

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Konsep Dasar Video

2.1.1 Pengertian Video

Video adalah teknologi yang memungkinkan penayangan adegan bergerak secara elektronik, serta proses penangkapan, perekaman, pemrosesan, penyimpanan, transfer. Aplikasi multimedia memiliki akses ke sumber daya yang kaya dan hidup dalam konteks video. Video adalah representasi visual bergerak yang menyertakan elemen suara yang jelas. Perkembangan video telah mengikuti kemajuan peristiwa inovatif dan berfungsi tidak hanya sebagai alat untuk mengalihkan perhatian tetapi juga sebagai sarana pendidikan.

2.1.2 Fungsi Video

Video adalah bentuk komunikasi elektronik yang luas, yang mampu menyampaikan data kepada berbagai kelompok kepentingan, sehingga terjadi penyesuaian informasi, perspektif, dan kemampuan (Kuswadi, 1996). Komunikasi elektronik ini terdiri dari beberapa komponen penting, termasuk: (1) ketersediaan sumber data; (2) isi pesan; (3) saluran komunikasi (media); (4) kelompok kepentingan yang diharapkan (masyarakat); (5) kritik dari kelompok kepentingan. Video memiliki kemampuan untuk menangkap momen disegala pergerakan ke dalam irama yang atraktif, lalu merekonstruksi data rekaman tersebut menjadi bentuk gambar asli di layar (Gozalli, 1986).

2.2. *Motion Graphics*

2.2.1. Sejarah *Motion Graphics*

Alat yang muncul di benua Eropa disekitar tahun 1980-an menunjukkan kekhasan *Perseverance of Vision*, khususnya indera penglihatan guna menahan tangkapan visual selama beberapa sepersekian detik setelah gambar tersebut menghilang. Investigasi perkembangan makhluk hidup yang dikerjakan oleh Eadweard Muybridge berfungsi untuk perangkat spesialis tampilan untuk mengerrti perkembangan. Negara Inggris, keluarga Lumiere menyelesaikan tes

lanjutan dan membuat kamera analog -printer-proyektor utama untuk digunakan difilm saat ini. Pada pertengahan abad ke-20, para ahli mulai mengabaikan penggambaran gaya lama dan ingin mengkomunikasikan ruang dalam istilah matematika. Sejumlah besar pengrajin ini perlu menciptakan aktivitas eksplorasi unik yang menyelidiki metode baru seperti film langsung dan montase. Pada dekade 1970-an strategi penggunaan komputer dalam pembuatan film. Selama tahun 1950, pionir penggambaran visual berubah menjadi perintis film mengemudi dunia. Pengelompokan kreditnya mengingatkan pada para pemimpin terkenal seperti Hitchcock menarik perhatian publik dan dianggap sebagai pembuat film miniatur yang mencolok. Pada tahun 1960-an, film animasi *The Panther* (1964) karya Friz Freleng menyajikan animasi yang hidup dan dinamis dan ilustrasi awal film teladan James Bond ternyata menjadi simbol masyarakat arus utama. Keputusan ansambel, set panggung yang aneh, judul pendek yang hidup, Dan teknik penggunaan titik kamera yang membuat penasaran sehingga menjadi standar dalam banyak rencana pengambilan gambar. Yang terkenal dengan teknik pergerakan kamera "terbang" dalam film *Superman* tahun 1978. Banyak pengamat yakin bahwa pendekatan inovatif dalam penyusunan judul merupakan tonggak penting dalam sejarah film,

Pada tahun 1995, kredit awal dalam perjalanan menegangkan David Fincher, *Se7en*, segera menarik perhatian mayoritas dan hingga saat ini dipandang sebagai pencapaian sepanjang keberadaan industri Ilustrasi Gerakan. Urutan judul dan teknik sinematik awal dari film eksperimental avant-garde (pelopor seni) mulai diadaptasi untuk televisi. Pada masa itu, Harry Imprints, seorang pegawai ABC, mengembangkan konsep logo animasi dan mengontrak Douglas Trumbull untuk merancang pengaturan gerakan untuk acara *Film of The Week* di ABC. Inisiatif ini sukses dalam menarik perhatian publik dan membawa perubahan signifikan dalam arena komunikasi visual.

2.2.2. Definisi Motion Graphic

Sampai sekarang, Video berbasis *Motion Graphics* telah menguasai sarana yang sangat populer. Beberapa ahli memiliki beberapa definisi tentang *Motion Graphics*, termasuk:

1. Ilustrasi Gerakan adalah istilah yang menggambarkan dinamika dalam seni visual, yang memberikan seperti nyawa pada gambar dan menyusun serta merekamnya sehingga memiliki pesan yang tersirat. Desain Gerakan adalah representasi gambar, teks, suara atau gabungan keduanya yang bergerak dalam realitas, menggunakan perkembangan dan suasana hati untuk menyampaikan pesan. Desain gerakan digunakan secara luas di televisi guna membantu narasi cerita.
2. Desain Gerakan yaitu implementasi sebuah konsep melalui kombinasi elemen gambar dan suara yang tepat, yang mampu menimbulkan emosi dan mempengaruhi pergerakan individu (Dickinson, 2010).
3. Ilustrasi Gerakan adalah jenis desain yang menggunakan film dari video atau kreativitas dalam aksi untuk mengembangkan atau mengekspresikan konsep, seringkali disertai dengan elemen suara, yang kemudian digunakan dalam proyek media campuran.

2.2.3. Produksi

Terdapat tahapan-tahapan produksi yang terlibat dalam *Motion Graphics*, seperti:

1. Konsep/Pemikiran Awal

Pemikiran pertama yaitu tentang pemikiran dasar yang akan diberitahu oleh video tersebut, menjelaskan pemikiran yang akan diperoleh penonton, serta menguraikan poin-poin yang mendukungnya.

2. Script Writing/

Mulai dari tata letak cerita yang kasar, yang kemudian diubah menjadi item visual dan pengembangan, sulih suara, isyarat *audio*, dan *background*. Durasi yang lebih cepat dalam sebuah video. Lebih baik semakin singkat. Idealnya,

menyampaikan pesan dalam 30 *second* merupakan prestasi yang membanggakan, dengan durasi 60 *second* masih cukup memuaskan, dan 90 detik dianggap maksimal untuk menjelaskan pesan. Terpenting adalah menyadari keterbatasan waktu. Kemampuan untuk menyampaikan pesan dalam waktu singkat adalah prestasi yang luar biasa, dengan 60 *second* cukup diterima, dan 90 *second* merupakan batas durasi yang dianggap ekstrem. Penting untuk memahami bahwa keterbukaan dan keyakinan yang mendalam merupakan faktor penting dalam menyampaikan pesan.

3. Storyboard

Langkah awal ini melibatkan penciptaan visual dan audio berdasarkan isi skrip. Ini mencakup penggambaran keseluruhan momen pada tercantum dalam naskah, yang biasa disebut sebagai "*Style Frame*". Selanjutnya, disusun penjelasan secara singkat mengenai tiap adegan serta semua narasi penjelasan, *sound*, atau bacaan teks yang dibutuhkan dalam kejadian saat itu.



Gambar 2.1. Contoh Storyboard Film

4. Sound (Musik , *Voiceover* dan *Sound Effects*)

Penamaan mencakup interaksi yang diproyeksikan seperti memilih penghibur untuk program televisi, yang mencoba dengan merekam suara mereka saat membaca konten. Karena perubahan intonasi, suasana hati, dan ketebalan suara, suara aktor mungkin terulang dalam beberapa kali pembacaan.

5. Animation

Langkah ini dalam proses animasi, saat potongan-potongan mulai menyatu. Seniman akan berusaha menghidupkan beberapa teknik gambar melalui tampilan yang telah dibuat. Ini adalah salinan yang belum selesai dan merupakan peluang untuk mendapatkan kritik sebelum keaktifan karya tersebut benar-benar selesai dan untuk membatasi jumlah modifikasi di kemudian hari. Sejak saat itu, keaktifan sepenuhnya tercipta. Pemimpin akan melihat keseluruhan draf keaktifan termasuk pengisi suara, dan mereka cenderung melakukan perbaikan kecil. Ketika aktivitas selesai, waktu konsumsi, musik, *voice over* dan *sound* akan diatur sistematis bertahap guna menyelesaikan tugas.

2.2.4 Prinsip Motion Graphic

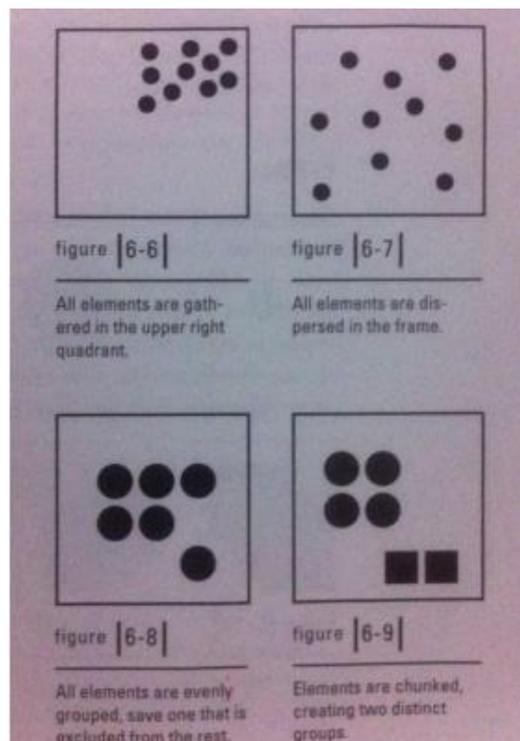
Menurut jurnal “Investigasi Gerakan Realistis”, Gallagher dan Paldy (2007) menjelaskan tiap rencana mempunyai rangkaian tindakan visual untuk membimbing audiens melalui pesan tertentu, membantu mereka mengerti informasi utama yang ingin diberikan. Perbedaan yang signifikan antara data yang penting dan data yang lain memastikan keberadaan hubungan visual yang kokoh. Signifikansi dari data akan menjelaskan komponen mana yang akan ditunjukkan lebih dan bagaimana data tersebut dipresentasikan kedalam perencanaan.

