

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* BANGUNAN LEUIT
UNTUK MENGENALKAN WARISAN BUDAYA SUNDA DI
SUKABUMI**

SKRIPSI

MOHAMMAD GOLDI YOGASWARA

20190060055



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN**

SUKABUMI

Agustus 2023

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* BANGUNAN LEUIT
UNTUK MENGENALKAN WARISAN BUDAYA SUNDA DI
SUKABUMI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Dalam Menempuh Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

MOHAMMAD GOLDI YOGASWARA

20190060055



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN

SUKABUMI

AGUSTUS 2023

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* BANGUNAN LEUIT
UNTUK MENGENALKAN WARISAN BUDAYA SUNDA DI
SUKABUMI

NAMA : MOHAMMAD GOLDI YOGASWARA

NIM : 20190060055

“Saya menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Desain saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Sukabumi, 4 Januari 2024



Mohammad Goldi Yogaswara

Penulis

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN MOTION GRAPHIC BANGUNAN LEUIT
UNTUK MENGENALKAN WARISAN BUDAYA SUNDA DI SUKABUMI

NAMA : MOHAMMAD GOLDI YOGASWARA

NIM : 20190060055

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Pengaji pada Sidang Skripsi tanggal 29 Agustus 2023. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual.

Sukabumi, 4 Januari 2024

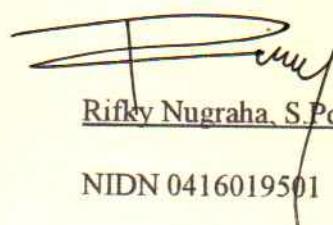
Pembimbing I



Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn

NIDN 0431088506

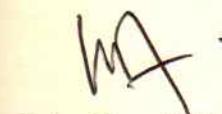
Pembimbing II



Rifky Nugraha, S.Pd., M.Ds

NIDN 0416019501

Ketua Pengaji



Tulus Rega Wahyuni E, S. Kom.I, M.Sn

NIDN 0430109501

Ketua Program Studi



Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn

NIDN 0431088506

Dekan Fakultas Teknik Komputer dan Desain

Ir.Paikun, S.T., M.T., IPM., ASEAN.Eng

NIDN 0402037401

Skripsi ini saya persembahkan untuk ayah dan ibu yang telah mengisi kehidupan saya dengan penuh kebahagiaan, sehingga seumur hidup tidak cukup untuk menikmati semuanya. Terima kasih atas semua cinta yang telah ayah dan ibu berikan kepada saya. Segala perjuangan saya hingga titik ini saya persembahkan bagi dua orang yang paling berharga dalam hidup saya. Hidup menjadi begitu mudah dan lancar ketika kita memiliki orang tua yang lebih memahami kita daripada diri kita sendiri. Terima kasih telah menjadi orang tua yang sempurna.

ABSTRACT

The Sundanese tribe, especially in Sukabumi certainly have a lot of heritage and cultural heritage. Even so, it turns out that there are still many people around Sukabumi region who are not aware of its existence. There are several factors that contribute to this lack of awareness, both in terms of the lack of information and also education. If this is ignored, then it will slowly disappear due to oblivion. Particularly the leuit Sunda building which is Sundanese cultural heritage, one of which can be seen in Cipta Gelar, a traditional village in Sukabumi regency. The method used is qualitative and quantitative by observing the social situation thoroughly, broadly and in depth based on the data that researcher's obtained from the results of distributing questionnaires to the people of Sukabumi as well as interviews with relevant cultural heritage administrators. So therefore, a motion graphic will be designed as an educational media for leuit building as an effort to preserve cultural heritage in Sukabumi, as well as information media that is relevant for the current area.

Keywords : Sundanese leuit, motion graphic, Sundanese cultural heritage.

ABSTRAK

Suku Sunda, khususnya di Sukabumi tentu memiliki banyak warisan dan cagar budaya. Walaupun begitu, ternyata masih banyak masyarakat wilayah Sukabumi yang tidak sadar akan keberadaaan hal tersebut. Ada beberapa faktor penyebab kurangnya kesadaran masyarakat Sukabumi akan hal tersebut, baik dari segi kurangnya informasi ataupun edukasi. Jika hal ini dibiarkan, maka budaya tersebut perlahan akan hilang karena terlupakan. Khususnya bangunan Leuit Sunda yang merupakan warisan budaya Sunda, salah satunya terdapat di Cipta Gelar yaitu daerah adat yang ada di Kabupaten Sukabumi. Metode yang digunakan adalah kualitatif serta kuantitatif dengan mengamati situasi sosial secara menyeluruh, luas dan mendalam berdasarkan data-data yang peneliti dapatkan dari hasil penyebaran angket kepada masyarakat Sukabumi serta wawancara dengan pengurus cagar budaya terkait. Dengan ini penulis akan merancang sebuah *motion graphic* sebagai media pembelajaran bangunan leuit sebagai usaha dalam melestarikan warisan budaya di Sukabumi, sekaligus media informasi yang relevan untuk era saat ini.

Kata Kunci : Leuit Sunda, Motion Graphic, Warisan Budaya Sunda

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan *Motion Graphic* Bangunan Leuit Untuk Mengenalkan Warisan Budaya Sunda Di Sukabumi”. Penyusunan skripsi ini dibuat dengan maksud unuk memenuhi syarat kelulusan dalam mencapai gelar Sarjana Desain pada program studi SI Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra.

Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Dr. Kurniawan, ST., M.Si.
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Putra Sukabumi
3. Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn
4. Dosen Pembimbing I Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn
5. Dosen Pembimbing II Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Rifky Nugraha S.Pd., M.Ds
6. Dosen Pengaji
7. Para Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi
8. Orang Tua dan keluarga
9. Rekan-rekan mahasiswa

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat kami harapkan demi perbaikan. Amin YaaRabbal ‘Alamiin.

Sukabumi, 20 Agustus 2023

Penulis

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Mohammad Goldi Yogaswara

NIM : 20190060055

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti Nonekslusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah yang berjudul :

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC BANGUNAN LEUIT UNTUK MENGENALKAN WARISAN BUDAYA SUNDA DI SUKABUMI

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Nonekslusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada tanggal : 4 Januari 2024

Yang Menyatakan



Mohammad Goldi Yogaswara

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERNYATAAN PENULIS	iii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
PERSEMBERAHAN.....	v
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Kerangka Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Landasan Teori.....	5
2.1.1 Media Audio Visual	5
2.1.2 Video.....	5
2.1.3 Audio	7
2.1.4 Animasi.....	7
2.1.5 <i>Motion Graphic</i>	12
2.1.6 Ilustrasi	16
2.1.7 Budaya.....	18
2.1.8 Warisan Budaya.....	18

2.1.9 Leuit.....	19
2.2 Kerangka Teori.....	21
2.3 Penelitian Terdahulu	22
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	26
3.1 Metode Penelitian	26
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	26
3.2.1 Penelusuran/Kajian Pustaka.....	26
3.2.2 Observasi Lapangan.....	26
3.2.3 Wawancara	27
3.2.4 Metode Angket.....	27
3.3 Metode Analisis Data.....	27
3.4 Objek Penelitian.....	27
3.5 Metode dan Konsep Perancangan.....	28
3.5.1 Metode Perancangan	28
3.5.2 Konsep & Strategi Pesan/Komunikasi	29
3.5.3 Konsep & Strategi Kreatif.....	30
3.5.4 Konsep & Strategi Media.....	30
3.5.5 Konsep & Strategi Visual.....	32
3.6 Alat dan Bahan Yang Digunakan.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1 Hasil Perancangan dan Pembahasan.....	35
4.1.1 Hasil Perancangan.....	35
4.1.2 Pembahasan	42
4.1.3 Efektifitas Media.....	43
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	46
5.1 Kesimpulan	46
5.2 Saran	46

DAFTAR PUSTAKA.....	47
----------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	22
Tabel 3.1 Perangkat Keras.....	34
Tabel 4.1 Sajian Visual dan Narasi <i>Motion Graphic</i>	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Penelitian	4
Gambar 2.1 Bentuk Leuit Mandiri	20
Gambar 2.2 Bentuk Leuit Karumbung.....	20
Gambar 2.3 Bentuk Gelebeg	21
Gambar 2.4 Kerangka Teori.....	21
Gambar 3.1 Konservasi Leuit di Wilayah Cipetir, Kab. Sukabumi	26
Gambar 3.2 Referensi Visual	32
Gambar 3.3 Pemilihan Warna	33
Gambar 3.4 Font Bubble Love (kiri) dan Plus Jakarta Sans (Kanan).....	33
Gambar 4.1 Pengembangan Bentuk Visual.....	35
Gambar 4.2 <i>Storyboard</i>	36
Gambar 4.3 Pmebuatan Aset Bangunan Leuit	37
Gambar 4.4 Pembuatan Aset Latar.....	37
Gambar 4.5 Pembuatan Aset Masyarakat Baduy	38
Gambar 4.6 Proses <i>Animating</i> Pada <i>scene</i> Jenis Bangunan.....	38
Gambar 4.7 Proses Penggabungan <i>Scene</i>	39
Gambar 4.8 Proses Penggabungan Audio dan Visual	40
Gambar 4.9 Tangkapan Layar Instagram	43
Gambar 4.10 Poster	44
Gambar 4.11 <i>X-Banner</i>	44
Gambar 4.12 Infografis	45

DAFTAR LAMPIRAN

Gambar 1.1 Kerangka Penelitian	4
Gambar 2.4 Kerangka Teori	21
Gambar 3.1 Konservasi Leuit di Wilayah Cipetir, Kab. Sukabumi	26

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah bangsa yang besar, juga mempunyai ciri khas yang disebut kebudayaan. Kebudayaan merupakan hasil karya dan pengetahuan yang dimiliki oleh manusia, budaya juga merupakan aset suatu daerah. Tiap daerah memiliki ciri khas budaya maupun keseniannya sendiri seperti adat istiadat, rumah adat, pakaian adat, tarian adat, alat musik, senjata tradisional dan lagu daerah. Kebudayaan daerah atau kebudayaan tradisional merupakan akar kebudayaan bangsa. Semua ini dilestarikan untuk memperkokoh ketahanan budaya bangsa ini. Tentunya banyak warisan budaya yang perlu dilestarikan, salah satunya budaya Sunda.

Banyak terdapat warisan budaya Sunda, salah satunya yaitu bangunan leuit. Leuit sendiri merupakan sejenis bangunan penyimpan padi yang terdapat di daerah pedesaan Sunda dan Baduy yang termasuk warisan budaya takbenda Indonesia. Secara tradisional, leuit dibangun dari balok-balok kayu dan dilapisi oleh anyaman bambu, dengan kapasitas penyimpanan hingga tiga ton padi. Meskipun peran ekonomis leuit sudah berkurang karena modernisasi pertanian padi, leuit masih digunakan secara rutin oleh komunitas Baduy dan sejumlah wilayah sebagai mekanisme ketahanan pangan.

Seiring dengan pergeseran zaman, warisan budaya ini sudah mulai terlupakan oleh kalangan masyarakat Sunda khususnya di Sukabumi. Kurangnya pembelajaran mengenai bangunan leuit sendiri merupakan salah satu pemicu yang mengakibatkan kurangnya masyarakat Sunda dalam mengenal budayanya sendiri.

