunculkan kesan kedalaman dan dimensi, serta menambah keindahan visual pada suatu desain. Tekstur seharusnya diaplikasikan dengan pertimbangan yang setimpal dengan penggunaan warna. Tekstur yang berbeda menimbulkan respon emosional yang berbeda. Tujuan penggunaan tekstur adalah untuk menciptakan ilusi bahwa audiens dapat menyentuh dan merasakan desain tersebut secara nyata.

5. *Sound*

Suara adalah elemen yang paling kuat dalam *Motion Graphic*, dan sama pentingnya dengan tipografi dan warna. Suara yang dipilih oleh *desainer* dalam *Motion Graphic* harus mendukung emosi pesan yang akan disampaikan.

6. Emotion

Sebagai desainer komunikasi visual yang menggunakan *Motion Graphic*, sudah menjadi pekerjaan kita untuk membawa pesan yang berkesan dalam waktu yang pendek. Kita dikondisikan untuk merespon emosi dan mempengaruhi komunikasi kita dengan emosi. Setiap *Motion Graphic* memiliki emosi tersendiri.

7. Inspiration

Tiap desainer memperoleh inspirasi dengan cara yang berbeda-beda. Inspirasi dapat ditemukan di sekeliling kita, lewat desain lain, karya seni, muok centa, desain furnitur, alam, dan lain-lain. Kebanyakan desainer memiliki beragam buku desain yang seringkali mereka gunakan sebagai inspirasi. Hanya melihat sesuatu dapat menginspirasi ide baru. Salah satu saranku adalah memiliki sebanyak mungkin gambar, tulisan, atau objek yang menarik yang dapat digunakan sebagai referensi ketika mencari ide baru.

1.7.3 Penggunaan *Motion Graphic*

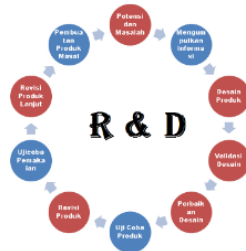
Penggunaan *motion graphic* umumnya adalah sebagai *itle sequence* atau adegan pembuka pada film ataupun serial televisi, logo-logo yang bergerak diakhir iklan, elemen-elemen seperti logo yang berputar di sebuah siaran televisi, dll (Humairah, 2015).

1.8 Metode Penelitian

Metodologi penelitian adalah suatu cara atau teknik untuk mendapatkan informasi dan sumber data yang akan digunakan dalam penelitian. Informasi atau data ini bisa dalam bentuk apa saja, literatur, seperti jurnal, artikel, tesis, buku, koran, dan sebagainya. Selain itu, metodologi penelitian bisa juga diperoleh melalui media elektronik seperti televisi atau radio. Bahkan sumber data bisa juga diperoleh dari survei atau wawancara.

1.8.1 Metode Research and Development (R&D)

Menurut Sugiyono (2016) dalam buku “R&D”, metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.



Gambar 2.9 Tahapan Pengembangan *Research and Development*

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah pengembangan (Research and Development). Dalam bukunya Sugiyono (2017 p.39) mengemukakan bahwa metode Research and development adalah metode penelitian yang digunakan untuk merancang, memproduksi, mengembangkan, menciptakan suatu produk dan menguji validitas produk tersebut. Menurut Sugiyono (2019, p.1) metode penelitian adalah proses kegiatan dalam bentuk analisis, pengumpulan data, dan memberikan interpretasi mengenai tujuan penelitian. Diantara model-model pengembangan yang ada saat ini, model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Richey dan Klein (dalam Rustandi, Haryaka, dan Grasia. 2022 p.151) yaitu model penelitian PPE (*Planning, Production, and Evaluation*). Fokus dari perancangan dan penelitian pengembangan bersifat analisis dari awal sampai akhir, yang meliputi Perancangan, Produksi, dan, Evaluasi.



Gambar 2.10 Langkah langkah penelitian pengembangan PPE

Berdasarkan model pengembangan yang digunakan, berikut adalah penjabaran ketiga tahapan pengembangan tersebut yang disesuaikan dengan penelitian ini:(Iii *et al.*, 2019)

1. Perencanaan (Planning)

Tahapan perencanaan berisi kegiatan dalam membuat rencana produk, mulai dari melakukan analisis kebutuhan yaitu melakukan wawancara kepada kepala bagian Bakohumas Dinas Kominfo dan Informasi Kota Palembang, dan melakukan studi literatur. Perancangan teknik Motion Graphic Video Informasi pembuatan surat secara digital dengan Aplikasi Sidemang.

2. Desain

Tahap Production, tahap ini dikenal dengan istilah membuat rancangan produk yaitu tahap produksi. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan yaitu membuat storyline dan storyboard pembuatan surat secara digital dengan Aplikasi Sidemang.