1. *Composition*

Keputusan tentang cara menggabungkan komponen-komponen seperti tipografi, gambar, dan elemen visual akan menentukan desain secara keseluruhan. Gathering adalah tahap di mana semua elemen ditempatkan dalam satu ruang kerja. Cara elemen-elemen ini diposisikan merupakan hasil dari struktur dan metode pengiriman yang digunakan. Mereka mungkin tampak seperti muncul dari latar belakang atau menyelip keluar dari pinggirannya. Variasi dalam perilaku komponen dapat dipakai untuk menciptakan tampilan visual yang menarik. Dispersi terjadi ketika elemen-elemen tersebar di sepanjang tepi, dan jika elemen-elemen tersebut tersusun secara acak, akan menciptakan kesan kekacauan dan kurang teratur. Untuk

mengatur elemen-elemen ini dan menciptakan titik fokus dalam kerumunan gambar yang sibuk, beragam cara dapat digunakan untuk menyoroti satu komponen dibandingkan yang lain..

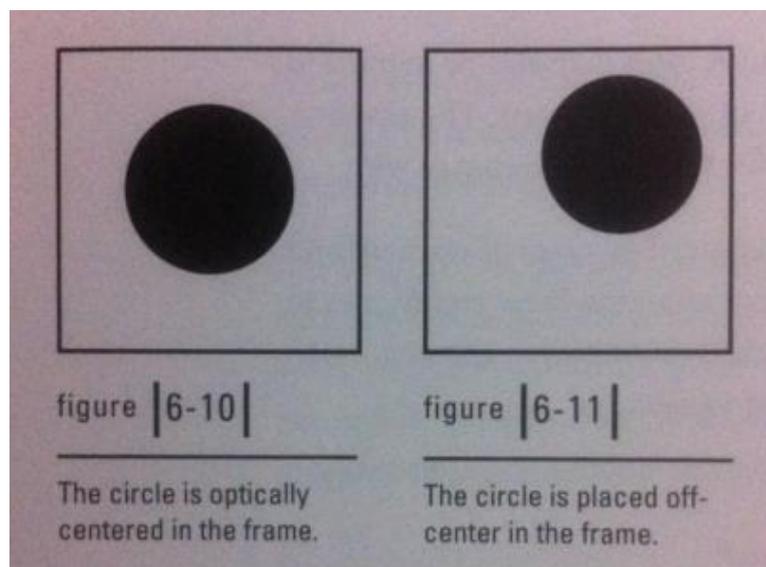
Exclusion adalah titik di mana semua komponen digabungkan, kecuali satu komponen. Dengan mengisolasi salah satu komponen ini dari komponen lainnya, maka komponen tersebut menjadi titik fokus. *Piecing* adalah konsep yang merujuk pada penyatuan komponen menjadi satu kesatuan. Penggunaan istilah ini membantu audiens dalam memahami pengaturan data. Komponen gambar dapat disusun secara bentuk, variasi, komposisi.



Gambar 2.2. Teknik *Gathering, Dispersion, Exclusion, Chunking* (Exploring *Motion Graphics*, 2007)

Pusat optik, yang selalu terlihat dalam desain, dikenal sebagai pusat optik. Ketika titik tengahnya diperkirakan dan sebuah elemen ditempatkan di sana, seringkali elemen tersebut terlihat terlalu rendah dan miring. Saat membuat

sintesis di mana titik konvergensi sesuai dengan fokus denah, sinkronkan dengan fokus optik dan geser komponen pusat denah sedikit ke atas. Penempatan titik penekanan di salah satu sisi atau sudut casing dapat membuatnya terlihat miring. Menciptakan karya dengan titik konvergensi yang teratur akan memberikan kesan cerdas dan memuaskan. Meskipun rencana ini terlihat fleksibel, tetapi tetap kuat.



Gambar 2.3. Pusat Optik dan Luar Pusat

Apa yang memperkuat sebuah komposisi? Meskipun preferensi menjadi *subjektif*, menerapkan prinsip-prinsip visual grafis dalam pembuatan komponen akan menciptakan *Motion Graphic* dengan tata letak tampilan yang terbaik. Tiap elemen di layar tidak hanya dinilai berdasarkan kualitasnya secara individual, tetapi juga bagaimana elemen-elemen tersebut berkolaborasi bersama sama.

2. *Frame*

Struktur memandu tindakan artikel di edge bagaimana objek bergerak ke pendekatan ini tidak sepenuhnya ditentukan. Setiap frame pada layar dua dimensi mewakili momen tertentu dalam grafik gerak. Batas tepinya terdiri dari empat sisi:kanan, kiri, atas, dan bawah. Bentuk bingkai akan ditentukan oleh alat pengguna, sehingga desain grafis gerak dibatasi

oleh teknologi. Rencana garis besar untuk web, televisi, dan video akan selalu datar karena layar tambahan dilonggarkan, bukan dinaikkan. Ketika kita berencana untuk ponsel, keunggulannya akan naik mengikuti keadaan sebenarnya dari ponsel tersebut. Komponen-komponen yang disusun dengan nyaman dalam casing pada jarak tertentu dari batasnya menciptakan kesan tenang, terkendali, dan penuh permintaan. Desain akan terlihat longgar dan terputus-putus jika elemen-elemennya terlalu kecil atau ditempatkan terlalu jauh dari tepi bingkai, meninggalkan ruang yang besar di sekitarnya..

3. *Flow*

Pada saat kita membaca perkembangan Gerakan Realistis dan bagaimana perasaan kita terhadap rencana tersebut. Apakah frame dan elemen bergerak terlalu cepat? Apakah *Movement Realistic* menyajikan data dengan pemahaman yang sangat lamban? Apakah ada yang memiliki sumber informasi dalam plot? Apakah tampilan data yang tiba-tiba datang memperlambat pemahaman orang dalam memahami pesannya? Jika demikian, ada sesuatu dalam desain yang menyebabkan pengguna berhenti sejenak dan perlu memproses informasi lebih lanjut. Ini menunjukkan bahwa aliran informasi terganggu. Cara kami menyusun struktur dan membuat perubahan antar struktur memengaruhi alur pengguna dalam memahami desain kami dan dapat berdampak pada pengalaman pengguna secara keseluruhan.

4. Transisi

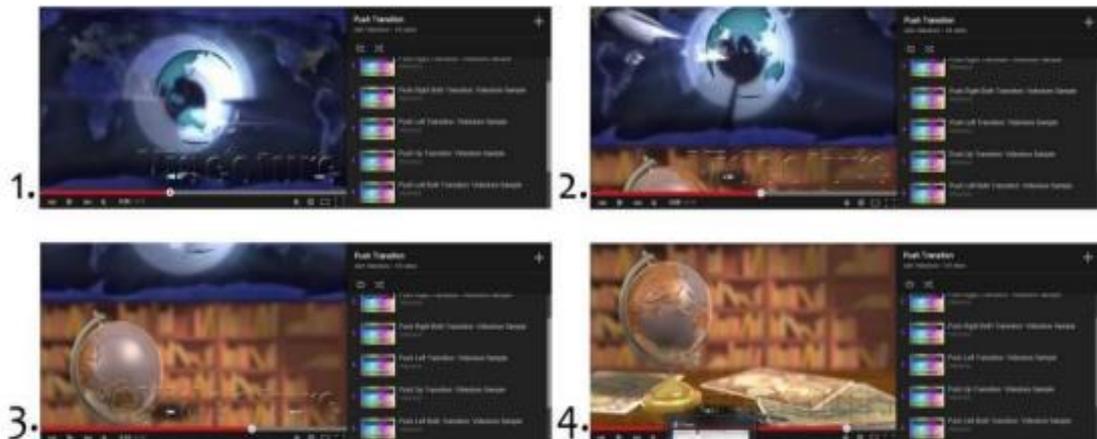
Sebuah pergantian cepat dari suatu elemen sumber ke elemen sumber lainnya disebut sebagai "*cut*". Ini adalah transisi standar yang sering digunakan dan harus terjadi secara mulus. Ketika diterapkan dengan tepat, *audience* tidak akan sadar pertukaran elemen asal. Saat menggunakan *cut*, elemen sumber kedua harus menyediakan pengetahuan baru. Sedangkan "*transition dissolve*" terjadi saat dua elemen asal *asset* yang saling bertumpu secara bertahap mengubah tingkat transparansinya. Salah satu elemen akan

makin tampak saat yang lain memiliki transparansi. Dengan kata lain, elemen awal lambat-lama melebur berupa elemen asal. Perpindahan ini jelas dilihat dan sebaiknya dipakai ketika sisi tampilan dari semua elemen saling mensupport, hingga saat kejadian tumpang tindih, tidak menghasilkan tampilan yang bertentangan.



Gambar 2.4. Transisi *Dissolve*

Transisi *push* terjadi pada saat satu elemen asal didorong kelayar oleh elemen asal . Perpindahan bisa berawal dari mana saja: Bergantung pada sisi dorongannya, perpindahan ini akan menciptakan pesan yang berbeda pada penonton. Dorongan dari sisi atas akan memberi kesan penekanan, memaksa elemen sumber pertama untuk keluar dari sisi. Sementara dorongan arah bawah akan memberi pesan yang lebih perlahan, mendorong elemen asal awal untuk memberikan ruang pada data terbaru. Dorongan dari sisi kiri dianggap netral sebab pembacaan biasanya dimulai dari sisi sebelah kiri. Sedangkan dorongan dari kanan memberikan kesan antusias karena jalurnya bertentangan dengan arah biasa pembacaan.



Gambar 2.5. *Push Transition*

Transisi *slide* terlihat seperti transisi *push*. Hal yang penting adalah dalam perubahan slide, sumber utama bersifat statis sedangkan sumber berikutnya meluncur ke layar. Sumber selanjutnya dapat berubah dari kursus mana pun. Ketika asal *asset* berikutnya bergerak ke arah kanan atau ke kiri, asal sumber tersebut seolah-olah berfungsi mendukung sumber utama. Ketika sumber berikutnya berpindah dari tempat yang lebih tinggi, seolah-olah menutupi sumber utama, seperti menurunkan jendela. Pada titik ketika sumbernya

Transisi *Wipe* berfungsi mengungkap satu sumber, perubahan penghapusan standar berbentuk persegi panjang, bulat, atau bentuk matematika lainnya. Sumber utama akan secara terus-menerus tertutup oleh bentuk lingkaran yang menyebar dari pusatnya. Perubahan dalam penghapusan tersebut dilakukan secara teratur dan umumnya merupakan kemajuan standar dalam aplikasi Motion Graphics lainnya. Kunci penghapus, atau yang bisa disebut *matte* bergerak, difungsikan untuk menentukan jika suatu objek dalam satu sumber mengekspos elemen sumber berikutnya. Sebagai contoh, ketika ujung pena bergerak melewati casing, garis tersebut kemudian mengungkap asal *asset* kedua seolah-olah asal *asset* tersebut muncul di tampilan visual.



Gambar 2.6. Transisi *Wipe*

Terlepas dari gaya perubahan mendasar, kita mungkin memiliki opsi untuk mengeksplorasi berbagai cara terkait kemajuan kompleks termasuk pengomposisian dan pelapisan. Pengomposisian mengacu pada pemanfaatan komponen-komponen dari berbagai sumber antara lain gambar, tulisan, artikel, dan suara. Layering adalah permintaan dimana komponen-komponen ini muncul di layar. Transisi khusus tersedia dalam berbagai perangkat lunak grafik gerak. Beberapa perubahan, seperti efek suara atau kilauan, memerlukan dua sumber bersamaan dengan dekorasi yang diterapkan pada titik tertentu. Sementara perubahan yang berbeda, seperti overlay, memerlukan dua sumber yang ditambahkan bersamaan dengan sumber ketiga yang ditambahkan pada titik perkembangan dua sumber tersebut. Pergantian halaman adalah contoh perubahan yang sering digunakan dalam video dan website, memberikan efek seperti membalik halaman buku. Saat diterapkan pada sebuah situs, pengguna biasanya diberi kontrol untuk memutar halaman sehingga mereka dapat berpindah layar seperti membuka buku. Cara kita menerapkan perubahan-perubahan ini dalam Ilustrasi Gerakan, seberapa cepat, jelas, dan apa akan yang digunakan akan menentukan pesan yang diberikan pada tampilan video.



Gambar 2.7. Transisi *Page Turn*

5. Texture

Permukaan tampilan dibuat ketika memakai nada dan contoh untuk membuat persepsi permukaan. Tekstur dapat meningkatkan estetika visual dalam desain atau dipakai untuk komponen *design* guna menyampaikan pemahaman dan ruang. Permukaan harus diterapkan dengan pemikiran yang ditata dengan memanfaatkan variasi. Permukaan yang berbeda memiliki reaksi yang berbeda-beda di dekat rumah. Tujuan pemakaian tekstur adalah untuk membuat kesan kepada penonton benar-benar merasakan dan menyentuh desain tersebut.

Permukaan yang halus dibentuk menyerupai besi yang bersih guna memberikan nuansa kesegaran karena besi secara keseluruhan akan terasa dingin saat disentuh. Permukaan yang didesain dengan sudut tajam dapat membuat penonton merasa enggan karena umumnya kita akan menghindari sentuhan dengan benda tajam. Permukaan yang diatur dengan ketidakjelasan yang berubah-ubah akan tampak seperti kabut atau asap. Karakteristik tekstur ini dapat menghasilkan berbagai respons dalam kehidupan nyata tergantung pada warnanya. Warna yang redup mungkin akan menimbulkan perasaan putus asa pada penonton, seperti melihat asap,

sementara warna yang cerah mungkin akan memberikan perasaan kebebasan, seperti melihat kabut di lapangan terbuka. Meskipun rencana kita sebenarnya muncul di permukaan yang dihasilkan oleh komputer, kita secara alami membaca dan menafsirkan tekstur tersebut.

6. *Sound*

Pengalaman visual dan auditori kita dipengaruhi oleh respons emosional kita terhadapnya. Pemilihan suara oleh pembuat Motion Graphics seharusnya sesuai dengan nuansa pesan yang ingin disampaikan. Bahkan perubahan kecil dalam suara bisa memengaruhi perasaan kita secara signifikan. Pikirkan tentang apa yang Anda rasakan ketika mendengar suara paku ditusukkan ke papan tulis. Apa yang terbayangkan? Apakah Anda merasa bergidik saat membayangkannya? Suara merupakan komponen yang sangat kuat dalam Desain Bergerak, setara dengan tipografi dan variasi dalam hal pentingnya.

7. *Emotion*

Hubungan emosional adalah cara terbaik untuk menyampaikan pesan yang akan diingat. Terlepas dari kenyataan bahwa kita melihat dan mendengar begitu banyak hal setiap hari, sebagian besar informasi yang kita peroleh telah disaring. *Cutscene*, jingle, aktor, dan tagline suatu produk mungkin akan diingat oleh audiens. Sebagai pembuat tampilan yang digunakan Ilustrasi Gerakan, tujuan kita adalah menyampaikan pesan secara efektif dalam waktu cepat.

Beradaptasi dalam menyampaikan pesan dengan memperhatikan perasaan dan emosi audiens. Untuk memengaruhi mereka dengan pesan kita, penting untuk memperhitungkan tingkat emosi yang tepat. Misalnya, jika Anda merancang identitas stasiun untuk khalayak yang cerdas dan kompleks, menggunakan gaya yang lucu dengan variasi tipografi yang mencolok dan jenis huruf yang besar, mungkin tidak akan efektif dalam menyampaikan pesan identitas stasiun dengan tepat. Desain yang cocok

untuk audiens yang lebih tua, misalnya, mungkin melibatkan penggunaan warna yang lebih netral, tipografi yang tidak terlalu tebal, dan jenis huruf serif. Setiap Motion Graphics preferensi desainnya sendiri.

8. Inspiration

Setiap pembuat memiliki sumber motivasi yang unik bagi mereka. Inspirasi dapat ditemukan di berbagai tempat, seperti dalam karya seseorang, musik, perumahan, desain arsitektur, keindahan alam, dll. Banyak kreator mempunyai koleksi jurnal atau referensi yang mereka pakai sebagai sumber ide mereka. Dengan melihat suatu hal, kita bisa merangsang pemikiran kreatif. Salah satu gagasan saya adalah untuk memiliki kumpulan gambar, tulisan, atau artikel yang menarik sebagai referensi yang bisa digunakan saat mencari ide-ide inovatif.

2.3. Promosi

Hasan (2009:10) mendefinisikan ajakan/promosi sebagai elemen bisnis yang bertujuan guna mengomunikasikan elemen - elemen pemasaran dengan persuasif kepada target pasar untuk membantu terjadinya bisnis antara penyedia dan audiens. Promosi dianggap sebagai salah satu kunci keberhasilan suatu momentum /program bisnis. Meskipun barang mempunyai kualitas yang bagus, namun jika pembeli tidak pernah mengetahui atau yakin bahwa barang itu berfungsi bagi pembeli, maka pembeli tidak akan mengeluarkan uang untuk membeli. Promosi dapat disamakan sebagai seorang laki laki yang memakai kacamata hitam di malam yang gelap dan mengedipkan mata pada seorang perempuan di kejauhan. Tindakan tersebut hanya diketahui oleh pria itu dan tidak diketahui oleh perempuan itu.

Kemajuan mengacu pada berbagai latihan yang dilakukan oleh suatu organisasi untuk menyampaikan kelayakan produknya dan meyakinkan klien. Sehingga, dapat diringkas ketika tumpuan kegiatan promosi adalah cara bicara pembeli untuk menaikkan penjualan. Kegiatan khusus untuk orang dewasa menjadi semakin esensial dan diperlukan. Karena semakin bertambahnya rentang antara penjual dan pembeli serta meningkatnya jumlah calon pembeli, sementara juga

adanya kehadiran perantara. Keberadaan perantara ini mengakibatkan organisasi tidak lagi bisa berinteraksi langsung dengan pelanggan.

