



### **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 pembuatan aset dalam video *motion graphic* “Sudahkah Anda Menghabiskan Makanan Anda Hari Ini?”, penulis menerapkan konsep *isometric design*, *flat design 2.0* dan juga simplifikasi bentuk pada aset dalam video. Penulis memfokuskan penulisan berdasarkan aset yang ada pada batasan masalah yaitu aset sapi, pohon apel, bangunan lumbung, gedung manufaktur, truk, bangunan *supermarket* dan juga rumah. Berdasarkan analisis pada bab sebelumnya, penulis dapat menarik beberapa kesimpulan.

Dalam proses perancangan, penulis mempelajari bahwa untuk membuat *isometric design* perlu diperhatikan *form*, *shape* dan juga *color*, tak lupa juga dengan menerapkan kemiringan 30 derajat pada desain. Dalam perancangan, penulis juga menerapkan simplifikasi bentuk pada aset kedalam *form* dan *shape*. Dalam hal ini, penulis ingin membuat aset makanan menjadi karakter utama dan dapat lebih memberikan pendekatan yang lebih, maka dari itu penulis membuat aset makanan berbeda dengan aset lainnya dengan mengubah *form* dan *shape* menjadi *form* organik mengikuti garis pada makanan aslinya. Dimana untuk aset yang lain hanya dibuat dengan *form* geometri.

Penulis mempelajari warna juga memiliki peran penting untuk memberikan kesan pada suatu aset, contohnya pada limbah makanan warna memiliki *hue* yang lebih gelap akan memberikan efek makanan yang sudah lama ditinggal dan sudah dalam proses pembusukan.

Penulis juga membuat beberapa kesimpulan mengenai pendekatan *style flat design 2.0* yang mempunyai kemiripan dengan elemen *isometric design*. Dikarenakan memiliki konsep yang sama yaitu membuat objek dua dimensi terlihat tiga dimensi, penambahan *depth*, *width* dan *height* mempunyai peran yang sangat penting. Dengan bermain dengan pewarnaan dan menggunakan 3 *shades* yang berbeda : *lightest shade*, *medium shade* dan *darkest shade* akan membuat objek dua dimensi terlihat memiliki kedalaman.

## **5.2. Saran**

Penulis menemukan kendala yaitu masih sangat sulit untuk mendapatkan informasi dalam studi pustaka mengenai *isometric design*. Maka dari itu, penulis menyarankan bagi pihak Lembaga Pendidikan atau orang-orang yang mempunyai hak dapat membantu memberikan atau menuliskan literatur mengenai teori *isometric design*. Supaya dengan ini dapat membantu khususnya untuk mahasiswa dalam penggunaannya untuk skripsi maupun untuk hal lain yang membutuhkan informasi lebih mengenai teori *isometric design*.