



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.

2. STUDI LITERATUR

Berdasarkan konsep yang dituangkan adalah tentang *Motion Graphic*, *Flat Design*, beserta teori tentang warna

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

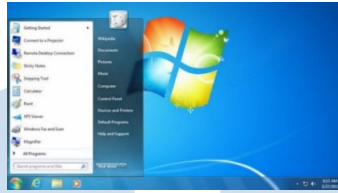
1. *Motion Graphic* secara pengertian sederhana dimana pergerakan suatu gambar, video yang mencakup pergerakan, rotasi atau besar atau kecil suatu gambar dan teks yang seiring waktu berjalan digabungkan dengan *soundtrack* seperti *voice-over* atau musik (Crook and Beare, 2015).

Motion Graphic lebih mengedepankan informasi atau infografis yang informatif berbeda dengan animasi yang tujuannya untuk kedekatan emosional pada penonton dan hiburan. *Motion graphic* awalnya dalam bentuk alat *Magic Lantern* yang menggunakan gambar yang diputar sehingga memunculkan ilusi. Tahun 1832, *Joseph Plateau*, memperkenalkan *phenakistoscope*. Menggunakan sistem putaran seperti piringan kaset dan menghasilkan ilusi. Kemudian beralih kepada *Zoetrope*. Mekanisme (Krasner, 2013)

2. *Flat Design*

Flat Design merupakan desain digital yang sering dibahas perkembangannya pada tahun 2013 yang memiliki karakteristik minimalis yang melepaskan segala elemen desain seperti bayangan, kedalaman, efek cahaya, tekstur, dan elemen lain yang memberikan ekstra dimensi pada objek sehingga menghasilkan tampilan yang sederhana dan datar secara visual.

Flat design mulai trennya ketika respon dan alternatif desain dari para desainer dari bentuk desain *skeumorphic* ke *flat design*, hal ini karena *flat design* sangat sederhana dan memiliki tampilan yang minimalis, ditambah *timing flat design* datang untuk para desainer mengeksplor (Pratas, 2014).



Gambar 1. Contoh *skeumorphic design* saat Windows 7, *design icon* menonjol memberikan kesan 3 Dimensi.

(Polloloco51, 2020)



Gambar 2. Windows 8, yang membuka pintu *flat design*.

(LATAM, 2012)



Gambar 3. Perbandingan IOS 6 (2012) desain *skeumorphic*, IOS 7 (2013) *flat design* pada Apple.

(Pratas, 2014)

Ciri khas dari *flat design* adalah simplifikasi tetapi juga memiliki pemaknaan yang sama. *Flat design* dalam penerapannya sangat terstruktur, bersih, dan profesional. Menghilangkan detail seperti gambar, efek gradasi dan bayangan. Dan hanya fokus pada penyampaian pesan dengan hanya menampilkan pesan dengan *background* yang *flat* dan warna yang *flat*. *Flat design* memiliki limitasi dimulai dari simplifikasinya dan memerlukan banyak *white space*, tidak ada bayangan, *bevels*, *glows*, *gradients*, *lighting effects*, *textures*, dan *embosses*.

Typhography juga penting dalam *flat design*, kebanyakan gaya yang diambil adalah teks bergaya *Sans* yang memiliki tampilan sederhana serta wajib untuk maksimal 2 hingga 3 jenis tipe *font*.

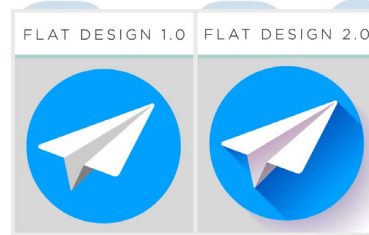
Warna juga memegang peran penting dalam *flat design* cukup hindari gradasi dan tekstur, warna yang diambil harus tanpa modifikasi seperti campuran gradasi atau bertekstur (Pratas, 2014).



Gambar 4. Contoh warna *flat design*.

(Pratas, 2014)

Flat design 2.0 merupakan era dimana eksplorasi desain semakin banyak, seperti diperbolehkannya penggunaan efek bayangan, gradasi, tekstur, dan cahaya. *Flat design 2.0* yang dikenal merupakan evolusi dari aturan *flat design*. Tahun 2014, *Google* mempublikasikan desain baru yang disebut material desain, yang merupakan awal mula dianggap *flat design 2.0*. (Webski, 2018)



Gambar 5. Contoh *flat design 2.0*.

(Webski, 2018)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2. TEORI UTAMA

2.2.1. *Element Design*

Dalam perancangan animasi *motion graphic* tidak akan terlepas dari elemen desain yang terdiri dari :

1. *Point* (Titik)

Elemen desain yang paling dasar adalah titik. Tanpa sebuah titik mungkin tidak memiliki karakteristik yang terlihat, dan mungkin hanya berfungsi sebagai koordinat yang menjadi basis atau referensi untuk elemen elemen lain bergerak. Titik merupakan elemen desain paling dasar tanpa titik tidak akan terbentuk garis, dan *shape* (Crook & Beare, 2015).

2. *Line* (Garis)

Garis menghubungkan titik. Garis memiliki panjang dan arah. Sebuah garis dapat lurus, melengkung, atau tidak beraturan dan juga memiliki berbagai ketebalan. Garis berguna untuk menampilkan struktur dan keteraturan, ketika mereka sedang menyambung, berpisah, dan mengelilingi. Juga berguna untuk menampilkan ketegasan seperti menggarisbawahi yang memberikan kesan ketegasan, menonjolkan, dan juga sebagai sorotan untuk mata penonton ke elemen lain. (Crook & Beare, 2015)

3. *Shape* (Bentuk)

Bentuk bisa terbentuk dari geometri (lingkaran, persegi, persegi panjang, segitiga), atau organik. Bentuk organik dapat diketahui dari bentukannya (bangunan, binatang, figuran) juga bisa diinterpretasikan dengan analogi (bentuk air mata, bentuk telur, dan bentuk ginjal) (Crook & Beare, 2015).

Bentuk geometri sebagian besar merupakan bentuk yang memiliki sisi disetiap sudutnya dan biasanya mudah diidentifikasi. Bentuk organik merupakan bentuk yang tercipta dari alam atau yang ada pada dunia nyata yang bentuknya bebas beraturan seperti dedaunan, amoeba dan makhluk

hidup. Bentuk organik biasanya dibentuk dari berbagai macam bentuk yang saling tumpang tindih digabung menjadi satu kesatuan (*overlap*) ataupun bisa juga dibentuk dari bentuk yang bebas mengikuti sifat benda organik.

5. *Form* (Bentuk 3 Dimensi)

Form merupakan *shape* yang terbentuk dari dua dimensi menjadi tiga dimensi, dengan dua dimensi bentuk persegi, persegi panjang, dan lain sebagainya terbentuk dengan menambahkan kedalaman, selain tinggi dan lebar. *Form* juga memiliki bentuk organik, dan geometrik *form*. Organik yang seperti dari makhluk hidup dan geometrik *form* terbentuk dari berbagai *shape* yang diberikan kedalaman.

6. *Space*

Space merupakan ruang yang ditinggalkan elemen tetapi masih aktif sebagai bentuk, garis, type. *Negative space* selalu digunakan dalam bentuk warna putih yang mengisi dalam elemen ataupun diluar elemen. (Crook & Beare, 2015).

Dalam pembuatan aset ada peranan penting dalam ilusi ruang, bentuk gambar besar dan kecil yang diletakkan berdampingan mengarahkan kita pada asumsi bahwa yang kecil merupakan bagian paling jauh.

a. *Scale* (Kecil dan Besar)

Dengan bentuk *shape* yang terbagi antara kecil dan besar menciptakan ilusi bahwa yang kecil merupakan *shape* memberikan kesan yang jauh dan kecil dan *shape* yang besar menciptakan kesan dekat dan besar.

b. *Overlap*

Merupakan teknik ilusi yang dilakukan dengan tumpang tindih antar *shape* satu sama lain. *Shape* yang ada pada *overlap* menciptakan ilusi pada audiens pada *shape* yang ada itu berada di dekat/luar bagi audiens.

c. *Fade*

Tingkat kejelasan suatu objek, jika suatu objek dekat maka terlihat lebih jelas. Sedangkan semakin jauh sebuah objek maka tingkat detail suatu objek semakin samar dan berkurang detailnya.

d. *Shadow*

Fungsi penggunaan bayangan dalam komposisi desain memperkuat sebuah objek berkesan tiga dimensi. Pemberian bayangan pada suatu objek juga menentukan cara pandang suatu jarak pada suatu objek dengan objek-objek lainnya. Semakin besar objeknya maka bayangan dihasilkan semakin panjang, dan juga semakin kecil objeknya. (Boerboom & Proetel, 2017).

7. *Value*

Setiap elemen memiliki tingkat kecerahan dan kegelapan pada suatu warna, tetapi juga bisa menjadi sebuah tingkatan pada warna atau biasa disebut sebagai *hue* yaitu spektrum warna. *Value* juga bisa memberikan arah; seperti mata diarahkan transisi pada gelap dan terang. (Crook & Beare, 2015).

8. *Type* (Tipografi)

Tulisan juga merukan sekumpulan dari berbagi *shape* dan *lines*. Sehingga menjadi simbol-simbol yang kita mudah kenali seperti huruf alfabet. Tulisan memberikan pemaknaan yang tegas atau santai dalam penyampaian informasi. Seperti tulisan yang bercetak tebal memberikan kesan penting (Crook & Beare, 2015).

9. *Color*

Warna merupakan bagian dari bahasa visual, diiringi dengan *form* dan *space*, setiap warna juga bisa memiliki arti atau dikaitkan pada emosi, kultur, psikologis, dan simbolik. Warna dalam sederhana merupakan reaksi dari

cahaya yang dibiaskan menjadi dipisah beberapa warna dan ditangkap oleh mata kita sebagai warna pelangi (Samara, 2020).

a. *Hue* (Warna)

Setiap warna pada *hue* menunjukkan empat atribut intrinsik yang dimana atribut dasar tersebut merujuk pada persepsi kita terhadap warna dasar yakni merah, ungu, orange, hijau dan sebagainya. Contoh warna yang sering dijadikan *hue* dibagi 2 yakni *blue-green*; dan *orange-purple*

b. Saturasi

Tingkat intensitas dari warna semakin tinggi maka semakin mendekati cerah warnanya dan sebaliknya semakin rendah intensitasnya maka mendekati abu-abu.

c. Value

Tingkat warna yang ditampilkan terang atau gelap dan setiap warna memilikinya. Ketika warna menjadi intensitas terang atau rendah dimana semakin rendah intensitas dan kekuatan warnanya maka akan cenderung putih, dan semakin tinggi intensitasnya maka semakin mendekati warna aslinya.

d. Temperatur

Warna yang dicampur dengan warna hangat seperti *orange* dan warna dingin seperti biru. Temperatur warna bisa bermacam macam, dari warna orange yang menandakan kehangatan hingga warna biru yang menandakan sifat dingin. (Samara, 2020)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.3. TEORI PENDUKUNG

2.3.1. Investasi Bodong

Sebelum mengetahui Investasi Bodong perlu kita mengenali dulu apa itu Investasi. Investasi adalah kegiatan jual beli aset di masa sekarang untuk mengharapkan keuntungan atau penambahan nilai di masa yang akan datang untuk menciptakan kekayaan. Investasi yang dilegalkan di Indonesia banyak jenisnya dimulai dari Saham, Perdagangan Derivatif, Surat Utang, *Futures*, Properti, Tanah, Deposito, dan lainnya. (Bareksa.com, 2023)

Pada tahun 2011 hingga 2021, masyarakat Indonesia yang terlibat dalam investasi bodong mengalami kerugian hingga 117,4 triliun. Kemudian estimasi kerugian investasi bodong melonjak menjadi 120 triliun di tahun 2022 berbeda di tahun sebelumnya yang hanya berkisar dibawah 2 hingga 7 Triliun dari tahun 2012 hingga 2021 (*Katadata.co.id*, 2022). Korbannya merupakan masyarakat yang sudah bekerja dan mencakup dari pekerja hingga pengusaha yang rata rata berusia 25 tahun hingga 70 tahun. Korban investasi bodong tidak mengenal terhadap perusahaan yang akan diinvestasikan dan hanya termakan oleh janji keuntungan semata dan rata-rata perusahaan yang diinvestasikan tidak jelas dan merupakan skema ponzi serta tokoh manajemen yang memiliki reputasi buruk yang sebenarnya kredibilitasnya dapat diakses melalui internet.

Kebanyakan Investasi yang illegal dan bodong menggunakan strategi skema ponzi dan skema piramida yang pada kesamaan keduanya untuk membuat investor percaya pada perusahaan pemilik ponzi dan akan mendapatkan keuntungan yang dibagikan kepada investor dengan cara membayar dari uang investor baru kepada investor lama.

2.3.2. PSA (*Public Service Announcement*)

Federal Communication Commission menuliskan bahwa *Public Service Announcement* (PSA) merupakan jenis pengumuman non komersial yang dibuat untuk mengedukasi masyarakat, mempromosikan program, seperti

mempromosikan program pemerintah, aktivitas, servis dari pemerintah ataupun gerakan dari *non-profit organization* misalnya donasi darah oleh Palang Merah.

Berbeda dengan iklan komersil yang difungsikan sebagai meningkatkan *awareness* terhadap suatu brand atau produk. PSA memiliki tujuan sebagai mengubah gaya hidup ataupun kebiasaan masyarakat. Contohnya: program keluarga berencana “2 anak cukup” yang mengubah kebiasaan masyarakat yang gemar menghasilkan banyak keturunan.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA