PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* MEDIA INFORMASI PONDOK PESANTREN DOAQU

Proyek Studi

diajukan dalam rangka penyelesaian Studi Sastra Satu (S1)

Program Studi Seni Rupa Konsentrasi Desain Komunikasi Visual

oleh:

Nama : Yohan Bagas Adi Wicaksono

NIM : 2411410002

Program Studi : Seni Rupa Kons. DKV

JURUSAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2017

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* MEDIA INFORMASI PONDOK PESANTREN DOAQU

Proyek Studi

diajukan dalam rangka penyelesaian Studi Sastra Satu (S1)

Program Studi Seni Rupa Konsentrasi Desain Komunikasi Visual

Oleh:

Nama : Yohan Bagas Adi Wicaksono

NIM : 2411410002

Program Studi : Seni Rupa Kons. DKV

JURUSAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2017

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Studi yang berjudul **"Perancangan *Motion Graphic* Media Informasi Program Pondok Pesantren Doaqu"** telah dipertahankan dihadapan sidang panitia ujian Proyek Studi Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Hari : Rabu

Tanggal : 30 Agustus 2017

Panitia Ujian

Ketua

Drs. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum. NIP. 196408041991021001

Sekertaris

Mujiyono, S.Pd., M.Sn. NIP. 197804112005011001

Penguji I

Supatmo, S.Pd., M.Hum. NIP. 196803071999031001

Penguji II

Rahina Nugrahani, S.Sn., M.Pd. NIP. 198107012006041001

Penguji III

Eko Haryanto, S.Pd. M.Ds. NIP. 197201032005011002

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum. 196008031989011001

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya,

Nama : Yohan Bagas Adi Wicaksono

NIM : 2411410002

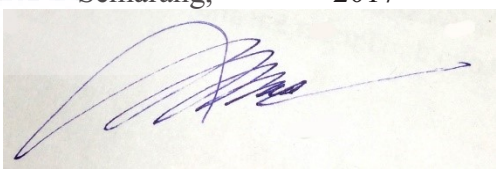
Jurusan/Prodi : Seni Rupa/Seni Rupa Kons. Desain Komunikasi Visual S1

Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa yang tertulis didalam proyek studi ini dengan judul **"Perancangan *Motion Graphic* Media Informasi Pondok Pesantren DOAQU"** berserta seluruh isinya merupakan hasil karya sendiri. Demikian pernyataan ini dijadikan pedoman bagi yang berkepentingan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 2017



Yohan Bagas Adi Wicaksono

2411410002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Kesempatan tidak datang untuk kedua kalinya, namun peluang akan selalu ada ketika kita mau mencoba.
2. Proses tidak akan pernah dapat membohongi hasil akhir.

PERSEMBAHAN

Proyek Studi ini penulis persembahkan kepada:

1. Bapak Mintaryokarso, Ibu Ninik Handoyowati, Cretta Cucu Abdullah, Sonia Dian Kartikasari, dan Yohan Niskala Adi Waskitha yang senantiasa mendoakan, mendukung, dan memberi semangat kepada penulis untuk menyelesaikan kewajiban dan tanggung jawab ini dengan amanah.
2. Teman-teman seperjuangan Seni Rupa 2010 yang selalu memberi semangat dan inspirasi.
3. Almamater Universitas Negeri Semarang.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Alhamdulillah, Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, serta innayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proyek studi yang berjudul "Perancangan *Motion Graphic* Media Informasi Pondok Pesantren DOAQU" sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi strata satu, dan mencapai gelar sarjana seni rupa. Penulis menyadari bahwa proyek studi ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dan bantuan semua pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih dan rasa hormat kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rohkman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang memberi kesempatan penulis menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang memberikan fasilitas administratif dalam penyusunan proyek studi.
3. Dr. Syakir Muharrar, M.Sn. Ketua Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang memberi fasilitas administratif, motivasi dan arahan dalam penyusunan proyek studi.
4. Eko Haryanto, S.Pd. M.Ds. dosen pembimbing yang memberikan bimbingan, motivasi, arahan, doa serta ilmunya kepada penulis sehingga terselesaikannya proyek studi ini.
5. Para dosen Jurusan Seni Rupa yang telah menyampaikan ilmu dan pelajaran yang penuh manfaat kepada penulis selama menempuh studi

di jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

6. Ust. Riyadh Ahmad sebagai pendiri pondok pesantren Doa Ahlul Qur'an, beserta team pondok pesantren.
7. Bapak Mintaryokarso, Ibu Ninik Handoyowati, Cretta Cucu Abdullah, Sonia Dian Kartikasari, dan Yohan Niskala Adi Waskitha yang memberikan restu, doa, semangat, spiritual, dan materi kepada penulis.
8. Tya, Angga, Anto, Jojo, Degi, Fandi, Danang, Nurman, Iyul, Sueb, Ajiz, Wildan, Aris, Ningsih, Vian, Irene dan teman-teman Seni Rupa 2010 lainnya yang telah membantu pelaksanaan proyek studi.
9. Teman-teman "Rilaman", "Fastabiqul Khoirot", "Spartan FC", dan "Inline Skate Semarang" yang memberi dukungan doa dan semangatnya.

Saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan untuk melengkapi proyek studi ini. Semoga proyek studi ini bermanfaat untuk kedepanya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, Agustus 2017

Yohan Bagas Adi Wicaksono

SARI

Wicaksono, Bagas Adi Wicaksono. 2017. *"Perancangan Motion Graphic Media Informasi Pondok Pesantren DOAQU".* Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Eko Haryanto, S.Pd., M.Ds.

Kata Kunci : Media Dakwah, Media Informasi, Media Promosi.

Agama merupakan sebuah koleksi terorganisir dari kepercayaan, sistem budaya, dan pandangan dunia yang menghubungkan manusia dengan Tuhan. Dengan adanya agama, kehidupan manusia akan dapat tertata karena dalam agama terdapat aturan-aturan yang mengatur tentang bagaimana manusia menjalani kehidupan. Islam adalah agama yang mengajarkan tentang monoteisme atau hanya mengenal satu Tuhan saja yaitu Allah SWT. DOAQU adalah yayasan pondok pesantren yang memiliki arti Doa Ahlul Quran yaitu doa para ahli Al-Quran yang khusus untuk belajar mengajar dan menghafal Al-Quran. GIAT adalah program belajar mengajar Al-Qur'an yang dikhususkan bagi siapa saja yang ingin dan mau belajar tentang Al-Qur'an. Tujuan proyek studi ini adalah untuk menghasilkan rancangan media informasi yang efektif untuk memberi pengertian pentingnya belajar membaca dan menghafal Al-Quran.

Dalam proses perancangan *motion graphic* melalui beberapa tahapan proses berkarya dengan urutan *preliminary,* pra produksi, prduksi, dan pasca produksi. Perancangan *motion graphic* media informasi pondok pesantren DOAQU menggunakan konsep minimalis, flat, dan modern.