3. Evaluasi (Evaluation)

kegiatan menguji, menilai, seberapa tinggi produk yang telah memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan. Untuk melihat apakah produk yang dikembangkan berhasil sesuai harapan atau tidak. Tahap evaluasi meliputi, validasi produk menurut ahli media dan ahli materi, analisis data dari peserta didik terhadap produk yang dikembangkan, produk akhir, tahap ini setelah dilakukan validasi serta revisi pada tahap sebelumnya maka diperoleh produk akhir.

1.8.2 Model Pengembangan Penelitian

Pada tahapan pembuatan video animasi ini berbasis motion graphic. Pengembangan metode yang digunakan penulis menggunakan pengembangan metode R & D dengan model pengembangan PPE (*Planning, Production, and Evaluation*).

1.9 Storyboard

Storyboard Adalah kolom teks, audio dan visualisasi dengan keterangan mengenai content dan visualisasi yang digunakan untuk produksi sebuah *course*. *Storyboard* merupakan konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual, termasuk audio

dengan mengolah elemen desain grafis berupa bentuk dan gambar, huruf dan warna, serta tata letaknya, sehingga pesan dan gagasan dapat diterima oleh sasarannya. Untuk melengkapinya, maka diberi kata-kata (dialog) yang diambil dari naskah'script yang diterjemahkan ke dalam gambar. Para *illustrator* (seniman pembuat *storyboard*) menggambar panel - panel yang berisi karakter, aksi sang karakter, dan lingkungan sekitarnya. *Storyboard* tak hanya diperuntukkan buat adegan action yang rumit tapi juga film kecil dan romantis biasanya menggunakan *storyboard* karena dapat membantu sutradara dalam memperjelas emosi dan dialog yang ingin dimunculkan dalam film tersebut. *Storyboard* merupakan area berisi dari sebuah gambar sketsa yang digunakan sebagai alat perencanaan untuk menunjukkan secara visual bagaimana aksi dari sebuah cerita.

Storyboard merupakan gambaran scene bentuk visual perancangan, audio, durasi keterangan dan narasi untuk suara akan dibuat pada perancangan *storyboard*. Hasil dari perancangan *storyboard* akan menjadi acuan dalam pembuatan tampilan pada tahap implementasi. *Storyboard* pada scene awal adalah halaman pembuka selanjutnya adalah scene untuk memu utama atau scene dari seluruh topik yang akan disampaikan dalam keseluruhan film Format apapun yang dipilih untuk *storyboard* (Kausar, Sutiawan, & Rosalina, 2015).

1.9.1 Tujuan *Storyboard*

Untuk menjelaskan tentang alur narasi dari sebuah cerita. *Storyboard* juga berperan dalam pewaktuan pada sebuah *sequence*, sudut pandang kamera, perpindahan dan kesinambungan antara elemen dalam satu frame.

1.9.2 Fungsi *Storyboard*

Untuk memperjelas penuturan dari rangkaian cerita dengan pemberian tanda atau notasi dari permasalahan yang terkait dengan pekerjaan (produksi film).

1.10 Perangkat Lunak (*Software*) yang digunakan

Adapun perangkat beberapa *software* atau perangkat lunak yang digunakan antara lain sebagai berikut:

1.10.1 *Adobe Premiere Pro 2020*

Adobe Premiere adalah software buatan *adobe* yang difungsikan untuk mengedit video (Jubilee Enterprise, 2018: 2).

Tayangan video yang utuh dan dapat dinikmati oleh orang lain umumnya merupakan hasil dari penggabungan beberapa cuplikan film pendek, atau biasa disebut dengan istilah *clip*, dan asset lain yang telah disiapkan, seperti audio, *title* (teks dan judul), *still image* (foto dan ilustrasi), dan efek-efek khusus.

Penggabungan itu dilakukan menggunakan software editing video seperti *Adobe Premiere*. Selain digunakan untuk menggabungkan beberapa clip dan asset lain menjadi satu video utuh, *Adobe Premiere* juga bisa digunakan untuk pengeditan dengan pengertian yang lebih luas seperti :

1. Menghapus adegan yang tidak diinginkan
2. Memberi efek transisi antara satu clip dengan clip lainnya
3. Membuat efek-efek khusus pada video
4. Mengoreksi video, seperti menambah intensitas cahaya, mengatur saturasi, dan sebagainya
5. Mengekspor video hasil editan tersebut kedalam format yang dapat dipahami oleh platform lain mengedit audio serta music yang menyertai video tersebut, dan masih banyak lagi.



Gambar 2.11 Logo *Adobe Premiere*

Sumber: <https://commons.wikimedia.org>

1.10.2 *Adobe Illustrator 2020*

Adobe Illustrator adalah software grafis vector standar industri yang digunakan di seluruh dunia oleh desainer dari semua jenis yang ingin membuat grafis digital, ilustrasi, dan tipografi untuk semua jenis media: web, interaktif, video, dan mobile. Dalam pembuatan video animasi ini, Adobe Illustrator juga digunakan dalam melakukan proses graphic design.



