

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sebelumnya

Berkaitan dengan penelitian ini, sebelumnya telah ada penelitian-penelitian lain yang melakukan penelitian di bidang *Motion Graphic* diantaranya yang ditulis pada tahun 2017 oleh Fajar Nugroho yang berjudul “Perancangan dan pembuatan animasi motion graphic profil kantor wilayah kementerian agama daerah yogyakarta”. Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai suatu upaya untuk memberikan media informasi yang menarik tentang profil instansi pada Kantor Wilayah Kementerian Agama Daerah Yogyakarta. Konsep perancangan *motion graphic* ini adalah dengan pembuatan video yang menarik minat masyarakat sekitar, serta sosialisasi melalui *social media* facebook atau instagram. Video *Motion Graphic* ini diharapkan agar para masyarakat dapat mengetahui tentang instansi-instansi yang ada di Kementerian Agama Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan lima metode. Pertama metode pengumpulan data, untuk mendapatkan data yang relevan dilakukan 3 tahap yakni wawancara, studi pustaka, dan observasi. Kedua metode analisis, dalam metode ini digunakan analisis SWOT yang bertujuan untuk menganalisa sistem yang sedang berjalan sehingga peneliti dapat mengetahui apa saja yang dibutuhkan.

Ketiga metode perancangan, dalam metode ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu ide, naskah, dan storyboard. Keempat metode pengembangan, dalam tahap ini dibagi menjadi 2 tahap yakni tahap produksi yang terdiri dari perancangan grafis dan pengeditan audio, lalu tahap pasca produksi yang terdiri dari *compositting/editing, rendering, finishing*. Kelima metode terakhir adalah metode testing dimana metode ini dilakukan dengan menggunakan kuisisioner untuk masyarakat yang menonton video *motion graphic* tersebut

Penelitian kedua tahun 2017, Oleh Fairuz Siregar yang berjudul “Pembuatan Media Komunikasi Menggunakan *Motion Graphic* untuk Sosialisasi *Job Family* pada Bank Indonesia”. Tujuan penelitian ini adalah untuk menyediakan media komunikasi berbasis video yang unik dan mudah dipahami oleh pegawai Bank Indonesia. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode luther yang terdiri

dari beberapa tahapan yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan terakhir *distribution*. Mediana berupa *motion graphic*, yang di sebarakan *media social*, dan lain-lain.

Tabel 2.1. Kekurangan dan Kelebihan PenelitianTerdahulu

N o	Peneliti	Media	Kekurangan	Kelebihan
1	Fajar Nugroho	Motion Graphic	Masyarakat yang melihat video motion graphic tersebut kurang mendapatkan audio dari motion graphic tersebut	Objek lebih mudah dibuat dan dan memberikan dampak yang lebih baik.
2	Fairuz Siregar	Motion graphic	Objek harus digerakkan satu persatu, dan membutuhkan waktu yang cukup lama	Objek lebih mudah dibuat dan durasi objek yang dibuat sedikit

2.2 Pengertian Video

Istilah video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata vidi atau visum yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Video menyediakan satu cara penyaluran informasi yang amat menarik dan langsung (live). Video merupakan media yang paling bermakna dibandingkan media lain seperti grafik, audio dan sebagainya. Penggunaan video dalam multimedia interaktif akan memberikan pengalaman baru. Menurut Munir (2012: 289), “Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik”.

Video menyediakan sumberdaya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia. Video merupakan gambar yang bergerak. Jika objek pada animasi adalah buatan, maka objek pada video adalah nyata (Fadhli, 2015).

2.2 Dokumenter

Pada tahun 1872, Leland Stanford berniat meneliti gerakan kuda, terutama dari sisi gaya, lengkap dengan gerakan kaki saat kuda berlari. Stanford pada saat itu menyponsori Eadweard Muybridge untuk merekam gerak dan gaya kuda itu lewat tata kamera fotografi yang menjadi keahlian Muybridge.

Untuk mendapatkan gambar berkesinambungan atas gerak langkah dan lari seekor kuda, Muybridge memanfaatkan 12 kamera foto yang ditempatkan secara sejajar di sekeliling lintasan pacuan. Hasilnya? Semua rekaman gambar dari 12 kamera itu tidak fokus. Bisa dikatakan percobaan ini gagal

Lima tahun berselang, pada tahun 1877, Muybridge kembali melakukan uji coba. Kali ini, dia melibatkan John D. Isaacs, seorang insinyur. Muybridge dan Isaacs kemudian menjejerkan 24 kamera foto, pada setiap pengokang (*shutter*) dihubungkan ke sebuah alat elektronik baterai. Hasilnya? Muybridge dan Isaacs berhasil merekam hasil langkah dan lari seekor kuda.

Ini merupakan titikpijak pertama dokumentasi visual dilakukan dengan menggunakan kamera. Kamera foto pula, bukan kamera film, apalagi kamera video.

