

2. STUDI LITERATUR

2.1. Dokumenter

Dokumenter adalah salah satu jenis *genre* dari *moving image*. Dokumenter dibuat dengan tujuan untuk mendokumentasikan dan menyampaikan fakta serta kejadian nyata. Ayawaila (2017) juga menegaskan bahwa narasi dalam dokumenter dibawakan dengan realitas yang sesuai dengan kenyataannya, bukan fiktif. Sedangkan Nichols (2010) mendeskripsikan dokumenter sebagai representasi dari fakta di dunia nyata. Menurut Nichols (2010) dokumenter dapat dibagi menjadi enam jenis menurut gaya pembawaan penyampaiannya; gaya puitis (*poetic mode*), gaya eksposisi (*expository mode*), gaya observatif (*observational mode*), gaya partisipatif (*participatory mode*), gaya reflektif (*reflexive mode*), dan gaya performatif (*performative mode*).

2.1.1. Dokumenter Gaya Eksposisi (*Expository Mode*)

Nichols (2010) menjelaskan gaya eksposisi sebagai dokumenter yang menjelaskan suatu ide dan kejadian secara langsung, melalui judul ataupun suara yang menceritakan ulang kejadian. Umumnya gaya ini menggunakan naratif *voice-of-God*, dimana narator terdengar namun tidak pernah tampak pada kamera. Gaya eksposisi ini bergantung berat pada ide yang disampaikan secara verbal melalui *voice-over*. Visual berfungsi sebagai penegas dan pendukung, yang fungsinya mengilustrasikan, menyorot, membangun, atau mencontohkan apa yang sedang disampaikan secara suara.

2.2. *Motion Graphic*

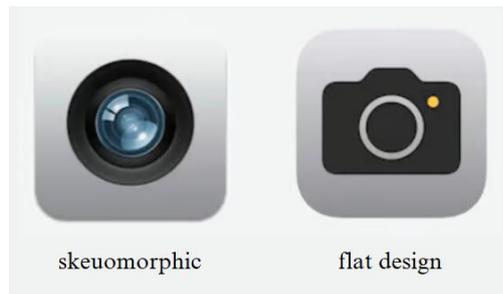
Motion graphic adalah media visual berbasis gerakan dan timing yang menggabungkan gambar bergerak (*moving image*) dengan desain grafis. Unsur-unsur *motion graphic* sendiri cakupannya luas, dari ilustrasi (baik bentuk vector ataupun bitmap), videografi, tipografi, dan audio. (Sukarno, 2014). Secara umum *motion graphic* identik dikenal sebagai penganimasian ilustrasi vector dan teks (*kinetic typography*).

Salah satu penggunaan paling awal *motion graphic* dimulai dari ketidaksengajaan, yaitu dengan digunakannya kombinasi teks dan gambar sebagai penyampaian ide secara kognitif. Gambar digunakan sebagai penyampaian utama dan teks pendamping pada layar sebagai tambahan untuk memastikan gagasan yang ingin disampaikan dipahami oleh penonton. (Babic, Pibernik, & Mrvac, 2008). Dari hal ini kita dapat menyimpulkan bahwa akar *motion graphic* adalah untuk menyampaikan pesan secara kognitif.

Sampai sekarang *motion graphic* memang sering kali digunakan untuk media pembelajaran dan juga menyampaikan info, seperti implementasi *motion graphic* untuk media e-learning, infografik, dan juga *Public Service Announcement*. Namun penggunaan *motion graphic* di jaman sekarang tidak hanya terbatas ke penyampaian pesan secara kognitif. *Motion graphic* kini juga sering digunakan untuk media hiburan karena *motion graphic* dinilai menyenangkan mata, contohnya seperti penggunaan *motion graphic* untuk *Music Video* dan *standalone motion graphic* video yang dibuat sebagai karya seni.

2.3. Flat Design

Flat design adalah *style design* minimalistik yang berfokus pada elemen utama dari objek, menghindari *shadow*, *highlight*, gradasi warna, kedalaman, dan elemen-elemen lainnya yang berfungsi untuk membuat ilustrasi yang realisme. (Pratas, 2014). *Flat design* bermula secara digital, tren ini dimulai ketika para desainer UI/UX menyadari bahwa *flat design* memiliki banyak keuntungan dibandingkan *skeuomorphic*. *Skeuomorphic* sendiri adalah tipe desain yang dibuat serealistik dan semirip mungkin dengan benda aslinya di dunia nyata. Salah satu keuntungan itu adalah bagaimana *flat design* lebih nyaman dilihat dan tidak melelahkan mata konsumen. Desain yang lebih simpel, tertata rapi dan tanpa unsur ekstra yang tidak diperlukan memudahkan konsumen untuk menemukan fokus utama dan mencerna konten dengan lebih cepat. (Stevens, 2023). Esensi dari *flat design* bisa dilihat lebih jelas jika dibandingkan dengan tren desain pendahulunya, *skeuomorphic* (gambar 2.1).



