

## 2. STUDI LITERATUR

### Landasan Teori Penciptaan

Pembuatan suatu karya dalam seni memiliki elemen – elemen penting yang dibagi menjadi beberapa jenis yaitu *line, shape, form, value, color, texture,* dan *space*. Elemen tersebut pun tidak bisa berdiri sendiri karena dengan adanya ketujuh elemen tersebut terciptalah sebuah pondasi utama dalam pembuatan sebuah karya seni.

Gesalt mengatakan elemen seni terbagi menjadi 6 jenis. *Similarity, continuation, closure, proximity, figure/ground, law of symmetry,* dan *isomorphic correspondence*. *Similarity* terjadi atas kesamaan dari segi bentuk, ukuran, *value,* dan atau kombinasi semuanya. *Continuation* muncul pada saat mata berfokus kepada satu gerakan tertentu dari satu objek ke objek lain.

*Flat design* adalah desain yang muncul di tahun 2010 dan popularitasnya semakin tinggi sampai sekarang. *Flat design* mengutamakan bentuk yang sederhana dengan menghilangkan beberapa unsur dari *real object* tetapi tetap menyimpan unsur utama dari segi bentuk, warna dan komposisi untuk bisa tetap menunjukkan bentuk objek dengan *style* yang sederhana.

#### 2.1. *Environment*

Dalam pembuatan konsep desain *environment* Galuzin (2011) mengatakan bahwa *environment artist* harus bisa menciptakan *environment* yang orisinal dan kreatif (hlm. 57). Untuk itu, diperlukan beberapa tahap agar bisa mencapai pembuatan *environment* yang diinginkan.

*Environment* bisa membuat karakter bergerak sesuai dengan keadaan yang diberikan berdasarkan tempat dan waktu yang sudah diberikan untuk membuat pergerakan karakter agar bisa memvisualisasikan atmosfer yang ingin diberikan Sofia (hlm. 68).

### 2.1.1. Ide/Konsep

Dalam pembuatan *environment* ide atau konsep sangat diperlukan dalam pembuatan *environment*. Dengan adanya ide tersebut sang *artist* dapat merancang bagaimana *environment* nantinya akan dibuat. Galuzin mengatakan dalam pembuatan *environment* tersebut ide sangatlah dibutuhkan untuk dapat memudahkan perancangan *environment* (hlm. 9). Unsur – unsur referensi dapat diambil dari beberapa kegiatan seperti:

- Film

Film sangat bagus untuk mendapatkan referensi *shot*, ide, dan konsep *environment* yang kita inginkan dengan menonton semua *genre* film yang berbeda dari *action*, *drama*, *documentary*, *comedy*, *horror*, *thriller*, *fantasy*, dan seterusnya. Tetapi dengan menonton film saja tidaklah cukup, Galuzin mengatakan untuk selalu aktif dalam mengobservasi lokasi dan *environment* yang ada di dalamnya (hlm. 10).

- Buku

Buku bisa berisikan susunan arsitektur bangunan, lingkungan alam, dan beberapa referensi foto. Dengan melihat referensi dari beberapa buku tersebut, referensi bisa diambil berdasarkan komposisi, warna, pencahayaan dan elemen – elemen kecil yang ada di dalam bangunan arsitektur. Galuzin (hlm. 10) mengatakan bahwa hanya dengan melihat satu gambar tertentu, kita bisa mendapatkan banyak sekali inspirasi untuk membuat konsep *environment*.

- Games

Dengan *games environment artist* bisa mendapatkan banyak sekali referensi dengan menempatkan diri kita ke dalam dunia yang ada di *games* tersebut. Mencatat beberapa elemen yang kita suka dan yang kita tidak suka.

- Musik

Mendengarkan musik bisa memunculkan emosi dalam diri kita sendiri. Banyak sekali penulis *Hollywood* yang menulis dengan mendengarkan musik. Galuzin berpendapat bahwa dengan musik sang *artist* dapat memvisualisasikan *environment* yang sesuai dengan musik yang didengar.

- Sejarah

Sejarah memiliki banyak sekali cerita. Dengan mencari banyak sejarah, *artist* dapat membuat *environment* berdasarkan sejarah yang sudah pernah terjadi, seperti tempat yang pernah terjadi perang, bisa dijadikan sebagai konsep atau ide untuk memberikan cerita tentang adanya peperangan yang sudah terjadi.

### 2.1.2. *Layout*

Pembuatan *environment* memiliki beberapa tahap yang harus dilakukan terlebih dahulu. Pertama dengan pencarian sebuah ide. Pencarian ide bisa dilakukan dengan mencari banyak referensi yang dibutuhkan untuk perancangan *environment*. Kedua adalah membuat *environment* harus mengetahui tujuan desain yang akan dibuat nanti. Untuk mengetahui tujuan tersebut, sang *artist* akan ditanyakan beberapa pertanyaan seperti kenapa ingin membuat desain seperti ini? Bagaimana hasil akhir desain nya nanti?. Ketiga melakukan sebuah *research* terhadap lokasi (*architecture style*, waktu, *color palette* yang ingin digunakan). Keempat mengumpulkan foto untuk referensi (*architecture reference*, pencahayaan, dan *props*). Kelima membuat *layout*. Bagaimana *environment* itu akan digunakan nanti?. Keenam apa yang ingin ditunjukkan oleh *environment* tersebut?. Ketujuh membuat cerita latar belakang dari *environment* tersebut Galuzin (hlm. 17).