Pada tahun 1895, Auguste Marie Louise Lumière dan Louis Jean Lumière memutar film dokumenter menggunakan proyektor buatan mereka ke berbagai tempat. Louis Lumière dinobatkan sebagai nabi film nonfiksi, merupakan pelopor awal usaha bioskop keliling yang memutar film nonfiksi pendek. Usaha pengenalan pertunjukan hiburan Lumière dinamakan *Cinematographe*. Dua tahun kemudian, tahun 1897, usaha mereka telah menembus dan menyebar hampir ke seluruh dunia.

Istilah dokumenter untuk film non-fiksi diproklamasikan oleh John Grierson saat dia mengulas film *Moana* karya Robert Flaherty. Dalam tulisan yang dimuat surat kabar *The New York Sun* edisi 8 Februari 1926 itu Grierson menulis secara kritis mengenai *Moana* yang ia katakan terlalau romantis. Memang Flaherty menentanghkan karyanya secara puitis. Di tulisan yang sama itulah Grierson menjabarkan definisi atau kriteria film dokumenter. Katanya, “Karya

film dokumenter merupakan sebuah laporan aktual yang kreatif (*creative treatment of actuality*).”

Sampai hari ini, definisi film dokumenter masih tetap mengundang debat. Banyak yang pro, banyak pula yang kontra pada kriteria Grierson tersebut. Namun yang terpenting hingga kini dunia menggunakan istilah *dokumenter* sekaligus untuk membedakan dengan film cerita fiksi dan film berita atau liputan alias reportase.

Dokumentaris merupakan sebutan bagi pembuat film dokumenter. Umumnya dokumentaris atau sineas dokumenter merangkap sekaligus ke beberapa posisi: produser dan sutradara, penulis naskah selaligus 2 sebagai juru kamera atau editor, kadang menjadi sutradara sekaligus perekam suara. (Ayawaila, 2017)

2.3 *Motion Graphic*

Menurut Chew (2018) *Motion graphic* adalah istilah baru untuk genre animasi tertentu yang telah ada selama beberapa waktu. *Motion graphic* adalah persimpangan antara animasi dan desain grafis. Biasanya, ini adalah potongan yang digerakkan oleh tujuan dengan tujuan menyajikan informasi kepada penonton melalui penggunaan teks atau gambar animasi. Mereka sering memiliki narasi suara yang merepresentasikan teks atau gambar. Video lirik adalah contoh grafik gerak yang bagus, grafik ini menyuarakan apa yang dinyanyikan penyanyi. Dengan semakin populernya popularitas dan biaya lebih rendah dari animasi komputer, *motion graphic* mulai membedakan diri dari animasi biasa.

Sedangkan Menurut Mahardika dan Fathoni (2013:1183) *Motion graphic* adalah salah satu kategori dalam animasi yang membuat animasi dengan banyak unsur desain dalam tiap-tiap komponennya. Dalam sebuah *motion graphic* membutuhkan proses yang panjang meliputi preproduksi, produksi dan pasca produksi. *Motion graphic* sering kali digunakan untuk iklan televisi, *opening bumper*, atau untuk keperluan *event*. *Motion graphic* sering kali dekat dengan suatu *brand* yang menggunakan animasi *motion graphic* untuk *brand awareness* dan media promosi. Ketentuan-ketentuan sebuah *brand* akan menjadi acuan utama

dalam melakukan perancangan *motion graphic*, seperti *tone & manner*, dan *mandatory* lainnya. *Motion graphic* juga sangat dekat sekali dengan visual efek yang merupakan bumbu penyegar untuk elemen visual dari *motion graphic* tersebut. Sering kali *motion graphic* akan membuat brand terlihat lebih menarik dan memberikan impresi sendiri kepada penonton. Hal ini akan memberikan sentuhan tersendiri pengenalan hingga penjualan suatu *brand* kepada target audiens.

2.4 Perangkat Lunak yang Digunakan

Untuk pembuatan *motion graphic* dibutuhkan aplikasi – aplikasi yang sangat beragam, yaitu berupa pengolah grafis, pengolah video serta pengolah audio. Yang diharapkan agar pembuatan *motion graphic* ini dibuat secara leluasa, tidak berpatok kepada beberapa aplikasi. Sehingga dari alasan tersebut penulis hanya mengambil secara garis besarnya saja (Ayawaila, 2017).

2.5 Perangkat Keras yang Digunakan

2.5.1 Personal Computer (PC)

PC adalah singkatan dari Personal Computer yang merupakan bahasa Inggris yang jika diartikan kedalam bahasa kita menjadi Komputer Pribadi. Sesuai dengan namanya PC diciptakan khusus untuk digunakan oleh perorangan untuk memenuhi kebutuhan seseorang pada sebuah sistem yang mampu untuk membantu mempermudah pekerjaannya.