Pemilihan media dalam perancangan karya disesuaikan dengan kebutuhan klien. Untuk mengetahui kebutuhan klien maka perlu dilakukan riset dan wawancara dengan klien. Berdasarkan hal tersebut, maka perancangan karya yang dibuat adalah berupa video animasi *motion graphic.*

Kesimpulan yang dapat diambil dari proses pembuatan rancangan sampai tahap pameran adalah penulis merancang video *motion graphic* berdasarkan survey dan studi pustaka sehingga dihasilkan rancangan video *motion graphic* yang dapat digunakan sebagai media dakwah dan edukasi program DOAQU. Dan diharapkan karya dapat digunakan oleh lembaga terkait ataupun referensi rancangan serupa. Bagi target *audience* yaitu umat Islam yang dikhususkan kepada jamaah DOAQU diharapkan agar dapat membuka wawasan terhadap pentingnya belajar membaca Al-Qur'an.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

HALAMAN PENGESAHAN ii

SURAT PERNYATAAN iii

MOTTO DAN PERSEMBAHAN iv

PRAKATA v

SARI vii

DAFTAR ISI viii

DAFTAR BAGAN xi

DAFTAR GAMBAR xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya 5

1.3 Rumusan Masalah 6

1.4 Tujuan Perancangan 6

1.5 Manfaat 7

1.6 Sistematika Penulisan 8

BAB II LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Pengertian Desain 9

2.2 Desain Komunikasi Visual 9

2.2.1 Pengertian Desain Komunikasi Visual 9

2.2.2 Unsur-unsur dalam Desain Komunikasi Visual 10

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.2.3 Prinsip dalam Desain Komunikasi Visual 14

2.3 Animasi 16

2.3.1 Pengertian Animasi 16

2.3.2 Jenis-jenis Animasi 17

2.3.3 Prinsip Dasar Animasi 18

2.4 *Motion Graphic* 26

2.5 *Shot Scene Sequence* 29

2.5.1 *Shot* 29

2.5.2 *Scene* 29

2.5.3 *Sequence* 29

2.6 Pondok Pesantren DOAQU 30

2.6.1 BAKAT 31

2.6.2 GIAT 31

2.6.3 DASI 32

BAB III METODE BERKARYA

3.1 Media 33

3.1.1 Perangkat Keras *(Hardware)* 33

3.1.2 Perangkat Lunak *(Software)* 34

3.2 Teknik Berkarya 35

3.3 Proses Berkarya 35

3.3.1 Proses *Preliminary* 36

3.3.2 Proses Desain 39

3.3.3 Proses Produksi 40

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3.3.4 Proses Pasca Produksi 40

BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA

4.1 *Motion Graphic* Program Pondok Pesantren DOAQU 41

4.1.1 *Sequence* 1: Salam dan Pembukaan 42

4.1.2 *Sequence* 2: Judul 48

4.1.3 *Sequence* 3: Alasan 1 52

4.1.4 *Sequence* 4: Alasan 2 64

4.1.5 *Sequence* 5: Alasan 3 71

4.1.6 *Sequence* 6: Ajakan Mengukuti Program DOAQU 76

4.1.7 *Sequence* 7: Salam Penutup 80

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan 83

5.2 Saran 84

DAFTAR PUSTAKA 86

LAMPIRAN 88

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Proses Berkarya 36

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Shot Scene Sequence 29

Gambar 2.2 Logo Pondok Pesantren DOAQU 30

Gambar 2.3 Kegiatan Program Giat..... 31

Gambar 4.1 Sequence 1 Scene 1 43

Gambar 4.2 Sequence 1 Scene 2 46

Gambar 4.3 Sequence 2 Scene 1 49

Gambar 4.4 Sequence 3 Scene 1 52

Gambar 4.5 Sequence 3 Scene 2 55

Gambar 4.6 Sequence 3 Scene 1 57

Gambar 4.7 Sequence 3 Scene 4 Shoot 1..... 60

Gambar 4.8 Sequence 3 Scene 4 Shoot 2..... 61

Gambar 4.9 Sequence 3 Scene 4 Shoot 3..... 61

Gambar 4.10 Sequence 4 Scene 1 64

Gambar 4.11 Sequence 4 Scene 2 Shoot 1..... 67

Gambar 4.12 Sequence 4 Scene 2 Shoot 2..... 67

Gambar 4.13 Sequence 4 Scene 2 Shoot 3..... 68

Gambar 4.14 Sequence 4 Scene 2 Shoot 4..... 68

Gambar 4.15 Sequence 5 Scene 1 71

Gambar 4.16 Sequence 5 Scene 2 74

Gambar 4.17 Sequence 6 Scene 1 Shoot 1..... 77

Gambar 4.18 Sequence 6 Scene 1 Shoot 2..... 77

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Gambar 4.19 Sequence 6 Scene 1 Shoot 3 78

Gambar 4.20 Sequence 7 Scene 1 80

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Agama merupakan sebuah koleksi terorganisir dari kepercayaan, sistem budaya, dan pandangan dunia yang menghubungkan manusia dengan Tuhan. Banyak agama yang memiliki narasi, simbol, dan sejarah suci yang dimaksudkan untuk menjelaskan asal usul kehidupan, makna kehidupan, dan tujuan dari kehidupan. Dengan adanya agama, kehidupan manusia dapat tertata karena dalam agama terdapat aturan-aturan yang mengatur tentang bagaimana manusia menjalani kehidupan.

Ada banyak agama atau kepercayaan yang terdapat di dunia, tetapi hanya sepuluh agama yang mayoritas dianut oleh manusia. Dari sepuluh agama tersebut, ada enam agama yang di akui secara resmi di Indoneisa yaitu Islam, Khatolik, Kristen, Hindu, Budha, dan Kong Hu Cu. Islam merupakan agama yang dipeluk oleh mayoritas masyarakat Indonesia yaitu sebesar 85% dari 255 juta penduduk Indonesia (http://kisahmuslim.blogspot.co.id).

Islam adalah agama yang mengajarkan tentang monoteisme atau hanya mengenal satu Tuhan saja yaitu Allah SWT. Islam memiliki arti "penyerahan" atau dalam kata lain memiliki arti penyerahan sepenuhnya kepada Allah. Pemeluk agama Islam disebut dengan muslim yang berarti "seorang yang tunduk kepada Allah", atau lebih lengkapnya adalah muslimin bagi pemeluk Islam laki-laki dan muslimah bagi pemeluk Islam perempuan. Agama ini sudah ada sejak nabi pertama

umat muslim yaitu nabi Adam yang kemudian agama Islam disempurnakan oleh Allah SWT melalui nabi Muhammad SAW yang merupakan nabi terakhir umat muslim.

Al-Quran merupakan kitab suci dalam agama Islam yang dipercaya umat Islam bahwa kitab ini difirmankan langsung oleh Allah SWT kepada nabi Muhammad SAW melalui malaikat Jibril untuk umatnya sampai akhir zaman nanti. Diturunkan berangsur-angsur selama 22 tahun, 2 bulan, dan 22 hari saat nabi Muhammad berusia 40 tahun hingga wafatnya beliau. Terdiri atas 30 juz, 114 surat, dan 6236 ayat, Al-Quran menjelaskan tentang petunjuk dan aturan-aturan syariat Islam yang wajib dilaksanakan oleh semua umat muslim yang ditulis menggunakan bahasa Arab. Sebagai pemeluk agama Islam yang taat, seorang mukmin diwajibkan untuk belajar membaca dan memahami isi Al-Quran karena kitab tersebut adalah panduan hidup seorang muslim.

