

2. STUDI LITERATUR

Elemen Desain Tokoh

Elemen desain berarti susunan objek dalam desain grafis menjadikan karya utuh dengan pesan khusus kepada penikmatnya (Irfan, 2019). Beliau juga menambahkan ada 2 aspek utama dalam sebuah elemen desain, yaitu secara fungsional dan artistik. Perlu pertimbangan yang matang untuk menyeimbangkan penggunaan element secara fungsional dan artistik. Mengabaikan salah satu aspek mungkin akan membuat *artist* akan kehilangan aspek lain dalam karyanya (hlm 54). Ada 5 elemen utama desain, yaitu bentuk dan ruang, warna, garis, ukuran, dan tekstur (Putranto, 2018). Dalam penulisan skripsi ini sendiri, penulis akan berfokus pada 2 elemen yaitu bentuk dan warna.

Dalam konteks dua dimensi, maka bentuk dari sebuah panjang atau lebar, sedangkan dalam tiga dimensi, bentuk akan digambarkan sebagai benda padat atas penambahan volume (Putranto, 2018). Berdasarkan bidangnya, bentuk dibagi menjadi 2 kategori, yaitu geometris dan organik (Rianto, 2020). Dimana bentuk geometris adalah bentuk-bentuk dasar yang umum seperti lingkaran, segitiga, persegi, sedangkan bentuk organik adalah bentuk yang lebih abstrak. Masing-masing bentukpun nyatanya memiliki makna yang berbeda-beda ketika dijadikan sebuah aset visual. Benda yang memiliki bentuk melengkung/lingkaran, umumnya akan menimbulkan kesan kelembutan, pertemanan, hangat, kedekatan(Rianto, 2020). Sedangkan untuk bentuk yang memiliki sudut tajam akan memberikan kesan kaku, dingin, terorganisasi dan tidak akrab (hlm 7-8). Walau begitu bentuk tubuh ini cukup penting untuk melengkapi menggambarkan sifat dan karakter tokoh, ada pula saat berbagai bentuk dikombinasikan bersama dapat pembuatan aset untuk alasan khusus, salah satunya adalah untuk menyeimbangkan aspek fungsional dan artistik dalam aset visual.

Mengenai warna, Rianto turut menuliskan bahwa warna menjadi elemen yang cukup penting dan *powerful* karena dapat mendeskripsikan

sebuah emosi, menarik perhatian, mempertegas komposisi dan makna. Disaat yang bersamaan, setiap warna dapat memiliki makna yang berbeda ketika dikombinasikan dengan warna lainnya. Berdasarkan harmonisasinya, warna dibagikan menjadi beberapa jenis, yaitu: *Komplementer*, *Analogous*, *Triadic*, *Split Komplementer*, dan *Tetradic* (Meilani, 2013).

Flat Design

Seorang seniman biasanya akan memiliki gayanya tersendiri dalam menghasilkan karya seni. Tidak menutup kemungkinan, gaya tersebut dipengaruhi oleh sesuatu yang tengah populer saat itu. *Flat design* merupakan sebuah gaya yang tengah populer sejak 2012 sampai saat ini (Lawijaya, 2020). Gaya ini berfokus pada kesederhanaan serta desain yang bersih (hlm. 16). Menurut Tobing (2021) Desain dengan gaya ini biasanya akan lebih berfokus pada ilustrasi, warna, tipografi dan tata letak dua dimensi yang sederhana (hlm. 11).

Anindita & Riyanti (2016) Menyatakan ilustrasi adalah gambar atau aset yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Layaknya fotografi, ilustrasi memiliki tantangan lebih untuk menghidupkan sebuah gambaran. Anindita dan Riyanti juga menambahkan bahwa ilustrasi umumnya lebih dapat bercerita banyak dibandingkan sebuah fotografi dan lebih efektif dibandingkan menggunakan teks. Tipografi ditulis Anindita dan Riyanti sebagai seni untuk menyusun kata-kata sehingga membentuk bermakna secara visual dimanapun media tulisan tersebut diletakan. Karena itu, huruf sering kali memiliki banyak jenis dan rupa berbeda tergantung dengan makna yang berusaha disampaikannya. Secara umum huruf sendiri terbagi menjadi 4 jenis, yaitu *Serif*, *Sans Serif*, *Script*, dan *Dekoratif*.

Elemen lain yang tidak kalah penting adalah warna dan tata letak. Baik ketika berdiri sebagai satu warna, ataupun ketika dikombinasikan dengan warna lainnya, warna akan terus membentuk makna yang berbeda-beda. Disebutkan oleh Anindita & Riyanti (2016) ada banyak makna yang

bisa diberikan oleh penggunaan warna, beberapa diantaranya yaitu menggambarkan perasaan, karakter, strata sosial, serta sebagai petunjuk ruang dan waktu. Sedangkan untuk tata letak merupakan bagaimana seorang seniman menggunakan ruang secara efisien. Aspek ini menjadi penting karena karena *flat design* identik dengan tampilan yang terorganisir, rapi dan bersih (hlm 4-5).

Jika membahas aset *flat design*, maka *motion graphic* bukanlah hal yang asing karena *flat design* adalah salah satu gaya visual yang paling akrab dengan *motion graphic*. Menurut Liz Blazer (2016) *motion graphic* seperti *information-oriented*. *Motion graphic* tidak harus bekerja dengan sebuah karakter animasi, namun lebih seperti sebuah media visual yang menyediakan “jawaban” untuk orang-orang yang memiliki pertanyaan (hlm. 31). Menurut Geng (2016) berdasarkan cara *motion graphic* menyampaikan informasi, terdapat beberapa karakteristik yang dimiliki, yaitu *timeline*, penggabungan berbagai informasi, memanfaatkan elemen visual sebagai kunci utama bercerita, atau membiarkan *audience* menerka pesan atau perasaan yang muncul melalui *motion graphic* tersebut terlepas dari apapun tujuan sang *creator* (hlm. 762).

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA