



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 III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Karya tugas akhir infografis ini akan dibuat dengan menggunakan teknik *motion graphic* dengan judul “*Game for Kids: Positive or Negative?*”. Karya animasi infografis ini memiliki target audiens yaitu para Orang Tua yang tinggal di Indonesia dengan umur berkisar dari usia 23-50 tahun. infografis “*Game for Kids: Positive or Negative?*” ini akan membahas topik mengenai apa saja dampak positif dan negatif dari bermain game pada anak-anak usia dini 5-16 tahun. Karya infografis ini akan dibuat menggunakan gaya visual *flat design*. Dalam laporan penelitian ini penulis akan spesifik hanya membahas mengenai bagaimana menerapkan gaya visual *flat design* pada beberapa aset berupa objek yang ada di dalam animasi infografis “*Game for Kids: Positive or Negative?*”. Penerapan gaya visual *flat design* pada beberapa aset berupa objek yang dilakukan akan merujuk pada objek aslinya di dunia nyata, kemudian dilakukan penyederhanaan bentuk tanpa menghilangkan ciri khas dari objek tersebut.

Dalam menyusun laporan penelitian ini, penulis akan melakukan beberapa tahapan kerja untuk melakukan penerapan gaya visual *flat design*, dimulai dari melakukan riset dari teori literatur yang ada, sampai mencari referensi animasi yang sama-sama menggunakan gaya visual *flat design* dan referensi berupa objek nyata yang akan diterapkan gaya visual *flat design* nantinya dalam infografis. Penulis juga akan melakukan observasi agar tidak menghilangkan ciri khas dari

objek nyata tersebut sebelum dilakukan penyederhaan bentuk menjadi gaya visual *flat design*.

3.1.1. Sinopsis

Di jaman yang semakin berkembang ini, kita dapat lebih mudah mengakses *game* dimanapun dan kapanpun, salah satunya yang paling mudah adalah dari *handphone*. Banyak Orang Tua di Indonesia yang sudah memberikan anak mereka *handphone* sejak kecil tanpa memikirkan dampak apa saja yang akan anak mereka dapatkan. Diawali dengan dampak negatif apa saja yang didapatkan oleh anak-anak jika bermain *game*. Kemudian, meskipun banyak nya dampak negatif dari *game* terhadap anak-anak, pada infografis ini kita akan mencari tahu apakah ada dampak positif dari bermain *game*? Serta memberikan tips-tips untuk Orang Tua yang tinggal di Indonesia agar anak-anak mereka tidak terkena dampak negatif dari bermain *game*.

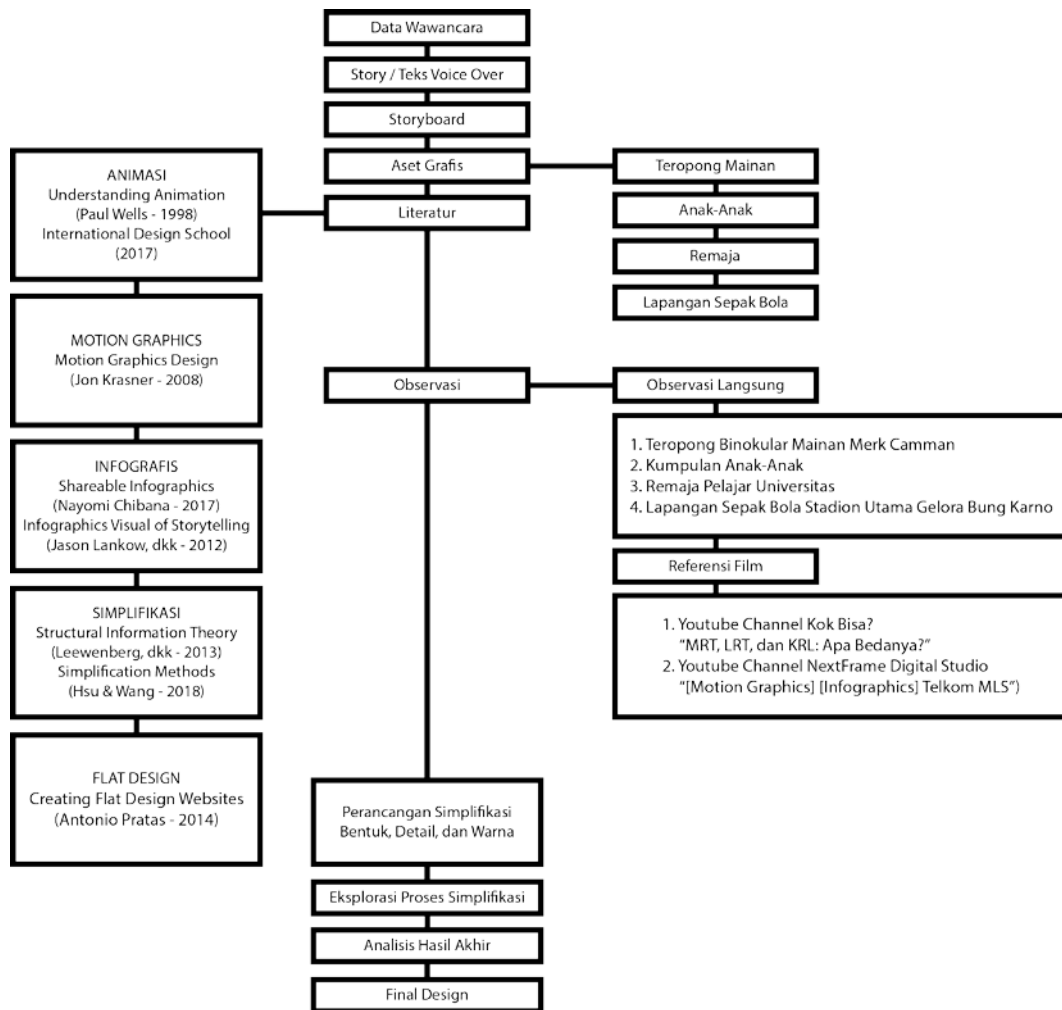
3.1.2. Posisi Penulis

Dalam pembuatan laporan penelitian ini, penulis memiliki posisi sebagai peneliti bagaimana caranya menerapkan gaya visual *flat design* yang tepat dan benar pada objek yang menjadi sasaran dalam animasi infografis "*Game for Kids: Positive or Negative?*". Penulis secara spesifik hanya akan melakukan penerapan gaya visual *flat design* pada objek tertentu untuk dilakukan penyederhanaan bentuk, dengan objek asli sebagai acuannya tanpa menghilangkan ciri khas objek tersebut.

3.2. Tahapan Kerja

Dalam pembuatan karya animasi infografis “*Game for Kids: Positive or Negative?*” ini akan dibagi menjadi 3 tahap, yang pertama adalah proses pra-produksi, kemudian proses produksi, lalu proses pasca-produksi. Pada tahap awal proses pra-produksi, dimulai dengan mencari data dari narasumber yang valid, karena untuk membuat sebuah infografis dibutuhkan data dari sumber yang valid dan terpercaya. Pembuatan *storyboard* dan narasi juga diperlukan pada tahap pra-produksi ini, untuk menentukan gambaran besar akan seperti apa nantinya infografis ini disajikan. Untuk proses produksi akan dimulai dengan membuat *animatic* serta merekam *voice over*, diikuti pembuatan aset apa saja yang akan muncul di dalam infografis tersebut, kemudian masuk ke dalam proses *animating* menggerakkan aset tersebut. Jika proses *animating* telah selesai, maka selanjutnya pada tahap proses pasca-produksi akan dilakukan *compositing* antara video hasil *animating* dengan *voice over* serta *background music*. Setelah semuanya menjadi satu-kesatuan yang utuh, barulah tahap pasca-produksi diakhiri dengan proses *rendering*.

Pencarian referensi gaya visual dan pembuatan *moodboard* akan dilakukan pada proses pra-produksi, referensi dan *moodboard* yang sudah dibuat akan dilakukan analisa dan disesuaikan dengan teori literatur yang sudah didapatkan. Karena referensi dan *moodboard* akan menjadi acuan untuk proses pembuatan gaya visual *flat design* yang akan diterapkan di dalam animasi infografis nantinya.



Gambar 3.1. Pipeline Tahapan Kerja.

3.3. Acuan

Penulis membutuhkan referensi acuan dalam proses penerapan gaya visual *flat design* pada aset berupa objek dalam animasi infografis nantinya. Referensi tersebut dapat berbentuk video *motion graphic* yang sudah ada sebelumnya, atau berupa foto objek asli pada dunia nyata yang sesuai dengan objek yang akan dibuat simplifikasi dalam infografis ini.

