

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sejenis

Penelitian mengenai "Perancangan Motion Graphic sebagai Bumper Video Modul Pembelajaran Mata Kuliah DKV Universitas Harkat Negeri" masih belum banyak dilakukan. Berdasarkan berbagai sumber yang tersedia, jumlah penelitian yang relevan masih tergolong sangat kurang. Oleh karena itu, berikut ini adalah tinjauan pustaka sebagai acuan dan perbandingan bagi penulis.

No.	Peneliti & Tahun	Judul Perancangan	Metode
1.	Slamet Irawan (2025)	Perancangan Graphic Standard Manual Sebagai Strategi Penguatan Program Studi D-III Desai Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama.	Kualitatif
2.	Joshua Remy Lindartono, Saiful Yahya (2022)	Perancangan Motion Graphic Series Sebagai Media Edukasi Tentang Depresi Bagi Para Remaja.	Kualitatif
3.	Allan Pinto dkk. (2020)	Parallax Motion Effect Generation Through Instance Segmentation and Depth Estimation.	Kualitatif

Tabel 2. 1 Penelitian Sejenis

2.1.1 Judul: Perancangan Graphic Standard Manual Sebagai Strategi Penguatan Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama

Peneliti: Slamet Irawan (2025)

Abstrak: Penelitian ini merancang sistem identitas visual Program Studi DKV yang mencakup logo, tipografi, palet warna, tata letak, serta media pendukung komunikasi visual. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik studi pustaka, observasi, dan wawancara. Hasil perancangan berupa seperangkat elemen identitas visual beserta panduan penggunaannya yang terdokumentasi dalam sebuah *Graphic Standard Manual*. [2].

Persamaan dengan perancangan ini terletak pada objek yang diteliti, yaitu identitas visual Program Studi D-III DKV, serta penggunaan *Graphic Standard Manual* sebagai acuan utama dalam penerapan identitas visual secara konsisten. Perbedaannya terletak pada medium yang digunakan penelitian Slamet Irawan menghasilkan panduan identitas visual dalam bentuk dokumen statis, sementara perancangan ini mengimplementasikan identitas visual tersebut ke dalam medium audiovisual berupa *motion graphic* sebagai bumper video modul pembelajaran mata kuliah DKV.

Kesimpulan dari penelitian sejenis pertama ini adalah bahwa *Graphic Standard Manual* yang telah dirancang oleh Slamet Irawan (2025) menjadi landasan dan acuan utama dalam perancangan tugas akhir ini, di mana elemen-elemen identitas visual yang telah ditetapkan dalam GSM tersebut diimplementasikan secara langsung ke dalam medium audiovisual *motion graphic* sebagai bumper video modul pembelajaran mata kuliah DKV di Program Studi D-III DKV Universitas Harkat Negeri.

2.1.2 Judul: Perancangan Motion Graphic Series Sebagai Media Edukasi Tentang Depresi Bagi Para Remaja

Peneliti: Joshua Remy Lindartono, Saiful Yahya (2022)

Abstrak: Penelitian ini dilandasi oleh kurangnya media edukasi yang menunjang pemahaman remaja usia 14–17 tahun terhadap masalah depresi. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan metode *Design Thinking* yang meliputi teknik pengumpulan data berupa wawancara, kajian pustaka, survei, dan observasi. Proses perancangan meliputi pembuatan konsep konten, Penelitian skrip, penyusunan *storyboard*, pembuatan ilustrasi, hingga proses *animating* dengan menerapkan prinsip-prinsip animasi. Hasil perancangan berupa tiga seri *motion graphic* yang dipublikasikan di *Youtube* dan *Instagram* beserta media pendukungnya[4].

Persamaan dengan perancangan ini terletak pada penggunaan *motion graphic* sebagai medium utama dan penerapan prinsip-prinsip animasi dalam proses produksi. Perbedaannya terletak pada tujuan dan konteks perancangan penelitian Lindartono dan Yahya menghasilkan *motion graphic* berseri sebagai media edukasi kesehatan mental untuk remaja, sementara perancangan ini menghasilkan *motion graphic* sebagai *bumper* video modul pembelajaran mata kuliah DKV sebagai identitas audiovisual konten pembelajaran Program Studi D-III DKV Universitas Harkat Negeri.

Kesimpulan dari penelitian sejenis kedua ini adalah bahwa penggunaan *motion graphic* sebagai medium komunikasi visual terbukti efektif dalam menyampaikan pesan secara menarik dan mudah dipahami oleh audiens. Hal ini memperkuat landasan pemilihan *motion graphic* sebagai pendekatan utama dalam perancangan *bumper* video modul pembelajaran mata kuliah DKV, di mana prinsip-prinsip animasi yang diterapkan dalam penelitian Lindartono dan Yahya (2022) menjadi referensi teknis dalam proses produksi karya tugas akhir ini.

2.1.3 Judul: Parallax Motion Effect Generation Through Instance Segmentation and Depth Estimation

Peneliti: Allan Pinto, Manuel A. Córdova, Luis G. L. Decker, Jose L. Flores-Campana, Marcos R. Souza, Andreza A. dos Santos, Jhonatas S. Conceição, Henrique F. Gagliardi, Diogo C. Luvizon, Ricardo da S. Torres, dan Helio Pedrini (2020)

Abstrak: Persamaan dengan perancangan ini terletak pada penggunaan teknik *motion* dalam medium video sebagai elemen visual yang dinamis dan bergerak[5].

Perbedaannya terletak pada tujuan dan pendekatan perancangan penelitian Pinto dkk. menghasilkan efek *parallax* berbasis algoritma *machine learning* untuk keperluan rekonstruksi visual tiga dimensi, sementara perancangan ini menghasilkan *motion graphic* sebagai *bumper* video modul pembelajaran mata kuliah DKV yang mengimplementasikan identitas visual *brand guideline* Program Studi D-III DKV Universitas Harkat Negeri.

Kesimpulan dari penelitian sejenis ketiga ini adalah bahwa teknik *parallax motion* terbukti mampu menciptakan kedalaman dan dinamika visual yang menarik dalam sebuah konten video. Hal ini memperkuat justifikasi penggunaan *parallax effect* sebagai salah satu teknik animasi dalam perancangan *motion graphic* bumper video modul pembelajaran mata kuliah DKV, di mana efek *parallax* pada elemen *background* pemandangan alam digunakan untuk menciptakan kesan kedalaman visual yang dinamis dan profesional.

2.2 Landasan Teori

Landasan teori memuat kajian konsep dan teori yang digunakan sebagai acuan dalam proses perancangan bumper video mata kuliah Desain Komunikasi Visual berbasis *motion graphic*. Teori-teori berikut dipilih

berdasarkan kesesuaiannya dengan rumusan masalah dan tujuan perancangan yang telah ditetapkan.

2.2.1 Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual merupakan disiplin ilmu yang mempelajari perancangan pesan visual untuk menyampaikan informasi secara efektif kepada audiens melalui berbagai medium. Dalam konteks perancangan ini, pemahaman mengenai prinsip-prinsip dasar desain komunikasi visual seperti komposisi, hierarki visual, warna, dan tipografi menjadi landasan utama dalam menciptakan bumper video yang komunikatif dan estetis.

Teori Desain Komunikasi Visual digunakan dalam perancangan ini sebagai landasan fundamental dalam pengambilan setiap keputusan desain, mulai dari penentuan komposisi visual, hierarki elemen, pemilihan warna, hingga penerapan tipografi pada bumper video, sehingga pesan visual yang disampaikan dapat diterima secara efektif oleh dosen sebagai target audiens.

2.2.2 Identitas Visual

Identitas visual adalah sistem elemen grafis yang digunakan secara konsisten untuk merepresentasikan karakter dan nilai suatu lembaga atau organisasi. Elemen-elemen identitas visual mencakup logo, tipografi, palet warna, dan elemen grafis pendukung. Dalam perancangan ini, identitas visual yang dimaksud merujuk pada sistem visual Program Studi D-III DKV Universitas Harkat Negeri yang telah ditetapkan dalam *Graphic Standard Manual*.

Teori identitas visual digunakan dalam perancangan ini sebagai acuan dalam memastikan bahwa seluruh elemen visual yang diterapkan pada *bumper* video mulai dari warna, tipografi, hingga elemen grafis pendukung selaras dan konsisten dengan sistem identitas visual program studi yang telah ditetapkan, sehingga bumper video yang dihasilkan

benar-benar merepresentasikan karakter dan nilai Program Studi D-III DKV Universitas Harkat Negeri.

2.2.3 Graphic Standard Manual

Graphic Standard Manual merupakan dokumen panduan resmi yang memuat ketentuan penggunaan elemen-elemen identitas visual secara sistematis dan konsisten di berbagai medium komunikasi. GSM berfungsi sebagai acuan bagi seluruh pihak dalam menerapkan identitas visual lembaga agar tetap seragam dan representatif. Dalam perancangan ini, GSM Program Studi DKV yang dirancang [2] menjadi rujukan utama dalam penerapan elemen visual pada bumper video.

Teori *Graphic Standard Manual* digunakan dalam perancangan ini sebagai panduan teknis yang mengikat seluruh keputusan visual, mulai dari penggunaan logo, palet warna #9FD5B5 beserta variasi *tint* dan *shade*-nya, tipografi, hingga elemen grafis pendukung yang diterapkan di seluruh *bumper* video, sehingga hasil perancangan ini merupakan implementasi langsung dan berkelanjutan dari sistem identitas visual yang telah dibangun sebelumnya.

2.2.4 Motion Graphic

Motion graphic adalah bentuk komunikasi visual yang menggabungkan elemen grafis dengan animasi dan audio untuk menyampaikan informasi secara efektif[6], menyebutkan bahwa motion graphic banyak digunakan dalam media edukasi dan promosi karena mampu meningkatkan pemahaman audiens melalui visual bergerak. Dalam tugas akhir ini, motion graphic digunakan sebagai media utama untuk merancang bumper video pembelajaran.

Motion graphic merupakan teknik animasi yang menggabungkan elemen-elemen grafis seperti tipografi, ilustrasi, bentuk, dan warna dengan gerakan serta suara untuk menyampaikan pesan secara visual yang dinamis dan terstruktur. *Motion graphic* berbeda dengan animasi karakter karena lebih menitik beratkan pada pergerakan elemen desain

sebagai media komunikasi. Dalam perancangan ini, *motion graphic* digunakan sebagai pendekatan utama dalam mewujudkan elemen identitas visual GSM ke dalam format audiovisual yang menarik dan profesional.

Pembuatan bumper video menggunakan beberapa prinsip animasi yang akan digunakan dalam motion graphic. Prinsip animasi yang akan digunakan menggunakan teori prinsip animasi dari buku *The Illusion of Life: Disney Animation*, Buku legendaris ini ditulis oleh dua animator senior Disney, Frank Thomas dan Ollie Johnston, dan pertama kali diterbitkan pada tahun 1981[7].

Teori *motion graphic* digunakan dalam perancangan ini sebagai pendekatan utama dalam mewujudkan elemen-elemen identitas visual GSM ke dalam format audiovisual yang dinamis dan profesional, karena kemampuan *motion graphic* dalam menggerakkan elemen grafis statis menjadi animasi yang komunikatif sangat sesuai dengan kebutuhan perancangan bumper video yang mengimplementasikan identitas visual program studi ke dalam medium video pembelajaran.

2.2.5 Parallax

Parallax adalah teknik visual di mana elemen-elemen dalam sebuah gambar atau video bergerak dengan kecepatan yang berbeda-beda sesuai dengan jarak dan kedalamannya elemen yang berada di *foreground* bergerak lebih cepat, sementara elemen yang berada di *background* bergerak lebih lambat sehingga menciptakan ilusi kedalaman tiga dimensi yang dinamis dan imersif pada medium dua dimensi[5].

Teori *parallax* digunakan dalam perancangan ini sebagai teknik animasi utama pada elemen *background* pemandangan alam, di mana setiap lapisan *background* langit, awan, bukit berlapis, dan padang rumput digerakkan dengan kecepatan yang berbeda untuk menciptakan kesan kedalaman visual yang dinamis dan menarik, sehingga bumper

video terasa lebih hidup dan imersif meskipun dirancang menggunakan pendekatan *flat design* dua dimensi.

2.2.6 Bumper Video

Bumper video adalah elemen audiovisual berdurasi pendek, umumnya berkisar antara 3 hingga 10 detik, yang berfungsi sebagai identitas pembuka atau penutup dalam sebuah konten video. Bumper video berperan memperkuat brand sekaligus membangun konsistensi visual di setiap konten yang diproduksi. Dalam konteks pembelajaran, bumper video digunakan sebagai penanda identitas konten video mata kuliah sehingga menciptakan kesan yang profesional dan berkarakter.

Teori *bumper* video digunakan dalam perancangan ini sebagai landasan dalam menentukan fungsi, durasi, dan karakteristik produk yang dirancang, sehingga *bumper* video yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai elemen pembuka yang estetik tetapi juga sebagai identitas audiovisual yang memperkuat konsistensi visual konten video pembelajaran mata kuliah DKV di Program Studi D-III DKV Universitas Harkat Negeri.

2.2.7 Ikon Logo

Ikon mata kuliah adalah gambar simbolik yang dibuat untuk menunjukkan ciri dan identitas setiap mata kuliah secara visual, sederhana, dan mudah dipahami[8]. Dalam membuat video modul pembelajaran, ikon mata kuliah berperan sebagai bagian visual utama yang membedakan satu video bumper dari yang lain serta membantu memperkuat identitas materi pembelajaran yang ditampilkan. Dalam tugas akhir ini, desain ikon mata kuliah menggunakan pendekatan visual semiotika, di mana setiap objek yang dipilih sebagai ikon memiliki hubungan antara tanda dan makna yang kuat dengan ciri khas mata kuliah yang diwakilinya.

Teori ikon mata kuliah digunakan dalam perancangan ini sebagai dasar dalam menentukan objek visual yang paling tepat dan komunikatif

untuk merepresentasikan setiap mata kuliah, sehingga seluruh 37 ikon yang dirancang dapat dipahami secara intuitif oleh audiens hanya dengan melihat tampilan visualnya tanpa memerlukan penjelasan tambahan.

2.2.8 Tracing Gambar

Tracing gambar adalah teknik dalam desain grafis di mana seseorang mengikuti bentuk dari sebuah gambar yang sudah ada, sehingga bisa membuat ilustrasi berbentuk vektor yang jelas, tepat, dan bisa diubah sesuai kebutuhan desain[9]. Dalam desain grafis, tracing dilakukan dengan menggunakan *Pen Tool* di *Adobe Illustrator* untuk mengikuti bentuk dan detail dari gambar yang menjadi referensi secara manual, sehingga menghasilkan gambar berupa vektor yang bisa diubah-ubah, seperti warna, ukuran, dan bentuknya, tanpa mengurangi kualitas gambarnya meskipun ukurannya diperbesar sampai ukuran yang sangat besar.

Teori tracing gambar digunakan dalam perancangan ini sebagai cara membuat beberapa ikon mata kuliah yang membutuhkan tingkat ketelitian dan detail visual yang tinggi, seperti ikon kamera untuk mata kuliah Fotografi dan clapperboard untuk mata kuliah Sinematografi. Dengan metode ini, ikon yang dihasilkan terlihat akurat secara visual namun tetap sesuai dengan gaya desain semi-flat duotone yang diterapkan secara konsisten di seluruh sistem ikon mata kuliah.

2.2.9 Media Pembelajaran Audio Visual

Media pembelajaran audiovisual adalah sarana penyampaian materi pendidikan yang menggabungkan unsur visual dan audio untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan pemahaman, daya ingat, dan keterlibatan peserta didik dibandingkan dengan media konvensional[10]. Dalam konteks perancangan ini, bumper video berfungsi sebagai bagian dari ekosistem media pembelajaran audiovisual mata kuliah DKV yang lebih luas.

Teori media pembelajaran audiovisual digunakan dalam perancangan ini sebagai justifikasi akademis mengenai pentingnya kehadiran *bumper* video dalam konten video pembelajaran mata kuliah DKV, sekaligus memperkuat argumen bahwa penggunaan medium audiovisual terbukti lebih efektif dalam menyampaikan informasi kepada dosen dan mahasiswa dibandingkan media pembelajaran yang bersifat statis.