



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 II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Berasal dari bahasa latin, *animare*, animasi memiliki arti yaitu memberi kehidupan pada sesuatu, Wells (1998). Penciptaan ilusi pada sebuah pergerakan garis dan bentuk adalah pengertian dari film animasi. Tidak seperti pengambilan gambar pada kamera, animasi harus dibuat langsung dengan tangan pada setiap *frame* sampai terbentuk sebuah ilusi gerakan. Mengikuti jaman yang semakin berkembang, animasi sudah tidak lagi dibuat hanya menggunakan tangan secara langsung, namun sudah dapat dibuat menggunakan teknologi. Oleh karena itu memproduksi sebuah animasi akan jauh lebih mudah jika setiap gambarnya dibuat menggunakan komputer.

Dalam buku Wells (1998), terdapat salah satu orang yang memberikan pandangannya pada definisi animasi, Ia adalah seorang ahli dalam bidang animasi, yaitu Norman McClaren. Norman McClaren mengemukakan bahwa menurutnya seni sebuah pergerakan yang digambar adalah definisi animasi. Pergerakan yang menghubungkan antara *frame* satu dengan *frame* lainnya menjadi sangat penting melebihi pergerakan dalam *frame* itu sendiri. Sehingga penentuan pergerakan apa saja yang akan terjadi diantara *frame* satu sampai *frame* terakhir menjadi proses yang penting. Norman McClaren menyimpulkan bahwa membuat sebuah gambar pergerakan di atas kertas adalah definisi paling tepat dari animasi.

Tidak hanya Norman McClaren, terdapat dua orang lagi dalam bukunya Wells (1998) yang mengemukakan pendapat mereka mengenai pengertian animasi, yaitu John Halas dan Joy Batchelor. Berbeda dari membuat film *live-action*, animasi diciptakan bukan untuk membuat segalanya menjadi terlihat nyata, melainkan bagaimana setiap pergerakan yang ada dalam animasi memiliki sebuah arti.

Pandangan menurut Jan Svankmajer dalam buku Wells (1998) mungkin adalah pendapat yang paling tepat, karena Ia menjelaskan bahwa para animator dapat melakukan apa saja dalam membuat film animasi ketimbang film *live-action*. Jan Svnakmajer mengartikan bagaimana film animasi dapat dibuat bertolak belakang dengan keadaan yang ada pada dunia sesungguhnya, dan membuatnya menjadi sebuah dunia yang lain. Menolak gravitasi, perbedaan pandangan pada ruang dan waktu, memberi kehidupan pada benda mati, hal itu semua dapat dilakukan dalam animasi.

2.1.1. Jenis-Jenis Animasi

International Design School (2017) membahas bahwa ada lima jenis animasi, yaitu animasi tradisional, animasi 2D, animasi 3D, *motion graphic*, dan *stop motion*. Jenis-jenis animasi tersebut memiliki keunikan dan tingkat kesulitannya masing-masing.

2.2. Motion Graphic

Menurut beberapa ahli yang berbeda, *motion graphic* memiliki beberapa pengertian. Menurut Gallagher dan Paldy (2006) di dalam buku mereka, *motion*

graphic adalah sebuah seni dimana kita dapat memberikan sebuah kehidupan pada sebuah teks dan gambar lalu menggerakkan mereka menjadi sebuah pesan yang ingin kita sampaikan pada *audience*. Teks dan gambar tersebut dikombinasikan serta digerakan pada ruang dan waktu dengan ritme atau prinsip *timing* untuk menyampaikan pesannya (hlm. 3). Selain dengan mengkombinasikan antara teks dan gambar yang digerakan, cara merealisasikan sebuah pesan atau ide tersebut harus disertai *sound* yang mewakili emosi dari *audience* yang mendengarnya, Dickinson (2010). Sedangkan Betancourt (2012) di dalam tulisannya, Ia mengatakan bahwa *motion graphic* adalah sebuah teknologi animasi untuk membuat sebuah ilusi dari gerakan-gerakan elemen dan dipadukan dengan *sound* yang digunakan dalam pekerjaan multimedia.

Krasner (2008) mengatakan bahwa, jika dirancang dengan baik sebuah *motion graphic* dapat memberikan pengalaman lebih yang unik pada para audiens. Tergantung pada seberapa banyak interaksi yang diberikan, gerakan elemen-elemen grafis dapat menghibur para audiens serta memberikan penekanan pada informasi yang sedang disampaikan (hlm. 75).

Adanya film dan televisi membuat para desainer *motion graphic* dapat menyajikan karya mereka dikombinasikan menggunakan *sound* dengan kualitas yang lebih baik lagi. Krasner (2008) di dalam bukunya menjelaskan bahwa mahalnya biaya produksi untuk menampilkan film dan video di televisi, akhirnya dikembangkan sebuah proyektor yang dapat menampilkan beberapa *slide*. Munculnya teknologi proyektor tersebut tentunya biaya yang dikeluarkan akan

lebih murah. Pada saat itulah sebuah interaksi animasi mulai dikembangkan pada layar komputer (hlm. 97).

Saat ini *motion graphic* menjadi bagian dari multimedia interaktif, Krasner (2008). Beberapa fungsi dari multimedia interaktif yang paling sering digunakan adalah untuk pendidikan, bisnis, dan hiburan. Semua bentuk multimedia interaktif tersebut menyampaikan informasi mereka dengan cara menggunakan kombinasi antara teks, audio, grafik, animasi, video, dan interaksi. Hal tersebut dapat menyampaikan informasi serta menghibur para audiens mereka (hlm. 97).

2.2.1. Vector Graphic

Sebuah objek desain yang berdasarkan geometri adalah definisi *vector* menurut Harris dan Withrow (2008) dalam bukunya yang berjudul *Vector Graphic and Illustration*. Dengan beberapa elemen-elemen desain seperti titik koordinat, garis, kurva, dan polygon, *vector* dapat dibuat secara digital. *Vector* memiliki kelebihan yaitu objek tidak akan pecah jika skalanya diperbesar atau diperkecil, tidak akan mempengaruhi resolusi. Sebagai objek yang hanya memiliki dua dimensi, *vector* sangat cocok digunakan untuk membuat animasi *motion graphic* dengan gaya *flat design*.