Pada tahap ini, penulis akan memilih acuan dalam hal penerapan simplifikasi menjadi gaya visual *flat design* kemudian melakukan observasi. Video yang akan dipilih sebagai acuan pengaplikasian *flat design* adalah video infografis karya dari *channel Youtube* “Kok Bisa?” dan “*Next Frame Digital Studio*”. Karya-karya dari kedua *channel Youtube* tersebut memiliki aset-aset grafis yang telah disimplifikasi dari objek nyata menjadi sebuah gaya visual *flat design*.

3.3.1. *Channel Youtube Kok Bisa? Shot MRT*

Penyederhaan bentuk simplifikasi serta penerapan visualisasi *flat design* dapat dilihat dari sebuah objek kereta MRT yang telah dibuat secara *flat design* sehingga memiliki tampilan sebagai berikut.



Gambar 3.2. Perbandingan MRT Asli Dengan MRT Simplifikas *Flat Design*.

(Sumber: *Youtube Channel Kok Bisa?* “MRT, LRT, dan KRL: Apa Bedanya?”)

Jika dilihat dari perbandingan gambar di atas antara visualisasi *flat design* dan objek aslinya, akan kita dapatinya banyaknya kemiripan dan penerapan detail ciri

khas yang penting dari objek tersebut. Contohnya pada bagian depan kereta MRT, dengan ciri khas warna hitam bagian atas dan biru di bagian bawah, lampu pada bagian atas, garis *curve* yang melintang, serta logo MRT, itu semua tidak dihilangkan agar tetap mempertahankan ciri khas objek tersebut. Pada samping kereta MRT juga diterapkan beberapa bagian yang menjadi ciri khas dari objek tersebut, garis berwarna biru di sepanjang gerbong pada bagian bawah jendela, bentuk lekukan pada bagian kepala kereta, bagian jendela yang berwarna hitam, dan adanya tonjolan di atas kereta. Semua hal tersebut dipertahankan agar audiens dapat dengan mudah mengetahui bahwa objek tersebut adalah sebuah kereta MRT. Detail seperti bentuk roda-roda dan bagian bawah gerbong tidak digambarkan secara persis dengan bentuk aslinya, karena bagian tersebut tidaklah sangat penting dalam menunjukkan sebuah ciri khas dari objek kereta MRT.

3.3.2. Channel Youtube Next Frame Digital Studio Shot Samsung S10

Pembuatan aset berupa objek dengan simplifikasi sederhana menggunakan visualisasi *flat design* dapat dilihat dari contoh objek *handphone* berikut, jika diperhatikan *handphone* tersebut adalah sebuah ilustrasi atau objek hasil simplifikasi dari objek aslinya yaitu *handphone* S10 milik perusahaan Samsung.



Gambar 3.3. Perbandingan Objek *Handphone Nextframe Digital Studio*
 (Sumber: Youtube Channel NextFrame Digital Studio “[Motion Graphics] [Infographics]
 Telkom MLS”)

Seiring berjalannya waktu, bentuk atau detail pada *handphone* semakin menjadi sederhana dan simpel pada wujud aslinya, sehingga proses pembuatan simplifikasi *handphone* dengan visualisasi *flat design* juga menjadi lebih mudah. Tidak terlalu banyak detail yang perlu dihilangkan karena memang wujud objek aslinya yang memang sudah sangat sederhana. Meskipun terlihat sederhana, namun tetap saja audiens harus bisa mengetahui dengan cepat bahwa objek tersebut adalah sebuah *handphone*. Contohnya, jika dilihat pada gambar di atas, *Nextframe Digital Studio* membuat *handphone* tersebut menyerupai aslinya dengan meletakkan beberapa detail yang penting sesuai dengan posisi pada objek aslinya.

Bentuk dan posisi kamera depan pada *handphone tersebut* dibuat sangat persis seperti aslinya, dibuat berbentuk hanya bulatan kecil berwarna hitam dan diletakkan di ujung atas kanan bagian *handphone*. Untuk lebih memperjelas lagi,

mereka juga membuat tiga *icon* pada bagian bawah *handphone*, *task manager*, *menu*, dan *back*. Dilengkapi lagi dengan dominasi layar lebar yang hampir menutupi setiap sisi *handphone* tersebut.

3.3.3. Referensi Visual Teropong *Flat Design*



Gambar 3.4. Referensi Visual Teropong *Flat Design*.

(Sumber: *Youtube Channel* “Kok Bisa?”)

Pada salah satu infografis yang ada pada channel youtube “Kok Bisa?”, mereka membuat aset teropong pada karya mereka, teropong tersebut berjenis teleskop yang biasa dipakai untuk melihat benda langit yang jauh. Creator “Kok Bisa?” mendesain aset tersebut bergaya visual flat design. Mereka mendesain teropong tersebut sesuai dengan objek teropong aslinya, agar lebih mudah diidentifikasi oleh audiens. Namun mereka melakukan penyederhanaan dari segi bentuk, detail, dan warna. Dari segi bentuk mereka mempertahankan bentuk-bentuk utama pada teropong, seperti bentuk silinder utama, dan gagang teropong. Detail yang dipertahankan juga mengikuti objek aslinya, adanya bulatan engsel pada bagian tengah, silinder yg lebih besar di ujung teropong. Warna yang diterapkan juga

sesuai dengan aslinya, dengan dominasi warna putih, dan warna hitam pada beberapa bagian detail teropong.

3.3.4. Referensi Visual Anak-Anak *Flat Design*



Gambar 3.5. Referensi Visual Anak-Anak *Flat Design*

(Sumber: *Youtube Channel* “Kok Bisa?”)

Dalam infografis pada *channel youtube* “Kok Bisa?”, mereka pernah membuat aset visualisasi dari beberapa anak yang berjejer dengan menggunakan jenis pakaian yang berbeda-beda sesuai dengan suku dan ras mereka masing-masing. Keberagaman yang ditonjolkan pada *shot* tersebut tidak hanya diperlihatkan dari jenis pakaian yang mereka gunakan, namun juga dari warna kulit. “Kok Bisa?” mendesain aset tersebut dengan gaya visual flat design, dilakukan penyederhanaan dari bentuk secara keseluruhan, namun tetap mempertahankan bentuk-bentuk utama. Seperti bentuk tubuh pada aset tersebut tetap mempertahankan struktur anggota tubuh, adanya kaki, tangan, badan, kepala, dan telinga, dengan menerapkan penyederhanaan garis geometri. Terlihat bahwa “Kok Bisa?” membuat desain aset tersebut dengan menunjukkan bagian seluruh tubuh dari ujung kepala sampai ujung kaki, hanya saja ada beberapa anggota tubuh yang

dihilangkan dan dibuat lebih sederhana. Seperti menghilangkan alis, hidung, mulut, dan detail pada telinga, namun tetap mempertahankan mata pada aset. Untuk bagian tangan, mereka membuatnya tanpa adanya jari-jari pada aset tersebut, hanya dipertahankan bentuk lonjong pada ujung tangan. Begitu juga pada kaki, mereka membuatnya tanpa ada jari-jari dan tanpa adanya bentuk lekukan telapak kaki seperti normalnya, hanya dibuat berbentuk lonjong pada ujung kakinya saja. Detail yang diterapkan juga sesuai dengan objek aslinyaa, seperti menerapkan detail jenis pakaian yang digunakan sesuai dengan bentuk baju adat suku masing-masing. Bentuk baju adat suku masing-masing tersebut tetap dipertahankan karena agar lebih mudah untuk audiens mengidentifikasinya. Sehingga ciri khas pada desain bentuk baju adat pada tiap suku pun tetap dipertahankan. Tidak hanya dari bentuk pakaian, bahkan dari segi warna juga mengikuti sesuai dengan warna dominan pada baju adat sesuai dengan suku masing-masing.

3.3.5. Referensi Visual Remaja *Flat Design*



Gambar 3.6. Referensi Visual Remaja *Flat Design*.

(Sumber: *Youtube Channel “Kok Bisa?”*)

Channel youtube “Kok Bisa?” juga pernah membuat aset visualisasi remaja mahasiswa universitas yang sedang menggunakan baju toga. Mereka membuat desain aset tersebut sama dengan sebelum-sebelumnya, tetap dengan gaya visual *flat design*. Tetap menerapkan kesederhanaan pada bentuk keseluruhan seperti baju toga yang panjang dari atas sampai kaki dan adanya topi yang berbentuk melebar. Penerapan detail-detail sesuai dengan objek aslinya agar audiens cepat mengidentifikasi bahwa karakter tersebut sedang menggunakan baju toga.

3.3.6. Referensi Visual Lapangan Sepak Bola *Flat Design*



Gambar 3.7. Referensi Visual Lapangan Sepak Bola *Flat Design*.