2.4. After Effect 2020

Adobe After Effect adalah program pengomposisian yang terkenal dan telah banyak digunakan dalam pembuatan rekaman, media, *film*, dan *web*. Seringkali, efek khusus seperti kilat, hujan, salju, dan ledakan bom ditambahkan *dengan After Effects*. *After Effects* memudahkan para pembuat film Hollywood untuk membuat video dengan tampilan menakjubkan. *Produce, Star Rising, The Jackaal* merupakan banyaknya judul video pembuatan yang pernah menggunakan kemampuan *Delayed Effects*. Kedekatan titik interaksi antara hasil akhirnya dengan keluarga Adobe lainnya, misalnya *Adobe PhotoShop*, membuatnya mudah dan nyaman untuk digunakan. Rekonsiliasi konsekuensi Tertunda bersama dengan *Adobe PhotoShop CS, Artist*, dan *Debut* akan menghasilkan karya yang sulit diprediksi untuk dipahami.

Adobe After Effects mencakup beberapa fitur berikut:

1. *Preset*: Ini menentukan ukuran yang akan dipakai dalam proyek. Jika kita memakai pilihan *preset*, itu secara otomatis mempengaruhi "Lebar dan Panjang" agar sesuai dengan pilihan Anda. Misalnya, jika Anda membuat proyek untuk siaran televisi atau iklan, Anda harus menggunakan preset seperti (*Standar 1080 p*). Untuk pembelajaran, Anda dapat memakai ukuran seperti (*Medium, 1280 x 720*).
2. *Frame Rate* : Kecepatan bingkai atau frekuensi bingkai, yang diukur dalam bingkai per detik (FPS), mewakili jumlah bingkai individual yang disajikan kepada pemirsa video dalam waktu tertentu.
3. *Resolution* :resolusi dinyatakan dalam piksel per inci atau ppi . Misalnya, gambar yang dibuat untuk dicetak di majalah berkualitas tinggi biasanya berukuran 300 ppi, sedangkan gambar yang dibuat untuk digunakan di situs web biasanya memiliki resolusi 72 ppi. Saat bekerja dengan video, ppi tidak digunakan untuk mengatasi resolusi.
4. *Scale* : menskalakan lapisan yang dipilih agar sesuai dengan lebar dan tinggi

5. *Duration* : Ini mencakup menetapkan durasi akhir proyek yang sedang dikerjakan. Hal ini penting karena dalam industri periklanan, setiap detik memiliki nilai finansial, sehingga perlu dilakukan perhitungan yang cermat. Misalnya, jika sebuah stasiun televisi meminta proyek selama 20 detik, Anda harus memastikan bahwa durasinya tepat 20 detik, tidak lebih dan tidak kurang.

6. *Start Time Code* : membuat titik lain di mana Anda dapat mengubah kecepatan atau arah pemutaran . Saat Anda memindahkan bingkai utama ke atas atau ke bawah dalam grafik nilai.

7. *Position* : mengontrol koordinat X dan Y objek .

8. *Anchor Point* : titik di mana semua transformasi dimanipulasi.

9. *Rotation* yaitu : sebagai pemutar untuk merubah rotasi dari objek tertentu

2.5. Photoshop 2020

Adobe Photoshop adalah sebuah *software* yang dibuat oleh Adobe Systems, dirancang untuk mengedit bitmap dan menciptakan efek tampilan. Program ini dikenal luas di kalangan masyarakat sebagai salah satu alat utama untuk mengubah foto atau gambar. Dalam komunitas seniman fotografi tingkat lanjut dan dalam dunia periklanan, Photoshop dianggap sebagai standar industri dan sering dianggap sebagai produk terdepan dalam pengolahan gambar dan foto, menjadi salah satu pencapaian paling signifikan dari Adobe Framework. Fakta bahwa Adobe Photoshop memiliki semua alat dan efek yang diperlukan untuk menghasilkan gambar atau foto berkualitas tinggi merupakan suatu keuntungan karena memungkinkan pengeditan foto profesional baik objek sederhana maupun kompleks.

2.6. Adobe Premiere Pro Cc 2020

Adobe Premiere, yang merupakan aspek penting dari Adobe Creative Suite, digunakan untuk mengatur komunikasi visual, melakukan pengeditan video, dan meningkatkan aplikasi web. Dikembangkan oleh Adobe Frameworks, Debut Master mendukung berbagai kartu dan modul pengubah video untuk meningkatkan

kecepatan proses, mendukung desain rekaman tambahan, serta efek video dan suara.