Gambar 2.1. *Vector Illustration Flat Design Style*

(Sumber: https://www.123rf.com/photo_26073468_flat-design-style-modern-vector-illustration-icons-set-of-graphic-designer-items-and-tools-office-va.html)

2.3. Infografis

Dengan desain yang baik dan didukung oleh adanya data serta menyampaikannya dengan bercerita, akan menciptakan sebuah infografis yang efektif, Nayomi Chibana (2017). Menyampaikan informasi dengan sangat efektif adalah tanda dari baiknya sebuah infografis, hal tersebut adalah tujuan utama yang harus dicapai. Jika kita memiliki informasi yang banyak untuk ditampilkan, alangkah baiknya kita menyusun informasi tersebut dengan baik agar dapat dibaca dengan mudah. Sebuah infografis dibuat dari kombinasi elemen grafis dan teks yang mengandung satu pesan untuk disampaikan. Cara mengujinya adalah dengan cara memberikan infografis tersebut kepada orang lain, kemudian biarkan orang tersebut menceritakan kembali pesan apa yang Ia dapat. Jika mereka tidak mengerti dengan pesan apa yang ingin disampaikan, kita harus memikirkan kembali atau mendesain ulang infografis yang kita miliki. Salah satu yang harus diperhatikan

selanjutnya adalah bagaimana kita membuat sebuah visual yang menarik pada penyampaian infografis. Sebuah infografis harus memiliki data yang akurat dan riset yang baik. Akan menjadi sebuah kesalahan jika kita menyampaikan infografis dengan informasi yang tidak akurat dan tidak lengkap (hlm. 6-11).

Menurut Lankow dkk. (2012), mendesain sebuah penyampaian informasi bukanlah hal yang baru. Sejak saat ditemukan pertama kali lukisan dalam gua sampai visualisasi jaman modern ini, manusia selalu menyampaikan informasi menggunakan gambar grafis. Infografis adalah singkatan dari informasi dan grafis, infografis mulai terkenal karena banyaknya penggunaan grafik dalam pemasaran online. Infografis diidentifikasi dengan adanya ilustrasi, tipografi besar, orientasi vertikal, dan menyajikan informasi fakta (hlm. 14).

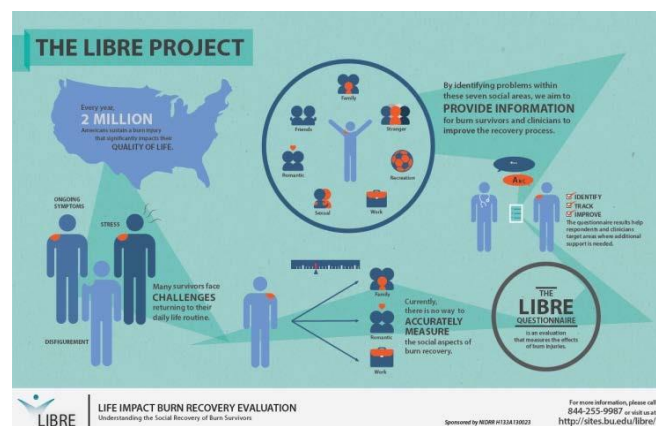
Untuk lebih jelas dalam membahas mengenai infografis, ada beberapa istilah kata yang akan sering digunakan, yaitu: *Information, data, data set, design, illustration, visualization, data visualization, information design, infographic, editorial infographic* (hlm. 14).

Ketika Anda ingin memulai membuat sebuah infografis, penting untuk mengetahui format infografis apa yang akan Anda gunakan, karena pemilihan format yang tepat akan semakin membantu dalam penyampaian sebuah informasi atau pesan yang akan disampaikan dengan efektif, Lankow dkk (2012). Ada tiga format yang dapat menyampaikan infografis kepada audiens, *static image, interactive interfaces*, dan *motion content*. Tidak ada aturan khusus dalam memilih format infografis, karena format yang tepat akan ditentukan dari seberapa

efektif format tersebut dapat menampung semua informasi dan pesan yang akan disampaikan. Akan lebih membantu jika memahami masing-masing format terlebih dahulu, kemudian mulai mempertimbangkan akan menggunakan media mana yang akan digunakan (hlm. 54).

2.3.1. *Static*

Informasi jenis statis ini mengandalkan interaksi audiens dengan melihat dan membaca. Untuk hasil akhir dari format informasi ini adalah hanya berupa objek gambar diam.



Gambar 2.2. *Static Inforgraphic*

(Sumber: <http://sites.bu.edu/libre/2015/04/21/explaining-libre-new-infographic-poster/>)

2.3.2. *Motion*

Format informasi *motion* mengandalkan interaksi audiens dengan melihat, mendengarkan, dan membaca. Hasil akhir format *motion* ini adalah menganimasikan atau menggerakkan tampilan informasi yang ada.

2.3.3. Interactive

Berbentuk informasi yang dinamis, interaksi pengguna terdiri dari mengklik, aktif dalam menentukan konten mana yang akan ditampilkan, memilih dan mencari informasi mana yang akan mereka akses dan divisualisasikan.

2.4. Infografis Motion Graphic

Dengan menggunakan jenis animasi *motion graphic*, desainer mampu membuat elemen-elemen pada infografis mereka menjadi bergerak. Menurut Lankow dkk. (2012), terdapat nilai lebih pada penggunaan *motion graphic* untuk mengambil perhatian para audiens daripada menggunakan infografis statis. Jika sebuah informasi disajikan menggunakan suara narasi, audiens hanya perlu untuk duduk melihat dan mendengarkan, tanpa perlu melibatkan diri mereka secara aktif melakukan kegiatan interaksi seperti saat membaca infografis statis. Informasi akan dapat disampaikan dengan jelas, karena kelebihan *motion graphic* yang mampu menarik perhatian dan emosi para audiens melalui *voice over* narasi yang mendukung serta adanya elemen-elemen yang bergerak. Namun, penggunaan animasi *motion graphic* sangat membutuhkan waktu yang lama dan biaya yang tidak sedikit dalam proses produksinya. Infografis *motion graphic* ini biasanya dipublikasikan pada media pemutar video seperti *Youtube* dan *Vimeo* (hlm. 70).

Perbandingan yang lain menurut Lankow dkk. (2012) adalah, infografis statis memiliki gambar informasi yang tidak berubah-ubah dari waktu ke waktu, sedangkan pada infografis *motion graphic* gambar informasi yang disajikan bergerak berubah-ubah dari waktu ke waktu. Peran *motion graphic* sudah sangat

berguna dalam hal penyampaian informasi, serta para audiens memiliki sifat pasif saat menontonnya karena keterbatasan interaksi dengan infografis tersebut, kecuali sekedar menekan tombol *play* dan *pause* (hlm. 71).

2.5. Design Element

Menurut Cudworth (2014) dalam bukunya yang berjudul *Virtual World Design*, Ia menyatakan bahwa elemen desain berfungsi sebagai sebuah penyampaian emosi pada sebuah desain yang dibentuk. Elemen desain terdiri dari: Garis, ruang, bentuk, warna dan tekstur.

2.5.1. Garis

Penghubung antara dua titik hingga membentuk sebuah elemen desain adalah pengertian dari garis, karena pengertian tersebut, garis juga dapat diartikan sebagai penghubung antara dua hal. Garis juga dapat difungsikan sebagai penunjuk arah.

2.5.2. Bentuk

Bentuk juga memiliki makna, sama seperti garis. Bentuk merupakan hal yang penting dalam bahasa visual bagi seorang desainer, Bradley (2010). Bentuk memiliki macam-macam sifat yang dapat menyampaikan beragam pesan yang berbeda kepada audiens. Bentuk memiliki sifat dua dimensi, dapat berbentuk terbuka atau tertutup, bersudut atau bulat, besar atau kecil, organik atau anorganik, geometris atau bebas. Karakteristik berbeda-beda yang dimiliki bentuk dapat menyampaikan suasana hati dan emosi serta makna yang berbeda-beda pula

kepada audiens. Mengubah karakteristik sebuah bentuk juga dapat mempengaruhi cara kita memandang suatu bentuk desain tersebut, maka dari itu bentuk adalah suatu elemen desain yang sangat penting untuk berkomunikasi.

2.5.3. Warna

Warna juga salah satu bagian terpenting dalam mengkomunikasikan pesan apa yang akan kita sampaikan kepada audiens, Shorter (2012). Warna adalah suatu bagian besar dalam kehidupan kita sehari-hari, dengan melihatnya di keseharian kita dapat memproses, mengerti, dan menghubungkan sesuatu hal dengan warna yang biasa kita lihat, serta dapat mempengaruhi suasana hati kita. Dengan begitu warna dapat digunakan untuk cara paling mudah dalam memanipulasi suasana hati dan emosi. Penggunaan warna harus disesuaikan dengan pesan apa yang akan disampaikan, dan bagaimana kita ingin menyampaikannya, maka dari itu kita harus memahami dulu pesan yang akan disampaikan.

Ketika kita memikirkan tentang warna, kita akan langsung menghubungkannya dengan beberapa objek tertentu sesuai dengan warna yang sedang kita pikirkan. Seperti saat kita masih kecil bagaimana mengidentifikasi warna berdasarkan dengan objek, merah seperti buah apel, hijau seperti rumput, kuning seperti matahari, dan biru seperti langit. Namun saat kita beranjak dewasa, kita akan mulai mengidentifikasikan warna dengan makna yang lebih dalam. Kita akan mengidentifikasi warna berdasarkan emosional, bagaimana perasaan kita, dan bagaimana hal tersebut dapat mempengaruhi perasaan kita saat melihat warna tersebut.

Pertimbangan pemilihan warna harus juga dilakukan untuk golongan umur tertentu. Misalnya acara kartun untuk anak-anak, pasti akan memilih warna-warna yang cerah karena lebih mudah untuk ditanggapi dan akan membuat anak kecil bersemangat. Namun ketika mereka beranjak dewasa, mereka akan berbeda dalam menanggapi warna-warna. Jika diamati pada kartun animasi untuk anak kecil dan animasi untuk orang dewasa, keduanya adalah media yang sama, lalu apa perbedaannya? Warna apa yang digunakan, dan bagaimana warna tersebut dapat menyampaikan cerita pada kedua animasi tersebut.

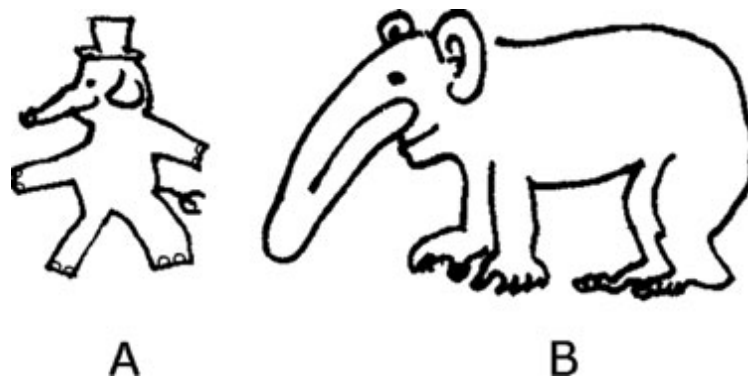
Bagaimana pengaruh warna terhadap psikologis? Walaupun setiap orang menanggapi warna tergantung dari bagaimana pikiran mereka memprosesnya, namun ada kelompok warna tertentu yang dapat diterima secara universal. *Warm Colours*, terdiri dari warna merah, kuning, dan oranye, warna-warna tersebut memiliki makna kehangatan, gairah, kebahagiaan, dan energi, serta memiliki makna amarah, benci, agresif, dan kekerasan. *Cool Colours*, terdiri dari warna biru, hijau, dan ungu, mereka menyampaikan sebuah ketenangan, namun juga apatis, melankolis, dan kesedihan. *Black*, warna hitam dapat melambangkan kejahatan, kematian, ancaman, dan kekuatan serta gaya. *White*, kebalikan dari warna hitam, warna putih melambangkan kemurnian, polos, muda, ilahi, namun juga bisa melambangkan kemandulan.

