

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

Rujukan penelitian dibutuhkan sebagai referensi pendukung dalam proses penciptaan karya. Pada bagian rujukan penelitian ini perupa akan memaparkan beberapa rujukan penelitian dan karya terdahulu.

Tinjauan pustaka pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Intan Permata Sari dalam sebuah artikel dari Jurnal Pendidikan Multimedia yang berjudul “Perancangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Berbasis *Motion Graphic* Mengenai Zat Adiktif untuk Remaja”. Dalam artikelnya, Intan Permata Sari melakukan penelitian kepada remaja untuk mengedukasi pengenalan bahaya zat adiktif. Intan Permata Sari menggunakan animasi *motion graphic* sebagai media dalam penyampaian edukasi, dengan alasan perkembangan konten multimedia dapat memberikan peluang menyampaikan informasi dengan menarik, dinamis, dan mudah dipahami. Pada tinjauan pertama ini, perupa meyakini bahwa *motion graphic* adalah salah satu media yang dapat menyampaikan pesan dengan baik.

Tinjauan pustaka kedua adalah skripsi tugas akhir oleh Arso Agung Dewantoro Universitas Negeri Jakarta tahun 2016 yang berjudul “Astronomi dalam Video Animasi 2D”. Persamaan perupa dengan Arso Agung Dewantoro adalah sama-sama membuat animasi 2D untuk tujuan edukasi. Perbedaannya adalah Arso Agung Dewantoro bertema astronomi untuk anak SMP. Tinjauan pustaka kedua ini perupa jadikan sebagai contoh utama bentuk *motion graphic* yang akan perupa buat.

Perupa menggunakan referensi praktik yang dijadikan sebagai inspirasi dalam berkarya. Referensi praktik perupa meliputi kesamaan konsep dan visual untuk dijadikan ide cerita dan kesamaan dalam jenis karya yang akan perupa buat.

Berikut beberapa karya yang perupa pilih untuk dijadikan sebagai referensi praktik :

1. Kok Bisa?

Kok Bisa adalah sebuah *channel Youtube* yang bergerak di bidang edukasi dan infografis yang membawakan konten sains dengan cara menghibur. Kok Bisa didirikan oleh Gerald Sebastian pada tahun 2015. *Channel* Kok Bisa memberikan referensi berupa narasi yang menarik untuk didengar oleh *audience*.



Gambar 1. Screen Shoot Cover Infografis Kok Bisa? “Kenapa Rupiah Kita Melemah?”
(Sumber: *Youtube*, 2019)

2. Neuron

Neuron adalah *channel Youtube* yang menyajikan edukasi seputar fakta, berita, dan apapun yang berkaitan dengan dunia kesehatan. *Channel* Neuron memberikan referensi berupa *motion/gerakan animasinya* yang dinamis dan menarik untuk ditonton.



Gambar 2. Screen Shoot Cover Infografis Neuron “Food And Acne”.
(Sumber: *Youtube*, 2019)

3. Kurzgesagt

Kurzgesagt adalah sebuah studio desain yang berada di Jerman. Mereka melayani jasa pembuatan animasi, ilustrasi, media interaktif dan desain musik. Kurzgesagt didirikan oleh Philipp Dettmer dan Stephan Rether pada tahun 2013. *Channel* Kurzgesagt memberikan referensi berupa penampilan teks yang tepat pada tiap materi besar yang dibahas.



Gambar 3. Screen Shoot Scene Infografis Kurzgesagt “End of Space”
(Sumber: *Youtube*, 2019)

B. Kajian Teori

Dibawah ini adalah teori-teori mengenai variabel-variabel yang telah diambil dari judul Skripsi penciptaan karya.

1. Desain

Desain adalah proses pemecahan masalah objektif manusia dan lingkungan yang disadari kolaborasi ilmu dan kreativitas dengan menambah nilai-nilai termasuk nilai identitas budaya dan nilai tambah (*added value*) baik secara ekonomis, fungsional, sosial, dan estetika sehingga dapat memberikan solusi subjektif.

Desain komunikasi visual didefinisikan sebagai proses desain yang tujuan utamanya adalah menyampaikan gagasan atau ide yang menggunakan bantuan visual (David Sless, 1981). Dari teori ini, desain dibutuhkan perupa dalam mengatasi penyampaian pesan/materi besar melalui indera visual.

2. Karakter

Sifat, perilaku, dan cara pikir yang berbeda pada setiap individu dapat dikatakan sebagai karakter. Herman Kertajaya (Furqon Hidayatullah, 2010) mengatakan bahwa karakter adalah ciri khas tiap individu yang mengakar menjadi kepribadian tiap individu. Sikap, tindakan, dan respon kepribadian individu inilah yang akan diingat oleh orang lain dan yang menentukan disukai atau tidaknya orang tersebut dalam karakternya. Dalam teori ini menjelaskan bahwa perupa memerlukan karakter sebagai kebutuhan dalam memperkuat tokoh yang ada pada karya *motion graphic* perupa.

3. Multimedia

Menurut Dr. Benny A. Pribadi, M.A “Multimedia merupakan produk dari kemajuan teknologi digital. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya bagi penggunanya. Multimedia dapat menampilkan pesan dan pengetahuan dalam bentuk gabungan atau kombinasi antara beberapa format penayangan, seperti: teks, audio, grafis, video, dan animasi secara simultan.” (Dr. Benny A. Pribadi, M.A, 2017: 20).

Berdasarkan pengertian diatas, perupa menggunakan unsur multimedia dalam menyampaikan materi dalam karya *motion graphic*, seperti teks, animasi, dan audio. Multimedia adalah kemajuan teknologi yang mempunyai peran untuk menyampaikan pesan dan pengetahuan melalui beberapa unsur, seperti gabungan antara audio dan visual seperti format teks, animasi, grafis, atau video.

4. Animasi

Film animasi, atau biasa disingkat animasi saja, adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di-"putar" sehingga muncul efek gambar bergerak. Gambar yang bergerak menempati ruang yang unik dalam sejarah seni abad ke-20. Para pelopor film eksperimental memberikan pengaruh yang besar dalam mewariskan generasi animator dan perancang grafis baru. Dalam industri film, pengembangan film

animasi ada di tahun 1950an, membuat bentuk baru dari desain grafis, yaitu *motion graphic* (Cecile Starr, 1936).

Plateau terinspirasi dari ciptaan Michael Faraday, yaitu Roda Michael Faraday dan Peter Mark Roget, penyusun tesaurus roget. Alat ini beredar di seluruh Eropa dan America pada abad ke-19 hingga William George Homer menciptakan *zoetrope*, yang tidak membutuhkan cermin. *Zoetrope* berbentuk silinder dengan atap yang terbuka dan berputar di tengahnya. Slotnya menjadi pendek, sesuai dengan bagian luar dari drumnya, dan benang urutan gambar ditempatkan didalam, persis dibawah slotnya. Saat silindernya berputar, penonton melihat gambarnya disisi lain dari silindernya di dinding.



Gambar 4. Zoetrope, Sumber: obscuriosityshop.com

Ketenaran *zoetrope* ditentang oleh insinyur Pari, Emile Reynaud dengan temuannya *praxinoscopr*. Sebuah proyektor film dengan gambar yang lebih jernih, mengurangi distorsi dengan menempatkan gambar di sekeliling interior dari silinder yang diluar. Tiap gambar direfleksikan oleh satu set cermin yang ada pada dinding luar interiornya.

Dengan bantuan komputer dan grafika komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Bahkan akhir-akhir ini lebih banyak bermunculan film animasi 3 dimensi daripada film animasi 2 dimensi. Wayang kulit merupakan salah satu bentuk animasi tertua di dunia. Bahkan ketika teknologi elektronik dan komputer belum ditemukan, pertunjukan wayang kulit telah memenuhi semua elemen animasi seperti layar, gambar bergerak, dialog dan ilustrasi musik.

Perupa menggunakan animasi sebagai media dalam penyampaian materi pada karya *motion graphic*. Objek, dan karakter yang digunakan perupa, digerakan sehingga membentuk sebuah animasi.

5. Motion Graphic

Motion Graphic adalah teknik animasi yang menggunakan beberapa elemen-elemen yang digerakan atau dianimasikan dengan cara *frame by frame* pada setiap *scene* yang berbeda. Dalam *motion graphic* selalu ada objek yang secara terus menerus bergerak, hal inilah yang membedakan antara *motion graphic* dengan sebuah karya cetak, jadi dalam *motion graphic* kita akan selalu ada pergerakan.

Menurut Trish dalam bukunya yang berjudul *Creating Motion Graphics with After Effects*, pembuatan animasi dengan teknik *motion graphic* akan membuat objek yang digerakan sangat bervariasi dan tidak membosankan, tetap terlihat dinamis dan sangat menarik. Maka dari itu, *Motion graphic* perupa jadikan sebagai teknik dalam pengerjaan animasi karya.

6. Hewan Peliharaan

Hewan peliharaan merupakan binatang yang dijinakan dan diurus oleh pemiliknya, serta memiliki ikatan emosional di antara keduanya. Ikatan emosional akan membentuk sebuah hubungan antara manusia dengan hewan. Hubungan tersebut telah banyak diteliti dan terbukti telah memberikan manfaat positif untuk pemiliknya baik itu dalam hal fisik, psikologis, dan kesejahteraan sosial, di mana membuat hewan peliharaan akan menjadi suatu kebutuhan yang semakin penting dalam rumah tangga modern (Smolkovic, Iris, et al. 2012). Dalam berbagai hewan yang dapat diklasifikasikan sebagai hewan peliharaan, anjing memiliki tingkat perkembangan yang menarik.