2.7. Perangkat Keras (Hardware) Yang Digunakan

Pada tahap pembuatan media pembelajaran berbasis *motion graphic* ini, perangkat keras yang dipakai meliputi :

<i>Laptop</i>	: Asus TUF Gaming FX 505 GE
<i>Processor</i>	: Intel Core i7 8 th Gen
<i>Memory</i>	: 8192 MB RAM
<i>HDD</i>	: 1 TB
<i>Speaker</i>	: Realtek High Definition Audio

2.8. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah yang dipakai untuk menemukan data dan sumber data yang akan dipakai . Informasi dan data ini dapat berupa berbagai bentuk literatur seperti jurnal, artikel, tesis, buku, dan sebagainya. Lalu informasi dapat diperoleh melalui perangkat elektronik seperti *handphone*. Sumber data juga dapat berasal dari survei atau wawancara.

2.9. Pengertian Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merujuk pada pendekatan yang digunakan untuk memperoleh pemahaman terhadap suatu tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Istilah "penelitian" juga mengacu pada kegiatan atau usaha yang memerlukan pemahaman menyeluruh atau akurat terhadap realitas yang menjadi fokusnya. Dengan cara ini, pendekatan penelitian adalah studi tentang cara yang dilakukan untuk mencapai pemahaman. Cara ini masih berada di udara dalam cara yang bergantung pada eksperimen dan informasi yang ingin dibuat/dipahami harus memenuhi prasyarat ketepatan, yang menyiratkan bahwa realitasnya harus diandalkan.

2.10 Skala Likert

Skala Likert adalah metode pengukuran sikap apabila responden diminta untuk memperlihatkan bagaimana setuju atau tidak setuju audiens terhadap pernyataan atau pertanyaan yang diajukan (Hendryadi, 2017). Pernyataan atau pertanyaan ini, yang disebut sebagai variabel penelitian, ditetapkan dengan jelas oleh peneliti. Skala persetujuan dalam skala Likert memiliki dari lima opsi, berkisar dari Sangat Setuju (SS) hingga Sangat Tidak Setuju (STS).

2.11 Penelitian Sebelumnya

Riset sebelumnya telah menjadi acuan penting bagi pencipta dalam mengarahkan penelitiannya, memungkinkannya untuk merumuskan hipotesis yang akan diuji dalam studi yang dipimpinnya. Banyak penelitian sebelumnya telah dilakukan terhadap catatan-catatan yang mencatat pergerakan, baik sebagai sumber data, korespondensi, maupun sebagai dasar perkembangan. Langkah berikutnya melibatkan tinjauan sejarah beberapa catatan harian terkait dengan laporan yang sedang dikerjakan oleh peneliti tersebut.

Tabel 2.1 Referensi Penelitian Jurnal

Nama (Tahun)	Judul Penelitian	Sumber	Hasil
R. Ayu dan W. Supriyanto (2020)	Pemanfaatan Motion Graphic dalam Promosi Sekolah	Jurnal Desain Komunikasi Visual "Singkawang Design", Vol. 1, No. 1, 2020	Penelitian ini menunjukkan bahwa motion graphic efektif digunakan sebagai media promosi sekolah dan dapat meningkatkan awareness serta minat calon siswa untuk mendaftar di sekolah tersebut.

Nama (Tahun)	Judul Penelitian	Sumber	Hasil
RM. Chairil Andri (Tahun 2017)	Video Profil dengan Pendekatan Motion Graphic Sebagai Sarana Promosi dan Media Informatif pada Program Studi Teknik Telekomunikasi D4 Politeknik Negeri Sriwijaya	Tugas Akhir, Politeknik Negeri Sriwijaya	Artikel ini membahas tentang video profil Program Studi Teknik Telekomunikasi D4 di Politeknik Negeri Sriwijaya, yang menggunakan pendekatan motion graphic untuk menyampaikan pengetahuan kepada audiens.
Refina Riantika Putri (Tahun 2019)	PENGEMBANGAN MOTION GRAPHIC VIDEO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PADA MATERI RETORIKA KOMUNIKASI MATA KULIAH KOMUNIKASI	Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya	Artikel ini membahas tentang penciptaan video "motion graphic" guna menaikkan pencapaian pembelajaran mahasiswa dalam materi implement komunikasi di mata kuliah komunikasi pelajaran, serta menilai kecukupan dan efektivitas media "motion graphic" terhadap pencapaian belajar peserta didik..

Nama (Tahun)	Judul Penelitian	Sumber	Hasil
	PEMBELAJARAN PRODI S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA		
Veronica Sri Astuti Nawangsih, Nurul Jannah Lailatul Fitria (2023)	Model EPIC dalam penyebaran informasi melalui media sosial untuk meningkatkan citra Pemerintah Kota Probolinggo.	Ilmu Sosial, Universitas Pancah Marga	Jurnal ini berisi tentang metode penelitian yang menggunakan metode EPIC dalam soisal media untuk kemajuan citra pemerintah kota Probolinggo.