2.6. Simplifikasi

Proses penyederhanaan suatu bentuk dengan menghilangkan beberapa elemen desain dari objek tersebut merupakan pengertian simplifikasi menurut

Leewenberg dan Helm (2013). Tahap pertama dalam proses penyederhanaan tersebut adalah dengan mengamati objek tersebut terlebih dahulu, setelah itu baru mulai melakukan proses pengurangan dengan menghilangkan bagian-bagian elemen desain yang tidak penting, dan hanya mengambil bagian yang penting atau inti dari objek tersebut.

Selain mengamati dan mengurangi elemen desain yang tidak penting, kita juga perlu melihat siluet dari objek tersebut, dengan melihat siluetnya kita dapat lebih mudah memilih bagian-bagian dari objek mana saja yang tidak penting namun tetap mengidentifikasi objek tersebut. Selanjutnya dapat melakukan proses penyederhanaan terhadap warna pada objek, dalam proses ini hanya dilakukan pemilihan warna yang menjadi warna utama atau warna mayoritas pada objek tersebut.

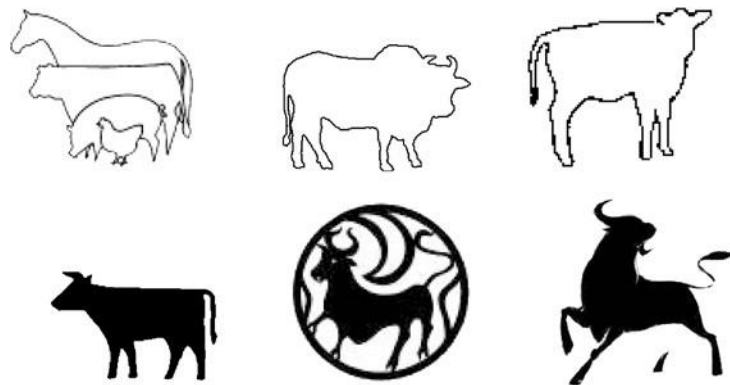


Gambar 2.3. Percobaan Simplifikasi Gajah
(Sumber: *Structural Information Theory*2013)

2.6.1. Metode Simplifikasi

1. Membuat Garis Luar (*Outline*).

Pada proses ini dapat dibuat menggunakan teknik tracing dengan menggunakan *software* desain, Hsu dan Wang (2018). Yang dilakukan pada proses ini adalah membuat sebuah garis besar atau *outline* dari suatu objek yang akan kita buat. Proses ini juga akan menghilangkan tekstur, garis, dan struktur detail dari objek tersebut. Hanya meninggalkan sebuah bentuk bagian luar objek dengan garis *outline* yang tertutup. Sehingga fungsi pada metode ini adalah mempertahankan garis luar bentuk sebuah objek dan menghilangkan elemen-elemen yang detail dan rumit (hlm. 20).



Gambar 2.4. Metode simplifikasi dari membuat garis luar (*outline*)

(Sumber: *Categorization and features of Simplification Methods in Visual Design* 2018)





Setelah hanya membuat garis luar dari sebuah objek, cara selanjutnya adalah dengan menjadikan objek tersebut menjadi sebuah siluet dari 4 sudut yang berbeda-beda. Salah satunya adalah siluet dari sudut samping objek tersebut, karena sudut samping biasanya paling mudah cepat dikenali dan ditebak. (Palmer,

Rosch, & Chase, 1981). Akan tetapi tidak semua objek dapat mudah dikenali jika hanya dilihat dari sudut sampingnya saja, contohnya seperti bola dan buah jeruk, karena keduanya memiliki bentuk yang hampir sama persis dan tidak memiliki ciri yang menonjol jika sudah dijadikan dalam bentuk siluet, sehingga sulit untuk dibedakan (hlm. 20).



Gambar 2.5. Contoh siluet seekor sapi dari berbagai *angle*

(Sumber: *Categorization and features of Simplification Methods in Visual Design* 2018)

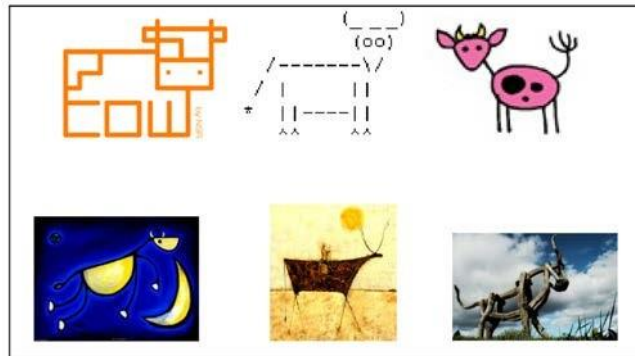
	Soccer ball	Orange
Silhouettes that are difficult to distinguish		
Original image		

Gambar 2.6. Bola dan jeruk objek yang sulit dikenali jika hanya berbentuk siluet

(Sumber: *Categorization and features of Simplification Methods in Visual Design* 2018)

