

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Penelitian Sejenis

Dalam melaksanakan sebuah penelitian pastinya membutuhkan referensi dari penelitian sebelumnya dengan tujuan untuk perbandingan dengan penelitian yang saat ini sedang dikerjakan oleh penulis. Terdapat lima penelitian sejenis antara lain:

Tabel 2.1 Penelitian Sejenis 1

Peneliti	Novia Aryani, Shierly Everlin
Judul	“Perancangan <i>Motion Graphic</i> tentang Pentingnya Semua Imunisasi bagi Anak”
Metode Penelitian	Pendekatan kualitatif deskriptif
Hasil Penelitian	Perancangan video <i>motion graphic</i> yang edukatif dan informatif ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya semua imunisasi bagi anak. Penggunaan media <i>motion graphic</i> agar dapat menyampaikan penjelasan secara deskriptif, dinamis, dan atraktif.
Persamaan	Perancangan <i>motion graphic</i>
Perbedaan	Perbedaan pada isi pembahasan. Penelitian terdahulu membahas imunisasi sedangkan penelitian sekarang membahas perkembangan motorik anak

Tabel 2.2 Penelitian Sejenis 2

Peneliti	Eli Marantika Sari, Meirina Lani Anggapuspa
Judul	“Perancangan Video <i>Motion Graphic</i> Peduli Kertas Peduli Pohon sebagai Media Edukasi Peduli Lingkungan untuk Siswa Kelas Enam di Sekolah Dasar Negeri Samir Tulungagung”
Metode Penelitian	Pendekatan Kualitatif
Hasil Penelitian	Kebutuhan kertas untuk media penunjang belajar digunakan setiap tahun sehingga perlu adanya edukasi kepada siswa untuk menggunakan kertas seperlunya
Persamaan	Perancangan <i>motion graphic</i>
Perbedaan	Perbedaan pada isi pembahasan. Penelitian terdahulu membahas pelestarian lingkungan sedangkan penelitian sekarang membahas perkembangan motorik anak

Tabel 2.3 Penelitian Sejenis 3

Peneliti	Anisa Bahari, Havid Syafwan, Sri Rezki Maulina Azmi
Judul	“Pembuatan Media Edukasi Interaktif Pembagian Harta Warisan Menurut Islam Berbasis Multimedia”
Metode Penelitian	Pendekatan kualitatif
Hasil Penelitian	Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan media edukatif interaktif berbasis multimedia diperoleh kesimpulan bahwa adanya media pembelajaran pembagian harta waris menurut islam yang memuat

	elemen multimedia dapat memudahkan penyampaian isi materi dan lebih menarik minat siswa
Persamaan	Media yang digunakan bertujuan untuk mengedukasi masyarakat
Perbedaan	Perbedaannya adalah tema yang dibahas dan media yang digunakan. Penelitian terdahulu membahas harta waris menurut islam meggunakan media berbasis multimedia sedangkan penelitian sekarang membahas tahap perkembangan motorik anak menggunakan media <i>motion graphic</i>

Tabel 2.4 Penelitian Sejenis 4

Peneliti	Hapsari Maharani Sugeng, Rodman Tarigan, Nur Melani Sari
Judul	“Gambaran Tumbuh Kembang Anak pada Periode Emas Usia 0-24 Bulan di Posyandu Wilayah Kecamatan Jatinangor”
Medtode penelitian	Pendekatan deskriptif kuantitatif
Hasil penelitian	Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ditemukan adanya anak dengan status perkembangan yang masih meragukan dan terdapat penyimpangan. Dengan melakukan pemeriksaan perkembangan anak, dapat mencapai perkembangan yang optimal

Persamaan	Sama-sama membahas anak usia 0-24 bulan
perbedaan	Perbedaannya adalah penelitian terdahulu mencaritahu gambaran tumbuh kembang anak secara menyeluruh pada usia 0-24 bulan sedangkan penelitian sekarang hanya membahas tentang tahap-tahap perkembangan motorik anak dan cara menstimulasinya

Tabel 2.5 Penelitian Sejenis 5

Peneliti	Alviani Fatihatul Ghina, Devita Elsanti
Judul	“Peran Orang Tua terhadap Pertumbuhan dan Perkembangan Motorik pada Anak Usia Toddler di Wilayah Puskesmas 1 Langkaplancar Ciamis Jawa Barat”
Metode Penelitian	Pendekatan deskriptif
Hasil Penelitian	Berdasarkan penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa orang tua terutama ibu berperan penting terhadap perkembangan motorik anak
Persamaan	Peran orang tua untuk perkembangan motorik anak
Perbedaan	Penelitian terdahulu membahas tentang anak usia toddler (1-3 tahun) sedangkan penelitian sekarang tentang anak usia 0-24 bulan