DOAQU adalah yayasan pondok pesantren yang memiliki arti Doa Ahlul Quran yaitu doa para ahli Al-Quran yang khusus untuk belajar mengajar dan menghafal Al-Quran. Berdiri pada tahun 2016, memiliki gedung pesantren yang bertempat di Dusun Krajan, Desa Pasigitan, Kecamatan Kendal, Kabupaten Kendal, Jawa Tengah. DOAQU memiliki tiga program utama dalam kegiatan belajar mengajar Al-Quran, yaitu program BAKAT (Bidang Ahli Khafidz Al-Quran dan Terdepan), program GIAT (Gudang Ilmu Al-Quran Terapan), dan DASI (Dakwah Instansi)

Bakat adalah program belajar mengajar Al-Quran yang dikhususkan untuk santri-santri yang bertempat tinggal di pondok pesantren. Santrinya adalah anak-

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

anak yatim piatu yang berasal dari panti asuhan. Dalam program BAKAT para santri selain belajar dan menghafal Al-Quran, juga diajarkan dan diarahkan sesuai bakat-bakat mereka, seperti menulis, desain grafis, *broadcasting,* dan lain-lain.

GIAT adalah program belajar mengajar Al-Quran yang dikhususkan bagi siapa saja yang ingin dan mau belajar tentang Al-Quran. Target utama program GIAT adalah jamaah umum DOAQU yang dikhususkan kepada mahasiswa, wirausahawan, dan para pekerja yang notabenenya mereka sedikit punya waktu untuk belajar Al-Quran dan masih belum bisa membaca Al-Quran dengan baik dan benar. Peserta program ini nantinya akan diajarkan bagaimana membaca Al-Quran dengan baik dan benar dari dasar bagi mereka yang belum bisa dan belum lancar membaca Al-Quran. Dan bagi mereka yang sudah bisa membaca Al-Quran dengan baik dan benar, mereka akan diajarkan bagaimana cara dan metode-metode untuk menghafal Al-Quran. Dilaksanakan sekali dalam sebulan diwaktu akhir pekan bertempat di pondok pesantren DOAQU.

DASI merupakan program pondok pesantren DOAQU yang bertujuan untuk memberantas buta huruf *hijaiyah*. Sistem yang diterapkan adalah sistem jemput bola, yaitu dengan menawarkan ta'lim dan tahsin terhadap instansi-instansi ataupun SD Negeri yang kurang pembelajaran mengenai Al-Qur'an.

Mayoritas penduduk Indonesia adalah pemeluk agama Islam, akan tetapi dewasa ini sebagian besar umat Islam di Indonesia tidak bisa membaca Al-Quran atau bisa dikatakan buta huruf Al-Quran. Menurut Ust. Riyadh, pendiri pondok pesantren DOAQU, hal tersebut dapat terjadi dikarenakan oleh banyak faktor, antara lain kurangnya pendidikan agama yang diterima umat Islam, masuknya

budaya asing yang perlahan menggeser nilai-nilai Islam di Indoneisa, dan kurang adanya ketertarikan bagi umat Islam untuk belajar agama.

Dari fenomena yang ada di Indonesia mengenai banyaknya umat Islam yang belum bisa membaca Al-Quran penulis ingin membuat suatu media informasi yang dapat menggerakkan umat Islam untuk mau belajar membaca dan menghafal kitab suci agama Islam yaitu Al-Quran sebagai menunjang program GIAT DOAQU. Media informasi ini nantinya akan dapat dilihat di *website* dan media sosial pondok pesantren DOAQU dan juga dapat dilihat pada kegiatan kajian rutin yang diselenggarakan DOAQU.

Pada media informasi ini penulis membuat *motion graphic* tentang "Keutamaan Belajar Membaca dan Menghafal Al-Quran Bagi Umat Islam", agar umat islam khususnya generasi muda yang belum bisa membaca Al-Quran menjadi tertarik untuk belajar membaca Al-Quran. Sehingga dari pengetahuan keutamaan belajar membaca dan menghafal Al-Quran, masyarakat khususnya generasi muda akan tergerak untuk belajar membaca Al-Quran.

Dalam kerjasama ini penulis hanya membuat konten berupa video *motion graphic* yang berisi tentang informasi keutamaan belajar membaca dan menghafal Al-Quran. Proses mengelolaan data yang berbasis *online* maupun *offline* akan dikelola oleh tim dari yayasan pondok pesantren DOAQU.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1.2 ALASAN PEMILIHAN JENIS KARYA

Dewasa ini banyak sekali jenis media informasi, mulai dari media yang bersifat tekstual seperti buku sampai media audio visual. Masing- masing media

memiliki kelebihan dan kekurang masing-masing. Pada era globalisasi seperti sekarang media *digital* merupakan salah satu media informasi yang dianggap menarik dan banyak digunakan olah masyarakat.

Alasan pemilihan media informasi menggunakan media *digital* yaitu media *video motion graphic* karena dianggap lebih efesien dalam menyampaikan informasi dan juga cocok untuk diterapkan kepada target *audience* yaitu generasi muda. Pengaplikasian media ini juga mudah, bisa diaplikasikan dalam media *online* yang dapat dijangkau oleh masyarakat luas dan juga media *offline* jadi lebih efisien.

Motion graphic adalah percabangan dari seni desain grafis yang merupakan penggabungan dari ilustrasi, tipografi, fotografi, *audio*, dan videografi dengan menggunakan teknik animasi. *Motion graphic* terdiri dari dua kata, yaitu *motion* yang berarti gerak dan *graphic* yang berarti grafis. Dapat disimpulkan bahwa *motion graphic* dapat disebut dengan istilah grafis yang bergerak. Pada zaman dahulu, proses pembuatan *motion graphic* dikerjakan dengan cara menyusun gambar secara berurutan hingga menjadi satu kesatuan. Gambar-gambar tersebut telah dimanipulasi sedemikian rupa sehingga ketika tersusun menjadi satu kesatuan, gambar-gambar tersebut akan menghasilkan ilusi gerak. Kini seiring perkembangan teknologi, ada beberapa perangkat lunak atau lebih dikenal dengan *software* komputer yang mampu mengolah *motion graphic* secara digital.

Informasi mengenai keutamaan belajar membaca dan menghafat Al-Quran akan ditampilkan dengan efek-efek *audio visual* menggunakan *software audio* dan desain seperti *Adobe Audition CC, Adobe Illustrator CC,* dan *Adobe Animate CC.* Penggunakan *software-software* tersebut memiliki kelebihan masing-masing.

Adobe Audition CC digunakan untuk proses mengedit suara yang dibantu dengan *microphone* dalam merekan suara. *Adobe Illustrator CC* digunakan untuk membuat ilustrasi yang nantinya akan menjadi bagian *visual motion graphic.* Dan *Adobe Animate CC* digunakan penulis untuk membuat dan merangkai video animasi *motion graphic* keutamaan belajar membaca dan menhafal Al-Quran yang terdiri dari penggabungan efek-efek *visual* dan *audio.*

1.3 RUMUSAN MASALAH

Masalah yang perlu dipecahkan dalam perancangan *motion graphic* "Keutamaan Belajar Membaca dan Menghafal Al-Quran" adalah

a. Bagaimana membuat media informasi yang efektif untuk memberikan kesadaran kepada umat islam tentang pentingnya belajar membaca dan menghafal Al-Quran?
b. Bagaimana bentuk dari *motion graphic* yang akan dijadikan sebagai media informasi keutamaan belajar membaca dan menghafal Al-Quran?