2. Mempertahankan Struktur.

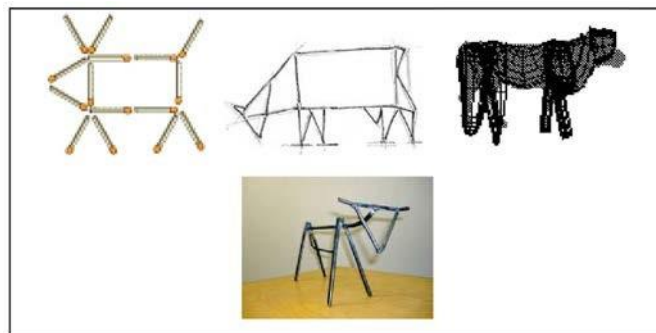
Proses penyederhanaan ini mempertahankan sebuah proporsi yang sesuai dari struktur objek. Bentuk-bentuk garis dasar dari objek tersebut dapat digantikan dengan garis-garis yang lebih sederhana lagi, namun tetap mempertahankan proporsi dan posisi tata letak yang sesuai dengan objek aslinya (hlm. 21).



Gambar 2.7. Simplifikasi dengan mempertahankan struktur dapat menciptakan gaya visual yang unik

(Sumber: *Categorization and features of Simplification Methods in Visual Design 2018*)

Dengan metode ini kita dapat menciptakan gaya visual yang beragam secara bentuk, namun jika proses penyederhaan garis-garis dasar tersebut berlebihan akan sulit mengenali dan mengidentifikasi objek tersebut.

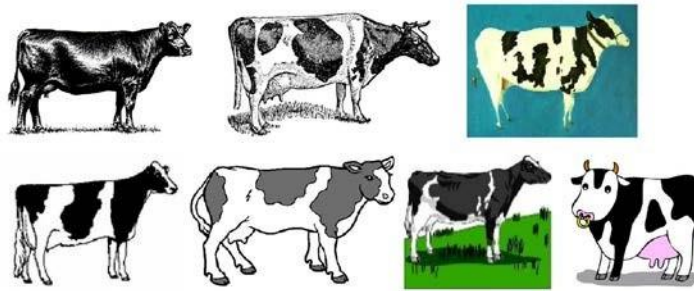


Gambar 2.8. Simplifikasi yang sulit untuk dikenali

(Sumber: *Categorization and features of Simplification Methods in Visual Design 2018*)

3. Meratakan (*Flattening*).

Pada metode ini proses yang dilakukan adalah menghilangkan elemen-elemen apapun yang menciptakan kesan tiga dimensi pada objek. Yang dipertahankan hanyalah garis-garis sederhana dan warna dasar yang sederhana hanya untuk tetap menampilkan ciri khas dari objek tersebut (hlm. 21).



Gambar 2.9. Simplifikasi dengan metode meratakan (*Flattening*)

(Sumber: *Categorization and features of Simplification Methods in Visual Design 2018*)

4. Menyederhanakan Geometri.

Pada proses ini hampir sama dengan proses meratakan, namun tidak hanya menghilangkan elemen-elemen tiga dimensi, namun proses ini tujuannya adalah melakukan penyederhanaan pada garis-garis bagian luar objek menjadi hanya garis lurus saja atau berbentuk curva, sehingga membuat objek tersebut akan terlihat lebih ringkas dan simpel (hlm. 23).



Gambar 2.10. Simplifikasi geometri

(Sumber: *Categorization and features of Simplification Methods in Visual Design 2018*)

2.7. Flat Design

Flat design adalah sebuah gaya desain yang terkenal dan ternama di sekitaran tahun 2012, Pratas (2014). Gaya visual *flat design* adalah sebuah jawaban dan alternatif desain dari gaya desain sebelumnya yaitu *skeumorphic*, dimana *flat design* memiliki desain yang lebih sederhana mengikuti kemauan dari para *user*. Awal mula gaya visual *flat design* diambil dari pengembangan gaya visual yang sebelumnya telah lama ada, yaitu gaya *swiss* pada tahun 1950. Gaya visual *swiss* pada saat itu juga memiliki sifat yang sama dengan *flat design* sekarang, menyajikan visual yang bersih dan mudah dibaca. Menggunakan tipografi *sans-serif* menjadi fokus utama dari gaya desain gaya *swiss* dan *flat design*, terutama penggunaan tipografi *sans-serif* dengan ukuran yang besar sehingga dapat menyampaikan pesan dengan jelas kepada para *audience* (hlm. 6).

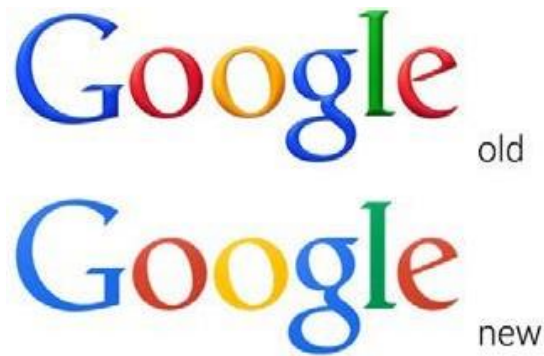
Di dalam bukunya, Pratas (2014) menyebutkan bahwa *Microsoft* menjadi salah satu bagian yang memperkenalkan dan memperluas gaya visual dengan tampilan minimalis di tahun-tahun berikutnya dengan mengeluarkan aplikasi pemutar musik bernama *Zune* di tahun 2006. Tetap fokus pada tampilan yang sederhana, tipografi tipis dan besar. Sampai akhirnya aplikasi *Zune* mempengaruhi tampilan pada *windows 8*. Pada saat itu, tampilan gaya visual baru pada *windows 8* adalah sebuah perubahan besar bagi tampilan *windows*, menekankan gaya visual datar yang dikenal dengan kode *Metro UI*. Sampai pada akhirnya gaya visual datar baru pada *windows 8* mempengaruhi banyak visual web desain yang mencoba mengikuti gaya visual dari *windows 8* hingga saat ini (hlm. 6).



Gambar 2.11. *User Interface* pada windows 8 menggunakan visual *flat design*
(Sumber : Creating Flat Design Website, 2014)

Pratas (2014) menulis di dalam bukunya bahwa ada sebuah penjelasan mengenai *flat design* menurut Allan Grinshtein, Ia percaya bahwa tampilan elegan atau sedikit memiliki elemen adalah sebuah tampilan yang dapat memiliki dampak besar. Tampilan visual datar yang sangat minimalis bisa benar-benar digunakan dan mensukseskan sebuah aplikasi. Dengan adanya keberhasilan para desainer yang telah menggunakan tampilan visual datar, menjadikan lebih banyak lagi desainer lain untuk mengikuti gaya visual *flat design* tersebut (hlm. 7).

Efek dari semakin banyaknya para desainer yang mulai menerapkan gaya visual *flat design*, perusahaan dan merek besar seperti *Apple*, *Google*, dan *Facebook* mencoba untuk mendesain ulang tampilan visual mereka untuk mencapai tampilan dengan gaya visual yang lebih sederhana dan bersih, Pratas (2014). Berikut beberapa contoh perubahannya:



Gambar 2.12. Perubahan logo Google dari visual *skeumorphic* ke *flat design*
(Sumber : Creating Flat Design Website, 2014)

Seperti namanya, *flat design*, adalah sebuah gaya visual yang menyerupai permukaan datar, Pratas (2014). Dengan sangat cepat gaya visual tersebut terkenal di antara para desainer, karena tampilannya yang sederhana dan bersih namun tetap mempertahankan dampak yang besar terhadap penyampaiannya kepada para *audience*. Dalam membuat gaya visual *flat design*, ada beberapa batasan dan aturan, apa yang harus dilakukan dan tidak boleh dilakukan. Seperti halnya mulai dari menghilangkan beberapa foto tambahan, detail, dan efek bayangan serta gradasi. Menghilangkan beberapa elemen tersebut akan membuat tampilan hanya fokus pada pesan yang ingin disampaikan, dengan latar belakang yang datar dan warna yang datar pula (hlm. 17).



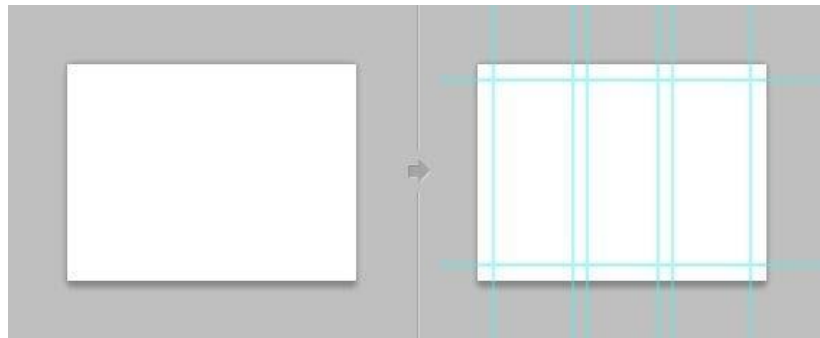
Gambar 2.13. Perubahan *user interface* pada iPhone dari visual *skeuomorphic* ke *flat design*

(Sumber : Creating Flat Design Website, 2014)

Menurut Pratas (2014), bahwa gaya visual *flat design* menjadi gaya visual yang sudah terkenal untuk waktu yang lama. Sudah menjadi suatu hal yang umum saat ada sebuah gaya visual yang menjadi terkenal kemudian banyak para desainer untuk mengikuti gaya visual tersebut dalam membuat karya mereka. Seorang desainer akan selalu membuat gagasan dan pendekatan baru pada karyanya sehingga menciptakan gaya desain baru, sehingga wajar jika para desainer lain mengikuti hal tersebut. Gagasan baru dari para desainer akan meningkatkan tampilan tata letak dan ide-ide tampilan baru meskipun tetap dengan gaya yang datar. Jika ingin membuat sebuah gaya visual *flat design*, seorang desainer harus memegang prinsip dari *flat design* itu sendiri, kemudian anda bisa mencampurnya dengan ciri khas anda di dalamnya (hlm. 18).

Gaya visual *flat design* tetap memiliki sebuah keterbatasan, Pratas (2014). Kita perlu mendesain segalanya dengan terlihat rata dan tidak menambahkan elemen efek apapun yang biasa kita gunakan. Saat membuat *flat design*, harus selalu tertuju pada sifat gaya visual *flat design* itu sendiri, tampilan yang sederhana, menggunakan banyak ruang kosong, dan terlihat tertata. Dalam membuat gaya visual *flat design*, kita harus dapat memikirkan dengan baik saat mengatur tata letak dimana kita akan meletakkan sebuah konten. Jangan sampai kita kehabisan ruang hanya karena halaman kita terpenuhi oleh sebuah teks saja, dan kehilangan fungsi estetikanya. Dari awal membuat tampilan *flat design*, kita harus menciptakan ruang tata letak yang efisien. Sebaiknya dihilangkan saja jika memang ada foto atau objek yang tidak diperlukan pada halaman. Jika halaman semakin terlihat bersih dan sederhana, akan semakin jelas pesan yang akan disampaikan nantinya (hlm. 18-19).

Pratas (2014) menjelaskan betapa pentingnya sebuah *grid* dalam desain grafis atau desain digital. Kumpulan garis imajiner yang menentukan sebuah jarak dan tata letak dimana kita akan merancang sebuah visual di atasnya, adalah pengertian dari *grid*. *Grid* sangat membantu dalam memberikan arahan pada desainer dalam mendesain sebuah konten di setiap halamannya dengan jarak yang aman. Dengan adanya *grid*, berfungsi untuk memikirkan jarak yang aman pada saat kita akan merancang sebuah visual nantinya di atas halaman seperti gambar berikut:



Gambar 2.14. Pengaplikasian *grid* pada halaman kerja
(Sumber : Creating Flat Design Website, 2014)

Kepentingan sebuah *grid* tidak dapat diragukan lagi dalam hal mendesain, Pratas (2014). Karena dalam gaya visual *flat design*, akan lebih sedikit menggunakan kotak dan garis, sehingga *grid* tersebut dapat membantu dalam mengkombinasikan beberapa elemen visual *flat design* agar tercipta tata letak yang baik. Untuk mencapai sebuah tampilan *flat design* yang bersih dan sederhana, salah satu yang terpenting ada penggunaan ruang putih. Dengan menggunakan bantuan *grid*, akan sangat membantu kita dalam menciptakan ruang putih tersebut tanpa menggunakan bantuan sebuah kotak dan garis (hlm. 23-24).

Dijelaskan di dalam bukunya, Pratas (2014) mengatakan bahwa tipografi menjadi hal yang sangat penting untuk sebuah tata letak pada gaya visual *flat design*. Jenis tipografi *sans-serif* adalah pilihan pada saat membuat gaya visual *flat design*, dikarenakan jenis tipografi *sans-serif* sesuai dengan sifat *flat design* yaitu kesederhanaan dan bentuknya yang geometris. Selain penggunaan jenis tipografi *sans-serif*, penggunaan semua huruf besar pada tampilan *flat design* akan menciptakan sebuah kata yang akan sangat berdampak kepada *audience*.

Mengkombinasikan sebuah *font* yang memiliki ukuran besar dan kecil akan menampilkan sebuah visual yang baik. Seperti halnya penggunaan ukuran *font* untuk judul dan *body text* harus berbeda, hal tersebut akan memberikan dampak penekanan fokus yang lebih pada font yang lebih besar tentunya. Berikut adalah contoh kombinasi *font* yang berbeda ukuran:



Gambar 2.15. Penerapan perbedaan *font size sans-serif* pada *flat design*
(Sumber : Creating Flat Design Website, 2014)

Jenis *font sans-serif* sangat beragam, carilah jenis yang sesuai dengan tampilan yang ingin anda sampaikan, Pratas (2014). Gunakanlah *font* sesuai dengan konten yang akan anda ciptakan, karena sebuah tampilan gaya visual *flat design* akan sangat berpengaruh pada *font* yang digunakan, sehingga *font* adalah sebuah hal yang utama. Dalam menentukan jenis *font*, baiknya kita memilih maksimal tiga jenis *font* dalam satu karya. Yang pertama adalah *font* untuk judul utama, yang kedua pemilihan *font* untuk *body text* agar sebuah teks dapat dibaca dengan jelas terutama dalam hal penyampaian pesan. Yang ketiga adalah pemilihan *font* untuk konten tambahan seperti untuk menjelaskan sebuah grafik atau sebuah ilustrasi. Selalu sesuaikan ketiga pilihan jenis *font* yang anda pilih,

agar ketiganya menjadi cocok dan satu kesatuan yang utuh pada hasil akhirnya nanti (hlm. 26-27).

Dalam bukunya yang berjudul *Creating Flat Design Websites*, Pratas (2014) menjelaskan adanya aturan dalam penggunaan warna-warna yang akan diterapkan pada pembuatan gaya visual *flat design*. Aturan tersebut sangat sederhana sekali, yaitu dengan menghindari menggunakan warna gradasi dan tekstur. Warna yang diterapkan harus sebuah warna yang utuh tanpa adanya ubahan apapun. Bahkan warna yang sudah dipilih nantinya pasti akan mengalami perbedaan pada tiap layar yang berbeda, sehingga kita harus terlebih dahulu memilih *color palette* yang cocok dan terlihat bagus meskipun tampil di layar yang berbeda (hlm. 27).

Menurut Pratas (2014) ada beberapa pilihan warna yang sering digunakan untuk membuat gaya visual *flat design*. Menggunakan warna-warna yang cerah menjadi salah satu cara agar tampilan terlihat menarik, seperti penggunaan warna hijau cerah dan warna biru adalah contoh dari warna yang paling sering digunakan. Pada saat mendesain gaya visual *flat design*, hindari penekanan fokus yang berlebihan pada warna yang digunakan. Karena warna pada gaya visual *flat design* hanyalah sebuah pemanis untuk latar belakang dimana sebuah informasi atau pesan akan diletakkan. Sehingga, kita harus menciptakan fokus tetap pada konten informasi atau pesan yang akan disampaikan, bukan pada warna yang digunakan (hlm. 28).



Gambar 2.16. Contoh *color palette* yang banyak digunakan dalam visual *flat design*
(Sumber : Creating Flat Design Website, 2014)

Anda harus menentukan *color palette* yang akan Anda gunakan pada saat membuat tampilan gaya visual *flat design*, Pratas (2014). Warna yang dipilih nantinya harus terdiri dari warna utama dan beberapa warna pendukung lainnya. Setiap warna memiliki fungsinya tersendiri, tentukan kombinasi warna apa saja yang akan Anda gunakan. Hindari penggunaan kombinasi warna yang tidak sesuai pada satu warna dengan warna lainnya, serta sesuaikan dengan konten yang akan Anda sampaikan. Satu warna yang telah dipilih dan digunakan haruslah tetap sama penggunaannya dari awal sampai akhir, misal ada penggunaan warna biru muda di awal tampilan, berarti warna biru yang harus muncul di tampilan berikutnya adalah warna biru yang sama yaitu warna biru muda juga (hlm. 28).

2.8. *Flat Design vs Minimalism*

Konsep desain minimalis dengan *flat design* sangat berbeda menurut Duvall (2018). *Flat design* adalah sebuah estetika dalam visual. Dengan begitu kita dapat membuat situs web atau aplikasi dengan tampilan datar yang sangat rumit dengan

beberapa *icon* menu dan tombol-tombol di berbagai sudut. Yang membedakannya dengan *minimalism* adalah tampilannya yang lebih sederhana dan lebih autentik untuk sebuah media digital. *Minimalism design*, adalah sebuah filosofi desain. Seperti halnya sebuah situs web, jika dibuat dengan filosofi *minimalism* akan lebih mudah untuk digunakan.