Dilihat dari kegiatan lomba dan acara-acara setiap tahunnya yang secara rutin diadakan baik dalam skala nasional maupun internasional, bertambahnya komunitas-komunitas pecinta anjing dan jumlah pesertanya, bertambahnya para *breeder*, dan bermunculannya pusat pelatihan untuk anjing serta aturan dan syarat dalam pelatihan yang semakin diperbarui. Oleh karena itu, hal ini diperkirakan akan meningkatkan jumlah adopsi anjing peliharaan di Indonesia ke depannya. Peningkatan kepemilikan hewan peliharaan tersebut akan meningkatkan kebutuhan konsumsi pemilik.

Bagi para peneliti, fokus pada produk fisik seperti makanan, mainan, ataupun kandang untuk hewan peliharaan, akan lebih mudah dalam mempelajari perilaku konsumsi pemilik hewan peliharaan. Sedangkan jasa terkait hewan peliharaan dianggap lebih rumit dan sangat krusial, khususnya dalam memahami hubungan antara pemilik dengan hewan peliharaannya. Akan tetapi, pertumbuhan industri jasa

ini meningkat dengan cepat, membuat peneliti harus lebih memperhitungkan dimensi dari hubungan pemilik dengan hewan peliharaannya terhadap perilaku konsumsi terkait dalam bidang jasa untuk hewan peliharaannya.

a. *Grooming*

Berasal dari kata *groom* yang berarti mengurus atau merawat. *Grooming* dalam dunia hewan adalah merawat, memelihara penampilan dan secara tidak langsung juga menjaga kesehatan hewan peliharaan.

b. Sterilisasi

Sterilisasi adalah proses pengangkatan organ reproduksi jantan maupun betina. Proses pengangkatan ini bertujuan untuk mencegah populasi hewan yang meningkat tinggi dengan cepat. Selain itu pada betina dapat mengurangi resiko kanker Rahim dan pada jantan dapat mengurangi resiko tumor testis.

c. *Open Adopt*

Diambil dari kata utamanya yaitu *adopt*, istilah *open adopt* untuk memberikan penjelasan bahwa adopsi dilakukan secara terbuka/umum tetapi tetap diberlakukan peraturan-peraturan dalam mengadopsi. Adopsi adalah proses mengambil tanggung jawab atas hewan peliharaan yang ditinggalkan atau dilepaskan oleh pemilik sebelumnya.

7. Pet Abuse

Tindakan kekerasan dapat diartikan sebagai "sifat atau suatu hal yang keras; kekuatan; paksaan" (Abdul Qadir Shaleh, Agama Kekerasan). Sedangkan secara terminologi kekerasan berarti "perbuatan seseorang atau sekelompok orang yang menyebabkan cedera atau matinya orang lain/menyebabkan kerusakan fisik."

(Yogyakarta: Prismashopie Press, 2003). Menurut WHO (World Health Organization) kekerasan adalah hasil menggunakan kekuatan fisik, ancaman atau perilaku yang mengakibatkan kematian, trauma, menyebabkan luka.

Penelantaran dan penyiksaan hewan peliharaan didefinisikan oleh Ascione (1993) dalam Bahasa Inggris yang dikenal dengan istilah “*Pet Abuse*” adalah perilaku manusia pada hewan peliharaan yang dengan sengaja menyebabkan sakit, penderitaan, dan kematian pada hewan peliharaan.

Di Indonesia ada peraturan perundang-undangan yang menjadi dasar hukum penelantaran dan penyiksaan hewan peliharaan, yaitu Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) Pasal 302. Pada KUHP 302 terdapat penjelasan dan tindakan tegas terhadap pelaku penelantaran dan penyiksaan hewan.

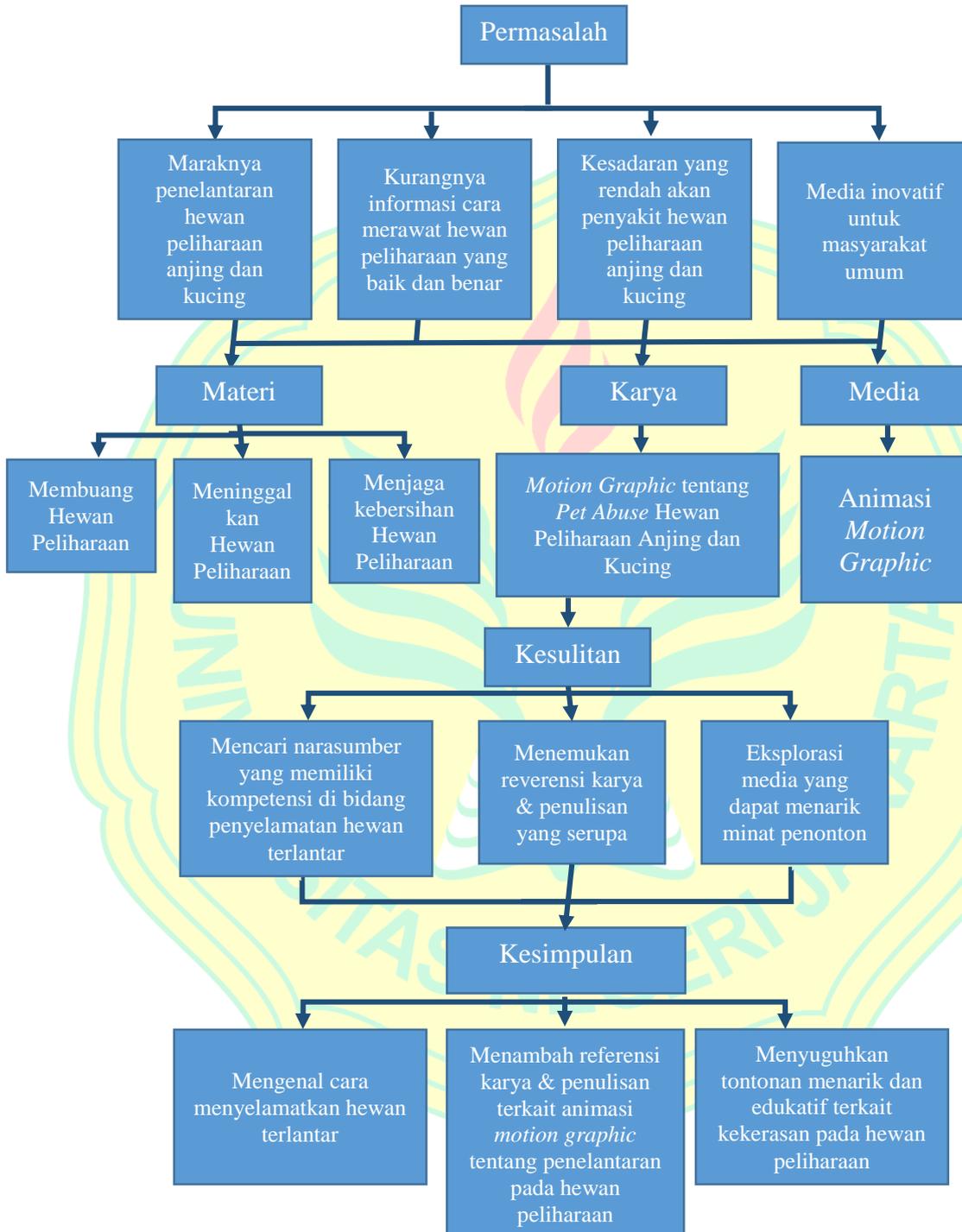
Isi dari KUHP 302 menjelaskan bahwa siapapun yang sengaja menyakiti atau melukai, sengaja tidak memberi makan, mengakibatkan luka, atau mati akan dipidana paling lama tiga bulan penjara atau denda paling banyak empat ratus ribu rupiah. Hewan peliharaan yang tidak dipertanggung jawabkan juga dapat diambil oleh pihak yang berwajib.

8. Semiotika

Semiotika dapat diartikan sebagai kajian dari tanda-tanda atau *the study of sign* yang pada dasarnya merupakan studi sistem yang memungkinkan kita memandang tanda sebagai sesuatu yang bermakna. *Icon* atau simbol adalah suatu rupa yang mewakili suatu hal atau kapasitas. Suatu tanda yang memiliki kemiripan rupa, sehingga tanda tersebut mudah dikenali oleh penggunanya. Menurut Pierce Charles Shanders, *icon* menggambarkan bentuk yang menyerupai dengan bentuk objek yang sebenarnya sebagai salah satu cara untuk mempermudah saat mempresentasikan sebuah bahasan. (Indiwan Seto Wahyu, 2011).

Disiplin ilmu yang mengkaji atau menelaah tanda atau *the study of sign* (termasuk pengertian simbol, indeks, ikon) dan karya seni merupakan komposisi tanda baik secara verbal maupun non-verbal adalah Semiotika. (Kris Budiman, 2011). Penggunaan tanda-tanda sangat diperlukan dalam berkarya *motion graphic* karena penggunaan tanda-tanda tersebut dapat mendukung makna dalam materi.

C. Kerangka Berpikir



Bagan 1. Kerangka Berpikir
(Sumber: Dok pribadi, 2020).