(Sumber: *Youtube Channel “Kok Bisa?”*)

Pada aset visualisasi lapangan sepak bola yang dibuat oleh “Kok Bisa?”. Gaya visualnya tetap sama dan sesuai dengan pembahasan penulis yaitu visual *flat design*. Pada desain tersebut “Kok Bisa?” membuat desain lapangan sepak bola sesuai dengan objek aslinya, dengan mempertahankan bentuk-bentuk utama dan detail serta warna dari lapangan bola sesungguhnya. Warna yang diterapkan adalah warna hijau, sesuai dengan warna dominan yang dimiliki setiap lapangan

sepak bola, hanya saja warna tersebut tidak menggunakan efek gradasi, bayangan, ataupun tekstur, hanya warna solid. Detail yang dipertahankan juga menunjukkan ciri khas dan mempermudah audiens untuk cepat menebak bahwa desain tersebut adalah sebuah lapangan sepak bola, dengan mempertahankan garis-garis pelanggaran berwarna putih yang ada pada dalam lapangan sepak bola tersebut.

Penulis menggunakan referensi-referensi visual tersebut untuk acuan sebagai gaya visual dari keseluruhan infografis dan aset di dalamnya yang akan dibuat nantinya.

3.3.7. Studi Observasi Objek Asli

Penulis akan melakukan observasi secara langsung pada objek-objek yang telah dipilih untuk divisualisasikan menjadi *flat design* dengan simplifikasi pada tahap ini. Hal tersebut dilakukan agar penulis dapat memahami bentuk objek, detail apa saja yang menjadi ciri khas objek, serta warna yang didominasi oleh objek tersebut.

3.3.7.1. Teropong Binokular Mainan



Gambar 3.8. Teropong Binokular Mainan Camman.

(Sumber: https://sea.banggood.com/id/Kid-Childrens-2_5-x-26-Magnification-Toy-Binocular-Telescope-Neck-Tie-Strap-p-1008284.html?rmmds=buy&cur_warehouse=CN)

Objek teropong ini dibahas oleh penulis karena untuk menggambarkan penjelasan dari *voice over* mengenai “bahwa semestinya di usia yang masih anak-anak mereka harus lebih memperbanyak eksplorasi dunia luar, paham akan banyak hal”. Sesuai dengan fungsi teropong, bahwa teropong digunakan untuk melihat berbagai macam objek di luar ruangan dengan mendekatkan pandangan dari objek yang letaknya jauh, sehingga objek teropong dapat mewakili untuk menggambarkan “eksplorasi dunia luar” yang ada pada *voice over*.



Gambar 3.9. Teropong Binokular Mainan Camman.

(Sumber: https://sea.banggood.com/id/Kid-Childrens-2_5-x-26-Magnification-Toy-Binocular-Telescope-Neck-Tie-Strap-p-1008284.html?rmmds=buy&cur_warehouse=CN)

Teropong binokular yang akan dijadikan acuan adalah teropong binokular mainan dengan merk Camman. Binokular ini adalah binokular mainan yang dibuat khusus untuk anak-anak saat mereka bermain *outdoor*. Binokular ini dapat digunakan anak-anak untuk melihat lingkungan sekitar dengan jarak yang cukup jauh. Dilengkapi dengan tali, sehingga dapat dikalungkan pada leher saat tidak digunakan. Binokular Camman menggunakan bahan material dari plastik yang berkualitas sehingga aman untuk anak-anak dan tidak mudah rusak. Ukuran dari binokular ini adalah 9.8 X 6.8 X 3 centimeter. Karena binokular ini untuk anak-anak, pilihan warnanya beragam seperti biru, hitam, kuning, dan merah.

Berikut adalah rincian bentuk, detail, dan warna pada objek asli:

1. Terdiri dari 2 bentuk silinder yang memanjang di kanan dan kirinya serta detail berupa garis-garis di tiap ujung silinder.
2. Di tengahnya ada bagian yang menghubungkan antara 2 silinder berbentuk segitiga memanjang.
3. Di atas bagian bentuk segitiga tersebut terdapat lingkaran kecil untuk pengaturan teropong yang hanya terlihat timbul setengah lingkaran.
4. Terdapat tali berwarna hitam yang menempel tepat di bawah bagian segitiga penghubung.
5. Di tiap ujung silinder terdapat sebuah kaca dengan ukuran hampir setara dengan diameter silinder.
6. Tulisan merk Camman terdapat pada bagian atas segitiga penghubung.



Gambar 3.10. Teropong Binokular Asli.

(Sumber: http://www.nikon.co.id/en_ID/product/sport-optics/binoculars/compact/aculon-t11-8-24x25#overview)

Bedanya dengan teropong binokular yang asli, teropong binokular ini memiliki lensa yang berlapis-lapis agar dapat menimbulkan gambar yang lebih jernih dan cerah. Memiliki fitur yang fleksibel pada *eyecup* atau lingkaran karet

yang akan ditempelkan ke mata, dapat digeser sesuai dengan jarak mata pada setiap penggunaannya. Untuk level *zoom* pada teropong tersebut memiliki rentang antara 8-24 milimeter dengan pengaturan yang halus melalui tuas pada bagian atas teropong. Memiliki berat 350 gram, dan ukuran sebesar 123 x 109 milimeter, sehingga memudahkan untuk dibawa kemana-mana seperti *traveling* atau menonton pertandingan olahraga dari jarak jauh. Meskipun memiliki bobot yang cukup ringan, namun teropong tersebut dibuat dari material yang sangat kuat. Selain itu, Nikon memang sebuah merk yang sudah lama memiliki popularitas dalam hal produk kamera dan sejenisnya di Indonesia, sehingga teropong binokular ini juga memiliki garansi dan mudah untuk mencari tempat perbaikannya di Indonesia. Jika dilihat dari harga, teropong binokular mainan dan teropong binokular ini terlihat memiliki rentang harga yang sangat jauh, binokular mainan hanya dijual rata-rata sekitar dua puluh ribuan saja, sedangkan binokular asli yang dijual oleh Nikon ini memiliki harga tiga jutaan pada pasar Indonesia. Jadi, binokular mainan dan yang asli memang memiliki fitur yang sangat berbeda dari segi fungsinya, ketimbang binokular mainan yang hanya mengutamakan bentuk dan warna yang menarik, serta fungsi yang terbatas.

3.3.7.2. Anak-Anak

Pemilihan objek anak-anak yang sedang berkumpul digunakan untuk penggambaran dari kalimat “Anak akan menjadi mudah bergaul karena mendapatkan pengalaman dari bermain game” pada *voice over*. Pergaulan merupakan hubungan sosial antara seorang individu dengan yang lainnya, dan berlangsung dalam jangka yang cukup lama sehingga dapat mempengaruhi antara

satu dengan yang lainnya. Pergaulan merupakan sebuah tahap setelah adanya proses interaksi sosial yang terjalin antar individu di lingkungan sosialnya.



Gambar 3.11. Referensi Kumpulan Anak-Anak.

(Sumber: <https://www.dreamstime.com/royalty-free-stock-images-group-happy-kids-laying-circle-image28515499>)

Seorang anak yang selalu bertemu dan menjalin interaksi sosial dengan anak lainnya dalam jangka waktu yang lama, akan membentuk sebuah interaksi yang lebih, yaitu pergaulan. Sehingga, penulis memilih objek anak-anak yang sedang berkumpul dan saling berbicara satu sama lain menjadi gambaran dari kalimat “Anak akan menjadi mudah bergaul” pada *voice over*.

Berikut adalah rincian bentuk, detail, dan warna pada objek asli:

1. Terdapat 7 anak-anak yang sedang tiduran berbentuk lingkaran.
2. Terdiri dari 4 anak laki-laki dan 3 anak perempuan.
3. Setiap anak menggunakan pakaian yang berbeda-beda.
4. Jenis dan warna rambut yang berbeda-beda setiap anak.
5. Ekspresi mereka ada yang tersenyum dan tertawa kecil.

3.3.7.3. Remaja

Masa remaja adalah waktu manusia sudah berumur belasan tahun, pada masa remaja itu manusia tidak belum bisa disebut dewasa namun juga sudah tidak bisa disebut anak-anak pula. Masa remaja adalah masa peralihan manusia dari anak-anak menuju dewasa. Manusia memasuki fase remaja pada usia kira-kira 10 tahun hingga 22 tahun. Pada pembahasan ini, penulis ingin memilih objek untuk visualisasi dari kalimat “Jika sudah dewasa di umur 17 tahun atau lebih, barulah Ia bisa mulai mempertimbangkan dan membedakan mana yang baik dan mana yang buruk”.



Gambar 3.12. Acuan Remaja Pelajar Universitas.

(Sumber: https://www.ecopetit.cat/ecvi/TbhRbo_university-student-male-and-female-college-students/)

Penulis memilih objek beberapa pelajar dari universitas sebagai acuan untuk remaja yang sudah berumur 17 tahun atau lebih, karena rata-rata para pelajar yang sudah memasuki universitas sudah berumur 17 tahun atau bahkan lebih. Universitas juga merupakan tahapan pendidikan paling terakhir sebelum pada

akhirnya para pelajar ini memasuki dunia kerja. Sehingga objek beberapa pelajar universitas dirasa tepat mewakili atau menjadi acuan untuk penggambaran dari remaja berumur 17 tahun atau lebih.