2.5.2 Kamera DSLR

Menurut Gustavson (2009) Kamera adalah alat paling populer dalam aktivitas fotografi. Nama ini didapat dari camera obscura, bahasa latin untuk "ruang gelap", mekanisme awal untuk memproyeksikan tampilan di mana suatu ruangan berfungsi seperti cara kerja kamera fotografi yang modern, kecuali tidak ada cara pada waktu itu untuk mencatat tampilan gambarnya selain secara manual mengikuti jejaknya.

Menurut Primariadi dkk. (2015:2004) Kamera adalah alat yang menggunakan sistem cermin otomatis dan pentaprisma atau pentamirror untuk

meneruskan cahaya dari lensa menuju ke *viewfinder*. *Viewfinder* adalah lubang kecil di bagian belakang kamera untuk melihat obyek foto

DSLR adalah ringkasan kepada ‘Digital Single-Lens Reflex’ atau dalam Bahasa Melayunya boleh diterjemahkan sebagai “Pantulan Lensa Tunggal Digital”. Sistem kamera ini sebenarnya telah wujud sejak zaman kamera analog lagi. Pada ketika itu, DSLR dikenali dengan nama kamera SLR.

Dalam dunia fotografi, kamera merupakan suatu peranti untuk membentuk dan merekam suatu bayangan potret pada lembaran film. Pada kamera televisi, sistem lensa membentuk gambar pada sebuah lempeng yang peka cahaya. Lempeng ini akan memancarkan elektron ke lempeng sasaran bila terkena cahaya. Selanjutnya, pancaran elektron itu diperlakukan secara elektronik. Dikenal banyak jenis kamera potret.

Pada sebuah kamera minimal terdiri atas:

- ❖ Kotak yang kedap cahaya (bagian badan kamera)
- ❖ Sistem lensa (bagian depan kamera)
- ❖ Pemantik potret (shutter)
- ❖ Pemutar film

(Gustavson, 2009).

2.5.3 Tripod

Tripod dalam fotografi, adalah alat stan untuk membantu agar badan kamera bisa berdiri dengan tegak dan tegar. Hal ini dimaksudkan untuk mengurangi kelelahan fotografer dalam mengambil gambar dan mengurangi noise yang ditimbulkan oleh guncangan tangan fotografer. Tripod biasanya dipakai jika fotografer menggunakan shutter speed di angka 30 atau lebih lambat atau menggunakan lensa kamera dengan focal length lebih dari 200 mm.

(Primadi dkk, 2015:2005)

2.5.4 Microphone

Mikrofon (bahasa Inggris: microphone) adalah suatu jenis transduser yang mengubah energi-energi akustik (gelombang suara) menjadi sinyal listrik. Mikrofon merupakan salah satu alat untuk membantu komunikasi manusia.

Mikrofon dipakai pada banyak alat seperti telepon, alat perekam, alat bantu dengar, dan pengudaraan radio serta televisi.

Istilah mikrofon berasal dari bahasa Yunani mikros yang berarti kecil dan fon yang berarti suara atau bunyi. Istilah ini awalnya mengacu kepada alat bantu dengar untuk suara berintensitas rendah. Penemuan mikrofon sangat penting pada masa awal perkembangan telepon.

Pada awal penemuannya, mikrofon digunakan pada telepon, kemudian seiring berkembangnya waktu, mikrofon digunakan dalam pemancar radio hingga ke berbagai penggunaan lainnya. Penemuan mikrofon praktis sangat penting pada masa awal perkembangan telepon. Beberapa penemu telah membuat mikrofon primitif sebelum Alexander Graham Bell. Pada tahun 1827, Sir Charles Wheatstone telah mengembangkan mikrofon. Ia merupakan orang pertama yang membuat mikrofon.

Selanjutnya, pada tahun 1876, Emile Berliner menciptakan mikrofon pertama yang digunakan sebagai pemancar suara telepon. Mikrofon praktis komersial pertama adalah mikrofon karbon yang ditemukan pada bulan Oktober 1876 oleh Thomas Alfa Edison. Pada tahun 1878, David Edward Hughes juga mengambil andil dalam perkembangan mikrofon karbon. Mikrofon karbon tersebut mengalami perkembangan hingga tahun 1920-an.

James West and Gerhard Sessler juga memainkan peranan yang besar dalam perkembangan mikrofon. Mereka mempatenkan temuan mereka yaitu mikrofon elektrik pada tahun 1964. Pada waktu itu, mikrofon tersebut menawarkan sesuatu yang tidak dimiliki oleh mikrofon sebelumnya, yaitu harga rendah, sehingga dapat dijangkau oleh seluruh konsumen.

Bagian lain dalam sejarah perkembangan mikrofon ialah revolusionalisasi mikrofon dalam industri dimana memungkinkan masyarakat umum untuk mendapatkannya. Hampir satu juta mikrofon diproduksi tiap tahunnya. Lalu pada tahun 1970-an, mikrofon dinamik dan mikrofon kondenser mulai dikembangkan. Mikrofon ini memiliki tingkat kesensitifan yang tinggi. Oleh karena itu, hingga saat ini mikrofon tersebut digunakan dalam dunia penyiaran (Nugroho 2014).