Gambar 2.12 Logo *Adobe Illustrator*

Sumber: <https://commons.wikimedia.org>

1.10.3 *Adobe After Effect 2020*

Adobe After Effects adalah salah satu software compositing yang populer dan telah digunakan secara luas dalam pembuatan video, multimedia, film dan web. *After Effects* terutama dipakai dalam penambahan efek khusus seperti efek petir, hujan, salju, ledakan bom, dan efek khusus lainnya. Beberapa fitur yang terdapat di *Adobe After Effects* diantaranya *Preset, Frame Rate, Resolution, Start Time Code, Duration, Anchor Point, Position, Scala, Rotation, dan Opacity*.

Adobe After Effect merupakan program aplikasi berbasis compositing video yang diproduksi oleh perusahaan perangkat lunak. Dalam pembuatan misti grafis, *Adobe After Effect* berfungsi sebagai pengeditan animasi 2D serta pembuatan teknik motion grafis sehingga animasi 2D dapat dilihat dengan cara yang unik dan berbeda. Penggunaan *Adobe After Effect* pada pembuatan animasi 2D ini adalah sebagai sarana untuk editing dan melakukan animating pada bagian *motion graphic* (Reno, 2016).



Gambar 2.13 Logo *Adobe After Effect*

Sumber: <https://commons.wikimedia.org>

1.11 Perangkat Keras (*Hardware*) yang digunakan

Dalam pembuatan video minasi berbasis *motion graphic* in tendapat beberapa *hardware* yang akan digmakan yaitu sebagai berikut.

1.11.1 Komputer atau Laptop

Komputer atau laptop merupakan salah satu alat cicktronik yang mampu menerima input data, memproses dan output data. Dalam produksi film animast memerlukan komputer atau laptop yang mampu menjalankan *software* pembuatan animasi Spesifikasi komputer atau laptop yang bisa digunakan dalam produksi film animasi memiliki standar tersendiri, tergantung *software* yang kita gunakan Dalam pembuatan film animasi ini, penulis menggunakan Laptop dengan spesifikasi CPU: CORE i3 NVIDIA, RAM 8 GB, HDD 1 TB, OS Windows 10.

1.11.2 Mouse

Mouse merupakan perangkat tambahan untuk melengkapi peng komputer atau laptop Seorang editor yang menggunakan laptop, biasanya sangat memerlukan mouse untuk menjalankan laptopnya karena lebih mempermudah kinerja kerja editor Berbagai jenis mouse seperti *Mechanical Monitor Optomechanical Mouse, Optical Mouse, Bus Mouse, Bas Mouse, PS/2 Mouse USB Mowie, dan Wireless Mouse.*

1.11.3 Smartphone

Smartphone merupakan alat yang di gunakan dalam proses pembuat *Voice Over* untuk mengisi suara video Informasi. Adapun spesifikasi *smartphone* yang digunakan ialah Vivo V20SE.

1.12 Metode Analisis Data

Penelitian merupakan upaya untuk mengembangkan pengetahuan, serta mengembangkandan menguji teori. Mc Millan dan Schumacer mengutip pendapat Walberg 1996, adalimalangkah pengembangan pengetahuan melalui penelitian, yaitu: 1) mengidentifikasi masalahpenelitian; 2) melakukan studi

empiris; 3) melakukan replika atau pengulangan; 4) menyatukan(sintesis) dan meriview; 5) menggunakan dan mengevaluasi oleh pelaksana. Melalui tahapanituakan didapatkan jawaban dari tujuan penelitian melalui cara-cara ilmiah yang dituntun oleh logika, sehingga hasil yang diperolehpun dapat diterima secara ilmiah dan logis (masuk akal)(Bachri, 2010).

Penelitian kualitatif sebagai human instrument, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya (Sugiyono, 2019) . Informan dalam metode kualitatif berkembang terus (snowball) secara bertujuan (purposive) sampai data yang dikumpulkan dianggap memuaskan atau jenuh (redundancy). Peneliti merupakan key instrument dalam mengumpulkan data, peneliti harus terjun sendiri kelapangan secara aktif (Gunawan, 2019).

1.12.1 Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2013:62), data sekunder adalah data yang tidak langsung memberikan data kepada peneliti, misalnya penelitian harus melalui orang lain atau mencari melalui dokumen. Data sekunder biasanya telah dikumpulkan oleh lembaga pengumpul data dan dipublikasikan kepada masyarakat pengguna data. Data sekunder dalam penelitian ini adalah literatur dan lokasi dan akses informasi dari perusahaan.