Gambar 2.1 Perbandingan *style skeuomorphic* dan *style flat design*.
(Sumber: Fabunan, 2025)

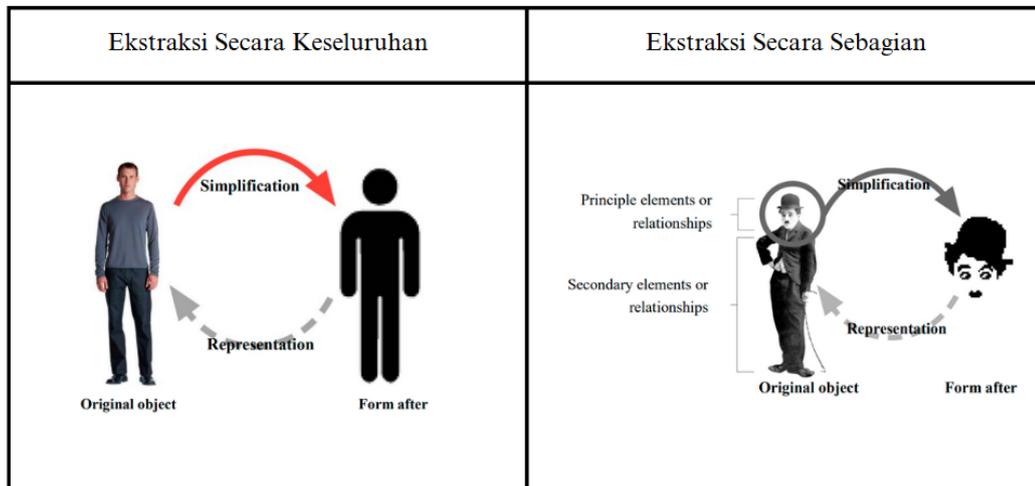
Menurut Stevens (2023) esensi utama dari *flat design* adalah sebagai berikut:

1. elemen 2D dan bentuk-bentuk dasar
2. warna dengan kontras yang tinggi
3. simplifikasi dan tidak mengandung banyak detail kedalaman
4. tipografi yang simpel, umumnya sans-serif
5. banyaknya penggunaan *white space*
6. peletakan *layout* yang simetris dan lurus terstruktur
7. terfokus pada objek utama tanpa terlalu banyak elemen ekstra
8. tidak ada ornament tradisional; dekorasi dan *style* cenderung modern dan minimalis

2.4. Simplifikasi

Simplifikasi adalah proses penyederhanaan dari sebuah objek secara visual agar penglihat dapat dengan mudah mengidentifikasi keunikan atau mengingat subjek tersebut (Hsu & Wang, 2018). Menurut Hsu & Wang, simplifikasi memiliki ragam cara dan proses, yang mana memiliki keuntungan dan kekurangannya masing-masing. Cara dan proses ini bisa dipilah & dicocokkan dengan subjek yang ingin disimplifikasikan serta tujuan yang ingin dicapai.

Pertama-tama, desainer harus mengidentifikasi bagian mana dari subjek yang akan diekstrak untuk disimplifikasikan. Bagian yang diekstrak harus bagian yang paling ikonik atau mengandung identitas dari subjek tersebut. Ekstraksi tersebut bisa dilakukan secara keseluruhan atau secara sebagian (tabel 2.1).



Tabel 2.1 Perbandingan ekstraksi secara keseluruhan dan secara sebagian
(Sumber: Hsu & Wang, 2018)

Setelah pemilihan cara ekstraksi, proses simplifikasi dapat dipecah lagi menjadi beberapa tipe. Contoh visual dapat dilihat pada tabel 2.2 dan tabel 2.3.

Ragam proses simplifikasi untuk ekstraksi secara keseluruhan:

1. memproses garis terluar
2. mempertahankan hubungan struktural dari visual
3. *flattening* (pendataran)
4. simplifikasi bentuk geometris

memproses garis terluar	mempertahankan hubungan struktural dari visual	flattening (pendataran)	simplifikasi bentuk geometris

Tabel 2.2 Contoh visual ekstraksi secara keseluruhan
(Sumber: Hsu & Wang, 2018)

Ragam proses simplifikasi untuk ekstraksi secara sebagian:

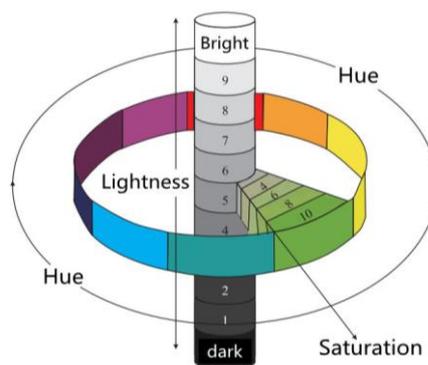
1. mempertegas visual
2. mempertegas fungsi
3. mempertahankan pola permukaan

mempertegas visual	mempertegas fungsi	mempertahankan pola permukaan
		

Tabel 2.3 Contoh visual ekstraksi secara sebagian
(Sumber: Hsu & Wang, 2018)

2.5. Color Value

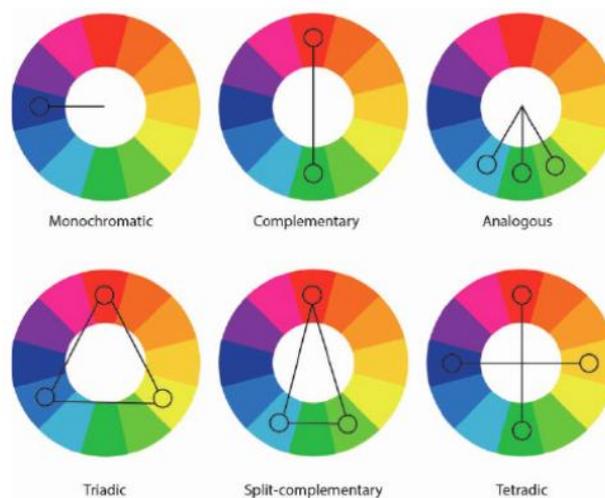
Munsell (2024) membahas bagaimana warna memiliki 3 dimensi unsur penyusun yang menjadi identitas pembeda dari warna itu sendiri. Ketiga dimensi itu adalah antara lainnya *hue*, yang menentukan warna murni (menghiraukan gelap terangnya warna tersebut), *chroma saturation* yang menentukan seberapa intens *hue* yang ada di dalam warna tersebut, dan *lightness value* (atau sering kali disebut *brightness*) yang menentukan banyak atau sedikitnya hitam dan putih. (Ocvirk et al., 2012; Munsell, 2024)



Gambar 2.2 Grafik Munsell
(Sumber: Wang & Shi, 2021)

2.6. Color Harmony

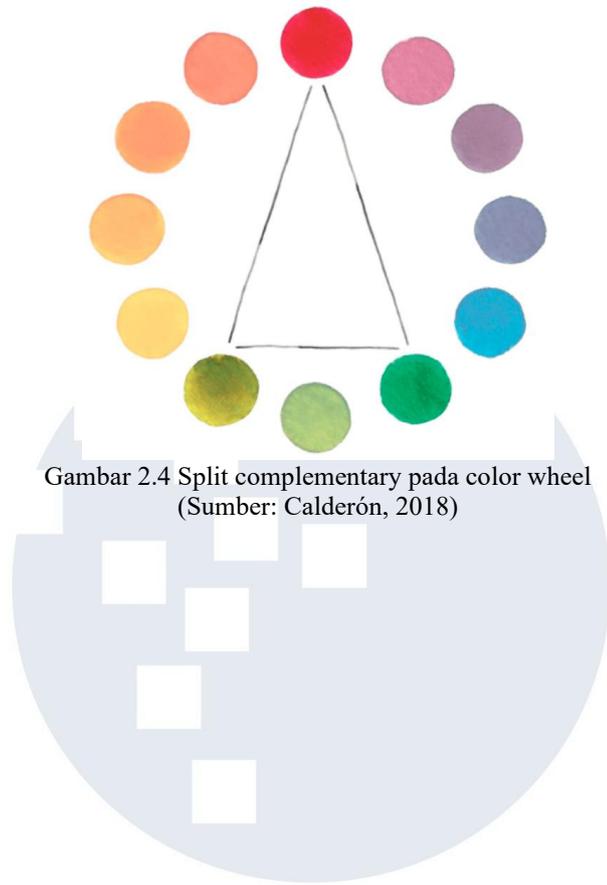
Menurut Weingerl (2018) *color harmony* adalah serangkaian warna yang menyenangkan untuk dilihat ketika disandingkan satu sama lain. *Color harmony* sendiri memiliki banyak jenis; diantaranya *monochromatic*, *complementary*, *analogous*, *triadic*, *split-complementary*, dan *tetradic*. Tiap-tiap tipe *color harmony* ini juga memiliki kesan dan efek yang berbeda. Seniman memiliki kehendak untuk memilih warna tergantung pendekatan ingin diterapkan. sebab warna yang dipilih dalam karya memiliki efek terhadap konsumen karya. (Lukmanto, 2020)



Gambar 2.4 Ragam *Color harmony*
(Sumber: Weingerl, 2018)

2.6.1. Split Complementary

Menurut Calderón (2018) komplementer terpecah (*split complementary*) adalah harmoni warna yang didapatkan dari mengambil satu warna sebagai acuan, dan mengambil dua warna di sisi samping dari warna komplementer warna acuan (dapat dilihat lebih jelas pada gambar 2.3). Dua warna yang diambil sebelumnya ini akan menjadi warna nyaris komplementer jika dibandingkan dengan warna acuan. Komplementer terpecah ini menghasilkan *color harmony* dengan kontras yang cukup tinggi, namun tidak sepenuhnya beradu. Dari *color harmony* ini, seniman dapat mengambil dua warna di bagian di sisi komplementer yang senada dan analogus, sekaligus juga dapat mengambil dua sisi warna yang berkontrasan.



Gambar 2.4 Split complementary pada color wheel
(Sumber: Calderón, 2018)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA