

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari analisis yang telah dilakukan oleh penulis mengenai penerapan visualisasi *flat design* pada perancangan tokoh untuk animasi *motion graphic* berjudul “Taman Siswa”, penulis membuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Gaya visualisasi *flat design* memiliki prinsip yang minimalis dan sederhana, dengan menghilangkan efek-efek tambahan seperti kedalaman, cahaya dan tekstur. Agar informasi yang ingin tersampaikan dengan jelas, *flat design* menjadi gaya visual yang tepat karena kesederhanaannya.
2. Pendalaman riset biografi tokoh yang akan dirancang memudahkan untuk menggambarkan tokoh, serta memudahkan untuk mengetahui *three-dimensional character* dan ciri khas dari masing-masing tokoh.
3. Target penonton dapat memengaruhi bentuk proporsi pada tokoh. Hal ini dikarenakan dapat memperjelas penggambaran tokoh dan penampilan tokoh baik dari segi visual, emosional dan kepribadian yang ditampilkan tokoh.
4. Proses riset mengenai konsep visual menjadi hal yang penting dalam merancang aset visualisasi *flat design*, menganalisa bentuk-bentuk dan

detail yang harus dipertahankan dan dimasukkan untuk membangun harmonisasi dengan karakter.

5.2 Saran

Dari proses pembuatan laporan tugas akhir ini dan berdasarkan kesimpulan diatas, penulis mendapat banyak pembelajaran. Maka dari itu, penulis memiliki beberapa saran yang akan disampaikan untuk pembaca yang akan melakukan penerapan visualisasi *flat design* atau pembaca yang ingin melakukan penelitian sejenis. Berikut sara-saran yang disampaikan:

1. Calon penulis atau peneliti sebaiknya menentukan terlebih dahulu target *audience* yang akan diterapkan pada animasi yang dibuat. Hal ini penting karena target audience menentukan proporsi, simplifikasi serta warna untuk menggambarkan tokoh.
2. Dalam merancang tokoh, harus untuk membuat *three-dimensional character* terlebih dulu sebelum membuat sketsa tokoh, dan cocokkan dengan konsep yang akan dibuat.
3. Perlu dilakukan riset mengenai *visual style* yang akan diterapkan, dan mencari teori yang sesuai dan tepat. Penggunaan teori dapat membantu untuk merancang tokoh yang akan dibuat.
4. Harus dilakukan riset mengenai konsep visual yang akan ditampilkan pada animasi, serta riset mengenai zaman terjadinya sejarah, sehingga akan terbangun harmonisasi antara unsur visual dengan cerita yang akan dibangun.

5. Adanya masukan, saran, serta kritik dari teman-teman sekitar, dosen ataupun orang lain yaang lebih memahami dalam menerapkan visual *flat design* atau sejenisnya.