



### **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.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dalam mendesain bentuk dengan gaya visual *flat design*, beberapa hal yang patut diperhatikan untuk dapat menjadi *flat design* terdapat pada kesederhanaan bentuk dan cocoklogi warna. Warna yang digunakan pada *flat design* cenderung memiliki saturasi tinggi dan jelas untuk dilihat. Bentuk - bentuk objek *flat design* juga tidak jauh dari unsur - unsur bentuk utama, yang ukuran beserta beberapa titik sudutnya diubah agar disesuaikan untuk menjadi bentuk yang diinginkan.

Berdasarkan hasil riset dan proses perancangan penulis dalam membuat gaya visual *flat design* untuk video *motion graphic*, dapat disimpulkan bahwa:

1. Mengimplementasikan *basic shapes* ke bentuk - bentuk utama objek yang ingin dijadikan *flat design* terlebih dahulu sebagai tahap awal dalam perancangan visualisasi *flat design*.
2. Untuk dapat membedakan *foreground* dan *background*, maka warna pada kedua hal tersebut harus dibedakan dan terlihat jelas dengan *hue* atau saturasi yang berbeda.

3. Bila ingin merancang *flat design* dari sebuah objek asli, dianjurkan untuk tidak mengubah bentuk utama asli dari referensi tersebut pada proses visualisasi dan tetap berpegang teguh terhadap karakteristik referensi.
4. Memperhatikan *layout* dalam penempatan properti agar tidak saling menabrak dengan properti yang lain ataupun dengan *environment* sekelilingnya.

## 5.2 Saran

Dokumentasi riset yang cukup sangat diperlukan untuk membuat visualisasi *environment* dan properti museum. Akan lebih baik ketika melakukan riset, untuk mengambil banyak sekali dokumentasi dari berbagai sudut dan tidak hanya mengambil satu foto saja. Dengan mengambil banyak foto, maka akan sangat memudahkan ketika masih eksplorasi desain ketika perancangan. Sehingga, tidak perlu kembali lagi ke untuk mengulang proses pengambilan dokumentasi.

Selain itu, sangat disarankan bila dalam proses eksplorasi, untuk mendesain sebanyak mungkin rancangan dan tidak bertahan teguh pada satu desain saja. Agar variasi dari desain tersebut bisa menjadi perbandingan antar desain, hingga dapat menjadi satu gambar final yang hasilnya lebih baik.

Agar lebih memudahkan selama analisis, alangkah lebih baik bila memilih topik pembahasa salah satu saja antara *shape* atau warna agar dapat fokus ke salah satu topik saja.