

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Ada beberapa penelitian terdahulu yang peneliti jadikan acuan dalam merancang produk pada penelitian ini. Adapun beberapa diantaranya yaitu dengan judul “Pembuatan Media Komunikasi Menggunakan *Motion Graphic* Untuk Sosialisasi *Job Family* Pada Bank Indonesia”, tujuan yang ingin dicapai pada penelitian tersebut adalah untuk memberikan gambaran sosialisasi *Job Family* melalui pembuatan *motion graphic* sebagai media komunikasi berbasis video yang unik dan mudah dipahami oleh pegawai Bank Indonesia. Metode yang diterapkan dalam penelitiannya adalah metode Luther, yang meliputi tahapan *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*. Hasil penelitian dalam artikel tersebut mengatakan bahwa video *motion graphic* menjadi salah satu terobosan baru dari berbagai media komunikasi yang digunakan dalam rangka sosialisasi. *Motion graphic* yang telah dibuat berdurasi 1 menit 28 detik dengan format video mp4 yang memiliki kapasitas ukuran sebesar 49 MB dengan menggunakan perangkat lunak Adobe After Effect CS6. *Motion graphic* ini tersusun dari 6 scene dan 1 musik latar. *Motion graphic* media komunikasi untuk sosialisasi *Job Family* ini dibuat dengan durasi yang singkat dan materi yang padat, sehingga dapat mudah dimengerti dan dipahami.

No.	Material	Nama	Ekstensi File	Keterangan
1.		LogoBI	PNG	Gambar vektor
2.		BumperBI	AEP	File footage After Effect
3.		Loupe	PNG	Gambar vektor
4.		OrangMikir	AI	Gambar vektor
5.		Tools	PNG	Gambar vektor Sumber : <i>freepik.com</i>
6.		OrganisasiRugi	PROJ	File footage Adobe Premiere
6.		OrganisasiRugi	PROJ	File footage Adobe Premiere
7.		GedungBI	PNG	Gambar vektor
8.		IntroTemp	WMV	Video footage Sumber : <i>youtube.com</i>
9.		boladunia	PNG	Gambar vektor
10.		Flatsound	Mp4	Background Sumber : <i>youtube.com</i>

**Gambar 2.1** *Material Collecting*  
(Sumber : (Siregar, 2017) )

Artikel jurnal selanjutnya yaitu karya Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom dengan judul “Perancangan *Animated Motion Graphic* Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Anak Tunagrahita”, tujuan dari perancangan *motion graphic* ini adalah membantu proses belajar mengajar anak tunagrahita yang membutuhkan visual yang sederhana serta mudah dipahami dan memiliki warna yang cerah, karena sarana dan prasarana disekolahnya masih belum efektif. Penulis mengumpulkan data dengan melakukan metode studi kepustakaan, observasi, wawancara, yang dilakukan di SLBC Angkasa Halim Perdana Kusuma, Jakarta timur, serta mengkaji visual dengan menggunakan matriks perbandingan. Penulis berharap *Motion Graphic* animasi ini dapat membantu para pengajar, maupun orangtua dalam membimbing dan mengajarkan anak – anak tunagrahita dengan metode pembelajaran tersebut.

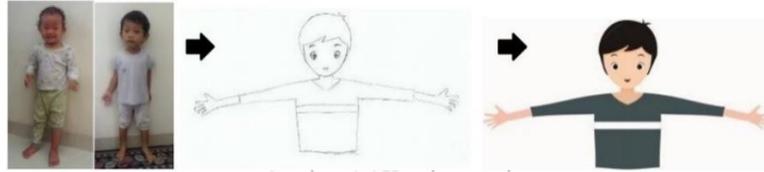


**Gambar 2.2** Implementasi Font Pada Karya  
(Sumber : (Miranti, Putra, & Komariah, 2017) )

Menurut penelitian jurnal karya Cynthia Puspitawati Somantri, Jerry Dounald Rahajaan, S.Sn., M.Sn, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom dengan judul “Perancangan *Motion Graphic* Edukasi Kesehatan Manfaat Menyusui Dan Cara Menyapih Bertahap Untuk Ibu Usia 20-30 Tahun Di Kota Bandung”, maksud dari perancangan *motion graphic* ini adalah diharapkan dapat memberikan informasi mengenai manfaat yang didapat bagi ibu jika ia menyusui anaknya, sehingga memunculkan rasa bahwa menyusui itu mempunyai dampak besar bagi ibu dan anak dari segi kesehatan dan emosional. Ketika ibu menyadari bahwa menyusui mempunyai manfaat untuk dirinya sendiri diharapkan akan menaikkan presentase anak yang mendapatkan ASI. Selain itu diharapkan memlalui *motion graphic* ini pula ibu dapat melakukan penyapihan secara bertahap pada anak, didukung dengan komunikasi yang baik pada anak.

**Gambar 2.3** Karakter Dokter & Karakter Anak  
(Sumber : (Somantri & Rahajaan, 2016)

Menurut penelitian jurnal karya Fakhri Azmi dan Denny Indrayana Setyadi,



Departemen Desain Produk, Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) dengan judul “Perancangan *Motion Graphic* Sebagai Upaya Pengenalan Profesi Bidang Teknologi Maritim FTK ITS Untuk Siswa SMA”, maksud dari perancangan *motion graphic* ini adalah untuk memberikan suatu media informasi yang dibutuhkan sebagai upaya untuk mengenalkan peluang karir di bidang industri maritim agar khalayak dapat menyadari pentingnya sektor maritim sebagai suatu pembangunan bangsa dan menjadi aset sumber daya manusia yang lebih berperan aktif untuk pengembangan teknologi maritim Indonesia.

Gambar Eksisting	Sketsa	Aset Desain & Skema Warna
1. Galangan Kapal		
2. Pelabuhan		
3. Kapal Pesiar		
4. Oil Rig Platform		
5. Engineer		

**Gambar 2.4** Aset Visual  
(Sumber : (Azmi & Setyadi, 2018))

Menurut penelitian jurnal karya Nolfian Win dan Aileena Solicitor Costa Rica El Chidtian, Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Pembangunan Nasional ”Veteran” Jawa Timur, dengan judul “*Video Motion Graphic* Sebagai Promosi Perpustakaan Bank Indonesia”, maksud dari perancangan *motion graphic* ini adalah membuat media promosi sebagai ide untuk menginformasikan keberadaan Perpustakaan Bank Indonesia kepada masyarakat khususnya mahasiswa. Dikarenakan perpustakaan adalah sebagai sumber ilmu yang tak terbatas, mengingat jumlah buku yang semakin bertambah dan bisa melalui permintaan pengunjung perpustakaan. Kemajuan teknologi jaman sekarang semakin meningkat, maka pengenalan langsung melalui berbagai media menjadi jalan keluar. Maka dipilih *motion graphic* sebagai media promosinya.



**Gambar 2.5** Video Promosi Perpustakaan Bank Indonesia & Poster  
(Sumber : (Win & El Chidtian, 2015))

Menurut penelitian jurnal karya Pramaditya Hendi Hartono, Program Studi Desain Komunikasi Visual Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia, dengan judul “Perancangan *Interactive Motion Graphic* Tentang Wayang Beber Sebagai Sarana Pengenalan Budaya”, maksud dari perancangan *motion graphic* ini adalah membuat media untuk mempromosikan wayang beber kepada masyarakat khususnya generasi muda. Agar wayang beber tetap dilestarikan oleh generasi-generasi muda. Kemajuan teknologi jaman sekarang semakin meningkat, maka pengenalan langsung melalui berbagai media menjadi jalan keluar. Maka dipilih *motion graphic* sebagai media promosinya.



**Gambar 2.6** Desain Karakter Wayang Beber  
(Sumber : (Hartono, 2019))

Berdasarkan Enam jurnal perancangan diatas memiliki metode yang sesuai dengan judul tugas akhir perancang, metode tersebut meliputi tentang bagaimana menciptakan sebuah *motion graphic* dan mendeskripsikan sebuah media *motion graphic* dengan tujuan untuk memudahkan masyarakat untuk memahami isi dari konten media yang dibuat.

## **2.2 Teori Terkait**

### **2.2.1 Perancangan**

Perancangan adalah proses pengembangan spesifikasi baru berdasarkan rekomendasi hasil analisis sistem (Subhan, 2012).

Dalam bahasa Inggris perancangan adalah salah satu arti dalam desain, bisa di jabarkan arti kata desain adalah ilmu yang berhubungan dengan suatu perencanaan atau perancangan. Biasanya berbentuk gambar yang nantinya di wujudkan dalam bentuk sebenarnya.

### **2.2.2 Motion Graphic**

Hingga saat ini, *Motion Graphics* telah menjadi salah satu aplikasi yang telah banyak di gunakan. Menurut beberapa ahli, mereka mempunyai beberapa pengertian tentang *Motion Graphics*. Pengertian tersebut antara lain:

- a. Seni dari *Motion Graphics* adalah kedinamisan dari nama yang di berikan. memberikan kehidupan kepada gambar dan tulisan dan merekam mereka menjadi sebuah pesan yang ingin di sampaikan kepada penontonnya. *Motion Graphics* adalah teks, gambar, atau kombinasi dari keduanya yang bergerak dalam ruang dan waktu, menggunakan pergerakan dan ritme untuk mengkomunikasikannya. *Motion Graphics* digunakan dalam tv dan film

untuk membantu memperkenalkan ceritanya (Gallagher & Paldy, 2007)

b. *Motion Graphics* adalah kepuasan dalam mengeksekusi ide dengan campuran yang tepat antar gambar dan suara yang menyentuh emosi dan dapat menggerakkan seseorang (Dickinson, 2010).

c. *Motion Graphics* adalah grafik yang menggunakan *footage* dari video atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi dari *motion* atau gerakan dan biasanya di kombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam projek multimedia (Betancourt, 2013).

