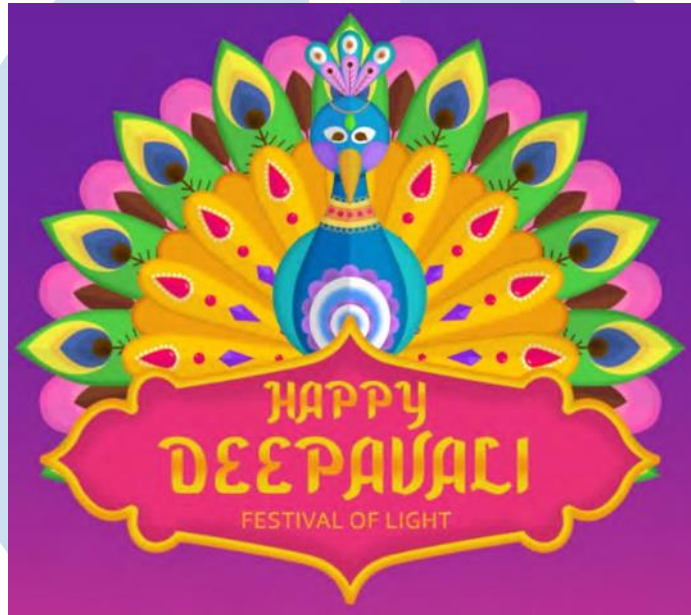


Sementara untuk warna *lantern* di sebelah kiri, penulis tetap menggunakan warna yang sudah ditentukan.



Gambar 3.17 Hasil Akhir Asset Burung Merak
(Dokumentasi pribadi)

Gambar 3.17 menunjukkan hasil akhir perancangan aset burung merak. Selama merancang aset ini, penulis melakukan perubahan warna pada tubuh burung merak dikarenakan sudah terlalu banyak menggunakan warna jingga sehingga penulis menggantinya dengan warna ungu pada tubuh dan kepala burung merak. Selain itu, penulis juga menambahkan gradasi gelap pada tulisan *tittle* yang bertujuan untuk membuat kesan tulisan tersebut terlihat seperti warna emas.

6. KESIMPULAN

Perancangan aset dalam animasi *motion graphic newsletter* hari raya Deepavali Superpixel dilakukan dengan berdiskusi dengan supervisor tentang karya yang akan dikerjakan supaya tidak terjadinya kesalahan atau *misunderstanding* dan pekerjaan lebih terarah. Dilanjutkan dengan membuat konsep awal karya dan mempelajari

teori-teori yang akan digunakan. Dalam karya ini, penulis menggunakan teori elemen desain grafis dan *flat design* sebagai teori yang diutamakan.

Dalam dunia desain grafis terdapat tujuh elemen yang digunakan untuk menciptakan karya yang dapat menarik perhatian banyak orang baik itu di media cetak maupun film. Dari tujuh elemen tersebut, penulis memilih mengutamakan elemen desain bentuk dan warna. Bentuk merupakan sekumpulan garis-garis yang disatukan menjadi suatu bidang. Bidang tersebut bisa berupa dari garis yang kaku dan lurus (persegi dan persegi panjang) atau garis yang melengkung (lingkaran).

Warna menjadi salah satu elemen grafis yang bertujuan untuk menyampaikan emosi desainer, memperkuat tekstur dan membedakan gambar. Dalam penggunaan warna yang benar, desainer harus menentukan skema warna yang harmonis satu sama lain. Selain itu, penulis juga menggunakan teori gradasi yang bertujuan untuk menambah kesan gelap pada karya. Penulis juga menggunakan teori *flat design* yang dijelaskan sebagai salah satu gaya visual yang lebih mengutamakan unsur minimalis dan penggunaan warna yang cerah. *Flat design* biasanya diciptakan dalam bentuk 2D.

Dari membuat konsep awal karya, mempelajari landasan teori beserta mencari referensi-referensi, penulis membuat sketsa akhir desain aset yang kemudian dirancang. Setelah merancang aset-aset yang dibutuhkan untuk karya ini, penulis memulai menganimasi aset tersebut dalam bentuk *motion graphic*.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Anindita, M., & Riyanti, M. T. (2016). Tren Flat Design Dalam Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 1(1), 1–14.
- Blair, P. (1994). *Cartoon Animation*. Walter Foster Publishing, Inc.