

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 MOTION GRAPHICS

Menurut Schlittler (2014), *motion graphics* adalah proses menyampaikan sebuah informasi dengan menggunakan media animasi dan desain grafis. Pada dasarnya, teknik *motion graphics* ditujukan untuk mengomunikasikan sebuah ide atau informasi dengan menggunakan segala teknik visual grafis. Berkaitan dengan hal ini, *motion graphics* bisa diciptakan dengan menggunakan berbagai teknik seperti, menggunakan elemen tipografi, *optical compositing*, dan *shape, line*, atau *character animation*. Terlepas dari itu, animasi pada dasarnya adalah teknik untuk menggerakkan sebuah objek yang dapat memberikan ilusi bahwa objek tersebut hidup dan bisa menirukan gerakan makhluk hidup pada umumnya. Hal ini kemudian digunakan dalam pembuatan *motion graphics* karena dinilai efektif untuk bisa menyampaikan informasi dan ide (hlm. 2).

Menurut Shir & Asadollahi (2014), *motion graphics* tercipta dari proses animasi atau proses menciptakan halusinasi berupa pergerakan elemen visual. Di samping itu, *motion graphics* merupakan elemen visual berupa teks, garis, titik, *shape*, gambar dan video yang dipadukan dengan *rhythm, emphasis*, dan *contrast* yang di mana perpaduan itu bisa memengaruhi pikiran penonton. *Motion graphics* memiliki dampak tersendiri saat digunakan sebagai media untuk mengekspresikan sesuatu dan mengomunikasikan sebuah informasi, seperti penyampaian berita atau materi pembelajaran. Dengan pergerakan elemen-elemen visual tersebut, *motion graphics* sangat efektif saat dijadikan sebagai media komunikasi visual karena bentuk medianya yang mudah menarik perhatian penonton. Hal inilah yang kemudian bisa menjadi kekuatan dari pemakaian *motion graphics* di mana bisa menciptakan media komunikasi yang efektif sekaligus bisa menyampaikan informasi yang kompleks tetapi dengan format yang menarik (hlm. 1).

Menurut Crook & Beare (2016), *motion graphics* adalah pergerakan elemen-elemen desain yang ditentukan oleh waktu tertentu dengan tujuan untuk menyampaikan sebuah informasi. Elemen-elemen grafis yang dimaksud adalah

teks, gambar, video, tekstur, *shape*, dan garis. Pergerakan terhadap elemen-elemen grafis tersebut berupa perpindahan tempat, rotasi, atau *scaling* yang di mana pergerakan itu akan ditentukan oleh penempatan waktu yang ada. Penentuan dari waktu tersebut didasari oleh informasi yang ingin disampaikan. Oleh karena itu, *motion graphics* erat kaitannya dengan komunikasi visual di mana penyampaian informasi didukung oleh adanya pergerakan dari elemen-elemen grafis tersebut. Hal ini ditujukan untuk mempermudah penonton memahami konteks dari informasi yang ingin disampaikan tersebut (hlm. 10).

### **2.1.1 MOTION GRAPHICS SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI VISUAL**

Menurut Song (2021), *motion graphics* memiliki peran yang cukup penting dalam komunikasi visual. Dalam konteks komunikasi visual, perlu dilakukan penyesuaian terkait metode yang digunakan saat merancang *motion graphics*. Hal ini dikarenakan setiap informasi memiliki pesan dan target penonton tertentu sehingga rancangan elemen desain terkait perlu dilakukan penyesuaian. Dengan kata lain, kesesuaian model desain dalam *motion graphics* dapat memengaruhi efektifitas dari penyampaian informasi kepada penonton. Penyesuaian metode dalam merancang *motion graphics* bisa mengambil perhatian penonton sekaligus menyalurkan karakteristik dari informasi terkait. Pada dasarnya, terdapat tiga hal dasar yang perlu diperhatikan dalam membuat *motion graphics*, diantaranya adalah sebagai berikut (hlm. 1).

#### a) *Logic*

Dalam konteks *motion graphics*, logika mengacu pada keterkaitan elemen desain dalam gerakan. Dalam setiap adegan, ada hubungan yang terjadi antara berbagai macam elemen desain serta ada juga hubungan yang terjadi antara berbagai adegan yang tersedia dalam konten tersebut. Logika gerakan atau animasi yang baik dapat membuat gerak elemen desain lebih fasih dan mudah untuk diikuti. Logika animasi juga merupakan faktor kunci yang menentukan sebuah informasi dapat tersampaikan dengan efektif dan efisien. Gerakan grafis yang tidak didasari oleh logika akan menimbulkan efek tidak natural dan

mengganggu perhatian penonton. Ketika gerakan animasi yang terjadi cukup logis, penglihatan manusia akan lebih cenderung untuk terus mengikuti gerakan tersebut. Berdasarkan hal tersebut, efektifitas *motion graphics* dalam menyampaikan informasi ditentukan oleh faktor logika animasi yang baik. Efektivitas *motion graphics* sebagai media komunikasi visual tidak didasari oleh banyaknya pergerakan yang ada, melainkan ketepatan logika animasi dari elemen desain yang digunakan oleh designer (hlm. 2).

b) *Transformation*

Transformasi mengacu pada mode perubahan dari elemen desain itu sendiri. Transformasi dari elemen desain dapat dilakukan dengan penentuan posisi, proporsi, rotasi dan transparansi pada elemen desain dalam rentang waktu tertentu. Dalam hal ini, semua perubahan harus didasarkan pada pengaturan logika animasi yang tepat. Transformasi dari elemen desain tidak hanya dapat merealisasikan bentuk dari ide-ide yang dirancang, melainkan juga dapat menginterpretasikan tema, dan bahkan memperluas jangkauan konten dari sisi target penontonnya. Designer yang menggerakkan elemen desain tanpa adanya ketentuan logika animasi yang jelas akan menghilangkan makna dari perancangan gerakan itu sendiri. Transformasi yang tepat bila disertai dengan logika animasi yang tepat akan menyebabkan informasi tersebut dapat tersampaikan dengan efektif di mata penonton (hlm. 2).

c) *Transition*

Transisi mengacu pada hubungan antara adegan yang satu dengan yang lainnya. Dalam konteks *motion graphics*, transisi berperan penting pada saat terjadi perpindahan antar adegan. Transisi pada setiap adegan yang terlihat kurang sesuai dengan logika animasi akan membuat pengalaman visual dari konten terkait menjadi kurang baik. Maka dari itu, saat merancang transisi, designer perlu untuk mengikuti kerangka animasi yang logis dan gaya transformasi dari elemen desain terkait. Transisi yang baik akan menjahit setiap

adegan dengan efektif sehingga perhatian penonton tetap terjaga dan informasi dapat tersampaikan dengan baik (hlm. 3).

## **2.2 FLAT DESIGN**

*Flat design* merupakan model desain yang berkarakteristik minimalis dan memiliki konsep desain yang berdimensi datar atau dua dimensi. *Flat design* berfokus pada penyederhanaan objek dengan cara membuang semua elemen-elemen tambahan pada objek tersebut khususnya elemen yang dapat menciptakan kedalaman ruang seperti, efek sudut atau *bevels*, bayangan, tekstur, dan efek cahaya. Kondisi ini membuat objek yang mengusung *flat design* akan terlihat datar, sederhana, dan minimalis secara visual. Selain itu, *flat design* juga terlihat minimalis secara tata letaknya karena *flat design* tidak hanya melakukan simplifikasi terhadap objek melainkan juga menggunakan warna solid dan *simple shapes* pada tata letaknya. Hal ini menyebabkan *flat design* terlihat bersih dan memiliki *white space* yang di mana memiliki dampak yang baik saat digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi (Pratas, 2014:5).

### **2.2.1 PRINSIP DASAR FLAT DESIGN**

Menurut Pratas (2014), *flat design* merupakan sebuah gaya desain yang berfokus pada penciptaan permukaan yang datar, terorganisasi, dan bersih di mana penggunaannya berfokus pada penyampaian informasi. Berhubungan dengan hal itu, penerapan *flat design* harus difokuskan untuk menunjukkan sebuah informasi yang terbaca dan terlihat dengan baik dengan memanfaatkan *flat background* dan *flat color*. Proses penerapan *flat design* dapat diawali dengan menghapus segala elemen dan efek yang tidak berkaitan dengan konsep *flat design* seperti, efek bayangan, detail tambahan, dan *color gradients*. Di samping itu, penggunaan *flat design* tidak hanya sebatas menggunakan objek yang datar melainkan ada prinsip dasar yang perlu diperhatikan sehingga penerapan *flat design* ini dapat memberikan dampak yang baik kepada penonton. Dalam hal ini terdapat tiga prinsip dasar yang perlu diperhatikan pada saat seorang designer ingin menggunakan *flat design* yaitu, tata letak, tipografi, dan warna (hlm. 17).

a) Tata letak

Penempatan objek-objek terkait dalam konten *flat design* merupakan suatu unsur yang penting karena itu berhubungan dengan efektivitas dari informasi yang ingin disampaikan. Jika penempatan teks dan ilustrasi berantakan maka akan membuat konten yang diperlihatkan menjadi tidak jelas. Kondisi ini kemudian berkaitan dengan penggunaan *grid* yang menjadi acuan untuk *spacing* dan *dimensions* dari tata letak atas konten yang tersedia. Penempatan yang baik akan membuat penonton bisa memahami informasi terkait dengan baik dan jelas. Selain itu, penempatan elemen-elemen desain yang seimbang akan menciptakan struktur desain yang nyaman untuk dilihat dan membantu penyampaian informasi (hlm. 23).

b) Tipografi

Pemilihan jenis huruf untuk menata konsep design dari *flat design* menjadi faktor penting kedua setelah tata letak. Hal ini didasari oleh karakteristik dari *flat design* yang minimalis dan berdimensi datar. Dari sekian banyaknya jenis huruf yang tersedia, tipe sans-serif menjadi pilihan yang tepat untuk mengikuti karakteristik dari *flat design* tersebut. Pada dasarnya, tipe huruf *sans-serif* memiliki karakteristik yang sama dengan *flat design* yaitu, berbentuk geometris sederhana, berdimensi datar, tegas, dan tidak memiliki tambahan pada ujung *stroke*. Adanya garis dan bentuk geometris yang sederhana menyebabkan hanya jenis huruf tertentu saja yang dapat digunakan dalam *flat design* agar bisa memperoleh penampilan visual yang senada. Beberapa jenis huruf *sans-serif* yang biasa digunakan dalam *flat design* yaitu, *Proxima Nova*, *Futura*, *Lato*, *Montserrat*, *Open Sans* dan *Cobert* (hlm. 27).

Selain pemilihan jenis huruf, penciptaan kontras dari bagian kalimat yang tersedia juga penting untuk diperhatikan. Hal ini penting untuk diperhatikan karena teks menjadi salah satu kondimen terpenting dari penampilan visual dalam konsep *flat design*. Pada dasarnya, kontras ditujukan untuk menciptakan hierarki dalam teks yakni antara judul dan isi teks. Berhubungan dengan hal ini,

kontras dapat diciptakan dengan menggunakan huruf kapital atau huruf yang tebal pada teks judul. Di sisi lain, bagian isi dari kalimat dapat menggunakan huruf kecil atau huruf yang tipis. Penampilan visual yang baik akan tercapai dengan adanya kontras pada teks dan akan memfokuskan penonton pada bagian-bagian tertentu seperti, bagian judul dan isinya (hlm. 27).

c) Warna

Pemilihan warna dalam *flat design* memiliki dua ketentuan yaitu, tidak menggunakan *gradients*, tekstur, dan tidak mencolok. Secara hierarki, warna bukanlah merupakan fokus utama dalam *flat design*. Hal ini dikarenakan fokus utama penonton harus mengarah ke konten yang tersedia dan warna hanya sebagai pendukung agar penampilan visual dari konten tersebut menjadi lebih menarik. Kondisi ini membuat pemilihan warna jangan terlalu terang dan mencolok karena posisinya hanya digunakan sebagai latar belakang saja. Di sisi lain, penggunaan tekstur dan *gradients* secara konsep bertentangan dengan karakteristik dari *flat design* itu sendiri di mana tekstur atau *gradients* sama dengan melakukan penambahan efek dan akan menciptakan kedalaman ruang (hlm. 27).

Pemilihan warna dalam penerapan *flat design* juga termasuk dalam pemilihan *color palette*. Dalam *color palette* yang digunakan setidaknya memiliki satu atau dua warna utama dan beberapa warna netral. Berhubungan dengan hal ini, warna netral digunakan sebagai latar belakang atau pembeda atas konten tertentu dan warna utama sebagai warna dari tema yang akan digunakan untuk konten tersebut. Hal terpenting yang perlu diperhatikan adalah jangan menggunakan perpaduan warna yang tidak cocok karena hal ini akan merusak estetika visual dari konten terkait. Di samping itu, penggunaan *color palette* harus konsisten di mana warna-warna pilihan harus tetap digunakan di semua bagian dan tidak ada tambahan warna diluar dari *color palette* (hlm. 28).