Dalam upaya memperkenalkan dan menumbuhkan minat generasi muda untuk mengenal bangunan leuit, pastinya dibutuhkan suatu media penunjang yang dapat memberikan berbagai informasi yang menjelaskan tentang bangunan leuit, sehingga bisa meningkatkan kesadaran masyarakat Sukabumi untuk bisa lebih menghargai kebudayaan yang ada di daerah sendiri dan ikut ambil bagian dalam meletarikan budaya Sunda ini. Maka dari itu rancangan *motion graphic* dipilih

sebagai media pembelajaran audio visual karena cukup relevan dengan era digital saat ini.

Peneliti menyebarkan kuesioner yang mempertanyakan apakah masyarakat Sukabumi telah mengenal bangunan leuit. Dari 103 orang responden, 98% dari mereka belum mengenalinya. Berdasarkan hasil kuesioner tersebut, faktor ini diakibatkan karena mereka tidak pernah menerima pembelajaran mengenai leuit. Maka dari itu peneliti merancang sebuah media pembelajaran berupa motion graphic sebagai sarana pembelajarannya.

Krasner (2008) menjelaskan bahwa *motion graphic* adalah bahasa yang universal, mempunyai dampak yang lebih besar, dimana penyampaian informasi dalam bentuk gerakan dengan kombinasi gambar, kata-kata dan suara dapat menambah pemaknaan. *Motion graphic* adalah grafik yang menggunakan footage dari video atau teknologi animasi, menciptakan ilusi dari gerakan yang dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam projek multimedia (Betancourt, 2012). Adiayatama (2016) menyatakan bahwa pesan pada gambar mampu mempersuasi seseorang dalam menentukan sikap untuk memilih tindakan yang menunjang keinginannya.

Perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan masyarakat mengenai budaya Sunda, karena menggunakan pendekatan audio visual berupa *motion graphic* yang merupakan bahasa universal bagi kalangan masyarakat, khususnya di Sukabumi.

1.2 Rumusan Masalah

1. Empiris

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, pemilihan media *motion graphic* sebagai media pengenalan *motion graphic* belum pernah ditemukan sebelumnya..

2. Konseptual Karya

Tugas akhir ini akan membahas konsep mengenai bagaimana merancang video *motion graphic* mengenai bangunan leulit sebagai usaha mengenalkan bangunan leuit.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, agar pembahasannya tidak terlalu meluas, maka batasan masalah yaitu :

1. Penelitian ini akan membahas mengenai bangunan leuit, khususnya yang terdapat di 3 Kasepuhan yang ada di Sukabumi, yaitu Kasepuhan Cipta Gelar/Gelar Alam, Sinar Resmi, dan Cipta Mulya.
2. Mengidentifikasi bangunan leuit, meliputi penjelasan, fungsi, jenis, serta nilai yang terdapat pada bangunan leuit untuk memaparkan informasi mengenai bagunan.
3. Media perancangan berupa media utama *motion graphic* dengan batasan materi seputar pengenalan bangunan leuit. Materi tersebut dipilih karena sebagian masyarakat Sukabumi masih belum mengenali apa itu bangunan leuit.

1.4 Tujuan Penelitian

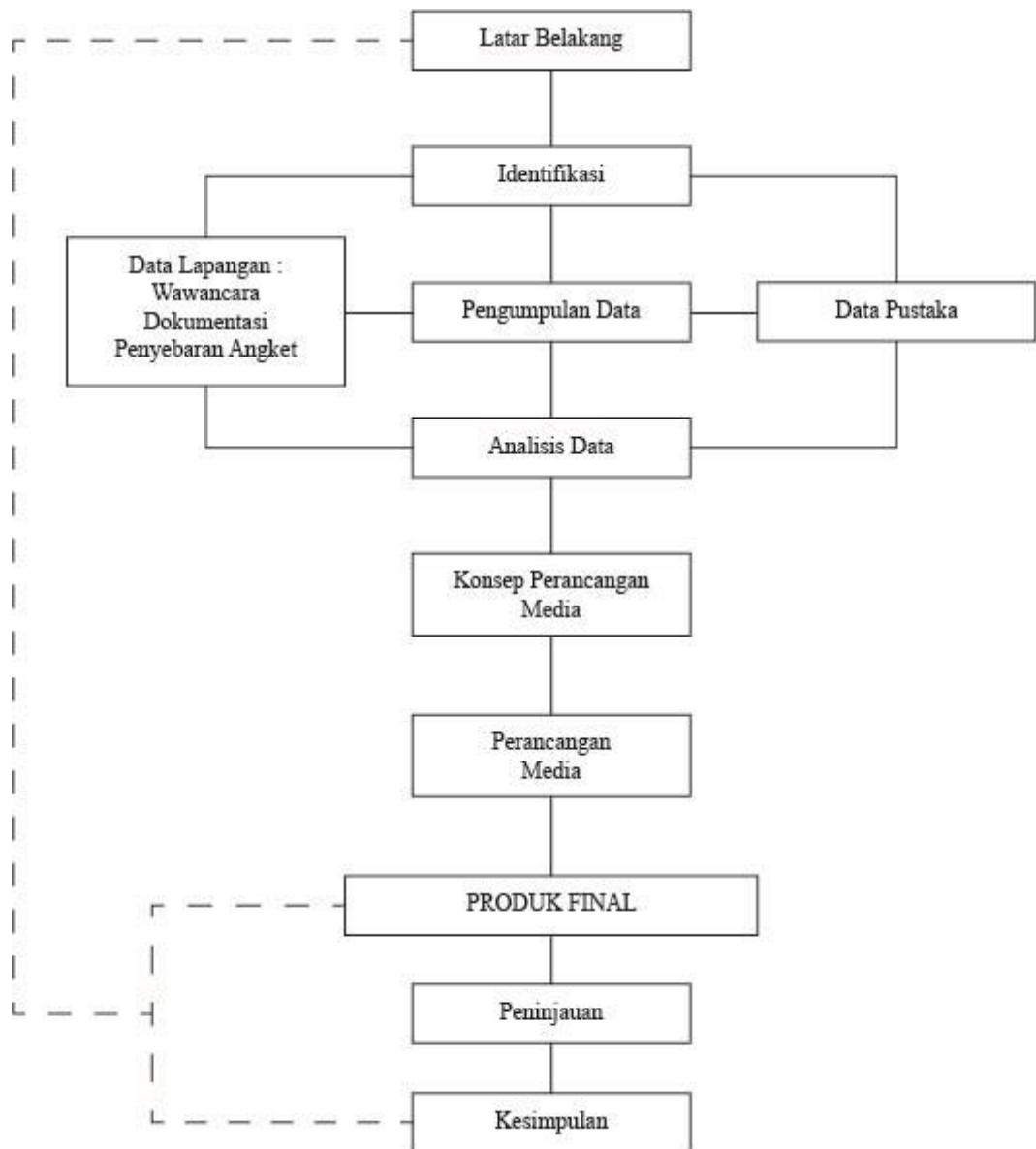
Tugas akhir ini hendak menjelaskan proses perancangan sebuah video *motion graphic* dengan konten berupa pemaparan mengenai bangunan leuit. Tugas akhir ini berkontribusi pada edukasi sebuah warisan budaya Sunda dalam usaha melestarikan warisan budaya Sunda yang ada di Sukabumi.

1.5 Manfaat Penelitian

Tugas akhir mengenai perancangan *motion graphic* bangunan leuit untuk mengenalkan warisan budaya Sunda di Sukabumi diharapkan dapat berguna, sedikitnya dalam beberapa hal :

1. Menghasilkan video *motion graphic* yang berperan sebagai media pembelajaran budaya bagi masyarakat
2. Pengaplikasian dan pengembangan bidang keilmuan DKV.

1.6 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

BAB II

TINJAUAN PUSAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Media Audio Visual

Menurut Wina Sanjaya (2014:118) media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rakaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah, dkk (2013:124) media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Jenis media ini memiliki kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka diasumsikan bahwa media audio visual adalah media yang menggabungkan antara unsur suara dan gambar yang digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan pesan ataupun informasi.

2.1.2 Video

Video yaitu suatu bentuk teknologi untuk merekam, menangkap, memproses, mentransmisikan serta mengatur ulang gambar yang bisa bergerak. Video tersebut mampu disimpulkan menggunakan sinyal dari film, video, televisi, dan video tape. Setiap frame tersebut disajikan menggunakan sinyal Listrik yang disebut dengan gelombang analog atau video komposit yang telah mempunyai komponen-komponen dalam video seperti warna, penerangan, dan kesingkronan dari setiap gambarnya (Purnama, 2013).

A. Jenis Format Video

Secara garis besar video dapat dibedakan dalam 2 tipe yaitu analog dan digital. Kedua tipe ini yang mendasari format video (Gunadarma, 2007).

1. Video Analog

Jenis ini memakai sinyal elektrik (gelombang analog). Siaran TV yang sampai ke rumah – rumah menggunakan jenis ini, demikian juga dengan video player yang menggunakan kaset VHS atau Betacam. Umumnya di dalam pita kaset video terdapat 3 track yaitu track gambar, track suara, track control.

2. Video Digital

Sinyal digital dibentuk dari sederetan bilangan 1 dan 0. Untuk membentuk sinyal digital maka dilakukan pengubahan sinyal analog ke dalam bentuk sinyal digital. Hal ini terjadi pada proses pengubahan dari Camcoder analog yang menggunakan kaset ke dalam komputer. Proses ini disebut proses capture, tetapi sekarang teknologi camcoder telah memiliki cara perekaman digital sehingga tidak lagi menggunakan media kaset pita dan 16 digantikan dengan piringan miniDVD untuk menyimpan data videonya.

B. Sumber Video

1. Gambar Bergerak

Gambar ini bersumber dari camcoder dan juga disertai dengan suara. Jadi gambar bergerak ini yang sering disebut video. Gambar gambar yang bergerak itu terdiri dari rangkaian gambar yang berformat bitmap.

2. Gambar Diam

Gambar ini bersumber dari camera digital atau sering disebut foto. Gambar diam ini dapat dibuat ke dalam bentuk video atau gambar bergerak dengan bentuk slide atau biasa disebut dengan slide foto.

3. Gambar Rekayasa

Untuk gambar yang satu ini bukan termasuk ke dalam tipe gambar yang diambil dari alam (natural image) seperti kedua sumber

gambar di atas. Alat yang digunakan untuk menghasilkan gambar ini adalah sebuah computer dengan menggunakan software seperti photoshop, 3Ds max, dll. Gambar yang dihasilkan merupakan kreasi kita sendiri dan dapat dalam bentuk bergerak, diam dan dapat juga bersuara. Biasanya untuk menghasilkan bentuk gambar yang mirip dengan kenyataanya, dibutuhkan kreasi dan hardware yang sangat tinggi.

2.1.3 Audio

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ketiga (Tim Penyusun, 2007: 76), audio merupakan alat peraga yang bersifat dapat didengar. Daryanto (2010: 37), audio berasal dari kata audible, yang artinya suaranya dapat diperdengarkan secara wajar oleh telinga manusia. Bahan ajar audio merupakan salah satu jenis bahan ajar noncetak yang di dalamnya mengandung suatu sistem yang menggunakan sinyal audio secara langsung, yang dapat dimainkan atau diperdengarkan oleh pendidik kepada peserta didiknya guna membantu mereka dalam menguasai kompetensi tertentu (Andi Prastowo, 2011: 264).

Menurut Arief S. Sadiman, dkk. (2009: 49), media audio adalah media untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal. Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media audio adalah salah satu bentuk perantara atau pengantar noncetak yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik dengan cara dimainkan atau diperdengarkan secara langsung sehingga peserta didik mampu menguasai kompetensi tertentu dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

2.1.4 Animasi

Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu dan memberi kekuatan besar pada proyek multimedia dan membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi dapat dilakukan karena adanya fenomena biologi yang disebut persistensi penglihatan dan fenomena psikologi yang disebut phi. Sebuah objek yang dilihat oleh mata manusia masih tersimpan secara kimia di retina mata selama

beberapa saat setelah penglihatan. Jika dikombinasikan dengan kebutuhan pemikiran manusia untuk mengonsep secara lengkap aksi yang ditangkap, maka menjadi mungkin bagi serial image yang berubah secara perlahan dan sangat cepat-satu sesudah yang lain agar seolah-olah bercampur menjadi satu dalam ilusi visual dari pergerakan.

Binanto (2010) menyatakan bahwa pengertian animasi adalah gambar-gambar yang diolah sedemikian rupa hingga menjadi sebuah gambar bergerak dan bercerita. Secara umum animasi dibagi menjadi dua, yaitu animasi 2D (dua dimensi) dan animasi 3D (tiga dimensi). Animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Menurut Munir (2012:392) terdapat beberapa jenis animasi, diantaranya:

1. Animasi 2D

Animasi 2D atau animasi dwi-matra dikenal juga dengan nama flat animation. Objek yang dianimasikan mempunyai ukuran panjang (x) dan lebar (y) saja.

2. Animasi 3D

Perkembangan teknologi membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang pesat. Animasi 3D merupakan pengembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan terlihat semakin hidup mendekati wujud aslinya. Objek yang dianimasikan mempunyai ukuran panjang (x), lebar (y) dan tinggi (z).

3. Animasi *Stop Motion*

Animasi ini juga dikenal sebagai *Claymation* karena animasi ini menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan pada masanya. Setelah tokoh-tokonya siap kemudian difoto per-gerakan. Kemudian foto tersebut digabungkan menjadi gambar bergerak

4. Animasi Jepang

Anime sendiri merupakan sebutan tersendiri untuk film animasi di Jepang. Anime juga terdiri dari beberapa jenis, tetapi yang

membedakannya bukan 7 cara pembuatannya, melainkan formatnya, yaitu serial televisi, OVA, dan film bioskop.

5. Animasi GIF

Animasi GIF merupakan teknik animasi sederhana yang menggunakan prinsip animasi dasar berupa gambar yang saling dihubungkan.

A. 12 Prinsip Animasi

1. *Solid Drawing*

Hal dasar yang sudah menjadi ketetapan saat membuat animasi adalah menggambar. Dengan prinsip animasi menggambar, seorang animator dapat menghasilkan gambar yang lebih “peka”. Peka di sini berarti sadar akan terhadap komposisi, anatomi, berat, pencahayaan, dan keseimbangan gambar. Untuk mengasah beberapa hal tersebut kamu dapat melakukan observasi dan praktik langsung.

2. *Timing and Spacing*

Arti *timing* dalam prinsip animasi adalah tentang menentukan waktu, kapan sebuah gerakan harus dilakukan. Contoh, ketika animator menentukan pada detik berapa sebuah apel jatuh dari pohon hingga menyentuh tanah. Sedangkan *spacing* adalah tentang menentukan percepatan dan perlambatan berbagai macam jenis gerak. Contoh, ketika animator menentukan kepadatan gambar, mulai dari apel di atas pohon, berada di udara hingga menyentuh tanah.

3. *Squash and Stretch*

Penggunaan prinsip animasi *squash and stretch* pada proses pembuatan animasi adalah untuk menambahkan efek lentur pada objek atau figur sehingga memberikan efek gerak yang lebih hidup. Jika penerapan *squash and stretch* pada benda hidup, hasilnya akan memberikan efek dinamis terhadap gerakan. Sedangkan pada benda mati, *squash and stretch* akan membuat benda-benda tersebut seolah tampak atau seperti benda hidup.

4. *Anticipation*

Prinsip animasi *anticipation* bisa juga dianggap sebagai sebuah persiapan atau awalan gerak (ancang-ancang). Contohnya, ketika seseorang bangkit dari posisi duduk maka akan ada gerakan membungkukkan badannya terlebih dahulu sebelum benar-benar berdiri tegak.

5. *Slow In and Slow Out*

Prinsip animasi yang satu ini selaras dengan prinsip spacing yang menegaskan kembali bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. Untuk slow in biasanya terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat. Sedangkan slow out akan terjadi jika sebuah gerakan yang cenderung cepat kemudian jadi melambat.

6. *Arcs*

Prinsip animasi *arcs* merupakan sistem pergerakan tubuh pada manusia, binatang, atau makhluk hidup lainnya yang bergerak sesuai pola. Penerapan *arcs* dalam animasi akan memungkinkan karakter bergerak secara halus dan tampak lebih realistik. Hal ini disebabkan gerakan yang mengikuti pola bentuk lengkung, seperti lingkaran, elipse, atau parabola.

7. *Secondary Action*

Prinsip *secondary action* berfungsi sebagai penguat gerakan utama agar terlihat lebih nyata. Misalnya, ketika animator membuat karakter sedang berjalan, gerakan utamanya akan selalu pada langkah kakinya. Namun, animator bisa memberikan gerakan tambahan sebagai penguat seperti gerakan mengayunkan tangan.

8. *Follow Through and Overlapping Action*

Pada animasi, saat bagian tubuh karakter diam dan bagian tubuh tertentu lainnya tetap bergerak biasa disebut dengan *follow through*. Contoh, dada yang naik turun akibat kelelahan setelah berhenti berlari.

Kemudian, *overlapping action* dapat diartikan sebagai gerakan saling-silang. Contoh, pergerakan kaki dan tangan saat berjalan.

9. Straight Ahead Action and Pose to Pose

Prinsip straight ahead action mengharuskan animator menggambar secara keseluruhan, satu per satu dan frame by frame. Keunggulan dari prinsip ini adalah kualitas gambar yang konsisten karena dikerjakan oleh satu orang. Namun, memerlukan waktu pengerjaan yang lama.

Prinsip *pose to pose* hanya menggambar inti-inti atau *keyframe* dari sebuah gerakan saja. Dan untuk tahapan selanjutnya dikerjakan oleh asisten atau animator lain. Biasanya cara ini cocok digunakan dalam industri karena proses pengerjaan yang relatif lebih cepat.

10. Staging

Tidak hanya dalam film atau teater yang memerlukan kondisi lingkungan yang mendukung adegan per *scene*-nya. Animasi juga memerlukan hal tersebut, hal ini biasa disebut dengan *staging*. Dalam implementasinya, *staging* dibuat sedemikian sempurna untuk mendukung suasana atau mood yang ingin dicapai dalam sebagian bahkan keseluruhan *scene*.

11. Appeal

Makna *appeal* dalam animasi dapat diartikan menjadi dua, yakni yang pertama berkaitan dengan keseluruhan gaya visual di dalam animasi. Sedangkan yang kedua, appeal adalah tentang penekanan yang berhubungan dengan “karisma” seorang karakter dalam animasi.

12. Exaggeration

Prinsip terakhir dalam animasi adalah *exaggeration*, yakni upaya mendramatisir sebuah animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang memiliki sifat hiperbolik. Tujuannya sendiri adalah untuk menampilkan ekspresi tertentu secara tajam, dan biasanya digunakan untuk animasi yang bergenre komedi.

2.1.5 Motion Graphic

A. Sejarah Motion Graphic

Dalam buku yang berjudul *Motion Graphic Design : Applied Gistory and Aesthetics*, Krasner (2008: 1) menjelaskan bahwa motion graphic berawal dari film eksperimen untuk animasi. Film eksperimen itu terus dikembangkan hingga muncul pada sebuah judul film tahun 1950.

Krasner (2008: 18) mengatakan judul awal sebuah film hanyalah sebuah tulisan teks. Teks yang dimaksud adalah informasi judul dan nama orang-orang yang terlibati dalam bagian produksi film tersebut. Saul Bass membuat inovasi baru dengan menggabungkan teks dengan seni untuk sebuah judul film. Saul Bass adalah orang yang mengubah *graphic* menjadi *motion graphic*.

Motion graphic dapat diaplikasikan pada berbagai macam media. Tidak hanya untuk *opening title* atau *bumper*. *Motion graphic* juga dapat diaplikasikan untuk iklan, media pembelajaran, infografis, dan lainnya. Perkembangan *motion graphic* sangat pesat hingga banyak diminati para animator.

B. Pengertian Motion Graphic

Motion Graphic adalah kepuasan dalam mengeksekusi ide dengan campuran yang tepat antara gambar dan suara yang menyentuh emosi dan dapat menggerakkan seseorang (Dickinson, 2010). *Motion graphic* adalah grafik yang menggunakan *footage* dari video atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi dari *motion* atau gerakan dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam projek multimedia (Betancourt, 2012).

Menurut Krasner (2008: 132) *motion graphic* adalah animasi yang tercipta karena adanya ilusi yang bergerak. *Motion graphic* memiliki elemen yang berasal dari elemen grafis atau gambar. *Motion Graphic* terdiri dari dua kata, *Motion* yang berarti gerakan dan *graphic* atau yang sering kita kenal dengan istilah grafis yang berari gambar. Dari asal muasal

pengertian dua kata tersebut, bisa dikatakan bahwa *motion graphic*, juga dapat disebut dengan istilah grafis atau gambar yang bergerak.

Krasner (2008) menjelaskan bahwa *motion graphic* adalah bahasa yang universal, mempunyai dampak yang lebih besar, dimana penyampaian informasi dalam bentuk gerakan dengan kombinasi gambar, kata-kata dan suara dapat menambah pemaknaan.

Adapun menurut Humairah. (2015:5). *Motion graphic* merupakan bentuk pengembangan dari desain grafis yang merupakan penggabungan dari berbagai elemen, yaitu animasi 2D, animasi 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik.

C. Elemen *Motion Graphic*

Motion graphic memiliki beberapa elemen yang sangat penting dan harus diperhatikan selama proses pembuatan. Elemen tersebut merupakan faktor pendukung pada pembuatan *motion graphic*. Elemen yang digunakan nantinya akan saling berkaitan dengan elemen lain. Dalam *motion graphic* perlu adanya elemen-elemen sebagai berikut.

a) *Timing*

Motion graphic merupakan karya perpaduan elemen-elemen visual yang dikemas secara bergerak, sehingga *timing* atau waktu sangat harus dipikirkan dalam pembuatannya. Ditinjau dari artinya, *timing* merupakan waktu, dan waktu yang tepat menentukan bagaimana interpretasi audiens saat melihat karya *motion graphic*. *Timing* yang tepat juga membantu audiens menangkap lebih jelas pesan yang hendak disampaikan.

b) Warna

Warna dalam *motion graphic* seperti pada fungsinya yaitu untuk membentuk kesan/mood dari karya *motion graphic*. Sadjiman Ebdi (2005) menyatakan bahwa warna dapat didefinisikan dalam 2 hal, yaitu secara fisik dan psikologis. Secara fisik dinyatakan bahwa

sifat warna yang berasal dari sifat pantulan cahaya (warna cahaya), sedangkan secara psikologis dinyatakan sifat warna yang dapat ditangkap oleh penglihatan.

c) Transisi

Transisi merupakan hal yang penting dan perlu diperhatikan dalam *motion graphic*. *Motion graphic* berpindah dari suatu adegan ke adegan lainnya, dan fokusnya adalah menyampaikan informasi, sehingga transisi antar adegan sangat memiliki peran karena langsung dirasakan ketika video diputar.

d) Tipografi

Menurut Surianto Rusan (2010), Secara tradisional istilah tipografi memiliki hubungan erat dengan tata huruf di percetakan. Namun perkembangan teknologi hingga saat ini membentuk definisi tipografi yang lebih luas, yakni segala disiplin yang berkaitan dengan huruf. Masa kini, tipografi juga sudah berkolaborasi dengan berbagai elemen/ bidang lain, seperti *time based media*, *print media*, dan *applied media* lainnya. Terdapat jenis-jenis *typeface*, yaitu *Serif*, *Sans Serif*, *Script*, dan *Vernakular*.

e) Grid

Sistem *grid* merupakan garis bantu yang digunakan agar karya yang tersaji memiliki keseragaman pemerataan. *Grid* merupakan solusi yang tercipta atas permasalahan pengkomposisian desain.

f) Layout

Layout adalah penentu efisiensi dari suatu operasi. Tata letak yang efektif dan efisien pada akhirnya mampu membantu seluruh elemen untuk mencapai target, yaitu strategi penunjang diferensiasi, biaya rendah, atau respon cepat. Tujuan strategi dari layout adalah membangun tata letak yang ekonomis yang bisa mencukupi kebutuhan persaingan dari perusahaan (Heizer dan Render: 2009).

g) Suara

Suara/lagu pengisi dalam *motion graphic* juga penting, karena sejatinya *motion graphic* adalah penyampaian pesan yang dikemas secara audio visual. Unsur audio menjadi salah satu penentu utama dalam tercapainya motion graphic yang baik. Dilansir dari wordpress asiaaudiovisualexc09agusnugraha, pada lingkup profesional, sound dikerjakan oleh seorang *sound designer* profesional yang bertanggung jawab dari awal perekaman suara, *editing* dan *mixing*.

h) Motion

Merujuk pada artinya, *motion* merupakan hal yang berarti gerak. Istilah motion merujuk pada perubahan posisi yang terjadi dalam suatu *motion graphic*. *Motion* memiliki hubungan dengan pergantian, jarak, percepatan dan kecepatan.

D. Prinsip *Motion Graphic*

Prinsip-prinsip motion graphic dikemukakan Gallagher dan Padly Beatrix (2015:9). Prinsip-prinsip *motion graphic* adalah sebagai berikut.

a) Komposisi

Komposisi adalah prinsip umum dalam desain grafis. Komposisi bertujuan untuk mengelompokkan objek-objek desain seperti gambar, teks, dan juga visual lainnya untuk menentukan tata letak seluruh objek desain sehingga terlihat dinamis dan tidak bertubrukan.

b) Transisi

Transisi berfungsi untuk membuat perpindahan antar frame akan terlihat halus, sehingga penonton tidak akan sadar akan perpindahan tersebut.

c) Tekstur

Tekstur visual diciptakan untuk menimbulkan ilusi dari sebuah bidang dengan menggunakan warna dan pola tertentu. Tekstur dapat digunakan sebagai elemen desain, dan juga dapat digunakan untuk memunculkan kesan kedalaman dan dimensi, sehingga terlihat lebih indah.

2.1.6 Ilustrasi

Secara etimologi, pengertian ilustrasi berasal dari bahasa Latin "Illustrare" yang berarti menjelaskan atau menerangkan. sedangkan pengertian ilustrasi secara terminologi adalah suatu gambar yang memiliki sifat dan fungsi untuk menerangkan suatu peristiwa. Ilustrasi merupakan karya seni rupa dua dimensi yang memiliki tujuan untuk memperjelas suatu pengertian.

Menurut Rohidi (1984:87) yang berpendapat bahwa pengertian gambar ilustrasi berkaitan dengan seni rupa adalah penggambaran sesuatu melalui elemen rupa untuk lebih menerangkan, menjelaskan atau pula memerindah sebuah teks, agar pembacanya dapat ikut merasakan secara langsung melalui sifat-sifat gerak, dan kesan dari cerita yang disajikan. Ilustrasi merupakan bentuk visual dari teks ataupun kalimat. Ilustrasi memperjelas teks ataupun kalimat dengan menggambarkan adegan dalam suatu cerita, maka gambar tersebut secara umum menerangkan karakter atau keseluruhan isi cerita. Tidak hanya itu, ilustrasi juga berfungsi dalam menarik pembaca agar tertarik untuk membaca.

A. Peran Ilustrasi

Ilustrasi sebagai sebuah seni rupa yang memiliki peran atau tujuan dalam menyampaikan suatu maksud tertentu untuk menerangkan peristiwa. Adapun peran ilustrasi sebagai berikut :

1. Menarik perhatian. Sebuah buku ataupun majalah yang tidak disertai dengan gambar ataupun gambar yang kurang menarik, akan hambar dan kurang mengundang minat

pembaca. Namun jika disertai dengan sebuah ilustrasi, maka akan semakin mengundang minat baca.

2. Memudahkan untuk memahami suatu keterangan atau penjelasan sebuah tulisan. Dengan adanya ilustrasi tersebut, memudahkan setiap orang ataupun pembaca dalam memahami bacaan atau sesuatu itu. Tidak sedikit, dari berbagai hal yang tertuliskan dapat kita pahami secara menyeluruh, dan terkadang ilustrasi menempatkan posisi sebagai bentuk pemahaman dan penjelasan serta sebuah peristiwa dalam contoh yang sederhana. Ilustrasi berfungsi untuk memfasilitasi pemahaman teks dan juga dapat menguraikan proses semantik dengan menyediakan koneksi untuk elemen-elemen teks dengan kata lain membawa kata-kata dan kalimat bersama dalam sebuah gambar (Paige, 2004).
3. Kehadiran ilustrasi dalam cerita menyebabkan teks akan terbaca secara berkala lalu perhatian akhir terarahkan ke ilustrasi (membaca non-verbal) pada saat yang sama mencoba menemukan hubungan antara teks dan ilustrasi, selama proses ini kedua belahan otak terlibat menyimpan memori yang lebih dalam terhadap informasi yang baru masuk (Ghazzanfari, 2014).
4. Memberikan gambaran visual yang ada dalam isi sebuah tulisan terkait cerita yang disampaikan dan mewakilinya dalam bentuk bergambar. Juga sebagai sarana dalam mengungkapkan pengalaman terhadap suatu kejadian yang diekspresikan dalam sebuah gambar. Karakteristik mendasar mengenai ilustrasi adalah memberikan informasi yang disajikan dalam bentuk tertulis lalu mewakilinya dengan gambaran visual yang representatif (Peeck, 1987).

2.1.7 Budaya

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, budaya atau culture dapat diartikan pikiran, akal budi, hasil. Sedangkan membudayakan berarti mengajarkan supaya mempunyai budaya, mendidik supaya berbudaya, membiasakan sesuatu yang baik sehingga berbudaya.

Koentjaraningrat (1985-1963), kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar.

Koentjaraningrat juga menjelaskan bahwa pada dasarnya banyak yang membedakan antara budaya dan kebudayaan, di mana budaya merupakan perkembangan majemuk budi daya, yang berarti daya dari budi. Pada kajian Antropologi, budaya dianggap merupakan singkatan dari kebudayaan yang tidak ada perbedaan dari definsi. Jadi kebudayaan menurut Koentjaraningrat merupakan keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar.

2.1.8 Warisan Budaya

Ayat Rohaedi, ed (1986) mengatakan bahwa identitas suatu bangsa diartikan sebagai istilah yang dikenal sebagai identitas budaya, secara lengkap diartikan sebagai identitas budaya atau kepribadian suatu bangsa, sehingga bangsa tersebut mampu menyerap dan mengolah pengaruh budaya dari luar dengan lebih baik di daerah mereka sendiri sesuai dengan sifat dan kebutuhan pribadi mereka. Penguatan identitas budaya suatu bangsa yang disertai dengan kebanggaan yang semakin besar terhadap budayanya sendiri, saat ini didengung-dengungkan masyarakat dunia dan bahkan telah dinyatakan sebagai acara tetap oleh program UNESCO, badan budaya PBB. Negara-negara di dunia juga diundang ke program internasional ini dan tertarik, karena identitas budaya nasional penting di masa globalisasi yang semakin pesat. Salah satunya adalah Korea Selatan yang ikut serta dalam perlindungan Warisan Dunia oleh UNESCO.

2.1.9 Leuit

Leuit dikenal sebagai nama lumbung padi di tatar Sunda juga meliputi wilayah kultural Galuh dan Banten. Leuit berperan sebagai penjaga ketahanan pangan dan subsistensi masyarakat. Leuit atau lumbung padi merupakan wadah atau tempat untuk menyimpan padi hasil panen warga. Bentuk leuit sekilas seperti rumah panggung namun hanya memiliki satu pintu pada bagian dekat atap dan tidak dilengkapi dengan jendela. Karakteristik leuit bangun ruangnya berbentuk nyikas yaitu kecil bagian bawah dan besar bagian tengah hingga ke bagian atas. Bahan baku yang digunakan untuk membangun leuit terdiri atas kayu, bambu, ijuk, dan daun kiray.

Secara umum, fungsi leuit adalah untuk kepentingan pangan sehari-hari. Selain itu, leuit berfungsi untuk menyimpan padi yang merupakan cadangan hingga panen berikutnya sebagai bentuk ketahanan pangan.

Mendeskripsikan leuit tidak sekadar dari artefak atau sosok fisiknya semata. Banyak aspek-aspek lain yang lekat dan menjadi infrastruktur keberadaan leuit, seperti peran sosial, aktivitas ritual, dan kepercayaan terhadap entitas padi. Leuit memiliki dan memuat filosofi yang sarat makna.

A. Bentuk Leuit

Berdasarkan bentuknya, leuit dibagi menjadi 3 jenis. Yang pertama yaitu leuit mandiri, kemudian leuit karumbung, serta leuit lenggang.

1. Leuit Mandiri

Leuit ini memiliki kaki-kaki tinggi, dengan jarak antara tanah dengan kaki leuit yaitu sekitar 100cm.

Bentuk badan leuitnya sendiri cenderung mengerucut, berbeda dengan leuit karumbung.



Gambar 2.1 Bentuk Leuit Mandiri

2. Leuit Karumbung

Leuit karumbung merupakan jenis leuit yang pendek, dan memiliki badan yang cenderung kotak. Leuit karumbung memiliki jarak dari tanah hingga lantai leuit yaitu sekitar 20cm



Gambar 2.2 Bentuk Leuit Karumbung

3. Leuit Lenggang

leuit lenggang atau leuit jangkung, leuit ini memiliki kaki-kaki tinggi, dengan jarak antara tanah dengan kaki leuit yaitu sekitar 100cm.

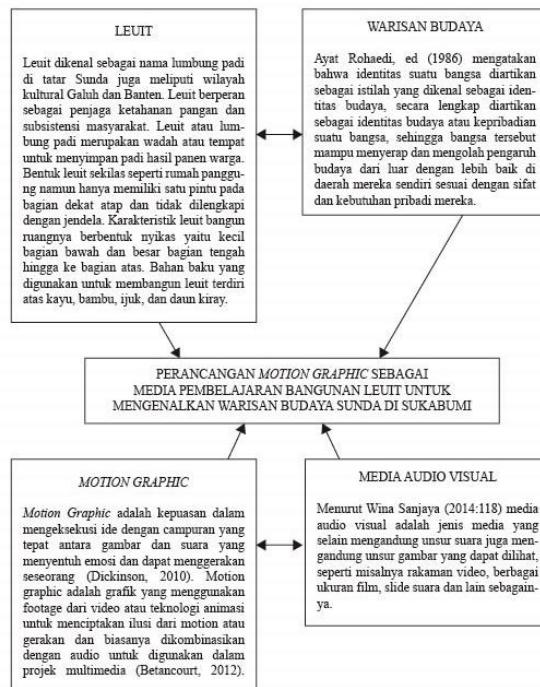
Pada bagian kakinya sendiri, leuit lenggang memiliki lempengan kayu yang disebut gelebeg, fungsinya untuk mencegah hama yang mencoba masuk. Bentuk badan leuitnya sendiri cenderung mengerucut, berbeda dengan leuit karumbung.



Gambar 2.3 Bentuk Gelebeg

2.2 Kerangka Teori

Dalam penelitian ini, penulis mengamati teori-teori dalam sebuah media audio visual berupa *motion graphic*, yang akan menjadi landasan dalam pembuatan sebuah *motion graphic* guna memberikan pembelajaran mengenai bangunan leuit kepada masyarakat agar lebih mengenal warisan budaya.



Gambar 2.4 Kerangka Teori

(Sumber : Dokumentasi Penulis)

2.3 Penelitian Terdahulu

Beragam penelitian terkait dengan perancangan motion graphic sebagai media edukasi mengenai budaya sudah dilakukan, salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Blasius Vebitona Abi (2020) dengan judul “Perancangan *Motion Graphic* Media Edukasi Cagar Budaya Di Kota Surakarta”.

Selanjutnya ada penelitian dari Rizki Agung Kurniawan (2021) dengan judul “Perancangan *Motion Graphic* Untuk Mengenalkan Batik “Nudlit” Khas Kota Gresik”, yang membahas mengenai video pengenalan dengan konten yang berisikan sejarah, dan motif batik nudlit sebagai upaya pengenalan kepada masyarakat luas khususnya golongan remaja.

Penelitian serupa lainnya mengenai pengenalan budaya yaitu dari Nuga Choiril Umam (2016) yang berjudul ”Perancangan Motion Graphic Pengenalan Batik Gemawang Khas Kabupaten Semarang” yang berisi tentang bagaimana merancang sebuah media sarana pengenalan budaya yaitu berupa *motion graphic*.

Berikut tabel berisi penelitian-penelitian terdahulu yang digunakan mengetahui perbedaan dan persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang penulis lakukan :

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

NO	Nama, Tahun	Judul Penelitian	Pendekatan	Metode	Tujuan Penelitian
1	Blasius Vebitona Abi, 2020	Perancangan <i>Motion</i> <i>Graphic</i> Media Edukasi Cagar Budaya Di Kota Surakarta	<ul style="list-style-type: none">• Terdapat persamaan yaitu tentang pembahasan cagar budaya melalui media	<ul style="list-style-type: none">• Terdapat perbedaan objek penelitian yaitu pada penelitian ini objeknya	Tujuan perancangan ini adalah untuk menghasilkan motion graphic sebagai media untuk

			<i>motion graphic</i>	a adalah cagar budaya yang ada di Surakart a	memperluas wawasan masyarakat sehingga masyarakat memiliki kesadaran lebih dan pada akhirnya masyarakat dan pemerintah saling bersinergi dalam upaya pelestarian bangunan cagar budaya di kota Surakarta
2	Rizki Agung Kurniawan, 2021	Perancangan <i>Motion Graphic</i> Untuk Mengenalkan Batik “Nudlit” Khas Kota Gresik	<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat persamaan yaitu perancangan motion graphic sebagai media 	<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat perbedaan pada objek penelitian ini yaitu tentang 	Untuk mengetahui proses perancangan motion graphic sebagai media pengenalan

			<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan pendekatan kualitatif • Menggunakan metode observasi, studi pustaka, dan kuesioner. 	<p>pengenalan budaya</p> <p>batik “Nudlit”</p>	<p>batik ndulit khas kota Gresik.</p>
3	Nuga Choiril Umam, 2016	Perancangan <i>Motion Graphic</i> Pengenalan Batik Gemawang Khas Kabupaten Semarang	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenala n budaya melalui media • Mengguna kan pendekatan kualitatif 	<p>• Perbeda annya terletak pada objek penelitia nnnya, yang dimana objek penelitia nnnya adalah batik gemawa ng</p>	<p>Merancang motion graphic untuk memperken alkan batik Gemawang, sebagai batik khas Kabupaten Semarang, melalui cerita sejarah serta berbagai motifnya.</p>

Berdasarkan penelitian terdahulu, ketiga penelitian ini memiliki kesamaan yakni sama tujuannya untuk media pengenalan. Media yang digunakan juga berupa video *motion graphic*. Adapun ketiga penelitian diatas didasarkan untuk membangun kesadaran masyarakat akan budaya daerah yang ada di sekitarnya. Dibandingkan dengan penelitian terdahulu, terdapat perbedaan pada objek penelitiannya, yaitu dalam penelitian ini objeknya adalah bangunan leuit.

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah metode campuran (*mixed method*). Metode campuran adalah metode penelitian yang mengkombinasikan data kualitatif dan kuantitatif. Alasan pemilihan desain penelitian metode campuran adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih baik dalam penelitian (Creswell:2009). Tujuan dari penelitian ini untuk mengenalkan kepada masyarakat tentang warisan budaya leuit Sunda sebagai usaha melestarikan budaya. Perancangan ini dibuat berdasarkan hasil analisis dan pengumpulan data dengan cara mengumpulkan data permasalahan berupa wawancara dan quesisioner.

3.2 Metode Pengumpulan Data

3.2.1 Penelusuran/Kajian kepustakaan

Kajian kepustakaan yang dilakukan meliputi buku, jurnal, internet dan hasil penulisan lain yang telah ada tentang pengertian dari perancangan, pengertian media audio visual,, pengertian *motion graphic*, dan informasi mengenai bangunan leuit sunda.

3.2.2 Observasi Lapangan

Observasi dilakukan di kawasan konservasi cagar budaya Sunda yang terletak di Jl. Cipetir Timur, Cicareuh, Kec. Cikidang, Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat, dengan mengamati bentuk bangunan leuit.



Gambar 3.1 Konservasi Leuit di wilayah Cipetir. Kab, Sukabumi
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

3.2.3 Wawancara

Langkah ini merupakan proses untuk memperoleh data/infromasi dari narasumber dalam hal ini yaitu Bapak Dandan selaku pengurus KKBK (Kesatuan Keluarga Besar Kasepuhan) Jabar Banten, yang dianggap dapat memberikan infromasi untuk melengkapi data yang ada.

3.2.4 Metode Angket

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya, dapat diberikan secara langsung atau melalui pos atau internet. Jenis angket ada dua, yaitu tertutup dan terbuka. Kuesioner yang digunakan dalam hal ini adalah kuesioner tertutup yakni kuesioner yang sudah disediakan jawabannya, sehingga responden tinggal memilih dan menjawab secara langsung.(Sugiyono, 2008:142). Kuesioner ini ditujukan kepada masyarakat Sukabumi untuk mengetahui pengetahuan responden mengenai leuit Sunda.

3.3 Metode Analisis Data

Adapun metode yang digunakan ialah metode Analisa SWOT. Untuk menentukan perencanaan media, analisa SWOT digunakan untuk melihat bagaimana kekuatan, peluang, kelemahan serta ancaman pada media yang digunakan. Untuk materi komunikasi atau pesan, analisa yang digunakan ialah analisa kebutuhan di mana untuk memilih atau menentukan pesan yang ingin disampaikan, selanjutnya setelah menentukan pesan yang ingin disampaikan, dilakukan teknik analisa storyline di mana bertujuan untuk menetapkan pesan yang ingin disampaikan yang telah dipilih sebelumnya. Begitu pun dengan unsur-unsur visual atau analisa strategi visual yang di mana ditentukan berdasarkan analisa kebutuhan. Untuk target audiens atau konsumen, dijelaskan dengan analisa berdasarkan geografis dimana akan dijelaskan wilayahnya, demografis yang berupa jenis kelamin, maupun sasaran usia dan psikografis yang merupakan karakteristik kepribadian

3.4 Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan suatu kondisi yang menggambarkan atau menerangkan suatu dari objek yang akan diteliti untuk mendapatkan gambaran yang jelas dari suatu penelitian. Menurut Supriati (2012 :38) objek penelitian merupakan variabel yang diteliti oleh peneliti di tempat penelitian dilakukan. Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa objek penelitian merupakan sasaran ilmiah untuk mendapatkan data dan mengetahui apa, siapa, kapan dan dimana penelitian tersebut dilakukan

Objek yang diteliti adalah bangunan leuit sunda yang berusaha diperkenalkan kepada masyarakat khususnya daerah Sukabumi melalui media *motion graphic*

3.5 Metode dan Konsep Perancangan

3.5.1 Metode Perancangan

Proses perancangan *motion graphic* ini menggunakan metode perancangan *design thinking* dari Tim Brown. Metode ini memperkenalkan lima tahapan proses yaitu, *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Jika diterjemahkan dalam pendekatan desain modern meliputi empat tahapan identifikasi, analisis, sintesis, evaluasi. Posisi *empathize* terdapat dalam struktur identifikasi, *define* berada dalam analisis, *ideate* berada dalam proses sintesis, *prototype* dan *test* berada dalam proses evaluasi.

1. *Emphatize*

Aktivitas yang dilakukan pada tahapan ini berkaitan dengan pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan dengan cara survei melalui kuesioner *google form*, observasi (pengamatan) yang dilakukan di kawasan konsevasi leuit di daerah Cipetir, Kab. Sukabumi, wawancara pada pengurus konservasi terkait, dokumentasi hal-hal yang berkaitan dengan proses perancangan, dan yang terakhir mengamati atau mencatat gambar pada karya visual.

2. *Define*

Pada tahap ini, perancang melakukan penyusunan data penelitian untuk dianalisis. Penyusunan data ini dilakukan untuk mendapatkan ide/gagasan perancangan *motion graphic* yang tepat dan sesuai dengan tujuan penelitian

3. Ideate

Pada tahap ideate penulis akan menguraikan gagasan, ide kreatif dan juga solusi kreatif yang diperoleh dari proses *emphasize* dan *define*. Perancang melakukan eksplorasi ide yang berkaitan dengan perancangan *motion graphic* sebagai media pembelajaran bangunan leuit yang bertujuan mengenalkan warisan budaya kepada masyarakat.

3.5.2 Konsep & Strategi Pesan/Komunikasi

1. Tema Pesan

Tema dari motion graphic ini adalah budaya karena target sasarannya adalah kalangan anak-anak hingga remaja, jadi pada visualnya akan menampilkan beberapa objek-objek dengan warna-warna yang sederhana.

2. Isi Pesan

Pesan yang hendak disampaikan adalah informasi perihal leuit Sunda, seperti bentuk leuit, jenis-jenis leuit, fungsi leuit, dan ajakan untuk mau melestarikan budaya.

3. Bentuk Pesan

Pesan akan disampaikan secara naratif dan akan disesuaikan dengan animasi/gambar yang terdapat dalam *motion graphic*. Narasi pesan tersebut akan disampaikan secara verbal kepada khalayak sasaran.

4. Strategi Penyampaian Pesan

Motion graphic sendiri merupakan media audio visual yakni media yang tidak hanya dapat dinikmati visualnya juga dapat didengarkan penjelasanya yakni pesan yang disampaikan melalui *voice over*. Sehingga dapat memaksimalkan pesan yang akan disampaikan.

3.5.3 Konsep & Strategi Kreatif

1. Tujuan Kreatif

Berdasarkan konsep dan strategi diatas penulis memiliki tujuan untuk merancang sebuah *motion graphic* yang bertujuan mengenalkan warisan budaya Sunda yaitu bangunan leuit. Dengan terciptanya *motion graphic* tersebut diharapkan dapat memberikan edukasi dan informasi mengenai leuit.

2. Strategi Kreatif

a. Tema *Motion Graphic*

Tema dari motion graphic ini adalah budaya dengan rangkaian sebagai berikut :

1. Judul : “Leuit, Bukan Sekedar Lumbung Padi”
2. Jenis : *Motion Graphic*
3. Format : mp.4
4. Tujuan : Memperkenalkan warisan budaya Sunda, yaitu bangunan leuit sebagai salah satu upaya membantu pelestarian budaya

3.5.4 Konsep & Strategi Media

1. Profil Target Audiences

Target audiens pada media *motion graphic* ini adalah sebagai berikut :

a) Segmentasi Geografis

1. Negara : Indonesia
2. Teritorial : Jawa Barat
3. Distrik : Wilayah Sukabumi

b) Segmentasi Demografis

1. Usia : 12-25 tahun
2. Jenis Kelamim : Laki-laki dan perempuan
3. Status Keluarga : Belum dan sudah menikah
4. Status Pendidikan : Pelajar, dan mahasiswa

- c) **Psikografis** : Suka menggunakan sosial media, senang menonton,

2. Pemilihan Media

1) Motion Graphic sebagai Media Utama

Motion graphic adalah animasi yang tercipta karena adanya ilusi yang bergerak. *Motion graphic* memiliki elemen yang berasal dari elemen grafis atau gambar. *Motion graphic* dipilih karena Krasner (2008) menjelaskan bahwa *motion graphic* adalah bahasa yang *universal*, mempunyai dampak yang lebih besar, dimana penyampaian informasi dalam bentuk gerakan dengan kombinasi gambar, kata-kata dan suara dapat menambah pemaknaan

2) Media Penunjang

Selain daripada media utama berupa *motion graphic*, dibutuhkan juga berbagai media pendukung. Media pendukung yang akan dibuat yaitu X-Banner, poster, serta *merchandise* terkait.

3. Program Media

a) Waktu Tayang

Video ini ditargetkan untuk tayang pada hari Sabtu, 26 Agustus 2023.

b) Durasi

Video *motion graphic* ini memiliki durasi selama 3 menit.

c) Ukuran

Ukuran atau resolusi yang digunakan pada motion graphic ini ialah full HD (1920x1080P).

d) Tempat

Video *motion graphic* ini akan ditayangkan melalui *platform* Instagram pribadi dengan menggunakan fitur kolaborasi bersama akun kasepuhan.

e) Biaya

a. Anggaran Media

Anggaran media hanya terdapat pada pembuatan media kampanye. Biaya yang dikeluarkan kurang lebih sebesar Rp. 300.000.

3.5.5 Konsep & Strategi Visual

1. Referensi Visual



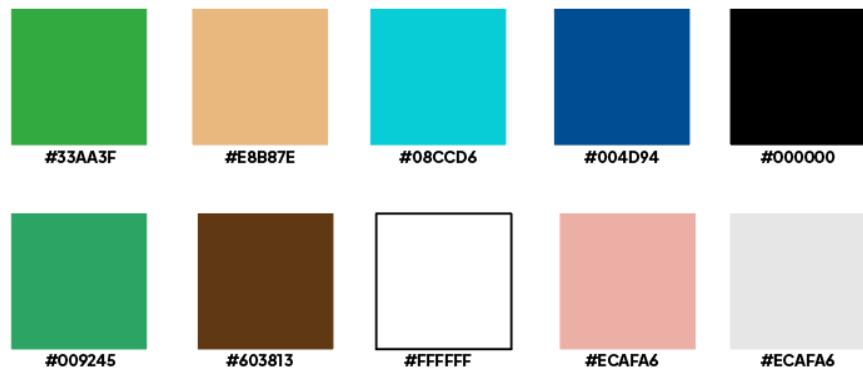
Gambar 3.2 Referensi Visual dari bentuk leuit serta warga Baduy

(Sumber : www.google.com)

Visual yang digunakan mengacu pada bentuk-bentuk asli dari leuit, sosok karakter yang terdapat pada cerita juga mengacu pada bagaimana warga Baduy berpakaian.

2. Pemilihan Warna

Penggunaan warna pada perancangan ini yaitu menggunakan warna yang memang dekat dengan alam, karena objek penelitiannya sendiri yaitu leuit yang memang menggunakan bahan dari alam seperti kayu, bambu, dan daun.

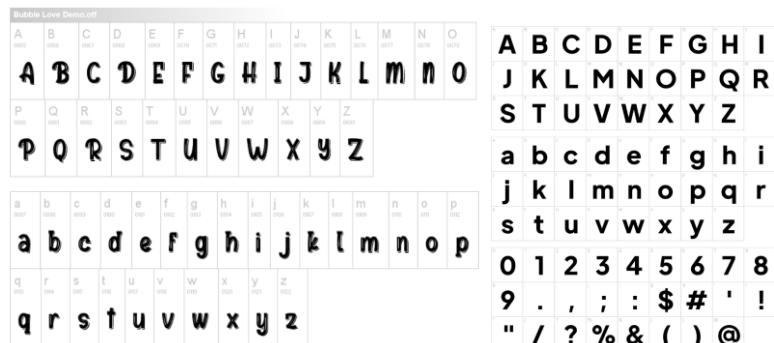


Gambar 3.3 Pemilihan Warna

(Sumber : Dokumentasi Penulis)

3. Jenis Huruf

Jenis huruf yang digunakan ialah *plus jakarta sans* dan juga *bubble love*. *Plus jakarta sans* digunakan untuk membantu penegasan audio, karena tingkat keterbacaan yang tinggi. Sedangkan *bubble love* digunakan karena *font* menyerupai bentuk kayu, sehingga sesuai dengan topik pembicaraan pada *motion graphic* ini.



Gambar 3.4 Font Bubble Love (kiri) dan Plus Jakarta Sans (kanan)

(Sumber : Dokumentasi Penulis)

3.6 Alat dan Bahan yang Digunakan

Adapun alat dan bahan yang digunakan untuk menunjang perancangan ini ialah sebagai berikut :

A. Perangkat Lunak (*Software*)

1. Adobe After Effect

Adobe After Effect adalah aplikasi yang cukup terkenal di bidang pembuatan video dan film, dan juga motion graphic. Banyak sekali film-film Hollywood yang dikerjakan menggunakan aplikasi ini. Aplikasi ini banyak memiliki fitur yang membantu para editor menggerakkan elemen-elemen dari *motion graphic*.

2. Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro adalah program yang dibuat untuk editing video dan bagian dari Adobe Creative Suite, rangkaian desain grafis, editing video, dan pengembangan aplikasi web yang dibuat oleh Adobe Systems. Premiere Pro mendukung beberapa jenis pengeditan video dan tersedia berbagai plug-in yang dapat memudahkan proses pengeditan.

3. Adobe Illustrator

Adobe Illustrator merupakan aplikasi untuk mengolah serta mengedit desain atau gambar vektor. Berbeda dengan Adobe Photoshop, Adobe Photoshop merupakan aplikasi pengolah gambar raster atau bitmap. Cara membedakan gambar vektor dan gambar raster adalah dengan cara diperbesar (*zoom*). Jika gambar terlihat pecah-pecah, maka gambar tersebut termasuk jenis gambar raster. Jika gambar tidak terlihat pecah-pecah maka gambar itu adalah vektor.

B. Perangkat Keras (*Hardware*)

Tabel 3.1 Perangkat Keras

NO	Perangkat	Spesifikasi
1	<i>Laptop</i>	Lenovo Legion y7000SE, i5 9 th gen, 16gb RAM, Nvidia 1650
2	<i>Handphone</i> (perekam suara)	Apple iphone 7
3	<i>Mouse</i>	Fantech Venom II
4	<i>Pen Tablet</i>	Huion 640P

BAB IV

HASIL DAN PERANCANGAN

4.1 Hasil Perancangan dan Pembahasan

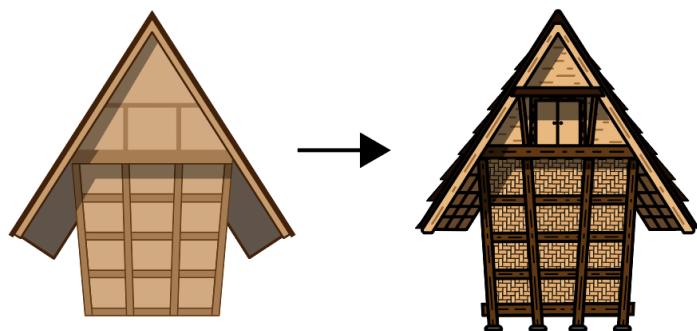
4.1.1 Hasil Perancangan

A. Pra Produksi

Tahap pra produksi meliputi konsep cerita, konsep visual, serta *storyboard*. Konsep cerita akan meliputi deskripsi leuit, fungsi leuit, jenis leuit, serta nilai yang melekat pada bangunannya.

1. Konsep Visual

Ilustrasi vektor digunakan dalam mendasari sajian visual dalam perancangan ini. Penggunaan sudut *rounded*, dan juga gradasi menggunakan warna blok digunakan sebagai dasar pembuatan asset

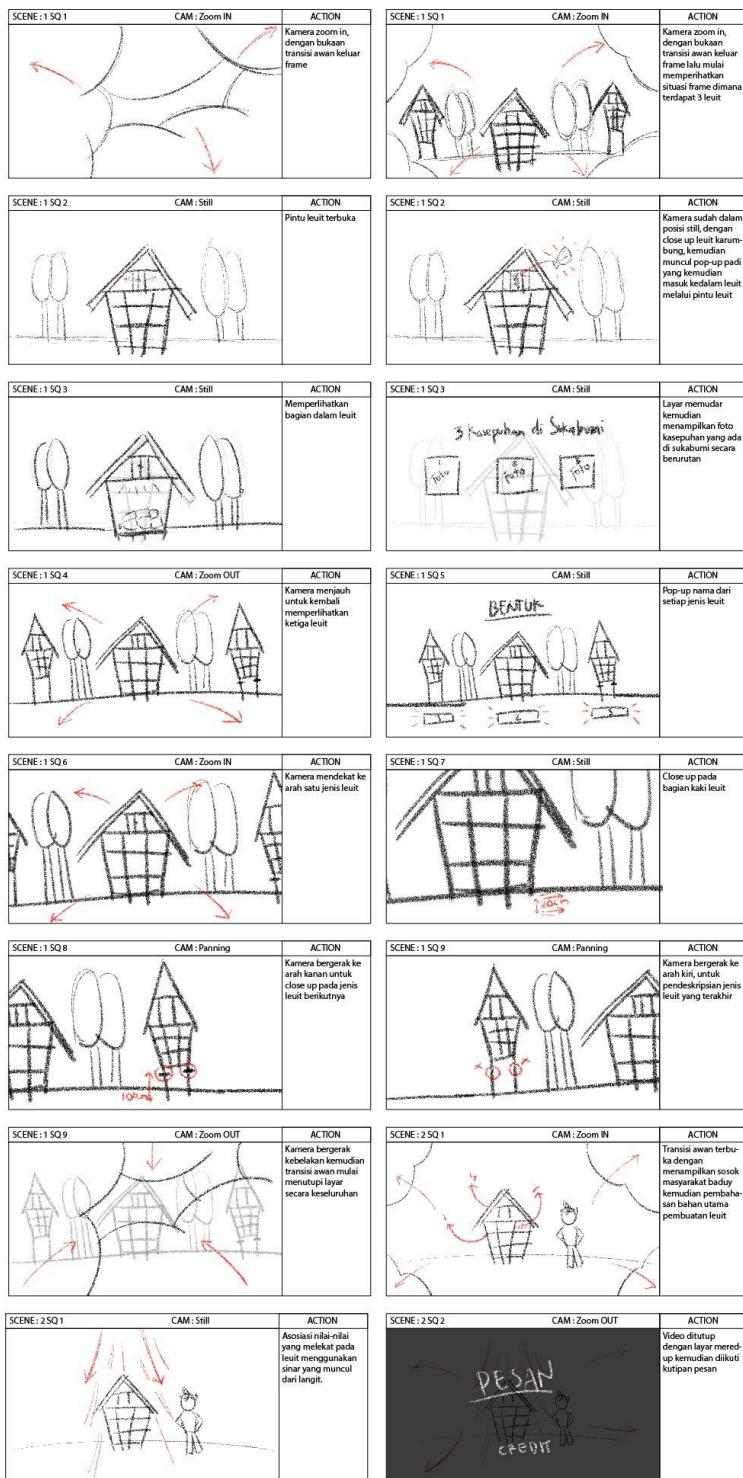


Gambar 4.1 Pengembangan bentuk visual

(Sumber : Dokumentasi penulis)

2. Storyboard

Tahapan selanjutnya yaitu pembuatan *Storyboard*, yang nantinya akan berguna sebagai acuan eksekusi pada tahapan produksi.



Gambar 4.2 Storyboard

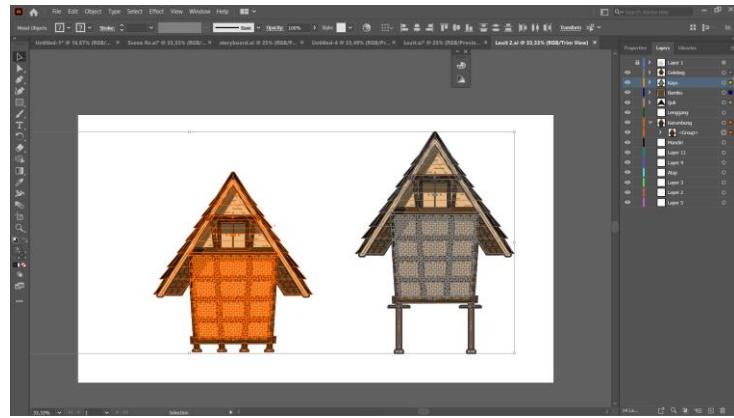
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

B. Produksi

Tahapan produksi meliputi pembuatan asset, *animating*, dan juga pengisian suara (*voice over*).

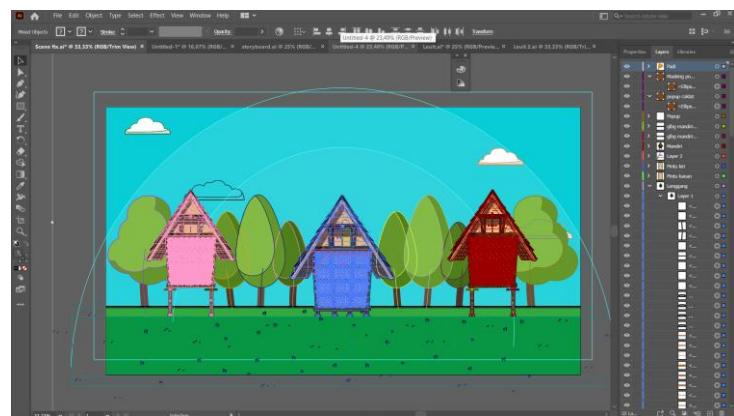
1. Pembuatan Asset

Seluruh asset yang dibuat menggunakan pendekatan ilustrasi vektor dan memberikan sajian warna cerah dengan menggunakan gradasi blok.



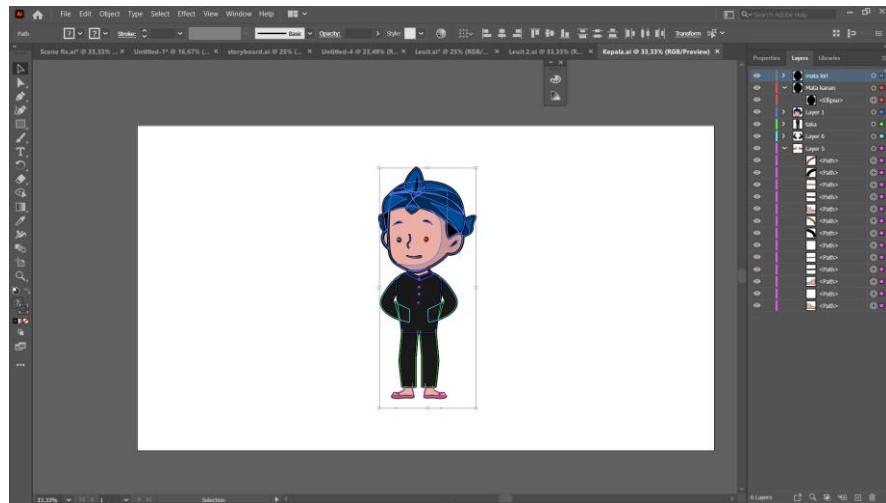
Gambar 4.3 Pembuatan asset bangunan leuit

(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar 4.4 Pembuatan asset latar

(Sumber : Dokumentasi Penulis)

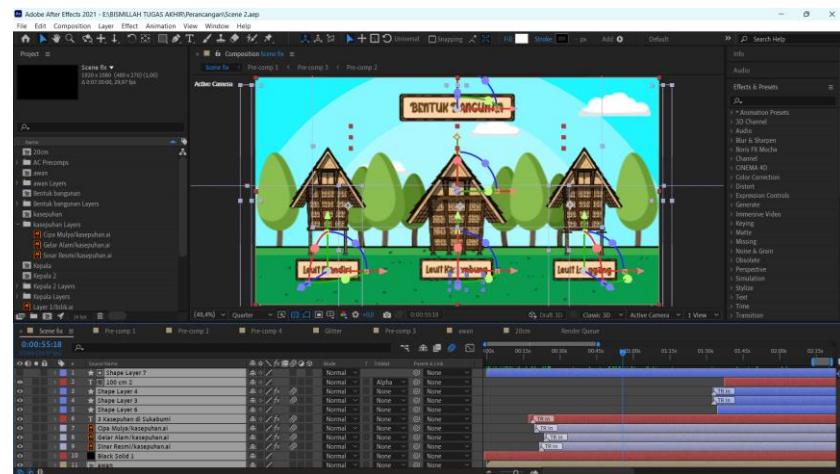


Gambar 4.5 Pembuatan asset masyarakat Baduy

(Sumber : Dokumentasi Penulis)

2. *Animating*

Animating adalah proses penggerakan suatu gambar atau benda agar terlihat seolah-olah benda atau gambar tersebut hidup dan bergerak. Dalam perancangan ini, penulis menggunakan aplikasi Adobe After Effect untuk menggerakan rangkaian asset yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya.



Gambar 4.6 Proses *animating* pada *scene* jenis bangunan

(Sumber : Dokumentasi Penulis)

3. *Voice Over*

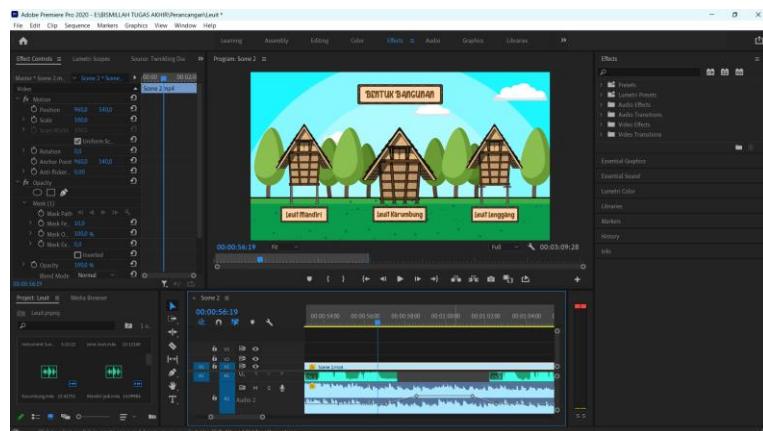
Suara *voice over*, dibuat dengan proses merekam suara penulis menggunakan *handphone* dengan narasi yang sudah dibuat. *Voice over* akan mendampingi peran visual dalam tayangan *motion graphic* ini. Makna dari itu narasi yang disampaikan akan menyesuaikan visual yang tertera.

C. Pasca Produksi

Pada tahap ini, penulis melakukan penggabungan dari seluruh rangkaian tahap produksi, dimana materi audio serta materi visual akan digabung sehingga menjadi satu kesatuan. Dalam tahap ini, penulis menggunakan *software* Adobe Premiere pro untuk melakukan *editing* dan juga *compositing*.

1. Editing

Pada tahap ini, penulis menggabungkan potongan-potongan scene yang sebelumnya sudah dibuat pada proses produksi.

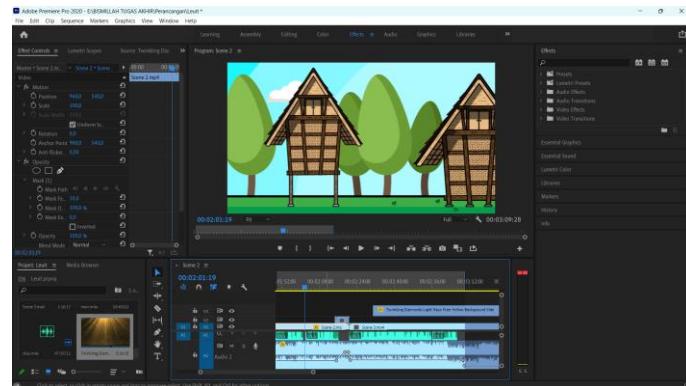


Gambar 4.7 Proses Penggabungan Scene

(Sumber : Dokumentasi Penulis)

2. Compositing

Di tahap ini, penulis menggabungkan seluruh unsur visual maupun audio menjadi unsur tunggal, dimana penulis memasukan background music, juga penyelarasan voice over



Gambar 4.8 Proses Penggabungan Audio dan Visual

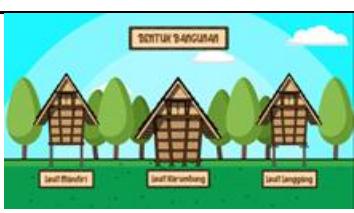
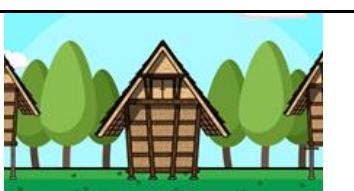
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

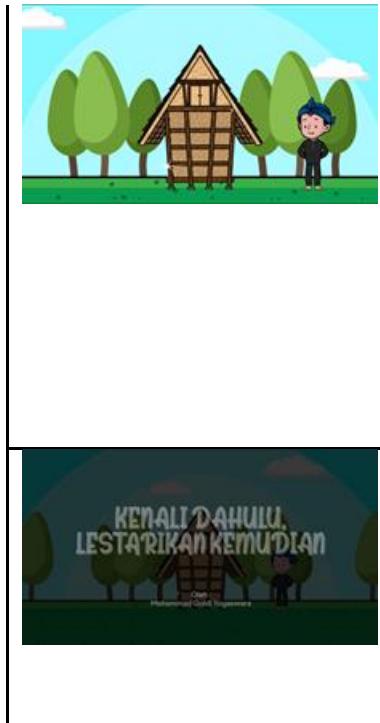
C. Hasil

Hasil dari perancangan ini ialah terciptanya video *motion graphic yang berjudu, Leuit, Bukan Sekedar Lumbung*, dengan durasi 3 menit yang memaparkan mengenai pengenalan bangunan leuit lewat penjelasan bangunan, fungsi bangunan, jenis bangunan serta nilai yang melekat pada bangunan.

C. Tabel 4.1 Sajian Visual dan Narasi Motion Graphic

Visual	Narasi
	<p>Sebagai makhluk hidup tentunya kita lekat dengan kebutuhan pangan dalam kehidupan sehari hari. di Indonesia sendiri kita tentu berdampingan dengan kebutuhan pangan pokok seperti beras yang memang berasal dari padi. Nah, di Indonesia. khususnya tataran Sunda. Padi memiliki nilai tertentu. Oleh karena itu Pada tataran budaya sunda, padi memiliki rumah khusus, yaitu bangunan leuit</p>
	<p>Leuit atau lumbung padi merupakan tempat atau wadah yang mampu menyimpan hingga 3 ton padi kering hasil panen oleh masyarakat di tatar Sunda</p>

	Diantaranya terdapat di wilayah kultural Banten yang ada di Sukabumi, meliputi kasepuhan Cipta Mulya, Sinar Resmi, dan Cipta Gelar atau Gelar Alam
	Leuit berperan sebagai penjaga ketahanan pangan bagi masyarakatnya
	Jika dilihat secara visual, semua leuit terlihat serupa. Berdasarkan bentuknya, leuit dibagi menjadi 3 jenis. Yang pertama yaitu leuit mandiri, kemudian leuit karumbung, serta leuit lenggang.
	Leuit karumbung merupakan jenis leuit yang pendek, dan memiliki badan yang cenderung kotak.
	Leuit karumbung memiliki jarak dari tanah hingga lantai leuit yaitu sekitar 20cm
	Kemudian ada leuit lenggang atau leuit jangkung, leuit ini memiliki kaki-kaki tinggi, dengan jarak antara tanah dengan kaki leuit yaitu sekitar 100cm. Pada bagian kakinya sendiri, leuit lenggang memiliki lempengan kayu yang disebut gelebeg, fungsinya unuk mencegahhama yang mencoba masuk.Bentuk badan leuitnya sendiri cenderung mengerucut, berbeda dengan leuit karumbung
	Kemudian ada leuit mandiri, leui mandiri serupa dengan leuit lenggang, hanya saja pada bagian kakinya tidak memiliki gelebeg



4.1.2 Pembahasan

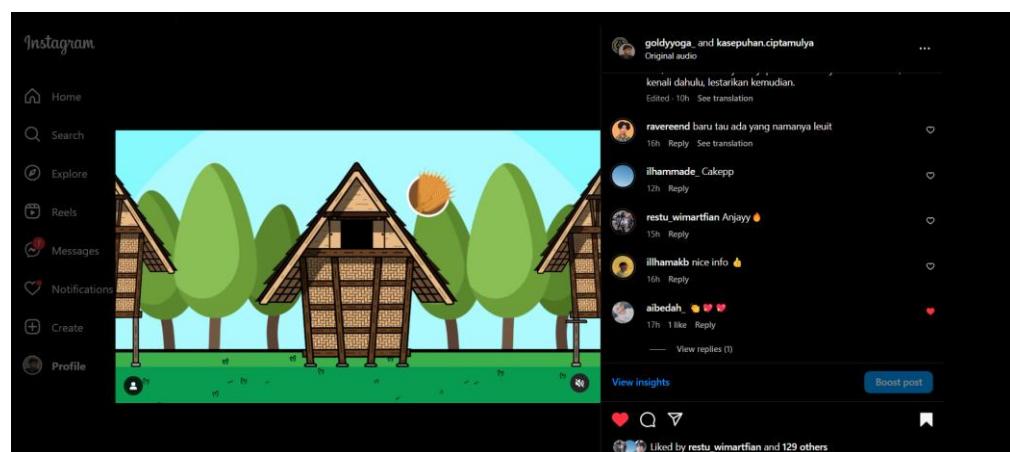
Pembahasan mengenai perancangan *motion graphic* mengenai leuit sunda ini tentu dalam pembuatannya perlu ide dan konsep yang matang, serta menyesuaikan dengan fenomena yang diangkat. Dalam hal ini yaitu mengenai pengenalan warisan budaya Sunda, yaitu bangunan leuit. Pesan yang dibawa dalam perancangan media utama ini bersifat informatif, yakni bersisi tentang pemaparan mengenai bangunan leuit. Pesan yang disajikan pada media pendukung juga harus relevan dan bisa membawa audiens menuju media utama.

Informasi yang disajikan pada media utama disampaikan melalui ilustrasi, teks, foto, serta narasi melalui *voice over* yang menjadi sarana pelengkap sebuah *motion graphic*.

Tujuan kreatif dari perancangan ini adalah mengenalkan warisan budaya kepada masyarakat melalui media digital berupa *motion graphic*. *Motion graphic* bisa menjadi media yang tepat untuk menyampaikan informasi dengan lenih menarik, terutama di zaman di mana teknologi informasi sudah berkembang secara cepat sehingga hasil perancangan lebih mudah untuk disebarluaskan dan diharapkan mampu menimbulkan dampak lebih besar.

4.1.3 Efektifitas Media

Untuk membuktikan efektifitas media, penulis melakukan penayangan video melalui media sosial instagram yang tujuannya ingin melihat respon serta tanggapan masyarakat akan video *motion graphic* yang membahas seputar leuit. Pihak kasepuhan turut ikut serta dalam penyelenggaraan penayangannya, yaitu dengan berpartisipasi melalui fitur *collaboration post*. Hasilnya yaitu *feedback* yang positif dari masyarakat dan apresiasi terhadap informasi yang telah disajikan.



Gambar 4.9 Tangkapan Layar Instagram

(Sumber : Dokumentasi Penulis)

A. Media Pendukung

Media pendukung diperlukan untuk mengurangi terjadinya miskomunikasi dan berperan sebagai media pendamping *motion graphic*. Peran media pendukung untuk memaksimalkan kinerja media utama, dan menutupi kekurangannya.



Gambar 4.10 Poster

(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar 4.11 X-Banner

(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar 4.12 Infografis

(Sumber : Dokumentasi Penulis)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, Perancangan *motion graphic* warisan budaya ini merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk turut berpartisipasi dan bersinergi dengan berbagai lapisan masyarakat Sukabumi dalam hal pelestarian warisan budaya di Sukabumi. Di era teknologi yang sudah pesat ini, *motion graphic* cocok menjadi media yang relevan dengan masanya, dimana konten audio visual sangat mudah ditemui dan memiliki daya tarik lebih dibandingkan konten statis.

Elemen ilustrasi, tipografi, foto, digunakan sebagai aset yang digerakkan pada perancangan *motion graphic* ini. Pemilihan warna yang merepresentasikan objeknya penelitiannya sendiri yaitu leuit terasa menyenangkan dengan kombinasi warna lainnya dan tidak terkesan memaksa.

Proses perancangan ini diawali dengan membaca fenomena yang dijadikan bahan acuan dalam tujuan pembuatan *motion graphic* ini. Proses perancangan komunikasi visual ini menggunakan metode perancangan design thinking dari Tim Brown yang menggunakan lima tahapan proses yaitu, empathize, define, ideate, prototype, dan test. Tahapan-tahap yang sudah dilakukan menghasilkan sebuah media utama *motion graphic* dan didukung media fisik berupa *x-banner*, poster, pin, serta infografis.

5.2 Saran

Saat melakukan runtutan penelitian, hendaknya lebih jeli dalam penggalian rumusan tujuan dan masalah, agar rangkaian penggerjaannya lebih mudah. Data juga sebaiknya dikumpulkan secara tepat, agar sesuai dengan kebutuhan, sehingga akan lebih efisien dan efektif.

Berkaitan dengan penelitian ini, penulis menharapkan agar media pembelajaran lebih banyak menggunakan media audio visual, karena penerimaan informasi secara gabungan visual dan verbal dapat lebih mudah ditangkap

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyatama I, Suryatna U, Kusumadinata AA. 2016. *Pengaruh Pesan Gambar Peringatan Bahaya Merokok Terhadap Perubahan Prilaku Perokok*. Jurnal Komunikatio 2 (1): 67-95.
- Beatrix, Chendy Jeane. 2015. *Desain Motion Graphic Pahlawan Nasional Dr. Gerungan Saul Samuel Jacob Ratulangi*. Tangerang: Universitas Multimedia Nusantara.
- Creswell, J. 2009. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta. Pustaka Belajar.
- Betancourt, Michael. 2012. *The Origins of Motion Graphics, Cinegraphic*, (online), Diaksespada tanggal 6 Mei 2023 dari (<http://www.cinegraphic.net/article.php?story=20110826144209282>).
- Heizer, Jay dan Barry Render. 2009. *Manajemen Operasi* Buku 1 Edisi 9. Jakarta: Salemba Empat.
- Humairah, Muthia. 2015. *Perancangan Motion Graphic Iklan Layanan Masyarakat (ILM) tentang Prilaku Menyimpang Lesbian, Gay, Biseksual dan Transgender (LGBT) pada Masyarakat Bukittinggi*. Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang,
- Krasner, John. 2008. *Motion Graphic Design Applied History and Aesthetics*. Burlington (UK): Focal Press
- Sanjaya, Wina. (2014). *Penelitian pendidikan jenis, metode dan prosedur*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.