Berdasarkan dari kelima penelitian sejenis di atas dapat disimpulkan bahwa media yang bergerak seperti *motion graphic* menjadi solusi yang tepat

dalam menyampaikan sebuah informasi kepada masyarakat karena mudah dipahami dan aksesnya terjangkau. Hal yang membedakan penulis dengan penelitian sebelumnya adalah tema dan target audiensnya.

## **2.2 Landasan Teori**

### **2.2.1 Motion Graphic**

#### 1. Pengertian *Motion Graphic*

*Motion graphic* adalah kombinasi antara teks dan gambar yang bergerak dalam ruang dan waktu menggunakan pergerakan dan ritme sebagai cara untuk mengkomunikasikan sebuah pesan kepada audiens. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa *motion graphic* adalah media audio visual yang di dalamnya terdapat gabungan antara seni film dan desain grafis dengan memasukkan elemen-elemen visual lain seperti halnya ilustrasi, tipografi, fotografi, video, dan musik menggunakan teknik animasi 2D atau 3D [3].

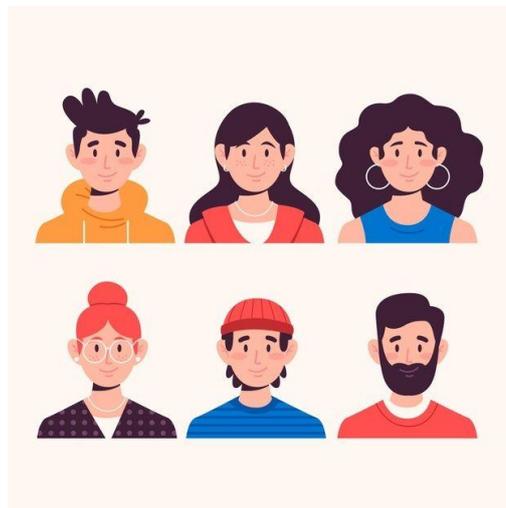
#### 2. Konsep Visual

Dalam kehidupan sehari-hari kita selalu menemukan benda-benda yang tampak secara visual bahkan kurang lebih 80% mata kita menerima informasi yang kemudian memunculkan sebuah pertanyaan tentang arti dari gambar yang kita lihat. Visual yang dimaksud dalam arti luas ini adalah hal apapun yang dapat dilihat oleh mata kita dalam bentuk yang alami seperti pemandangan alam ataupun bentuk buatan manusia seperti iklan, poster, lukisan,

bangunan, dan lain-lain. Hal ini dianggap bahwa gambar-gambar tersebut dapat membawakan suatu pesan secara fungsional dan komunikatif [4].

a. Gambar

Gambar ilustrasi yang digunakan pada *motion graphic* ini menggunakan *style flat design* atau desain yang datar. *Flat design* adalah sebuah gaya minimalis yang kemudian menyederhanakan dari bentuk aslinya. *Style flat design* tidak memiliki unsur bayangan, *bevel*, tekstur, ataupun ornamen lain yang tidak diperlukan. *Flat design* hanya menggunakan warna-warna dasar dengan teknik pewarnaan yang sama tetapi saturasinya berbeda [5].

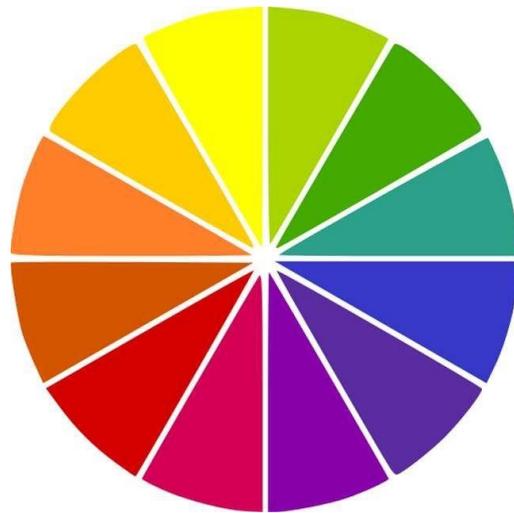


Gambar 2.1 Contoh Style Flat Design  
Sumber: id.pinterest.com

b. Warna

Dalam sebuah perancangan grafis, warna sangat berperan penting dalam memberikan daya tarik lebih pada suatu tampilan

jika dibandingkan hanya hitam dan putih. Pemilihan warna yang tepat juga dapat mengisyaratkan tujuan dari media komunikasi yang akan disampaikan [6].