### 2.2. *Christmas*

Perayaan natal (*christmas*) adalah sebuah perayaan yang sangat penting yang selalu dirayakan pada tanggal 25 desember setiap tahunnya. Perayaan ini selalu dirayakan dengan tokoh imajinatif bernama *Santa Claus* dengan kereta seluncur

dan delapan rusa berhidung merah miliknya menempuh perjalanan untuk memasuki cerobong asap yang ada di setiap rumah, tokoh tersebut pun memberikan hadiah berupa mainan kepada anak kecil. Charles River (hlm. 11). Perayaan ini sering sekali dihubungkan dengan musim dingin dikarenakan acara perayaan ini terjadi pada musim dingin dan sering sekali dihubungkan terhadap hewan – hewan yang hidup di daerah yang mempunyai suhu dingin seperti contohnya pinguin, rubah, beruang kutub, dan juga anjing laut.

### **2.3. Flat Design**

*Flat design* adalah sebuah prinsip persepsi visual yang bergantung terhadap respons, pengalaman, dan aspek psikologi yang dilihat dari bagaimana otak kita melihat sebuah desain. Para psikologis Gestalt (dikutip dalam Arntson, 2011, hlm. 41), hubungan antara bentuk (*shapes*) dan permukaan datar (*flat surface*) menampilkan setiap elemen atau bentuk yang bergantung pada lingkungan sekitarnya. Menurut (Anindita & Riyanti, 2016, hlm. 3) dalam *flat design* terdapat empat elemen dasar yang terdiri dari (1) Ilustrasi, (2) Tipografi, (3) Tata letak, dan (4) Warna. Ilustrasi ini sendiri dapat diartikan sebagai seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberikan atau menyampaikan sebuah pesan secara visual.

Elemen lain adalah tipografi dimana tipografi tersebut merupakan seni menyusun huruf – huruf sehingga dapat dibaca tetapi masih mempunyai nilai desain. Tipografi dapat digunakan sebagai metode untuk menerjemahkan kata – kata (lisan) ke dalam bentuk tulisan (visual). Ada juga tata letak yang menentukan letak – letak elemen untuk mendapatkan dampak yang strategis. Tata letak memiliki peran penting untuk menata ruang dan berbeda – beda tiap jenis medianya. Tata letak ini sendiri pun memiliki beberapa prinsip penting yakni proporsi, keseimbangan, kontras/penekanan, irama, dan kesatuan. Lalu ada juga warna yang bisa memberikan efek emosional yang bisa mempengaruhi pola pikir kita.

### **2.4. Warna**

Dalam perayaan natal sendiri warna yang dipakai pada umumnya adalah warna putih, merah, dan hijau. Menurut artikel dari <https://fokus.tempco.co/read/1530082/harap-cemas-ppkm-level-3-saat-libur-natal->

[dan-tahun-baru/full&view=ok](#) warna yang sering muncul pada saat perayaan natal memiliki artinya sendiri yaitu:

- a. Warna merah yang memiliki arti sebagai rasa cinta dan penderitaan, tetapi juga bisa diartikan sebagai kehangatan cinta, luapan rasa semangat, kebebasan, serta keberanian
- b. Warna hijau memiliki pengertian yang melambangkan kehidupan yang baru, masa depan, dan pengharapan. Bnda yang paling sering banyak ditemui adalah sebuah pohon natal.
- c. Warna putih sering sekali diartikan kedalam pengertian kesucian, kemurnian, dan kekudusan dan selalu dipresentasikan dalam bentuk cahaya lilin

## 2.5. Simplifikasi

Simplikasi adalah salah satu metode yang sering dipakai oleh seorang grafis desainer untuk membuat desain agar bisa lebih mudah diingat dan dikenal (Hsu & Wang, 2018, hlm. 12). Penggunaan metode ini dilakukan dengan cara mensimplifikasikan desain dengan menggunakan *outline* originalnya, sehingga bisa membuat para penonton untuk dapat memahami keunikan dan dapat mudah mengingat. Penggunaan bentuk geometri dan garis dapat membuat karakter yang unik dan bisa berfungsi untuk menyampaikan sebuah informasi.

Simplikasi bisa menjadi strategi yang sering digunakan oleh para desain grafis untuk mensimplifikasikan bentuk dasar sebuah objek untuk meningkatkan kesan terhadap pengamatnya (Hsu & Wang, 2018, hlm. 13). Gombrich (1982), Hsu dan Wang (2010) menemukan para seniman menggunakan simplifikasi untuk mengekspresikan kreativitas mereka dan melakukan sebuah eksperimen dari bentuk organik menjadi sebuah garis yang menggambarkan wujud aslinya. Dalam bidang desain sendiri metode ini digunakan untuk menyampaikan pesan yang lebih akurat dan membuat penerima dapat dengan mudah mengingat.