## **2.3 Pajak**

### **2.3.1 Definisi Pajak**

Pajak adalah iuran rakyat kepada kas negara berdasarkan undang-undang (yang dapat dipaksakan) dengan tidak mendapat jasa timbal balik (kontraprestasi) yang langsung dapat ditunjukkan dan yang digunakan untuk membayar pengeluaran umum (Mardiasmo, 2013). Sedangkan menurut S.I. Djajadinigrat, pajak sebagai suatu kewajiban menyerahkan sebagian dari kekayaan ke kas negara yang disebabkan suatu keadaan, kejadian, dan perbuatan yang memberikan kedudukan tertentu, tetapi bukan sebagai hukuman, menurut peraturan yang ditetapkan pemerintah serta dapat dipaksakan, tetapi tidak ada jasa timbal balik dari negara secara langsung, yang digunakan untuk memelihara kesejahteraan umum.

. Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa pajak merupakan salah satu sumber pendapatan negara yang digunakan membangun negara dan mensejahterkan masyarakat.

### 2.3.2 Pajak Pusat

Adalah pajak yang dipungut pemerintah pusat yang kegunaannya adalah untuk membiayai rumah tangga negara pada umumnya. Contohnya PPh, PPN dan PPnBM. Pajak Pusat dikelola oleh Pemerintah Pusat diselenggarakan oleh Direktorat Jenderal Pajak-Kementerian keuangan. Pengelolaan administrasi yang berhubungan dengan pajak pusat dilaksanakan di Kantor Pelayanan Pajak (KPP) atau Kantor Pelayanan Penyuluhan dan Konsultasi Perpajakan (KP2KP) dan Kantor Wilayah Direktorat Jenderal Pajak serta di Kantor Pusat Direktorat Jenderal Pajak ([www.pajak.go.id](http://www.pajak.go.id), 2020).

#### 1. Pajak Penghasilan (PPh)

PPh adalah pajak yang dikenakan kepada orang pribadi atau badan atas penghasilan yang diterima atau diperoleh dalam suatu Tahun Pajak. Yang dimaksud dengan penghasilan adalah setiap tambahan kemampuan ekonomis yang diterima atau diperoleh Wajib Pajak baik yang berasal baik dari Indonesia maupun dari luar Indonesia yang dapat dipakai untuk konsumsi atau untuk menambah kekayaan Wajib Pajak yang bersangkutan dengan nama dan dalam bentuk apapun. Dengan demikian maka penghasilan itu dapat berupa keuntungan usaha, gaji, honorarium, hadiah, dan lain sebagainya ([www.pajak.go.id](http://www.pajak.go.id), 2020).

#### 2. Pajak Pertambahan Nilai (PPN)

PPN adalah pajak yang dikenakan atas konsumsi Barang Kena Pajak atau Jasa Kena Pajak di dalam Daerah Pabean (dalam wilayah Indonesia). Orang Pribadi, perusahaan, maupun pemerintah yang mengkonsumsi

Barang Kena Pajak atau Jasa Kena Pajak dikenakan PPN. Pada dasarnya, setiap barang dan jasa adalah Barang Kena Pajak atau Jasa Kena Pajak, kecuali ditentukan lain oleh Undang-undang PPN ([www.pajak.go.id](http://www.pajak.go.id), 2020).

### 3. Pajak Penjualan atas Barang Mewah (PPnBM)

Selain dikenakan PPN, atas pengkonsumsian Barang Kena Pajak tertentu yang tergolong mewah, juga dikenakan PPnBM ([www.pajak.go.id](http://www.pajak.go.id), 2020).

Yang dimaksud dengan Barang Kena Pajak yang tergolong mewah adalah:

- a. Barang tersebut bukan merupakan barang kebutuhan pokok.
- b. Barang tersebut dikonsumsi oleh masyarakat tertentu.
- c. Pada umumnya barang tersebut dikonsumsi oleh masyarakat berpenghasilan tinggi.
- d. Barang tersebut dikonsumsi untuk menunjukkan status.
- e. Apabila dikonsumsi dapat merusak kesehatan dan moral masyarakat, serta mengganggu ketertiban masyarakat.

### 4. Bea Meterai

Bea Meterai adalah pajak yang dikenakan atas pemanfaatan dokumen, seperti surat perjanjian, akta notaris, serta kwitansi pembayaran, surat berharga, dan efek, yang memuat jumlah uang atau nominal diatas jumlah tertentu sesuai dengan ketentuan ([www.pajak.go.id](http://www.pajak.go.id), 2020).

### 5. Pajak Bumi dan Bangunan

PBB adalah pajak yang dikenakan atas kepemilikan atau pemanfaatan tanah dan atau bangunan. PBB merupakan Pajak Pusat namun demikian

hampir seluruh realisasi penerimaan PBB diserahkan kepada Pemerintah Daerah baik Provinsi maupun Kabupaten atau Kota ([www.pajak.go.id](http://www.pajak.go.id), 2020).

### **2.3.3 Fungsi Pajak**

Terdapat dua fungsi pajak, yaitu fungsi *budgetair* (sumber keuangan negara) dan fungsi *regularend* (pengatur) (Mardiasmo, 2013).

#### **1. Fungsi *Budgetair* (Sumber Keuangan Negara)**

Pajak mempunyai fungsi *budgetair*, artinya pajak merupakan salah satu sumber penerimaan pemerintah untuk membiayai pengeluaran, baik rutin maupun pembangunan. Sebagai sumber keuangan negara, pemerintah berupaya memasukkan uang sebanyak-banyaknya untuk kas negara. Upaya tersebut ditempuh dengan cara ekstensifikasi dan intensifikasi pemungutan pajak melalui penyempurnaan peraturan berbagai jenis pajak, seperti Pajak Penghasilan (PPh), Pajak Pertambahan Nilai (PPN), Pajak Penjualan atas Barang Mewah (PPnBM), Pajak Bumi dan Bangunan (PBB), dan sebagainya (Mardiasmo, 2013).

#### **2. Fungsi *Regularend* (Pengatur)**

Pajak mempunyai fungsi pengatur, artinya pajak sebagai alat untuk mengatur atau melaksanakan kebijakan pemerintah dalam bidang sosial dan ekonomi serta mencapai tujuan-tujuan tertentu di luar bidang keuangan (Mardiasmo, 2013).

## **2.4 Wajib Pajak**

### **2.4.1 Definisi Wajib Pajak**

Wajib Pajak merupakan orang pribadi atau badan yang mempunyai hak dan kewajiban, meliputi pembayar pajak, pemungut pajak, pemotong pajak, yang diatur dalam perundang-undangan perpajakan. Wajib Pajak tidak hanya diperuntukan untuk orang yang sudah memiliki Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP) saja, namun juga bagi yang sudah memenuhi persyaratan sebagai wajib pajak meskipun belum memiliki NPWP ([www.pajak.go.id](http://www.pajak.go.id), 2020).

### **2.4.2 Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP)**

Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP) adalah nomor yang diberikan kepada Wajib Pajak sebagai sarana dalam administrasi perpajakan yang dipergunakan sebagai tanda pengenal diri atau identitas Wajib Pajak dalam melaksanakan hak dan kewajiban perpajakannya ([www.pajak.go.id](http://www.pajak.go.id), 2020).

### **2.4.3 Surat Pemberitahuan (SPT)**

Surat Pemberitahuan (SPT) adalah laporan pajak yang dilaporkan kepada pemerintah Indonesia melalui Direktorat Jenderal Pajak. Semua pajak diatur dalam undang-undang Republik Indonesia nomor 36 tahun 2008 ([www.pajak.go.id](http://www.pajak.go.id), 2020).

## **2.5 Iklan**

### **2.5.1 Definisi Iklan**

Iklan memiliki jenis yang terbagi menjadi tiga jenis yaitu : iklan komersial, non komersial dan iklan corporate (Madjadikara, 2010). Menurut (Madjadikara, 2010) iklan komersial adalah iklan yang bertujuan mendukung kampanye pemasaran suatu produk atau jasa. Sedangkan iklan non-komersial memiliki jenis

yang banyak, termasuk iklan orang hilang, iklan layanan masyarakat, lowongan pekerjaan, iklan undangan tender, iklan mencari jodoh, iklan berkabung dan lain sebagainya. Namun dalam penelitian ini, hanya akan membahas iklan nonkomersial yang bertujuan untuk kepentingan atau pelayanan masyarakat (*public service*). Iklan jenis ini biasa disebut dengan Iklan Layanan Masyarakat atau ILM (Madjadikara, 2010).



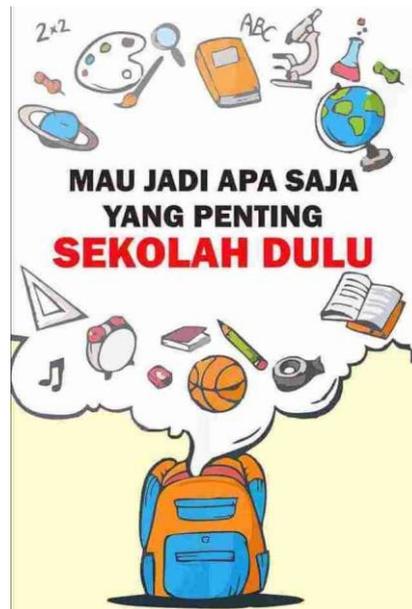
**Gambar 2.7** Iklan Komersil  
(Sumber: (MATAWEB, 2020))

## **2.6 Iklan Layanan Masyarakat (ILM)**

Iklan Layanan Masyarakat (ILM) merupakan iklan yang menyajikan pesan-pesan sosial yang bertujuan untuk membangkitkan kepedulian masyarakat terhadap sejumlah masalah yang harus mereka hadapi, yakni kondisi yang bisa mengancam keselarasan umum. ILM adalah salah satu upaya untuk mepersuasi masyarakat dengan cara mengajak dan mengimbau mereka untuk mengerti, menyadari, turut memikirkan, serta menempatkan posisinya agar tidak larut dan terjerumus dengan permasalahan (Pujiyanto, 2013).

Agar ILM diterima masyarakat, tentunya perlu konsep yang baik dan diperlukan pengetahuan yang luas, yaitu kemampuan mengkaji dan memilih data

tentang audiens dan tema yang hangat di masyarakat, serta ilmu yang berhubungan dengan kemanusiaan (antropologi, sosiologi, psikologi), ilmu komunikasi, pengetahuan bahasa (verbal dan visual), kemampuan merancang, dan mengatur elemen-elemen desain dalam karya ILM (Pujiyanto, 2013).



**Gambar 2.8** Iklan Layanan Masyarakat Tentang Pendidikan  
(Sumber: (MATAWEB, 2020))

### 2.6.1 Manfaat Iklan Layanan Masyarakat

- a. Di Negara-negara maju, ILM telah dimanfaatkan untuk memperbaiki masalah-masalah yang menyangkut kebiasaan masyarakat atau perubahan nilai.
- b. Suatu upaya untuk menggerakkan solidaritas masyarakat terhadap masalah yang mereka hadapi yakni kondisi yang bias mengancam keserasian dan kehidupan umum (Pujiyanto, 2013).

### 2.6.2 Isi Iklan Layanan Masyarakat

Isi iklan layanan masyarakat menurut (Pujiyanto, 2013) terbagi dua, yaitu:

- a. Biasanya pesan ILM ini berupa ajakan atau himbauan kepada masyarakat untuk melakukan suatu tindakan demi kepentingan umum atau mengubah suatu kebiasaan atau perilaku masyarakat.
- b. Iklan Layanan Masyarakat merupakan bagian dari kampanye atau *social marketing* yang bertujuan menjual gagasan atau ide untuk kepentingan atau pelayanan masyarakat.

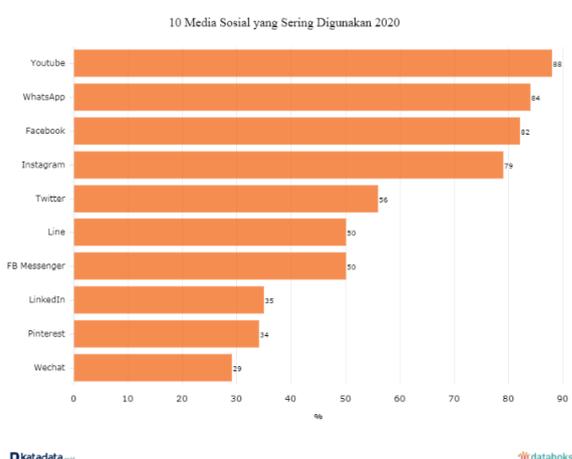
### 2.7 Media Sosial

Menurut (Kotler & Keller, 2012) media sosial adalah sarana bagi konsumen untuk berbagai informasi teks, gambar, video, dan audio dengan satu sama lain dan dengan perusahaan dan sebaliknya. Menurut pemaparan diatas media sosial adalah sebuah sarana bagi pelanggan, konsumen, dan pengguna internet untuk berbagai berupa media visual, audio maupun audio visual dengan berbagai platform contoh instagram dan youtube.

Media sosial juga banyak dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan, untuk kepentingan menyebarkan berita terbaru, hanya untuk membagikan rutinitas pemakainya maupun sebagai alat untuk kepentingan bisnis. Menurut (Kotler & Keller, 2012), terdapat 4 fungsi media sosial yaitu:

- a. Sebagai alat informasi, yaitu orang dapat mencari informasi atau menerima informasi dengan mudahnya.
- b. Sebagai alat interaksi, Contohnya seseorang membagikan sebuah berita tentang kejadian hari ini, lalu orang lain menanggapi dengan cara

- berkomentar pada berita tersebut melalui platform Instagram.
- c. Sebagai alat partisipasi, yaitu memudahkan orang untuk ikut serta mendukung sebuah gerakan.
  - d. Sebagai alat desentralisasi isu dan aktor, yaitu sebagai alat yang membuat isu tidak sentral lagi.



**Gambar 2.9** Media Sosial Yang Sering Digunakan

**Sumber:** We Are Social, Hootsuite, 2020. [Databoks.katadata.co.id](http://Databoks.katadata.co.id)

Jika dilihat gambar di atas pada tahun 2020 Youtube memasuki peringkat satu serta pada peringkat dua sampai 4 diisi oleh whatsapp, facebook dan instagram yang menjadi platform sosial media paling aktif digunakan oleh pengguna indonesia. Menguntungkan bagi pengguna yang mengenalkan dan mempromosikan produknya melalui iklan di youtube, facebook maupun instagram. Selain menjadi media sosial yang sering dikunjungi terbanyak, format iklan di youtube, facebook maupun instagram mempunyai variasi, sehingga dapat menentukan jenis iklan yang akan ditampilkan.

## 2.8 Storyboard

*Storyboard* merupakan rangkaian gambar manual yang dibuat secara keseluruhan sehingga menggambarkan suatu cerita. Menurut Luther, storyboard merupakan deskripsi dari setiap scene yang secara jelas menggambarkan obyek multimedia serta perilakunya (Sutopo, 2003).

*Storyboard* atau yang sering disebut dengan papan cerita, merupakan sketsa gambar yang sengaja disusun secara berurutan berdasarkan isi sebuah naskah cerita. Dengan adanya *storyboard*, pengarang cerita akan lebih mudah untuk menyampaikan ide cerita kepada orang lain. Karena pengarang cerita bisa memberikan bayangan sebuah jalan cerita dengan menyajikan beberapa gambar dalam bentuk *storyboard*.

Scene	Sequence	Board	Durasi	Naskah
1	1		00:00:13	Motion Graphic masuk kedalam dunia mimpi
	2		00:00:09	Angel muncul Kamera Very Close Up, pada bagian kaki, punggung, dan wajah.
2	1		00:00:12	Vokalis 1 bernyanyi menunjukkan perasaannya.
	2		00:00:03	Angel menoleh kiri dan kanan seolah mendengar sesuatu.
	3		00:00:12	Kamera seolah paning dari angel, kemudian personil yang lain.

**Gambar 2.10** Unsur-unsur Visual  
(Sumber: (Sutopo, 2003))

## 2.9 Desain Vektor

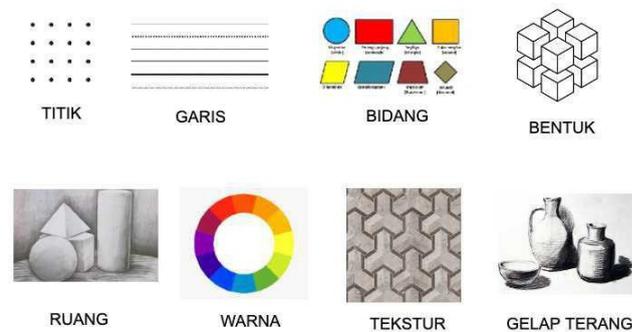
Desain Vektor adalah format yang mampu membuat gambar dalam ukuran yang besar dan juga sistematis dalam segi grafis. Vektor memiliki keunggulan dalam sektor pixel sehingga mampu menghasilkan resolusi sesuai dengan keinginan kita dan file mentahnya tidak seberat apa yang kita lakukan di adobe photoshop. Desain dengan basis Vektor merupakan hal yang harus dilakukan bagi seorang designer karna dengan file Vektor kita mampu mencetak dalam ukuran yang besar namun size pada satuan MB tidak sebesar adobe photoshop (Bitmap). Jadi jika kita memperbesar gambar dalam basis Vektor tidak akan pecah karna memang di peruntukkan untuk file cetakan besar namun dengan size kecil (MATAWEB, 2020). Adapun aplikasi yang digunakan untuk mengolah gambar jenis vector ini adalah: *Corel-Draw*, *Freehand*, dan *Adobe illustrator*, dll. Monitor biasanya akan menampilkan gambar dalam bentuk piksel, maka semua gambar baik jenis vector maupun bitmap akan ditampilkan dalam bentuk piksel. Gambar ini mengandung unsur matematis seperti arah, ukuran sudut, ketebalan, warna, dan lain sebagainya.



**Gambar 2.11** Unsur-unsur Visual  
(Sumber: (MATAWEB, 2020))

## 2.10 Unsur Visual

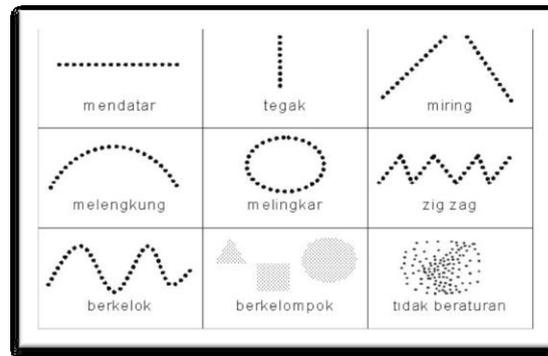
Dalam melakukan perancangan *motion graphics* ini dibutuhkan unsur visual untuk mendukung suatu objek visual. Menurut (Kusrianto, 2007), untuk mewujudkan suatu tampilan visual, diperlukan beberapa unsur yang disusun menjadi karya desain yang selaras, serasi, dan seimbang dalam kesatuan, unsur-unsur tersebut yaitu titik, garis, bidang, ruang, warna, dan tekstur.



**Gambar 2.12** Unsur-unsur Visual  
(Sumber: (Sanyoto, 2009))

### 2.10.1 Titik

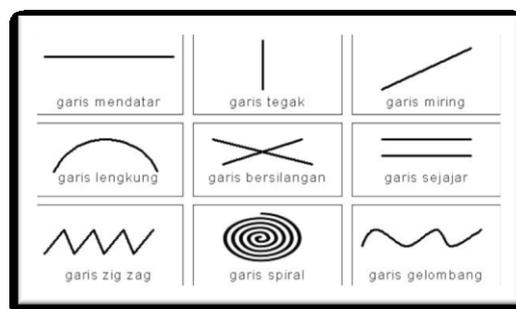
Titik adalah salah satu unsur visual yang wujudnya relative kecil, dimana dimensi memanjang dan melebarnya dianggap tidak berarti. Titik cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok, dengan variasi jumlah, susunan dan kepadatan tertentu (Sanyoto, 2009)



**Gambar 2.13** Macam-Macam Titik  
(Sumber: (Sanyoto, 2009))

### 2.10.2 Garis

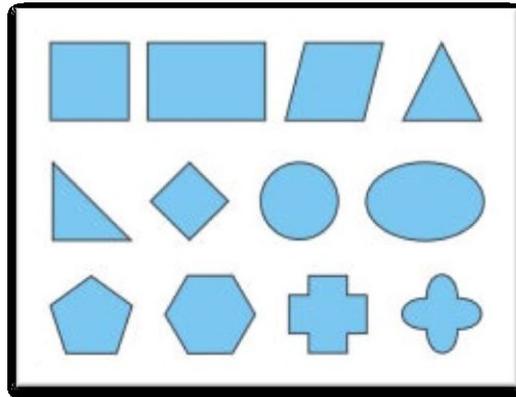
Garis dianggap sebagai unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu obyek. Sehingga garis juga menjadi batas limit suatu bidang atau warna. Ciri khas garis adalah terdapatnya arah serta dimensi memanjang. Garis dapat ditampilkan dalam bentuk lurus, lengkung, gelombang, zigzag dan lainnya. (Sanyoto, 2009)



**Gambar 2.14** Macam-Macam Garis  
(Sumber: (Sanyoto, 2009))

### 2.10.3 Bidang

Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Di tinjau dari bentuknya, bidang bisa dikelompokkan menjadi 2, yaitu bidang geometri atau beraturan dan bidang non-geometri atau tidak beraturan. (Sanyoto, 2009)



**Gambar 2.15** Macam-Macam Bidang  
(Sumber: (Sanyoto, 2009))

### 2.11 Tipografi

Dalam pembuatan *motion graphics* dibutuhkan sebuah tipografi untuk mendukung sebuah perancangan *motion graphics*. Tipografi atau yang biasanya disebut tata huruf, merupakan unsur dalam karya desain yang mendukung terciptanya kesesuaian antara konsep dan komposisi karya. Menurut Danton Sihombing dalam bukunya *Tipografi Dalam Desain Grafis* mengatakan bahwa, tipografi adalah bidang ilmu yang mempelajari seluk-beluk mengenai huruf, yang mempunyai dua fungsi, yaitu sebagai fungsi estetis dan fungsi komunikasi, sebagai fungsi estetis, tipografi digunakan untuk menunjang penampilan sebuah pesan agar terlihat menarik, sedangkan sebagai fungsi komunikasi tipografi digunakan untuk menyampaikan pesan (informasi) berupa teks dengan jelas dan tepat” (Sihombing, 2001).



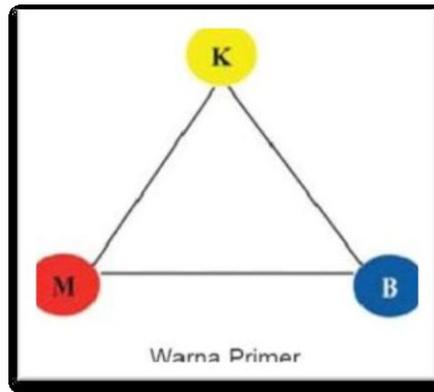
**Gambar 2.16** Typografi Nama  
(Sumber: Yuksinau)

## 2.12 Warna

Warna didefinisikan sebagai getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda. Cahaya yang dapat di terima oleh indera manusia memiliki panjang gelombang antara 380-780 nano meter. Cahaya yang dihasilkan dari jarak yang bisa diakses indera manusia tersebut dapat diurai melalui prisma kaca menjadi warna, yang kemudian dinamakan warna cahaya. Sedangkan bagian dari penglihatan yang dihasilkan dari pancaran cahaya sebuah benda dan kemudian dipantulkan ke mata kita disebut warna pigmen (Susanto, 2011).

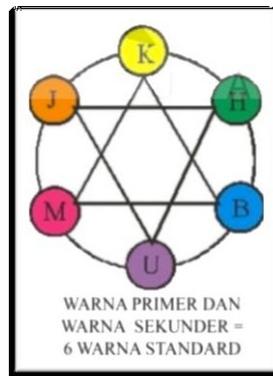
Warna memiliki klarifikasi dan nama - nama, yaitu primer, sekunder, intermediated , tersier dan kuarter. Berikut penjelasan mengenai klarifikasi dan nama-nama warna :

- a. Warna Primer, merupakan warna yang tidak dapat dibentuk dari warna lain. Warna primer merupakan warna dasar dalam lingkaran warna. Contohnya : biru (*cyan*) , merah (*magenta*) dan kuning (*yellow*).



**Gambar 2.17** Warna Primer  
(Sumber: (Sanyoto, 2009))

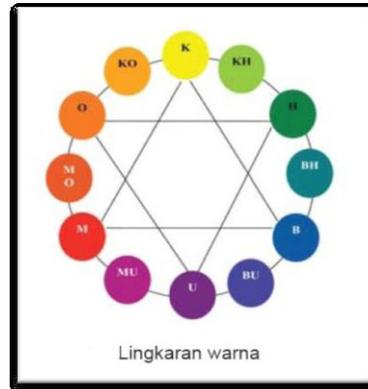
- b. Warna Sekunder merupakan pencampuran dua warna primer dengan perbandingan yang sama. Contohnya : oranye (jingga), ungu (violet), dan hijau. Warna oranye merupakan pencampuran warna merah dan kuning, warna hijau merupakan pencampuran warna biru dan kuning, sedangkan warna ungu adalah pencampuran warna merah dan biru.



**Gambar 2.18** Warna Sekunder  
(Sumber: (Sanyoto, 2009))

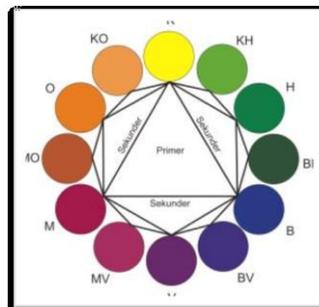
- c. Warna Intermediated , adalah warna perantara, yaitu warna yang ada diantara warna - warna primer dan sekunder. Contohnya : kuning hijau (sejenis moon green ), kuning jingga (sejenis deep yellow ), merah jingga (red/vermilion ), merah ungu ( purple ), biru violet (sejenis blue/indigo )

dan biru hijau (sejenis sea green ).



**Gambar 2.19** Warna Intermediated  
(Sumber: (Sanyoto, 2009))

- d. Warna Tersier, adalah warna hasil pencampuran dari warna primer dan sekunder disebelahnya dengan perbandingan yang sama. Warna tersier terlihat unik dan cantik, contohnya: warna hijau limau (lime green) dihasilkan dari campuran warna hijau dan kuning. Ada warna hijau toska dihasilkan dari campuran hijau dan biru. Warna indigo dihasilkan dari campuran ungu dan biru.
- e. Warna Kuarter, yaitu warna hasil percampuran dari dua warna tersier. Contohnya: coklat jingga (jingga kuarter), coklat hijau (hijau kuarter) dan coklat ungu (ungu kuarter).



**Gambar 2.20** Warna Tersier dan Kuarter  
(Sumber: (Sanyoto, 2009))