Dapat disimpulkan bahwa flat design dengan *minimalism*, seperti halnya *flat design* adalah sebuah gaya visual baru dan trendi dapat dipakai pada berbagai media, sedangkan *minimalism* adalah sebuah prinsip desain yang sudah ada dari dulu dan dapat digunakan pada gaya visual baru lainnya.

Namun, ketika kita membuat sebuah proyek dengan klien, meskipun klien menginginkan gaya visual *flat design* belum tentu mereka juga membutuhkan *minimalism design* atau prinsip minimalis. Sudah banyak situs web yang menggunakan gaya visual *flat design* pada tampilan mereka berupa tombol-tombol, ikon, dan grafis lainnya, namun bukan berarti mereka menggunakan prinsip minimal.

Akankah *minimalism design* pada sebuah situs web atau aplikasi dapat membantu para penggunanya? Atau dapat merusak pengalaman mereka? Apapun jenis desainnya, tetap mengutamakan “*less is more*”. *Minimalism design* juga dapat berbahaya bagi pengalaman para pengguna jika hal yang diterapkan terlalu minimal. Jika prinsip *minimalism* ternyata hanya menghambat kegunaan para pengguna untuk mengarahkan ke tujuan mereka secara efisien, maka beberapa elemen harus kembali dimunculkan dan diterapkan untuk menciptakan pengalaman para pengguna untuk sampai ke apa yang mereka tuju dengan cepat.

Yang membuat sebuah *flat design* menjadi tren dan bertahan digunakan di banyak media, mungkin karena banyak desainer paling berpengaruh menggunakannya pada apa yang mereka buat. Namun, jika para desainer berpengaruh tersebut memilih untuk membuat sesuatu dengan gaya visual yang sedang *trend*, bagaimanapun juga mereka tidak bisa mengabaikan sebuah prinsip desain salah satunya *minimalism design*. Sehingga, gaya visual apapun yang akan mereka populerkan akan menjadi sebuah standar baru jika mereka mengerti dan memahami sebuah prinsip desain terlebih dahulu.

2.9. Game, Prestasi Belajar Anak, dan Orang Tua

Hasil penelitian menurut Indriani (2013), penggunaan game *online* terhadap anak dibawah umur intensitasnya sangat tinggi. Hal tersebut disebabkan oleh rata-rata jam bermain game anak-anak dalam kurung waktu seminggu adalah sebanyak lima jam. Beberapa anak-anak mengaku bahwa orang tua mereka tidak mengetahui saat mereka bermain game, ada yang karena orang tua mereka sibuk bekerja, atau anak-anak yang memberikan alasan palsu ke orang tua seperti pergi mengerjakan tugas sekolah di luar atau mengikuti kegiatan sekolah tambahan di luar rumah. Bahkan hasil dari prestasi belajar anak-anak tersebut memiliki nilai yang rendah selama di sekolah mereka, hal tersebut disebabkan oleh mereka yang sering bermain game *online* hanya mendapatkan nilai rata-rata sebesar enam pada semester satu dan dua.

Pada umumnya, kebiasaan orang yang sudah kecanduan akan menggunakan internet selama dua puluh sampai delapan puluh jam per-minggu. Dari data

tersebut dapat kita ketahui bahwa mereka kurang memiliki waktu tidur atau istirahat sehingga menyebabkan kelelahan yang menjadi akademis atau pekerjaan mereka terganggu, serta adanya penurunan kesehatan pada tubuh. Hasil dari data tersebut dapat disimpulkan jika orang tua melakukan pengawasan terhadap anak-anak mereka secara tinggi, maka anak-anak mereka akan lebih terjaga dan hasil prestasi belajar mereka juga akan tinggi. Pentingnya anak-anak berada terus dibawah pengawasan orang tua, diharapkan anak-anak nantinya akan memiliki kegiatan, kebiasaan, dan tingkah laku yang baik serta terjaga. Pengawasan orang tua adalah salah satu faktor eksternal dalam hal peningkatan hasil prestasi belajar anak, orang tua harus bisa memberikan semangat dan motivasi agar anak-anak mereka bisa belajar dengan baik, sehingga timbul kemauan dan kemampuan dalam diri mereka untuk belajar lebih giat dan prestasinya dapat meningkat.

Menurut Neumann & Morgenstern dalam Jannah, N., dkk (2015), beberapa orang atau kelompok yang bersaing dengan memiliki strategi untuk mencapai kemenangan dalam sebuah sekumpulan peraturan adalah pengertian dari sebuah *game*. Sedangkan menurut Adams, pengertian *game* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh beberapa pemain berupa permainan peran, petualangan, simulasi, dan strategi yang memiliki sebuah peraturan, diakses melalui internet dengan komputer, *laptop*, *handphone*, dan *tab*.

Lee, dkk dalam Jannah, N., dkk (2015) performa akademik seorang anak yang kecanduan *game* akan memiliki hasil kurang baik karena waktu mereka dihabiskan di depan layar monitor *handphone* atau komputer untuk bermain *game*.

Menurut data yang berasal dari sumber Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, jumlah seluruh pengguna internet di Indonesia pada tahun 2013 menyentuh angka 71.19 juta pengguna. Data tersebut membuktikan pengguna internet di negara Indonesia mencapai 28% dari 248 juta jiwa seluruh penduduk Indonesia. Jumlah pada data tersebut sudah terjadi peningkatan 13% dari data yang ada pada tahun 2012 sebelumnya yang berjumlah 63 juta pengguna. Pengguna internet yang aktif sebagai pemain *game* di Indonesia berjumlah sekitar 6 juta jiwa, atau 10% dari keseluruhan pengguna internet, mereka adalah pengguna aktif yang hampir setiap harinya mengakses *game* atau mengunduh permainan dari internet.