



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Salah satu bentuk audiovisual yang memiliki banyak fungsi dan manfaat serta tidak dibatasi dalam kategori tertentu adalah karya animasi (Wells, 2006). Animasi juga merupakan salah satu karya yang tidak akan tertinggal oleh jaman, dikarenakan animasi bisa dapat terus berkembang sesuai dengan kondisi jaman itu sendiri. Dimulai dari adanya lukisan dalam gua sampai menggunakan teknologi seperti saat ini. Banyak orang mengira animasi hanya ditujukan untuk anak kecil saja, namun kenyataannya tidak. Animasi dapat dibuat untuk kalangan manapun sesuai dengan target yang ingin dicapai oleh karya animasi itu sendiri. Karya animasi dapat dibuat dengan menggunakan beberapa teknik, salah satunya dengan teknik *motion graphic*.

Secara singkat, menurut Shaw (2018) pengertian dari *motion graphic* adalah pergerakan sebuah grafis. *Motion graphic* juga dapat dianggap sebagai salah satu jenis kategori dari animasi. Animasi *motion graphic* bertujuan untuk menghilangkan elemen-elemen yang tidak penting dan hanya menggunakan elemen dasar seperti warna, ruang, dan teks (hal. 9). Bukan hanya sekedar menggerakkan sebuah grafis, yang utama dari sebuah *motion graphic* adalah pesan apa yang ingin disampaikan dari gerakan tersebut. Sebuah pergerakan elemen grafis dapat menunjukkan berbagai macam emosi atau pesan yang

berbeda, hal tersebut yang membuat *motion graphic* dapat dimanfaatkan untuk berbagai macam tujuan salah satunya menyampaikan informasi (hal. 10).

Di dalam bukunya, Pratas (2014) menyebutkan bahwa dari sekian banyaknya gaya *digital design* yang tren di tahun 2013, *flat design* adalah salah satunya. Dengan berkurangnya banyak elemen dan efek seperti bayangan, cahaya, kedalaman, dan tekstur, menjadikan *flat design* terlihat lebih minimalis. Dengan menggunakan banyak warna-warna cerah pada *background* putih, dan tarikan garis sederhana, menghasilkan tampilan yang sangat bersih dan terkesan datar pada layar. Meskipun tampilannya yang sederhana namun mampu sangat berdampak pada sebuah penyampaian, sehingga gaya visual *flat design* terkenal dengan cepat. Sebelum muncul gaya visual *flat design*, sebelumnya terdapat salah satu gaya visual yang terkenal, hanya saja gaya visual tersebut dianggap memiliki tampilan yang kasar bagi pengguna, pada saat itulah *flat design* muncul dan menjadi sangat berdampak karena mampu memberikan solusi dan keinginan para pengguna (hal. 5-8).

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis ingin menerapkan gaya visual *flat design* pada sebuah infografis agar lebih terlihat menarik untuk dilihat dan berdampak pada audiens. *Flat design* termasuk gaya visual yang paling dekat dengan audiens, karena sudah sering digunakan pada *user interface handphone* jaman sekarang. Infografis yang akan dibuat nantinya memiliki target audiens yaitu para orang tua yang tinggal di Indonesia. Dengan ciri khas yang terlihat sederhana dan bersih, diharapkan informasi yang ingin disampaikan dapat mudah diterima dan dimengerti oleh para orang tua (target audiens).

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana menerapkan visualisasi *flat design* pada aset infografis berjudul *Game for Kids: Positive or Negative?*

1.3. Batasan Masalah

Dalam pembahasan visualisasi ini, penulis membatasi masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Dalam pembahasan ini hanya akan membahas empat *shot* yang diambil dari *scene* penjelasan mengenai dampak positif dalam infografis “*Game for Kids: Positive or Negative?*”. yaitu: Teropong mainan (*shot* 12), Anak-anak (*shot* 13), Remaja umur 17 tahun (*shot* 14), dan Lapangan sepak bola (*shot* 15).
2. *Font* dan *background* tidak termasuk dalam pembahasan.
3. Visualisasi yang akan diterapkan adalah gaya visual *flat design*.
4. Elemen visual yang akan dibahas adalah berupa simplifikasi atau penyederhanaan dari bentuk, detail, dan warna pada aset yang akan dibahas.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Perancangan penulisan ini bertujuan untuk menerapkan visualisasi *flat design* pada sebuah aset infografis dengan judul “*Game for Kids: Positive or Negative?*”.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat untuk pembaca, diharapkan para pembaca mendapatkan informasi dan pengetahuan tambahan untuk menerapkan visualisasi *flat design* pada sebuah infografis.
2. Manfaat untuk penulis, penulis dapat menerapkan visualisasi *flat design* dengan tepat pada sebuah infografis serta menambah pengetahuan dan wawasan mengenai penerapan visualisasi *flat design*.
3. Manfaat untuk universitas, menjadi bagian dari referensi atau tinjauan pustaka untuk mahasiswa yang ingin mengetahui mengenai penerapan visualisasi *flat design*.