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1.4 TUJUAN PERANCANGAN

Tujuan dalam perancangan berikut ini adalah:

a. Menghasilkan media informasi yang efektif untuk memberi pengertian pentingnya belajar membaca dan menghafal Al-Quran.

1.5 MANFAAT

Adapun manfaat dari perancangan *motion graphic* dalam bidang keutamaan belajar membaca dan menghafal Al-Quran adalah sebagai berikut:

a. Bagi Penulis

Meningkatkan kreativitas penulis dalam bidang desain komunikasi visual terutama dalam hal perancangan media informasi.

b. Bagi Klien

Manfaat bagi pondok pesantren DOAQU adalah terciptanya media informasi yang dapat melengkapi media informasi yang sudah ada. Dan juga dapat dimanfaatkan untuk mengajak masyarakat ikut pada program GIAT DOAQU.

b. Bagi Lembaga

Dapat menjadi sumber informasi dan referensi mengenai perancangan media informasi dengan teknik video animasi *motion graphic.*

c. Bagi Masyarakat

Umat Islam dapat mengetahui informasi tentang keutamaan belajar membaca dan mengajar Al-Quran serta dapat merasakan apa saja manfaatnya setelah belajar mengenai Al-Quran.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memberikan gambaran lebih jelas, maka sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang pemilihan tema dan jenis karya, tujuan pembuatan karya, manfaat pembuatan karya, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN KONSEPTUAL

Bab ini menguraikan tentang teori-teori ataupun materi-materi pendukung yang berhubungan dengan tugas yang dibuat.

BAB III METODE BEKARYA

Berisi tentang media berkarya, prosedur berkarya yang meliputi metode pengumpulan data yang digunakan, serta tahapan-tahapan dalam pembuatan *motion graphic.*

BAB IV ANALISIS KARYA

Berisi tentang spesifikasi karya, deskripsi karya, serta analisa karya.

BAB V PENUTUP

Berisi mengenai kesimpulan dan saran-saran yang disampaikan dalam menyelesaikan tugas akhir.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB II

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 PENGERTIAN DESAIN

Kata desain adalah kata serapan dari bahasa Inggris yaitu *design. Design* dalam kamus besar bahasa Inggris memiliki arti pola, konstruksi, model, yang menunjukan *design* sebagai kata benda (*noun*). Akan tetapi *design* juga dapat diartikan sebagai merancang yang meupakan bentuk dari kata kerja (*verb*). Istilah desain sendiri secara etimologi berasal dari beberapa serapan bahasa yang diambil dari bahasa Italia yaitu *designo*, yang secara gramatika berarti gambar.

Kata desain tersebut dapat digunakan pada berbagai kalimat, naik sebagai kata benda maupun kata kerja. Apabila sebagai kata kerja, istilah desain dapat diartikan sebagai proses dalam membuat atau menciptakan sebuah objek baru. Sedangkan dalam kata benda, istilah desain dapat digunakan sebagai bahan akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau bentuk karya yang nyata. Selain itu kata desain juga berkaitan dengan perancangan estetika, cita rasa, serta kreatifitas (Kusrianti, 2009: 12).

2.2 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

2.2.1 Pengertian Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual berasal dari penggabungan kata desain, komunikasi, dan visual. Kusrianto (2007: 12) menyatakan bahwa desain

komunikasi visual adalah suatu disiplin ilmu yang mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media. Tujuannya untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola unsur-unsur grafis yang berupa bentuk, gambar, tatanan huruf, perpaduan warna, serta tata letak. Tinarbuko (2008: 31) mengatakan bahwa di dalam desain komunikasi visual dipelajari semua bentuk komunikasi visual seperti desain grafis, desain iklan, dan desain multimedia interaktif. Sedangkan Safanayong (2006: 98) menyatakan bahwa desain komunikasi visual yang terpadu menjadi tuntutan dan keharusan pada abad ke-21 ini. Hal ini dilatar belakangi oleh perubahan tata sosial, budaya, perkembangan teknologi, munculnya media-media baru dan komunikasi baru dalam kehidupan manusia.

Berdasarkan konsep-konsep tersebut, desain komunikasi visual adalah disiplin ilmu yang mempelajari segala bentuk komunikasi secara visual yang mengacu pada latar belakang sosial, budaya, dan teknologi. Saat ini produk desain komunikasi visual berada dimana-mana untuk menginformasi, mengedukasi, dan mempersuasi khalayak sasarannya untuk mengkonsumsi suatu produk atau jasa.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.2.2 Unsur-unsur dalam Desain Komunikasi Visual

Unsur visual desain adalah unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain, sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Unsur visual desain mempunyai berbagai fungsi dan saling berhubungan sehingga merupakan suatu kesatuan yang utuh. Unsur-unsur visual desain tersebut meliputi:

1. Titik

Titik adalah salah satu unsur visual yang wujudnya relatif kecil, di mana dimensi memanjang dan melebarnya dianggap tidak berarti. Titik cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok, dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu (Kusrianto, 2007: 30).

2. Garis (*line*)

Garis adalah tanda yang dibuat oleh alat untuk menggambar melewati permukaan (Suyanto, 2004: 37). Garis juga dianggap sebagai unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek sehingga garis, selain dikenal sebagai goresan atau coretan, juga menjadi batas limit suatu bidang atau warna (Kusrianto, 2007: 30). Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa garis adalah unsur desain yang menghubungkan antara satu titik dengan titik yang lain sehingga dapat berbentuk gambar, garis lengkung *(curve)* atau garis lurus *(straight)* sehingga membangun bentuk atau kontruksi desain.

3. Bidang (*shape*)

Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Bidang apabila ditinjau dari bentuknya bisa dikelompokkan menjadi dua, yaitu bidang geometri/ beraturan dan bidang non geometri atau tidak beraturan. Bidang geometri adalah bidang yang relatif mudah diukur keluasaanya, sedangkan bidang non geometri merupakan bidang yang relatif sukar diukur keluasaanya. Bidang bisa dihadirkan dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu, dan dapat pula dihadirkan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

dengan mempertemukan potongan hasil goresan satu garis atau lebih (Kusrianto, 2007: 30).

4. Ruang (*space*)

Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang. Pembagian bidang atau jarak antar objek berunsur titik, garis, bidang dan warna. Ruang lebih mengarah pada perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi dua, yaitu ruang nyata dan semu. Keberadaan ruang sebagai salah satu unsur visual sebenarnya tidak dapat diraba tetapi dapat dimengerti (Kusrianto, 2007: 30).

5. Warna (*colour*)

Warna merupakan unsur penting dalam desain. Warna merupakan unsur grafis yang sangat kuat dan provokatif. Kuat apabila desain yang dibuat menggunakan warna khas dari objek desain tertentu, maka akan menimbulkan kesan kokoh pada objek desainnya. Bersifat provokatif apabila desain yang dibuat menggunakan warna tertentu yang membuat masyarakat luas tertarik untuk melihat lebih lama, karena kekuatan warna yang kuat dan provokatif tersebut.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

6. Gelap terang (*light-dark*)

Unsur gelap terang disebut juga nada. Ungkapan gelap-terang sebagai hubungan pencahayaan dan bayangan dinyatakan dengan gradasi mulai dari yang paling putih untuk menyatakan terang, sampai yang paling hitam untuk bagian yang sangat gelap. Unsur gelap-terang ini biasanya dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan, antara lain memperkuat kesan

trimatra suatu bentuk, mengilusikan kedalaman atau ruang, dan menciptakan kontras atau suasana tertentu.

7. Tekstur (*texture*)

Tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan. Secara fisik tekstur dibagi menjadi tekstur kasar dan halus, dengan kesan pantul mengkilap dan kusam ditinjau dari efek tampilannya, tekstur digolongkan menjadi tekstur nyata dan tekstur semu. Dalam penerapannya, tekstur dapat berpengaruh terhadap unsur visual lainnya, yaitu kejelasan titik, kualitas garis, keluasan bidang dan ruang, serta intensitas warna.

Cenadi (1999:5) menjelaskan, untuk dapat berkomunikasi secara visual, seorang desainer menggunakan elemen-elemen untuk menunjang desain tersebut. Elemen-elemen ini bisa digunakan sendiri-sendiri, bisa juga digabungkan. Elemen-elemen yang sering digunakan dalam desain komunikasi visual antara lain adalah:

1. Tipografi

Tipografi adalah seni menyusun huruf-huruf sehingga dapat dibaca tetapi masih mempunyai nilai desain. Tipografi digunakan sebagai metode untuk menerjemahkan kata-kata (lisan) ke dalam bentuk tulisan (visual). Fungsi bahasa visual ini adalah untuk mengkomunikasikan ide, cerita dan informasi melalui segala bentuk media.

2. Simbolisme

Saat ini peranan simbol sangatlah penting dan keberadaannya sangat tak terbatas dalam kehidupan kita sehari-hari. Kemanapun kita pergi, kita akan menjumpai simbol-simbol yang mengkomunikasikan pesan tanpa

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

penggunaan kata-kata. Bentuk yang lebih kompleks dari simbol adalah logo. Logo adalah identifikasi dari sebuah perusahaan, karena itu suatu logo mempunyai banyak persyaratan dan harus dapat mencerminkan perusahaan itu.

3. Ilustrasi

Banyak orang yang akhirnya menyadari bahwa ilustrasi dapat juga menjadi elemen yang sangat kreatif dan fleksibel, dalam arti ilustrasi dapat menjelaskan beberapa subjek yang tidak dapat dilakukan dengan fotografi.

4. Fotografi

Fotografi sangat efektif untuk mengesankan keberadaan suatu tempat, orang atau produk. Sebuah foto mempunyai kekuasaan walaupun realita yang dilukiskan kadangkala jauh dari keadaan yang sesungguhnya.

2.2.3 Prinsip-prinsip dalam Desain Komunikasi Visual

Prinsip-prinsip desain adalah suatu *guide* yang dapat membantu dalam membuat desain, sehingga desain akan mudah dan dapat menghasilkan desain yang *good layout* dan tidak menghasilkan desain yang *dazzling.* Dengan menggunakan prinsip desain tersebut seorang desainer dapat dengan mudah menyatukan komposisi dan kesan yang akan disampaikan pada sebuah desain. Sehingga desain ini dapat dikatakan sebagai *rule*/ aturan dasar yang harus diikuti untuk mendapatkan desain yang bagus.

Prinsip-prinsip dasar desain adalah *emphasis* (penekanan), *balance* (keseimbangan), *unity* (kesatuan), irama, dan hierarki visual.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Emphasis (penekanan) bisa juga disebut sebagai dominasi. Sunaryo (2002: 36) menyatakan bahwa dominasi adalah pengaturan peran atau penonjolan suatu bagian dibandingkan bagian lainnya dalam sebuah karya. Dominasi pada suatu karya dibutuhkan bertujuan untuk menjadi daya tarik, pusat perhatian, memecah keberaturan, memberikan kejutan, dan menghilangkan kebosanan.

Balance (keseimbangan) menurut Rustan (2009: 80) merupakan suatu pengaturan agar unsur-unsur desain pada suatu karya menunjukkan keseimbangan, tidak berat sebelah, dan enak dilihat. Ada tiga jenis keseimbangan, yaitu keseimbangan simetris, memancar, dan asimetris.

Unity (kesatuan) menurut Rustan (2009: 84) adalah hubungan antara unsur-unsur desain yang semula berdiri sendiri untuk disatukan menjadi sesuatu yang baru dan lebih utuh baik secara komposisi, makna, ataupun fungsinya.

Irama menurut Kusrianto (2007: 282) adalah pola pengulangan yang menimbulkan irama pada karya desain sehingga enak untuk dilihat dan dipahami. Pengulangan tersebut dapat muncul pada jarak antar unsur visual, raut, warna, ukuran, dan arah.

Setiap unsur desain tidak memiliki fungsi yang sama pentingnya. *Audience* harus diarahkan agar fokus pada satu unsur yang paling penting, lalu kemudian ke unsur lainnya. Kusrianto (2007: 42) menambahkan bahwa fokus selalu diperlukan dalam suatu komposisi untuk menunjukkan bagian penting dan diharapkan menjadi perhatian utama. Hendratman dalam Setyani (2010: 31) membagi tahapan hierarki kedalam 3 kategori, yaitu :

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1. *Dominant* yaitu objek yang paling menonjol, menarik, dan penting sehingga menjadi fokus utama.
2. *Sub-dominant* yaitu objek yang mendukung tampilan atau fungsi objek *dominant*.
3. *Sub-ordinat* yaitu objek yang tampilan dan fungsinya kurang menonjol, bahkan tertindih oleh objek lainnya.

2.3 ANIMASI

2.3.1 Pengertian Animasi

Komputer menjadi seperangkat alat yang sangat membantu peradaban manusia. Salah satu kegunaan komputer bisa sangat dirasakan oleh sang pembuat animasi atau lebih dikenal dngan sebutan animator. Dengan menggunakan komputer sang animator atau pembuat animasi bisa menghasilkan animasi-animasi yang menakjubkan. Animasi merupakan kata yang berasal dari bahasa Latin yaitu "*anima*" yang memiliki arti jiwa, hidup, semangat. Menurut Agus Suheri (2006: 2) animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Animasi mewujudkan ilusi (*illusion*) bagi pergerakkan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (*progressively*) pada kecepatan yang tinggi. Digunakan untuk memberi gambaran pergerakan bagi sesuatu objek. Animasi membolehkan sesuatu objek yang tetap atau statik dapat bergerak dan kelihatan seolah-olah hidup. Pada proses pembuatannya sang *animator* harus menggunakan logika berfikir untuk menentukan alur gerak objek dari keadaan awal hingga keadaan akhir objek

tersebut. Perencanaan yang matang dalam perumusan alur gerak berdasarkan logika yang tepat akan menghasilkan animasi yang menarik untuk disaksikan.

2.3.2 Jenis-jenis Animasi

Terdapat beberapa jenis animasi yang ada saat ini, jenis jenis ini menghasilkan animasi yang berbeda-beda dan kualitas yang berbeda pula. Pemilihan jenis animasi tergantung kepada kebutuhan. Jenis-jenis animasi menurut Antonius Rachmat (2005: 46) diantaranya:

1. *Motion Path: Motion Path* adalah jenis animasi untuk sebuah simbol yang bergerak mengikuti suatu lintasan.
2. Animasi *Marque*: Animasi ini bisa kita temukan di website-website menampilkan barisan teks yang berjalan dari sisi kanan ke sisi kiri atau sebaliknya.
3. Animasi *Fade*: Kita sering melihat animasi sebuah objek dari semula utuh lalu lambat laun memudar dan menghilang, jenis animasi semacam ini disebut animasi *fade*.
4. Animasi Rotasi: Sesuai dengan namanya, objek dibuat bergerak memutar, seperti animasi jam, model kincir, putaran roda, dan lain-lain. Arahnya bisa searah jarum jam (CW: *Clock Wise*) atau berlawanan dengan jarum jam (CCW: *Counter Clock Wise*).
5. Animasi *Blink*: Jenis animasi ini objek dibuat berkedip seperti bintang antau lampu disko.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

6. Animasi *Shape*: Animasi *Shape* adalah animasi perubahan bentuk dari semula objek menjadi teks atau sebaliknya.
7. Animasi *Masking*: Animasi *Masking* adalah jenis animasi yang bergerak menutupi objek.

Di atas adalah jenis-jenis animasi untuk teknik dasar, dari teknik-teknik tersebut bisa diolah menjadi suatu animasi yang lebih menarik dan berkualitas. Keahlian dalam membuat gambar dan bentuk adalah modal utama untuk membuat sebuah animasi.

2.3.3 Prisip-prinsip Dasar Animasi

Seorang Animator profesional harus mengetahui dan memahami bagaimana sebuah animasi dibuat sedemikian rupa sehingga didapatkan hasil animasi yang menarik, dinamis dan tidak membosankan. Prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan animator dalam pembuatan animasi adalah sebagai berikut (http://dkv.binus.ac.id):

1. *Timing* (Waktu)

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

2. *Ease In and Ease Out* (Percepatan dan Perlambatan)

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

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

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

3. *Arcs* (Lengkungan)

Banyak hal tidak bergerak secara garis lurus. Sebagai contoh, bola apabila ditendang tidak akan bergerak lurus, pasti akan bergerak melengkung. Pada animasi, sistem pergerakan tubuh pada manusia, binatang, atau makhluk hidup lainnya bergerak mengikuti pola/ jalur (maya) yang disebut *Arcs*. Hal ini memungkinkan mereka bergerak secara '*smooth*' dan lebih realistik, karena pergerakan mereka mengikuti suatu pola yang berbentuk lengkung (termasuk lingkaran, elips, atau parabola). Sebagai contoh, *Arcs* ditunjukkan pada lintasan tangan saat melempar bola dan lintasan gerak bola di udara.

4. *Follow Through and Overlapping Action* (Gerakan penutup sebelum benar-benar diam)

Follow through adalah tentang bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak. Misalnya, rambut

yang tetap bergerak sesaat setelah melompat. *Overlapping action* secara mudah bisa dianggap sebagai gerakan saling-silang. Maksudnya, adalah serangkaian gerakan yang saling mendahului (*overlapping*). Sebagai contoh adalah kelinci yang melompat. Sesaat setelah melompat telinganya masih bergerak-gerak meskipun gerakan utama melompat telah dilakukan.

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

Jadi animasi bukan sekedar asal bergerak, akan tetapi membuatnya bisa hidup dengan hal-hal detail seperti ini. Banyak yang sangat detail bisa menggambar karakter, tetapi banyak yang gagal dalam menganimasikan karena karakter yang digambar terlalu rumit untuk dianimasikan.

5. *Secondary Action* (Gerakan Pelengkap)

Ini bukanlah gerakan yang sebenarnya, misalkan saat di ruang tunggu dokter, ada tokoh utama yang sedang membaca, tetapi di latar belakang ada pemeran pendukung seperti orang merokok, sedang mengobrol atau apapun yang membuatnya terlihat alami.

Secondary action adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistik. *Secondary action* tidak dimaksudkan untuk menjadi

pusat perhatian sehingga mengaburkan atau mengalihkan perhatian dari gerakan utama. Kemunculannya lebih berfungsi memberikan emphasize untuk memperkuat gerakan utama.

Contoh ketika seseorang sedang berjalan, gerakan utamanya tentu adalah melangkahkan kaki sebagaimana berjalan seharusnya. Namun sambil berjalan seorang figur atau karakter animasi dapat sambil mengayun-ayunkan tangannya. Gerakan mengayun-ayunkan tangan inilah yang disebut *secondary action* untuk gerakan berjalan

6. *Squash and Strecth* (Kelenturan Suatu Objek)

Bola yang ketika jatuh agak sedikit gepeng menunjukkan kelenturan bola tersebut. Atau ketika orang melompat dan jatuh, kakinya agak sedikit lentur. *Squash and strecth* adalah upaya penambahan efek lentur (plastis) pada objek atau figur sehingga seolah-olah memuai atau menyusut sehingga memberikan efek gerak yang lebih hidup. Penerapan *squash and stretch* pada figur atau benda hidup (misal: manusia, binatang, *creatures*) akan memberikan *enhancement* sekaligus efek dinamis terhadap gerakan/ *action* tertentu, sementara pada benda mati (misal: gelas, meja, botol) penerapan *squash* and *stretch* akan membuat mereka (benda-benda mati tersebut) tampak atau berlaku seperti benda hidup.

Contoh ketika sebuah bola dilemparkan. Pada saat bola menyentuh tanah maka dibuat seolah-olah bola yang semula bentuknya bulat sempurna menjadi sedikit lonjong horisontal, meskipun kenyataannya keadaan bola

tidak selalu demikian. Hal ini memberikan efek pergerakan yang lebih dinamis dan hidup.

7. *Exaggeration* (Melebih-lebihkan)

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

Exaggeration merupakan upaya mendramatisir animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat hiperbolis. Dibuat sedemikian rupa sehingga terlihat sebagai bentuk ekstrimitas ekspresi tertentu dan biasanya digunakan untuk keperluan komedik. Seringkali ditemui pada film-film animasi anak-anak (segala usia) seperti Tom & Jery, Donald Duck, Mickey Mouse, Sinchan, dsb.

Sebagai contoh tubuh Donald duck melayang mengikuti sumber asap saat hidung Donald cuck mencium aroma masakan/ makanan lezat.

8. *Straight Ahead and Pose to Pose*

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Prinsip *Straight-ahead* mengacu kepada teknik pembuatannya, yaitu dengan teknik *frame by frame*, digambar satu per satu. Walt Disney yang mempunyai ratusan animator dari berbagai mancanegara menggunakan teknik ini sehingga animasi terlihat sangat halus dan detail. *Pose to pose* menggunakan teknik keyframe, seperti *tween motion* di flash. Ini cocok untuk mereka yang dananya terbatas dan butuh pengerjaan cepat. Tetapi

karakter yang dibuat tidak boleh terlalu detail dan rumit karena akan menyulitkan pengerjaan animasi. Animasi Jepang paling banyak menggunakan teknik ini seperti Sinchan dan *The Powerpuff Girls.*

Dari sisi *resource* dan pengerjaan, ada dua cara yang bisa dilakukan untuk membuat animasi. Yang pertama adalah *Straight Ahead Action*, yaitu membuat animasi dengan cara seorang animator menggambar satu per satu, *frame by frame* dari awal sampai selesai seorang diri. Teknik ini memiliki kelebihan: kualitas gambar yang konsisten karena dikerjakan oleh satu orang saja. Tetapi memiliki kekurangan yaitu waktu pengerjaan yang lama.

Yang kedua adalah *Pose to Pose*, yaitu pembuatan animasi oleh seorang animator dengan cara menggambar hanya pada *keyframe-keyframe* tertentu saja, selanjutnya *in-between* atau interval antar *keyframe* digambar/ dilanjutkan oleh asisten/ animator lain. Cara kedua ini memiliki waktu pengerjaan lebih cepat karena melibatkan lebih banyak sumber daya sehingga lebih cocok diterapkan pada industri animasi.

9. *Anticipation* (Gerakan Pendahulu)

Anticipation bisa juga dianggap sebagai persiapan/ awalan gerak atau ancang-ancang. Seseorang yang bangkit dari duduk harus membungkukkan badannya terlebih dahulu sebelum benar-benar berdiri. Pada gerakan melompat, seseorang yang tadinya berdiri harus ada gerakan membungkuk terlebih dulu sebelum akhirnya melompat.

Gerakan ini bertujuan untuk menjelaskan gerakan utama. Misalkan gerakan utama adalah orang terpeleset dan jatuh ke kolam renang. Sebelum

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

itu, ada elemen-elemen yang ditunjukkan sebelum itu seperti ada kulit pisang di lantai, kemudian ada gerakan air di kolam renang, orang berjalan dengan mimik cuek. Gerakan-gerakan antisipasi bertujuan agar penonton memahami apa yang akan terjadi berikutnya. Jadi tidak langsung membuat orang tersebut jatuh ke kolam renang tanpa penonton tahu apa penyebabnya.

10. *Staging* (Bidang Gambar)

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

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

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

11. *Personality* (Penjiwaan Karakter)

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

12. *Appeal* (Daya Tarik Karakter)

Appeal berkaitan dengan keseluruhan *look* atau gaya visual dalam animasi. Kita bisa dengan mudah mengidentifikasi gaya animasi buatan Jepang dengan hanya melihatnya sekilas. Kita juga bisa melihat *style* animasi buatan Disney atau Dreamworks cukup dengan melihatnya beberapa saat. Hal ini karena mereka memiliki *appeal* atau gaya tersendiri dalam pembuatan karakter animasi.

Ada juga yang berpendapat bahwa *appeal* adalah tentang penokohan, berkorelasi dengan 'kharisma' seorang tokoh atau karakter dalam animasi. Sehingga visualisasi animasi yang ada bisa mewakili karakter/ sifat yang dimiliki.

Daya tarik karakter tersebut harus bisa mempengaruhi emosi penonton. Misalkan tampangnya yang bodoh sehingga membuat penonton tertawa atau tampang yang tak berdosa sehingga membuat penonton merasa kasihan.

2.4 *MOTION GRAPHIC*

Kata *motion graphic* berasan dari bahasa Inggris yang terdiri dari dua kata yaitu *"motion"* yang memiliki arti gerak, dan *"graphic"* yang memiliki arti grafis. Dengan demikian dari asal muasal pengertian dua kata tersebut, *motion graphic* dapat diartikan secara sederhana sebagai gambar grafis yang bergerak. *Motion graphics* adalah percabangan dari seni desain graphics yang merupakan penggabungan dari Ilustrasi, Tipografi, Fotografi dan Videografi dengan menggunakan teknik Animasi.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Menurut Sukarno (2008:2), *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 musik. 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.

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*).

Menurut Sukarno (2008:2) Cakupan *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.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Wardhani (2014:3) dalam jurnalnya menjelaskan: "*Motion graphics* adalah grafis yang menggunakan video dan atau animasi untuk menciptakan ilusi dari gerak ataupun transformasi. *Graphic design* telah berubah dari *static publishing* dengan memanfaatkan teknologi komunikasi termasuk film, animasi, media interaktif, dan *environmental design*".

Pada zaman dahulu kala, proses pembuatan *motion graphic* dikerjakan dengan cara menyusun gambar secara berurutan hingga menjadi satu kesatuan. Gambar-gambar yang disusun tersebut, telah dimanipulasi sedemikian rupa sehingga ketika tersesusun menjadi satu kesatuan, gambar-gambar tersebut menampakan ilusi pergerakan. Misalkan seorang *motion graphics designer* atau orang yang merancang *motion graphic* ingin membuat karya yang menunjukan pergerakan huruf dari kiri ke kanan, maka ia terlebih dahulu membuat satu per satu gambar perpindahan huruf-huruf tersebut. Mulai dari satu gambar yang berisi penampakan huruf di bagian kiri, kemudian bergeser beberapa centi ke kanan pada gambar berikutnya, bergeser beberapa centi lagi pada gambar berikutnya dan seterusnya hingga pada gambar akhir di mana huruf-huruf tersebut sudah berada di bagian kanan.

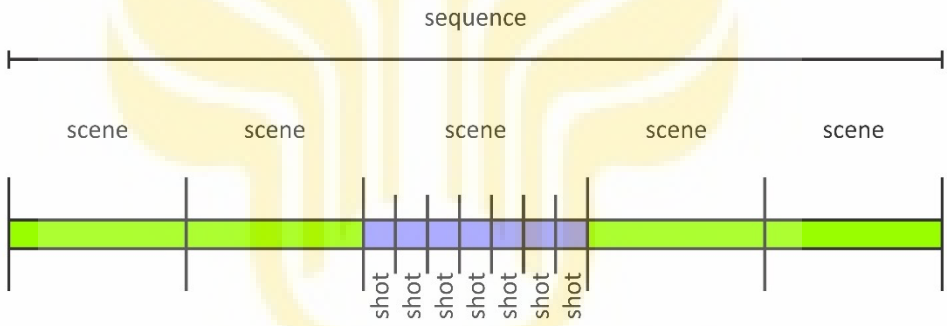
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Kini, seiring berkembangnya teknologi, diciptakanlah beberapa perangkat lunak komputer atau sebih dikenal dengan *software* yang mampu mengolah karya *motion graphic* secara digital. Seorang *motion graphics designer* tidak lagi menggunakan metode kerja menyusun gambar demi gambar untuk menciptakan karyanya. Seorang *motion graphics designer*, hanya perlu menguasai sistem kerja perangkat lunak komputer yang akan digunakannya. Walaupun demikian, metode

kerja manual menyusun gambar demi gambar tidak bisa ditinggalkan, karena itulah prinsip dasar pembuatan karya *motion graphic*.