Fase remaja ini juga akan diikuti dengan adanya perubahan fisik, bertambahnya berat badan, bertambah tinggi badan, dan perkembangan karakteristik seksual seperti pembesaran pada buah dada, perkembangan pinggang, tumbuhnya kumis dan perubahan pada suara. Pada fase perkembangan ini, manusia akan mencapai sifat kemandirian dan muncul sifat-sifat yang menjadi identitasnya seperti pemikiran semakin logis, abstrak, dan idealis serta sudah mulai mampu membedakan mana yang baik dan mana yang buruk.

Berikut adalah rincian bentuk, detail, dan warna pada objek asli:

1. Memiliki postur tubuh yang lebih tinggi ketimbang anak-anak di bawah umur.
2. Menggunakan baju bebas, membawa tas, memegang buku dan *laptop*.
3. Warna baju yang digunakan berbeda-beda, jenis dan warna rambut yang berbeda-beda.

3.3.7.4. Lapangan Sepak Bola

Pada pembahasan ini, penulis menjadikan objek lapangan sepak bola sebagai visualisasi dari kalimat "...bisa belajar mengenai strategi dari bermain game". Penulis memilih objek lapangan sepak bola karena permainan sepak bola adalah salah satu permainan yang sangat memerlukan strategi dalam memainkannya.

Lapangan sepak bola juga dikenal sebagai *football field* atau lapangan hijau, merupakan tanah lapang untuk pertandingan sepak bola yang pada umumnya beralaskan rumput alami atau rumput sintetis. Panjang sebuah lapangan sepak bola harus berukuran 90 sampai 120 meter, untuk pertandingan resmi tingkat internasional harus 100 sampai 110 meter, dan lebar lapangan 45 sampai 90 meter, 64 sampai 75 meter untuk pertandingan resmi tingkat internasional.



Gambar 3.13. Lapangan Sepak Bola Stadion Utama Gelora Bung Karno.

(Sumber: *Youtube Channel* Raja Drone ID “Stadion Gelora Bung Karno (GBK) 2020”)

Untuk acuan objek lapangan sepak bola, penulis memilih lapangan sepak bola Stadion Gelora Bung Karno sebagai referensi. Karena Stadion Utama Gelora Bung Karno adalah sebuah stadion serbaguna di Jakarta yang merupakan bagian dari kompleks olahraga Gelanggang Olahraga Bung Karno. Stadion ini umumnya digunakan sebagai arena pertandingan sepak bola tingkat internasional. Stadion ini dinamai untuk menghormati Soekarno, Presiden Republik Indonesia pertama, yang juga merupakan tokoh yang mencetuskan gagasan pembangunan kompleks

olahraga ini. Saat ini, stadion ini merupakan stadion sepak bola asosiasi terbesar ke-28 di dunia dan stadion sepak bola asosiasi terbesar ke-8 di Asia.

Berikut adalah rincian bentuk, detail, dan warna pada objek asli:

1. Bentuk lapangan secara keseluruhan berbentuk persegi panjang.
2. Warna lapangan didominasi warna hijau karena rumput sintetis.
3. Terdapat garis-garis pelanggaran berwarna putih di setiap bagian dalam lapangan.
4. Posisi gawang berada di tiap kanan kiri lapangan dan saling bersebrangan dengan tiang berwarna putih.

3.4. Analisa Referensi

Dari beberapa referensi yang telah didapat sebagai acuan, penulis dapat menyimpulkan bahwa pada proses simplifikasi sebuah bentuk objek dari dunia nyata menjadi visualisasi *flat design*, yaitu harus tetap mempertahankan ciri khas dari objek tersebut agar dapat dengan cepat diketahui oleh audiens saat melihatnya. Seperti mempertahankan dari aspek struktur bentuk, detail ciri khas, dan untuk pemilihan warna juga harus diikuti dengan warna yang dominan pada objek aslinya. Menghilangkan beberapa detail yang menimbulkan kesan tiga dimensi serta detail yang tidak menjadikan sebuah ciri khas dari objek tersebut, seperti memberi detail tekstur, bayangan, dan gradasi warna agar tetap mempertahankan prinsip sederhana dari visualisasi *flat design*.

3.5. Proses Perancangan

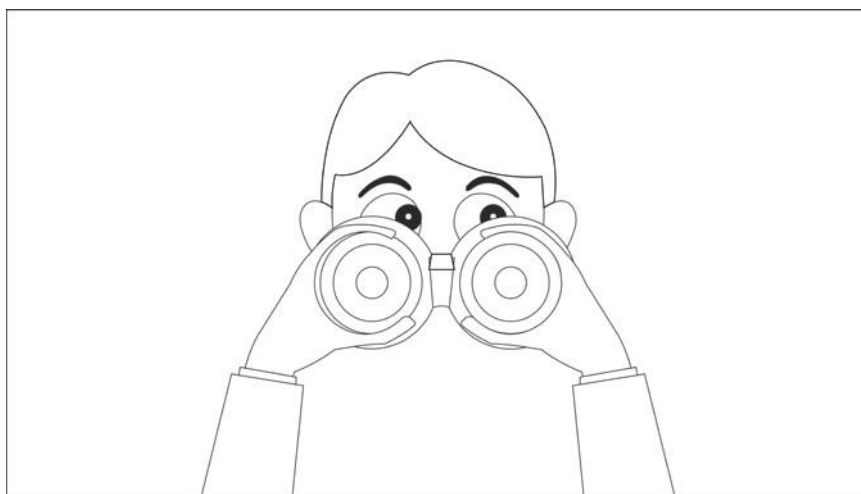
Pada tahap proses perancangan visualisasi *flat design* dalam infografis berjudul “*Game For Kids: Positive or Negative?*” memiliki beberapa proses tahapan yang harus dilakukan untuk melakukan perancangan. Dimulai dari pembuatan konsep berupa *storyboard*, hal tersebut dilakukan untuk memberikan gambaran visualisasi seperti apa yang akan dibutuhkan oleh penulis dalam merancang aset *flat design*. Pembuatan aset *flat design* akan disesuaikan dengan kebutuhan yang ada pada *storyboard*, elemen-elemen apa saja yang perlu dipertahankan, apakah yang dibuat nantinya bentuk keseluruhan dari aset tersebut, atau yang dibutuhkan hanya beberapa sisi saja, begitu juga dengan detail apa saja yang harus dipertahankan serta menyesuaikan ukuran pembuatan aset dengan kebutuhan jenis *shot* pada *storyboard*.

Pada proses perancangan ini juga akan menerapkan hasil analisa-analisa dari beberapa referensi acuan video *motion graphic* yang sudah ada atau dari acuan berupa foto objek aslinya. *Software* yang akan digunakan dalam perancangan visualisasi aset *flat design* adalah *Adobe Illustrator CS6*, karena *Adobe Illustrator* merupakan *software* berbasis vektor sehingga lebih mudah dalam pembuatan aset grafis yang berhubungan dengan elemen garis dan kurva, pada dasarnya grafis vektor juga memiliki sifat dengan bentuk yang datar dan sederhana sesuai dengan prinsip *flat design* dan fleksibel dalam hal fitur-fitur serta *tools* yang tersedia akan mempermudah penggunaanya dalam pembuatan aset grafis vektor bergaya *flat design*.

Dari konsep yang sudah ditentukan sebelumnya pada *storyboard*, penulis menentukan ada empat aset yang diambil dari salah satu *scene* dalam infografis “*Game for Kids: Positive or Negative?*”, yaitu *scene* ketiga yang menjelaskan adanya dampak positif dari bermain *game* pada anak di bawah umur. *Scene* tersebut mewakili dari keseluruhan infografis, karena latar belakang dan tujuan utama dalam pembuatan infografis ini adalah mencari informasi apakah ada dampak positif yang dihasilkan dari bermain *game* untuk anak di bawah umur. Keempat aset tersebut yang akan dibahas dan divisualisasikan menjadi *flat design*, yaitu:

1. Visualisasi Teropong Binokular Mainan (*shot 12*).
2. Visualisasi Anak-Anak (*shot 13*).
3. Visualisasi Remaja (*shot 14*).
4. Visualisasi Lapangan Sepak Bola (*shot 15*).

3.5.1. Perancangan Teropong Binokular Mainan (*shot 12*)



Gambar 3.14. Konsep *Storyboard* Visualisasi Teropong Binokular Mainan.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.15. Acuan Teropong Binokular Mainan.

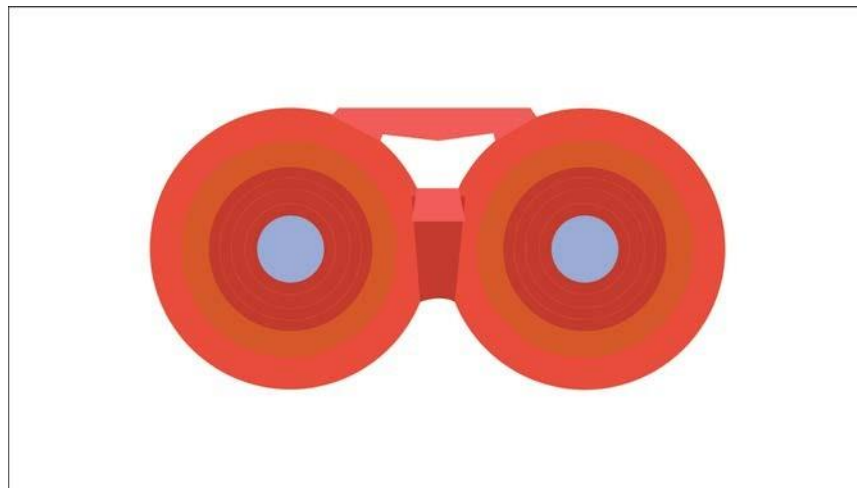
(Sumber: https://sea.banggood.com/id/Kid-Childrens-2_5-x-26-Magnification-Toy-Binocular-Telescope-Neck-Tie-Strap-p-1008284.html?rmmds=buy&cur_warehouse=CN)

Objek pertama adalah sebuah teropong binokular mainan, pada *shot 12* tersebut menggambarkan penjelasan dari *voice over* mengenai “bahwa semestinya di usia yang masih anak-anak mereka harus lebih memperbanyak eksplorasi dunia luar, paham akan banyak hal”. Sesuai dengan fungsi teropong, bahwa teropong digunakan untuk melihat berbagai macam objek di luar ruangan dengan mendekatkan pandangan dari objek yang letaknya jauh, sehingga objek teropong dapat mewakili untuk menggambarkan “eksplorasi dunia luar” yang ada pada *voice over*. Perancangan visualisasi teropong binokular mainan ini hanya akan memperlihatkan bentuk bagian depan dari teropong binokular tersebut.

Dari hasil riset berupa foto objek langsung, dapat ditentukan elemen-elemen seperti warna dan bentuk struktur serta detail yang akan dijadikan untuk membuat

visualisasi aset *flat design* nantinya. Dalam membuat visualisasi objek teropong, pengambilan gambar pada *shot* tersebut menjadi berpengaruh, jenis *shot* yang akan digunakan sesuai dengan konsep di *storyboard* yang sudah ada yaitu *close up*, karena pada *shot* tersebut hanya akan berfokus untuk penekanan pada objek teropongnya saja.

3.5.1.1. Eksplorasi Perancangan Teropong Binokular Mainan (*shot 12*)



Gambar 3.16. Eksplorasi 1 Teropong Binokular Mainan

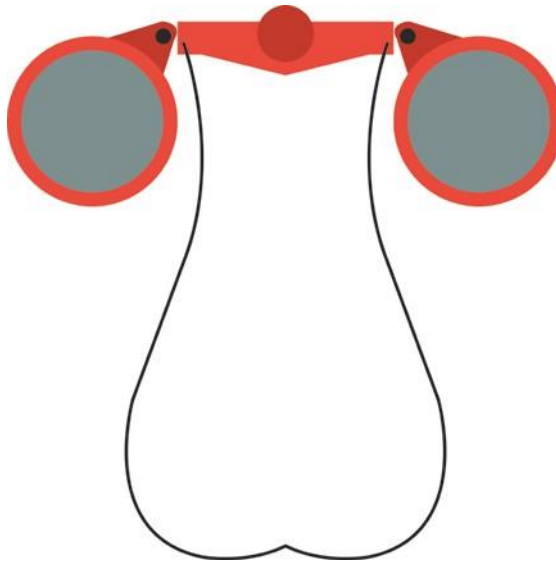
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pada proses eksplorasi pertama seperti di atas, penulis menyederhanakan bentuk-bentuk utama yang ada pada objek teropong binocular mainan merk Camman dengan penjabaran seperti berikut:

1. Penulis mempertahankan bentuk dua lingkaran di kanan dan kiri sebagai visualisasi dari tampak depan silinder dari teropong tersebut dan struktur bagian tengah atas yang berbentuk segitiga untuk menopang kedua silinder.

2. Mengurangi detail yang ada pada teropong seperti tali berwarna hitam pada bagian bawah teropong.
3. Ukuran diameter kaca pada setiap bagian depan silinder dibuat lebih kecil dari objek aslinya.
4. Penerapan warna yang dilakukan adalah mengikuti warna dominan dari acuan objek aslinya, dengan penggunaan warna solid langsung dari *color palette* tanpa merubahnya sedikitpun atau menambahkan seperti efek bayangan dan tekstur apapun.

Pada eksplorasi pertama ini penulis merasa visualisasi teropong tersebut masih kurang terlihat mudah diidentifikasi dengan cepat bahwa aset tersebut adalah sebuah objek teropong. Beberapa bagian bentuk dari teropong tersebut belum semuanya mengikuti sesuai dengan bentuk dan ukuran pada objek aslinya, seperti ukuran diameter silinder yang terlalu besar, ukuran kaca yang terlalu kecil, tidak adanya detail seperti tali pada bagian bawah teropong serta adanya penambahan struktur bentuk pada bagian tengah yang tidak sesuai dan tidak ada pada acuan objek aslinya.



Gambar 3.17. Ekxplorasi 2 Teropong Binokular Mainan.

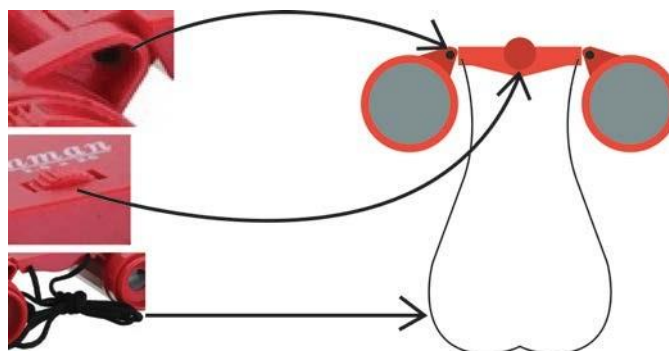
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pada proses eksplorasi kedua ini, penulis memperbaiki desain dari teropong binokular mainan tersebut, dengan penjabaran seperti berikut:

1. Merubah ukuran dari bentuk kedua silinder teropong, serta merubah jarak pada kedua silinder agar terlihat persis seperti pada acuan yaitu teropong binokular merk Camman.
2. Menambahkan bentuk segitiga pada atas silinder agar sesuai dengan objek aslinya yang berguna sebagai engsel penghubung antara silinder dengan bagian penopang di tengah.
3. Menghilangkan bagian penghubung di tengah antara kedua silinder pada desain sebelumnya, karena pada objek aslinya hanya memiliki satu bagian penghubung serta penopang dari kedua silinder.

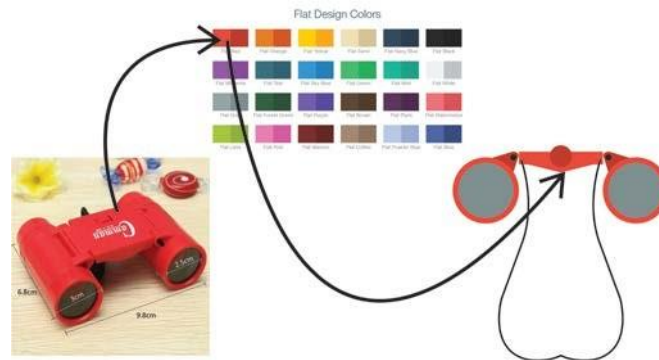
4. Ukuran kaca pada bagian depan silinder diperbesar hampir serupa dengan diameter dari silinder, sehingga kaca lebih terlihat jelas dan besar ketimbang pada desain sebelumnya.
5. Menambahkan beberapa detail agar lebih menyerupai pada acuan objek aslinya, yaitu seperti penambahan tali berwarna hitam di bagian bawah teropong, menambahkan adanya bentuk lingkaran kecil di tengah yang berfungsi sebagai putaran pengaturan teropong, serta penambahan lingkaran hitam kecil pada bagian engsel penghubung.

Dilihat dari hasil sebelumnya pada eksplorasi pertama, desain teropong binokular tersebut masih belum terlihat dengan jelas bahwa aset tersebut adalah sebuah teropong binokular mainan merk Camman, sehingga pada eksplorasi kedua penulis melakukan perubahan dari segi bentuk dengan menyerupai dan mengikuti sesuai dengan bentuk-bentuk dari acuan objek aslinya. Detail yang ditambahkan juga sesuai dengan yang ada pada objek aslinya agar audiens dapat dengan cepat mengidentifikasi bahwa aset tersebut adalah sebuah teropong.



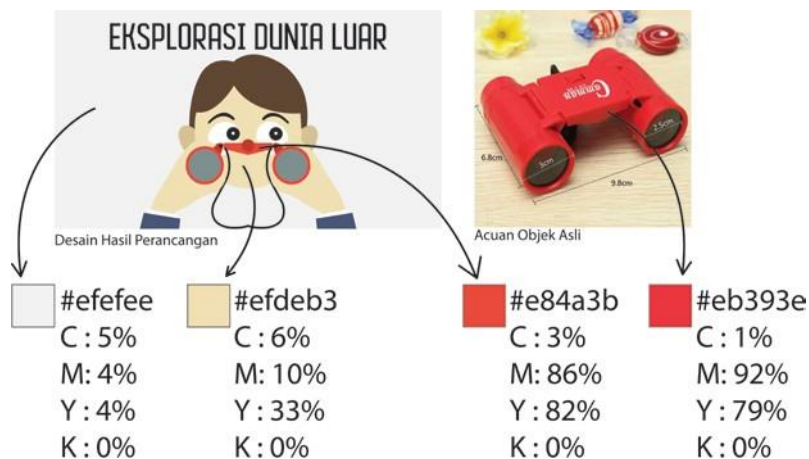
Gambar 3.18. Penambahan Detail Pada Ekxplorasi 2 Teropong.

(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.19. Penerapan Warna Pada Ekplorasi 2 Teropong.
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Background yang berwarna terang dan warna kulit dari objek anak kecil di belakangnya, menjadikan penerapan warna merah pada desain teropong mainan dianggap tepat, karena menjadikan teropong tersebut terlihat lebih menonjol jika menggunakan warna yang kontras dari objek di belakangnya serta *background* yang berwarna terang.



Gambar 3.20. Perbandingan Kode Warna.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.5.1.1.1. Penerapan Teori

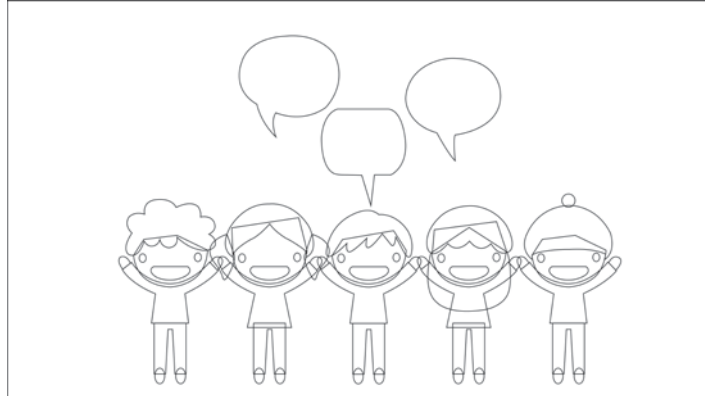
Pada tahap penerapan warna desain teropong binokular yang dibuat oleh penulis, tahap ini mengikuti sesuai dengan analisis dari acuan yang telah ada, yaitu penyederhanaan penerapan warna dengan hanya memilih warna yang menjadi warna dominan pada objek tersebut sesuai dengan acuan gambar aslinya, yaitu warna merah, hal tersebut mengikuti teori dari Leewenberg dan Helm (2013). Desain tersebut juga tidak menggunakan gradasi dan tekstur karena warna yang diterapkan adalah warna yang solid dan utuh tanpa adanya ubahan apapun langsung dari *color palette* yang sudah ditentukan, sesuai dengan teori menurut teori Pratas (2014).



Gambar 3.21. Uji Penggabungan Desain Teropong Pada Konsep *Storyboard*.

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3.5.2. Perancangan Anak-Anak (*shot 13*)



Gambar 3.22. Konsep *Storyboard* Visualisasi Anak-Anak.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.23. Acuan Visualisasi Anak-Anak.

(Sumber: <https://www.dreamstime.com/royalty-free-stock-images-group-happy-kids-laying-circle-image28515499>)

Objek kedua adalah beberapa anak-anak yang sedang berkumpul, pada *shot 13* ini adalah sebuah gambaran visual dari *voice over* “Namun jika anak tidak sampai kecanduan, anak akan menjadi mudah bergaul karena mendapatkan pengalaman dan teman dari bermain game”. Seorang anak yang selalu bertemu dan menjalin interaksi sosial dengan anak lainnya dalam jangka waktu yang lama, akan membentuk sebuah interaksi yang lebih, yaitu pergaulan. Sehingga, penulis memilih objek anak-anak yang sedang berkumpul dan saling berbicara satu sama lain menjadi gambaran dari kalimat “Anak akan menjadi mudah bergaul” pada

voice over. Acuan anak-anak yang sedang berkumpul dan bersenang bersama-sama juga akan menimbulkan kesan positif pada visualisasi yang akan ditampilkan nantinya, sesuai dengan *shot* tersebut yang ingin memperlihatkan dampak positif. Pemilihan acuan foto objek langsung tersebut juga dipilih berdasarkan karena terlihat adanya beragam perbedaan dalam foto tersebut, seperti adanya perbedaan warna kulit, perbedaan jenis rambut, dan hal tersebut juga mencerminkan adanya perbedaan ras dan suku, meskipun anak-anak tersebut memiliki perbedaan namun mereka tetap bermain dan berkumpul bersama-sama, hal tersebut menimbulkan kesan yang positif nantinya pada visualisasi yang akan dibuat. Perancangan visualisasi anak-anak ini hanya akan memperlihatkan adanya lima orang anak-anak yang sedang duduk bersama sembari mengobrol, dan hanya bagian tampak depan saja yang diperlihatkan.

Dari hasil riset yang di dapat berupa foto langsung gambaran dari anak-anak yang sedang berkumpul, penulis dapat menentukan adanya ciri khas atau perbedaan yang dimiliki masing-masing setiap anak, sehingga visualisasi anak-anak nantinya akan terlihat lebih beragam menghindari adanya kesamaan antara anak yang satu dengan anak yang lainnya, seperti halnya warna kulit, jenis rambut, jenis kelamin, tinggi badan, dan pakaian yang dikenakan.

3.5.2.1. Eksplorasi Perancangan Anak-Anak (*shot 13*)



Gambar 3.24. Eksplorasi 1 Anak-Anak.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dalam tahap perancangan eksplorasi pertama ini penulis mencoba untuk membuat desain lima orang anak yang sedang berpegangan dengan ekspresi senang, untuk penjabaran lengkapnya seperti berikut:

1. Terdiri dari lima orang anak yang sedang berbaris menyamping, tiga anak laki-laki dan dua anak perempuan.
2. Tiap anak memiliki ciri khasnya masing-masing, seperti rambut yang berbeda-beda, warna kulit yang berbeda, dan warna pakaian yang digunakan juga berbeda.
3. Tangan mereka terlihat seperti sedang bergandengan satu dengan yang lainnya untuk memperlihatkan kedekatan diantara mereka yang cukup erat, serta memberikan ekspresi wajah yang gembira dengan adanya mulut yang tersenyum lebar.

4. Adanya penambahan aset *bubble chat* di atas mereka untuk menggambarkan mereka sedang mengobrol satu dengan yang lain.

Pada percobaan eksplorasi pertama dalam perancangan visualisasi kumpulan anak-anak ini, memang sudah terlihat sesuai dengan apa yang ada pada konsep *storyboard*, namun penulis merasa bahwa ada beberapa hal yang tidak sesuai. Seperti adanya penambahan aset *bubble chat* di atas yang sebenarnya dirasa tidak diperlukan karena desain dari anak-anak tersebut tidak menunjukkan adanya interaksi sedang mengobrol satupun di antara mereka. Peletakan kelima anak-anak tersebut juga dirasa masih terkesan kaku karena semuanya hanya berbaris menyamping dan menghadap ke depan juga dengan ekspresi yang sama.

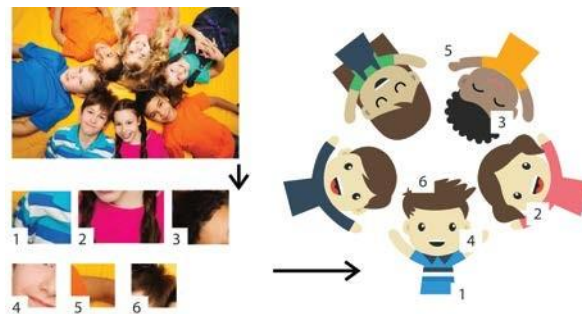


Gambar 3.25. Eksplorasi 2 Anak-Anak.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada percobaan eksplorasi kedua ini penulis melakukan berbagai macam perubahan pada desain perancangan kumpulan anak-anak:

1. Merubah posisi peletakan anak-anak tersebut yang tadinya berdiri berbaris menyamping menghadap ke depan, sekarang dirubah menjadi posisi seakan sedang tiduran membuat lingkaran dan menghadap ke atas.
2. Kalau sebelumnya penambahan detail yang berbeda di setiap anak tanpa mengacu pada referensi apapun, pada eksplorasi kedua ini detail yang diberikan sesuai dengan acuan referensi foto objek asli yang ada. Seperti detail garis pada baju, jenis rambut yang berbeda-beda, serta warna kulit yang berbeda dan itu semua mengacu pada referensi foto objek aslinya.
3. Menghilangkan aset tambahan yang ada di eksplorasi sebelumnya yaitu *bubble chat*, karena aset tambahan tersebut dirasa tidak diperlukan agar pada *shot* ini yang menjadi fokusnya hanyalah kepada kelima anak-anak yang sedang berkumpul tersebut.

Hasil dari eksplorasi kedua dari perancangan kumpulan anak-anak tersebut, memang dapat dilihat tidak sesuai dengan konsep awal yang ada pada *storyboard*, namun penulis merasa konsep tersebut perlu dirubah karena adanya beberapa hal yang tidak sesuai dan terlihat kaku ditemukan pada percobaan eksplorasi pertama. Penulis akhirnya mencoba menghilangkan kekurangan-kekurangan tersebut pada eksplorasi kedua walaupun harus berubah dari konsep *storyboard*. Pada desain eksplorasi kedua dirasa lebih baik karena perancangannya menyesuaikan mendekati dengan acuan foto objek aslinya, sehingga lebih tepat dalam segi penambahan detail setiap anak serta pada penerapan warnanya.



Gambar 3.26. Penyesuaian Detail Pada Eksplorasi 2 Kumpulan Anak-Anak.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.27. Penerapan Warna Pada Eksplorasi 2 Kumpulan Anak-Anak.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

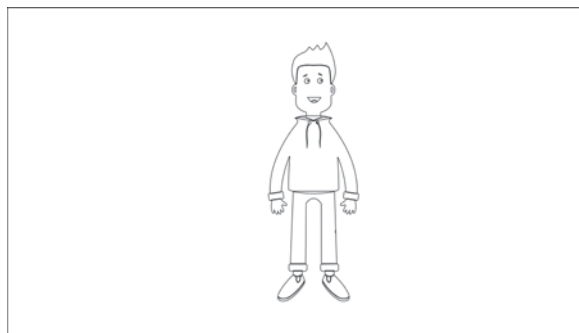
Pada tahap penerapan warna desain anak-anak yang dibuat oleh penulis, tahap ini mengikuti sesuai dengan analisis dari acuan yang telah ada, yaitu penyederhanaan penerapan warna dengan hanya memilih warna yang menjadi warna dominan pada objek tersebut sesuai dengan teori dari Leewenberg dan Helm (2013). Sehingga warna-warna yang diterapkan adalah warna yang ada pada acuan foto objek aslinya, serta tidak menggunakan gradasi dan tekstur karena warna yang diterapkan adalah warna yang solid dan utuh tanpa adanya ubahan apapun langsung dari *color palette* yang sudah ditentukan di awal, sesuai teoriPratas (2014).



Gambar 3.28. Uji Penggabungan Desain Anak-Anak Pada Konsep *Storyboard*.

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3.5.3. Perancangan Remaja (*shot 14*)



Gambar 3.29. Konsep *Storyboard* Visualisasi Remaja.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.30. Acuan Visualisasi Remaja.

(Sumber: https://www.ecopetit.cat/ecvi/TbhRbo_university-student-male-and-female-college-students/)

Objek ketiga adalah visualisasi seorang remaja yang sudah berumur 17 tahun, objek tersebut berada di *shot 14* yang merupakan penggambaran dari *voice over* “Jika sudah dewasa di atas umur 17 tahun, barulah Ia bisa mulai mempertimbangkan dan membedakan mana yang baik dan mana yang buruk”. Jika dilihat dari konsep pada *storyboard*, perancangan ini hanya akan terfokus pada objek karakter remaja itu sendiri yang letaknya ada di tengah layar, dan akan ada *text* pendukung di kanan dan kiri dari objek remaja tersebut. Sama seperti objek-objek sebelumnya, pada visualisasi remaja ini juga hanya akan memperlihatkan bagian tampak depannya saja.

Jika dilihat dari acuan foto objek langsung yang di dapat, penulis akan menentukan bahwa harus adanya detail atau elemen-elemen pendukung untuk memperjelas bahwa objek yang akan dibuat adalah seorang remaja yang sudah atau lebih dari 17 tahun, salah satu dari referensi yang di dapat adalah remaja pelajar universitas, karena rata-rata para pelajar yang sudah memasuki universitas sudah berumur 17 tahun atau bahkan lebih. Serta acuan remaja mahasiswa universitas yang sedang memegang buku dianggap menggambarkan kesan positif dan remaja yang terpelajar pada visualisasinya nanti, sesuai dengan *shot* tersebut yang ingin menampilkan dampak positif dalam infografis. Pengambilan gambar yang akan digunakan pada *shot 14* ini adalah *very wide shot* untuk memperlihatkan objek remaja tersebut secara utuh dari atas kepala hingga ujung kaki.

3.5.3.1. Eksplorasi Perancangan Remaja (*shot 14*)



Gambar 3.31. Eksplorasi 1 Remaja.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dalam proses eksplorasi pertama ini, penulis mencoba membuat desain karakter remaja untuk *shot 14* sesuai dengan konsep yang ada pada *storyboard* dengan penjabaran seperti berikut:

1. Membuat hanya satu karakter remaja sesuai dengan konsep pada *storyboard*.
2. Menggunakan jaket *hoodie* berwarna oranye dan celana *jeans* berwarna biru.
3. Hanya tampak bagian depan saja yang dibuat.
4. Posisi dari karakter remaja tersebut hanya seperti sedang berdiri dengan tangan disamping.

Kekurangan dari eksplorasi pertama perancangan remaja tersebut adalah kurangnya ada detail-detail yang memperlihatkan bahwa karakter tersebut seorang remaja yang sudah berumur 17 tahun atau lebih. Eksplorasi pertama dinilai terlalu

sederhana karena hanya memperlihatkan satu karakter saja dan penulis membuatnya tanpa mengikuti adanya acuan objek aslinya.

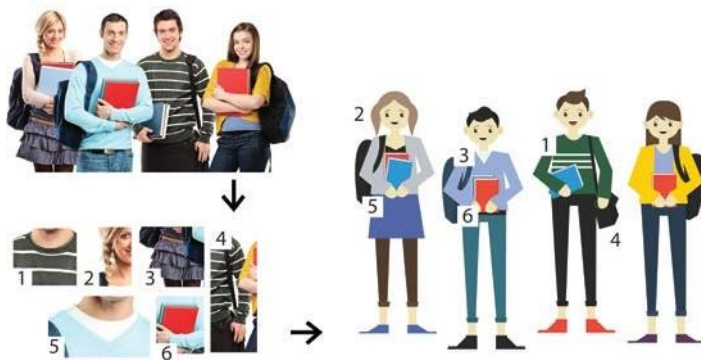


Gambar 3.32. Eksplorasi 2 Remaja.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada proses perancangan eksplorasi kedua penulis melakukan pembaruan pada desain visualisasi remaja sebagai berikut:

1. Membuat jumlah karakter remaja menjadi ada empat.
2. Menambahkan beberapa detail seperti adanya tas dan memegang buku-buku pelajaran.

Adanya penambahan jumlah karakter remaja dilakukan agar tidak menyisakan terlalu banyak ruang yang kosong nantinya pada layar. Hal tersebut juga dilakukan karena desain pada eksplorasi kedua mengikuti acuan objek foto asli yang ada. Penambahan detail seperti tas dan memegang buku-buku dilakukan untuk memperjelas bahwa karakter tersebut adalah para remaja pelajar universitas.



Gambar 3.33. Penambahan Detail Pada Visualisasi Remaja.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.34. Penerapan Warna Pada Visualisasi Remaja.

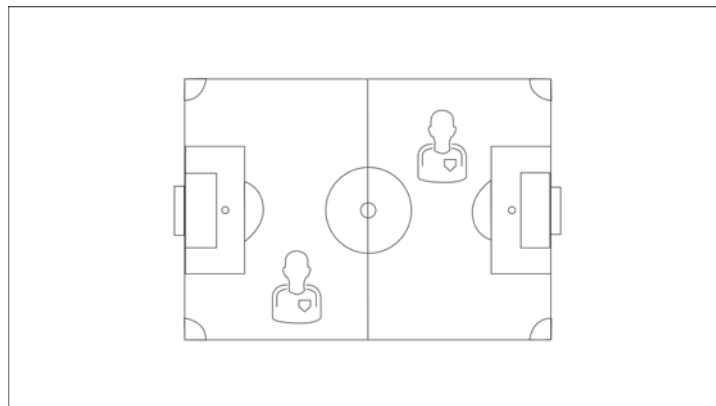
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada tahap penerapan warna desain remaja yang dibuat oleh penulis, tahap ini mengikuti sesuai dengan analisis dari acuan yang telah ada, yaitu menerapkan warna sesuai dengan acuan foto objek aslinya, dengan mengambil warna yang dominan pada objek tersebut sesuai dengan teori dari Leewenberg dan Helm (2013). Penggunaan gradasi dan tekstur juga tidak dilakukan sehingga warna yang diterapkan adalah warna yang solid dan utuh tanpa adanya ubahan apapun, warna tersebut diambil langsung dari *color palette* yang sudah ditentukan di awal sesuai dengan teori Pratas (2014).

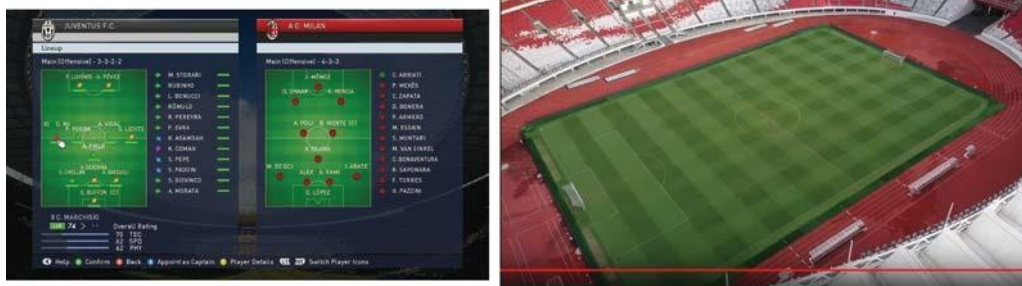


Gambar 3.35. Uji Penggabungan Desain Remaja Pada Konsep *Storyboard*.
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3.5.4. Perancangan Lapangan Sepak Bola (*shot 15*)



Gambar 3.36. Konsep *Storyboard* Lapangan Sepak Bola.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.37. Acuan Lapangan Sepak Bola.
(Sumber: <http://pasmastery.com/pes-tactics-formation-tutorial/>)

Objek keempat merupakan sebuah perancangan visualisasi lapangan sepak bola untuk penggambaran dari kalimat, "...bisa belajar mengenai strategi dari bermain game" pada *voice over* di *shot 15*. Untuk acuan objek lapangan sepak bola, dipilih lapangan sepak bola Stadion Gelora Bung Karno sebagai referensi. Karena Stadion Utama Gelora Bung Karno adalah sebuah stadion serbaguna di Jakarta yang merupakan bagian dari kompleks olahraga Gelanggang Olahraga Bung Karno. Stadion ini umumnya digunakan sebagai arena pertandingan sepak bola tingkat internasional. Stadion ini dinamai untuk menghormati Soekarno, Presiden Republik Indonesia pertama, yang juga merupakan tokoh yang mencetuskan gagasan pembangunan kompleks olahraga ini. Konsep pada *storyboard* menunjukkan akan hanya ada sebuah objek lapangan di tengah layar dan ada objek tambahan berupa *icon* dari para pemain bola di dalamnya. Gambaran lapangan pada konsep *storyboard* mengambil *angle* dari atas seolah-olah kita melihat lapangan tersebut tepat dari atasnya.

Dengan adanya acuan berupa foto objek langsung dari lapangan sepak bola Stadion Utama Gelora Bung Karno dan tampilan pengaturan strategi pada *game Pro Evolution Soccer 5*, penulis menganalisa bahwa akan ada banyak pengurangan detail-detail dari objek yang ada di sekitaran lapangan agar desain hanya akan terfokus pada lapangannya saja sesuai dengan konsep *storyboard* dan acuan dari *Pro Evolution Soccer 5*.

3.5.4.1. Eksplorasi Perancangan Lapangan Sepak Bola (*shot 15*)



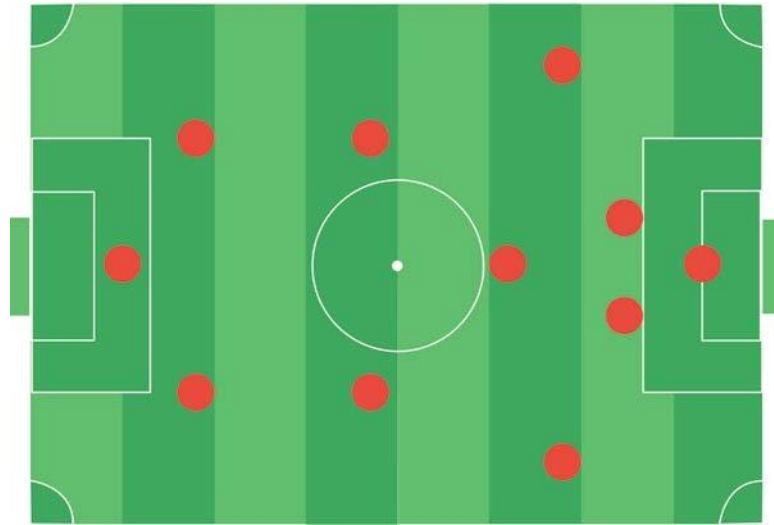
Gambar 3.38. Eksplorasi 1 Lapangan Sepak Bola.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Desain lapangan sepak bola pada eksplorasi pertama penulis membuatnya hampir mengikuti konsep *storyboard* hanya saja ada beberapa tambahan:

1. Terdapat bentuk tambahan berwarna merah yang mengelilingi lapangan.
2. Penerapan warna pada lapangan didominasi warna hijau namun menggunakan dua jenis hijau yang berbeda.
3. Adanya *icon* pemain bola tetap hanya ada dua mewakili tim sepak bola.

Penulis merasa pada eksplorasi pertama ini, desain lapangan sepak bola secara penerapan warna dan detail masih terlihat ramai. Desain kurang memfokuskan hanya pada lapangannya saja, karena bentuk yang mengelilingi lapangan cukup besar dan berwarna merah sangat kontras dengan lapangan itu sendiri yang berwarna hijau.



Gambar 3.39. Eksplorasi 2 Lapangan Sepak Bola.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis melakukan perubahan desain pada eksplorasi kedua sebagai berikut:

1. Menghilangkan bentuk tambahan di sekeliling lapangan dan hanya menyisakan bentuk utama lapangannya saja.
2. Mengurangi ukuran *Outline* pada tiap garis pelanggaran.
3. Mengganti *icon* pemain bola dengan bentuk bulatan kecil berwarna merah.

Desain pada eksplorasi kedua terlihat lebih sederhana karena adanya pengurangan bentuk-bentuk tambahan yang ada di bagian luar lapangan. Menyisakan hanya bentuk utama lapangan saja berguna agar fokus yang diberikan hanya tertuju ke lapangannya saja. *Icon* pemain sepak bola yang tadinya berbentuk setengah badan karakter diganti dengan bentuk yang lebih sederhana, yaitu hanya sebuah bentuk bulatan kecil berwarna merah berjumlah sebelas menyesuaikan jumlah pemain sepak bola dalam sebuah *team*, penerapan tersebut dilakukan mengikuti acuan yang ada yaitu dari tampilan pengaturan strategi *game*

Pro Evolution Soccer 5. Penerapan warna pada lapangan dengan menggunakan dua jenis warna hijau dilakukan berdasarkan acuan objek asli dari lapangan Stadion Utama Gelora Bung Karno yang memiliki ciri khas detail yang sama.



Gambar 3.40. Penambahan Detail Pada Lapangan Sepak Bola.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.41. Penambahan Detail Pada Lapangan Sepak Bola.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada tahap penerapan warna desain lapangan sepak bola yang dibuat oleh penulis, tahap ini mengikuti sesuai dengan analisis dari acuan yang telah ada, yaitu menerapkan warna sesuai dengan acuan pada foto objek aslinya, dilakukan penyederhanaan warna dengan hanya memilih warna yang menjadi warna dominan pada objek, seperti warna hijau pada lapangan dan merah pada bulatan *icon* visualisasi pemain bola, hal tersebut mengikuti sesuai dengan teori dari

Leewenberg dan Helm (2013). Penggunaan gradasi dan tekstur juga tidak dilakukan pada desain karena warna yang diterapkan harus warna yang solid dan utuh tanpa adanya ubahan apapun sesuai teori Pratas (2014). Sehingga warna-warna tersebut diambil langsung dari *color palette* yang sudah ditentukan di awal.



Gambar 3.42. Uji Penggabungan Lapangan Sepak Bola Pada Konsep *Storyboard*.

(Sumber: Dokumentasi Penulis)