Gambar 2.2 Warna  
*Sumber:* id.pinterest.com

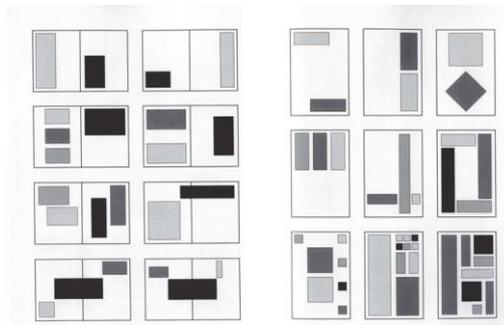
c. *Tipografi*

Tipografi adalah sebuah ilmu yang mempelajari tentang huruf atau ilmu susun huruf. Dalam sebuah perancangan grafis, tipografi juga sama pentingnya dengan unsur-unsur yang lain. Rangkaian huruf yang tersusun pada sebuah karya tidak hanya sebagai cara untuk menyampaikan gagasan, tetapi juga sebagai ikon dan kesan secara visual berdasarkan nilai fungsional dan estetika pada suatu huruf [7].

d. *Layout*

*Layout* atau tata letak adalah kegiatan menyusun, menata, dan memadukan unsur-unsur yang ada pada

komunikasi grafis untuk menjadi sebuah media komunikasi visual yang komunikatif, estetik, persuasif, dan menarik [8].



Gambar 2.3 Contoh Layout  
Sumber: id.pinterest.com

### 2.2.2 Media Edukasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata ‘media’ berarti alat; sarana komunikasi; perantara; penghubung. Sedangkan edukasi atau yang sering disebut pendidikan adalah suatu proses terencana untuk mempengaruhi masyarakat agar mereka melakukan sesuai apa yang diharapkan. Edukasi bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat untuk memelihara kesehatannya sendiri. Pada saat ini era generasi 4.0 lebih dekat dengan teknologi sehingga edukasi yang disampaikan menggunakan video lebih efektif dibandingkan dengan media tradisional [9].

### 2.2.3 Perkembangan Motorik

#### 1. Pengertian Perkembangan Motorik

Motorik berasal dari kata ‘motor’ artinya suatu dasar biologis yang menyebabkan gerak. Selain itu, motorik juga memiliki arti segala sesuatu yang berkaitan dengan gerakan dalam tubuh. Sehingga yang dimaksud perkembangan motorik adalah

perkembangan yang bersumber dari kematangan unsur pengendalian gerak tubuh dan pusat gerak atau otak [10].

## 2. Jenis-Jenis Perkembangan Motorik

### a. Motorik Kasar (*Gross Motor*)

Motorik kasar adalah sebuah kemampuan yang menggunakan fungsi dari otot-otot besar dalam melakukan sebuah aktivitas. Kemampuan motorik kasar biasanya membutuhkan kekuatan otot tangan dan kaki. Contohnya seperti berdiri, melompat, melempar bola, dan lain-lain [11].

### b. Motorik Halus (*Fine Motor*)

Motorik halus adalah sebuah kemampuan yang menggunakan fungsi dari otot kecil dalam melakukan sebuah aktivitas. Kemampuan motorik halus biasanya membutuhkan fungsi otot jari-jari tangan. Contohnya seperti menggenggam benda, menulis, mengancing baju, dan lain-lain [12].

#### **2.2.4 Orang Tua Baru**

Menjadi orang tua baru berarti memasuki fase yang baru dalam kehidupan yaitu fase lahirnya buah hati ke dunia untuk pertama kalinya. Dalam fase ini akan banyak rintangan seperti emosi yang tidak stabil, kebahagiaan serta kekhawatiran saat mengasuh anak. Pola pengasuhan yang baik akan berdampak besar bagi tumbuh kembang anak, mulai dari perkembangan intelektual, fisik motorik, emosional, dan sosial.

Oleh karena itu, penting bagi orang tua baru memiliki ilmu tentang pengasuhan anak dan tahapan perkembangan anak [13].