2.5 *SHOT SCENE SEQUENCE*

Dalam animasi penggambaran *story telling* di susun menggunakan bagian paling kecil yang disebut dengan *shot.* Selain *shot* terdapat pula istilah lain yaitu *scene* dan *sequence.* Berikut adalah pembagian dan pengertian *shot, scene,* dan *sequence* (http://csinema.com):



Gambar 2.1. *Shot Scene Sequence*

2.5.1 *Shot*

Dalam dunia *cinematography, shot* mendefinisikan suatu rangkaian gambar dari hasil rekaman rekaman kamera tanpa interupsi. Satu shot terbentuk saat tombol rec pada kamera ditekan yang menandakan memulai merekam gambar hingga tombol rec ditekan lagi yang menandai gambar tersebut selesai direkam atau bisa juga disebut dengan satu *take*.

2.5.2 *Scene*

Memiliki definisi yaitu tempat atau setting dimana kejadia tersebut berlangsung. Dalam satu *scene*, bias terdiri dari satu *shot*, bahkan bias juga terdiri dari gabugan beberapa shot yang disusun sedemikian rupa sesuai dengan jalan cerita.

2.5.3 *Sequence*

Adalah serangkaian *scene* atau *shot-shot*, yang merupakan suatu kesatuan utuh. Satu *sequence* bias berlangsung pada satu setting atau di beberapa seting. Sebuah *sequence* bisa dimulai sebagai adegan eksterior dan dilanjutkan dengan adegan interior. Bisa juga diawali dan diakhiri dengan transisi *fade, dissolve*, atau bisa juga diakhiri dengan *cut*.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Pembuatan proyek studi berjudul '*Perancangan Motion Graphic Media Informasi Pondok Pesantren DOAQU'* ini menghasilkan video *motion graphic* media informasi program GIAT DOAQU bertema keutamaan membaca Al-Qur'an, yang kemudian dapat diaplikasikan kedalam media *online* DOAQU dan juga dapat diaplikasikan kedalam kegiatan dakwah rutin DOAQU. Metode perancangan media promosi dilakukan dengan menganalisis *target audience,* kemudian mencari ide dan berkonsultasi dengan klien. Selanjutnya dilakukan proses produksi yaitu persiapan peralatan, membuat *story boards*, proses perancangan media promosi secara *digital* menggunakan Adobe Audition CC, Adobe Illustrator CC, Adobe Animate CC.

Pada perancangan dan dalam pemilihan karya disesuaikan dengan kebutuhan pondok pesantren DOAQU dan target *audience* yang ditentukan berdasarkan riset, analisis, dan pengolahan ide yang dirumuskan dalam *creative brief.* Perancangan ini mengusung konsep unik dan modern. Konsep unik dan modern pada video *motion graphic* diimplementasikan dengan bentuk video yang dapat mencerminkan kesan unik serta kesan modern diimplementasikan pada tatanan *layout*, efek animasi, serta pemilihan warna pada proyek perancangan *motion graphic*.

Perancangan *motion graphic* ini sebagai upaca dakwah penyampaian pesan, dan ajakan untuk jamaah pondok pesantren DOAQU yang dikhususkan kepada jamaah mahasiswa dan pekerja yang notabenenya tidak banyak waktu untuk belajar membaca Al-Qur'an untuk mau tergerak belajar membaca Al-Qur'an dan berkeinginan untuk mau mengikuti kegiatan program GIAT DOAQU. Selain dikhususkan untuk jamaah DOAQU, perancangan *motion graphic* ini juga ditujukan kepada umat Islam pada umumnya.

5.2 SARAN

Sebuah video *motion graphic* dibuat untuk menyampaikan informsi dan pesan kepada umat Islam dengan segmentasi yang tepat agar tepat sasaran . Namun video *motion graphic* yang baik bukan hanya unik dan menarik secara visual agar enak dilihat, namun harus terdapat pesan yang bermakna di dalamnya yang dapat mempengaruhi perasaan *audience* sesuai dengan yang diharapkan, juga dapat menambah wawasan bagi siapapun yang melihatnya. Video *motion graphic* harus dapat mewakili karakter sebuah klien, yang disampaikan melalui warna, objek, tata letak, pemilihan jenis huruf, bentuk, dan unsur visual lainnya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Bagi penulis diharapkan karya video *motion graphic* dapat digunakan sebagai portofolio dan dapat diaplikasikan di dunia kerja dan karya desain komunikasi visual yang dihasilkan lebih bermanfaat.

Bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dan sebagai calon desainer diperlukan strategi tepat untuk dapat merancang sebuah video *motion graphic* yang efektif. Penulis berharap mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri

Semarang mampu menciptakan sebuah desain hingga memiliki kualitas yang lebih baik yang memiliki nilai fungsi di kehidupan nyata, serta memiliki ketepatgunaan.

Bagi pondok pesantren DOAQU, diharapkan perancangan video *motion graphic* yang telah terealisasikan, dapat dipergunakan sebagai media dakwah dan media edukasi bagi umat Islam, juga menjadi nilai tambah dan membuat suatu *brand* DOAQU mempunyai nilai positif dihadapan masyarakat luas.

Bagi masyarakat khususnya umat Islam semoga menjadi tersedukasi akan betapa pentingnya belajar membaca Al-Qur'an. Sehingga umat Islam dapat melestarikan budaya membaca dan memahami Al-Qur'an.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR PUSTAKA

Belch, G.E. & Belch, M.A. 2004. *Advertising and Promotion: An Integrated Marketing Communication Perspective.* Boston: McGraw Hill-Irwin.

Cenadi, Christine Suharto. 1999. *Elemen-Elemen dalam Desain Komunikasi Visual. Nirmana*.Vol.1,No.1.

Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.

Retno, Dwi. 2011. *Bahan Ajar Gambar Ornamen*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Rustan, Surianto. 2009. *Layout : Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia.

Safanayong, Yongky. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia.

Sofyan dan Purwanto. 2008. *Digital Multimedia.* Yogyakarta: Penerbit ANDI.

Sukarno, Iman Satriaputra. 2008. *Perancangan Motion Graphic ilustrarif Mengenai Majapahit untuk Pemuda-Pemudi*. Bandung: Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB.

Sunaryo, Aryo. 2009. *Ornamen Nusantara*. Semarang: Dahara Prize.

Suyanto, M. 2006. *Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.

Tinarbuko, Sumbo. 2008. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.

Wardhani, Rahmi Kesuma. 2014. *Perancangan Video Dokumenter Autisme*. Vol 3(1): 3

(https://www.goodreads.com/book/show/3384766-pengantar-desain-komunikasi-visual) diakses tanggal 23/01/2017

(http://www.mandalamaya.com/pengertian-animasi-dan-jenis-jenis-animasi/) diakses tanggal 04/02/2017

(http://marcoturnip.blog.widyatama.ac.id/2014/06/14/pengertian-prinsip-prinsip-dan-perbedaan-animasi/) diakses tanggal 01/02/2017

(http://www.dafideff.com/2016/01/pengertian-motion-graphics-dan-cara-membuatnya.html) diakses tanggal 05/03/2017

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG