

sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat dikomunikasikan secara efektif. Salah satu gaya visual desain yang populer dan sering diterapkan adalah *flat design*.

Flat design adalah gaya desain visual dengan pendekatan minimalis yang menghilangkan elemen-elemen yang dapat memberikan efek 3D (Pratas, 2014). Melihat popularitas gaya *flat design* dan juga *style design* ini telah digunakan oleh MNC Channels pada konten-konten sebelumnya, membuat penulis untuk menggunakan gaya ini dalam *motion graphic* Hari Raya Natal. Oleh karena itu, dalam penulisan skripsi ini penulis akan membahas mengenai bagaimana merancang aset visual untuk *motion graphic* Hari Raya Natal yang bertujuan untuk menyampaikan ucapan selamat merayakan Natal bagi masyarakat yang menjalankannya.

2. STUDI LITERATUR

Elemen Visual Desain

Dalam *basic* elemen visual 2D ada beberapa elemen yang digunakan untuk menciptakan komposisi yang baik yaitu:

1. Garis (*Line*)

Dalam buku *Graphic Design Solutions*, Landa (2013) menjelaskan titik adalah bagian terkecil dari sebuah garis dan biasanya titik ini berbentuk lingkaran. Karena itulah, garis merupakan sebuah titik yang memanjang yang dianggap sebagai jalur titik yang bergerak. Garis memiliki peran penting dan paling banyak digunakan dalam membuat komposisi visual desain. Fungsi dasar dari garis sendiri antara lain, membantu kita untuk mengatur komposisi secara visual, menggambarkan batasan dan menentukan area dalam komposisi visual.

2. *Shape and Form*

Bentuk adalah permukaan 2 dimensi yang dibentuk dari sebagian atau keseluruhan garis (*contours, outlines*), warna, *tone*, atau tekstur. Pada dasarnya, bentuk (*shape*) itu datar yang mana permukaan 2 dimensi ini memiliki tinggi dan lebar. Bentuk sendiri memiliki 3 bentuk dasar yaitu lingkaran, persegi, dan

segitiga. Jika 3 bentuk dasar ini memiliki *volume*, maka akan menjadi bentuk ruang (*form*) bola, kubus, dan piramida (Landa, 2013).

3. Warna (*Color*)

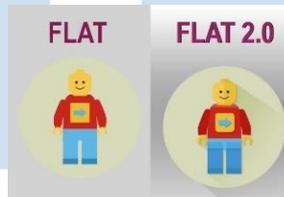
Tomita (2015) menjelaskan bahwa warna merupakan elemen visual desain yang sangat penting dalam menciptakan sebuah suasana tertentu dalam suatu desain. Dengan adanya warna, suatu desain dapat menarik perhatian audiens dan memberikan makna secara psikologis dan emosional. Dalam jurnal *The Psychology of Color* Kolenda (2016) juga menuliskan bahwa terdapat 3 komponen dalam warna, yang pertama adalah *hue* (warna utama). Kemudian *value* yang merupakan *level brightness* dalam suatu warna. Yang terakhir adalah *chroma* yang menjadi tingkat saturasi (seberapa terang atau pucatnya suatu warna).

Kolenda (2016) juga menjelaskan bahwa dalam teori warna terdapat beberapa skema warna yaitu *monochromatic*, *analogous*, *complimentary* dan *triadic*. Skema warna *monochromatic* menggunakan gradasi dari warna *hue* yang sama. Sedangkan skema warna *analogous* adalah 3 warna *hue* yang bersebelahan (hlm. 63). Dalam karya penciptaan ini, penulis akan menggunakan warna *complimentary* yang merupakan warna yang bertolak belakang 180 derajat pada *color wheel*. Warna yang identik Natal yaitu merah dan hijau. Warna *complimentary* dapat digunakan jika kita ingin memberi fokus kepada suatu elemen.

Flat Design

Dalam buku *Creating Flat Design Website* milik Pratas (2014), ia menjelaskan *flat design* adalah salah satu gaya desain digital 2D yang memiliki ciri-ciri bentuk yang minimalis dan menghilangkan ekstra elemen dan efek seperti bayangan, *bevels*, kedalaman, tekstur, atau elemen yang bisa memberikan efek 3D. Gayanya membuat suatu desain menjadi terlihat rapi, simpel, dan professional. Semakin berjalannya waktu, *flat design* pun mengalami evolusi yang kemudian dikenal sebagai *flat design 2.0*. Sebagian besar desain kini tidak hanya *flat*, namun sudah memiliki sedikit elemen bayangan dan warna yang tidak sesuai dengan aturan *flat*. *Flat*

design 2.0 ini menghilangkan konsep *flat* dengan memberikan kesan *depth* ke dalam desain seperti *highlights*, beberapa *tints* dan *color values*, dan menambahkan *drop shadow* (Cao et al., 2015).



Gambar 1 Perbedaan *Flat* & *Flat Design 2.0*
Sumber: Amy (2016)

Simplifikasi

Menurut Hsu & Wang (2018) dalam jurnalnya, proses simplifikasi suatu bentuk dibagi menjadi 4 metode. Pertama, membuat *external outlines* yang bisa dilakukan dengan menggambarkan struktur terluar dari suatu visual agar terlihat bentuk siluetnya. Kedua, tetap mempertahankan struktur yang melekat pada visual tersebut agar saat menggambar masih terlihat jelas bentuknya walaupun sudah disederhanakan. Selanjutnya, metode *flattening* dimana menghilangkan garis, tekstur, dan atribut lainnya pada bentuk visual yang dapat menciptakan kesan 3D. Pemilihan warna dan membuat *layer shadow* juga dapat membuat suatu desain dapat diidentifikasi. Metode terakhir adalah menyederhanakan bentuk geometri untuk memberikan efek *flattening* juga berfokus pada bentuk-bentuk dan garis yang dibuat lurus, rapi, dan simpel, seolah-olah terlihat seperti dibuat dengan alat gambar (hlm. 20-23).

Natal

Skema warna yang identik dengan Hari Raya Natal adalah warna merah dan hijau. Hal ini dimulai beberapa abad lalu, di saat Bangsa *Celtic* kuno yang memuja pohon *holly* yang mana daunnya berwarna hijau dan buahnya berwarna merah. Pohon *holly* ini dipercaya dapat memberikan perlindungan dan nasib baik untuk tahun mendatang. Mereka juga percaya bahwa tanaman ini akan tetap indah ketika musim dingin sehingga membuat pohon ini menjadi jenis pohon yang sering digunakan

saat Natal (Widyaningrum, 2018). Pemantapan warna merah dan hijau ini mungkin berkat peran Haddon Sundblom.

Beliau adalah orang yang menggambarkan sosok *Santa Claus* pada iklan minuman *Coca Cola*. Sholeh (2020) menjelaskan dalam artikel berita yang beliau tulis, di mana saat itu penafsiran *Santa Claus* tidak konsisten, sehingga Sundblom memutuskan menggambarkan tokoh tersebut dengan jubah merah dan latar belakang hijau (warna dari pohon cemara dan *holly*). Penulis juga memberikan aksan putih yang melambangkan salju di musim dingin. Karena tradisi Natal dimulai dengan di benua Eropa di mana perayaannya dirayakan saat musim dingin.



Gambar 2 Poster *Santa Claus* oleh Haddon Sundblom
Sumber: *website* www.coca-colacompany.com

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Dalam karya penciptaan ini, penulis membuat karya kartu ucapan Natal menggunakan *motion graphic* 2D berdurasi 15 detik dengan tema Natal. Dalam karya ini, penulis akan membahas mengenai perancangan aset visual. Format *canvas* yang digunakan adalah 1920 x 1080 yang dibuat dengan *Adobe Illustrator*. Untuk membuat *motion graphic* juga menggunakan format yang sama dengan *After Effect*. Pendekatan gaya desain dalam merancang aset visual bertema Natal ini menggunakan *flat design 2.0*.

Konsep Karya

Konsep Penciptaan: Karya yang penulis buat adalah sebuah kartu ucapan Natal dengan media visual *motion graphic* yang menunjukkan visualisasi yang mendukung suasana Natal.