



### **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**

Berdasarkan hasil dari analisis yang dilakukan oleh penulis mengenai perancangan visualisasi aset untuk menunjang animasi infografis dengan gaya visual *flat design* berjudul “*Game For Kids: Positive or Negative?*”, penulis membuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan aset visualisasi menggunakan *software Adobe Illustrator* menjadi sangat efektif karena sesuai dengan visualisasi yang ingin dicapai yaitu sama-sama berbasis vektor.
2. Fitur dan *tools* pada *Aode Illustrator* memudahkan untuk membuat elemen garis dan kurva, dapat menghasilkan bentuk visualisasi yang ingin dicapai yaitu aset grafis bergaya *flat design* yang rata dan sederhana.
3. Gaya visual *flat design* memiliki prinsip yang rata dan sederhana, menjadi gaya visual yang tepat dalam pembuatan sebuah infografis. Agar informasi yang ingin disampaikan dalam infografis dapat tertangkap dengan jelas oleh penonton, dibutuhkan gaya visual yang sederhana dan cepat diidentifikasi.
4. Proses penyederhanaan bentuk, detail, dan warna menjadi hal yang sangat penting dalam merancang aset visualisasi *flat design*, menganalisa bentuk-bentuk utama apa saja yang harus dipertahankan, detail mana saja yang harus dipertahankan atau dihilangkan, dan menggunakan warna dominan yang ada pada objek, agar tetap terlihat rata dan sederhana.

## 5.2. Saran

Dalam proses merancang sebuah aset visualisasi dengan gaya visual *flat design* berdasarkan acuan objek asli di dunia nyata, penulis menyarankan agar sebelumnya membuat tahapan kerja yang tepat sebelum melakukan perancangan. Dimulai dari membuat konsep pada *storyboard* agar memiliki gambaran visual yang ingin dicapai, melakukan pemilihan objek apa saja yang akan dirancang agar pembahasan terfokus hanya pada objek yang akan dirancang, mencari referensi acuan berupa foto objek langsung atau referensi aset animasi yang sama-sama memiliki gaya visual yang akan dituju, mencari literatur yang tepat dan sesuai, setelah itu memilih *software* apa yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan perancangan. Hal yang menjadi penting selanjutnya adalah mampu menganalisa objek asli di dunia nyata yang dijadikan acuan, meliputi bentuk keseluruhan objek, detail apa saja pada objek, dan warna yang dimiliki objek. Proses yang telah disebutkan mampu membuat proses perancangan lebih teratur dan terarah dalam pengerjaannya.