

warna hijau dan perempuan dengan warna merah. Oleh karena itu, pemilihan warna untuk kurcaci laki-laki berwarna hijau dan kurcaci perempuan berwarna merah. Warna-warna ini diambil dari *color pallete* lalu dibuat gradasi yang menunjukkan *style flat design 2.0* sekaligus skema warna *monochromatic*.

Setiap objek telah didesain sedemikian rupa agar warna secara keseluruhan pada gambar 3 *scene 3* terlihat harmonis. Penggunaan warna hijau dan merah pada kostum karakter membuat fokus audiens langsung ke tengah. Warna *background* di laptop dibuat *pink* agar tidak terlalu mirip dengan warna kulit karakter. Pada proses simplifikasi Tabel 1 nomor 3 *draft* ketiga, penulis menambahkan karakter adik agar penyampaian keluarganya lebih terlihat. Kostum yang digunakan adik dibuat sama dengan kostum Ayah. Warna baju adik dibuat lebih terang dari warna baju Ayah untuk menghindari warna yang menyatu dengan warna pohon Natal. Selain itu, penulis juga menambahkan masker untuk semua karakter. Penambahan masker ini dilakukan untuk membangun suasana Natal yang dirayakan saat pandemi sekarang.

6. KESIMPULAN

Dari proses perancangan yang telah dilakukan sebelumnya, penulis melakukan analisis terhadap perancangan aset visual *flat design* untuk *motion graphic* Hari Raya Natal. Berdasarkan hasil analisis dapat penulis simpulkan bahwa proses simplifikasi dari referensi foto asli membutuhkan beberapa proses agar terlihat lebih simpel namun dapat ditangkap dengan jelas bentuknya. Dari hasil simplifikasi, dapat dilakukan eksplorasi terhadap desain menyesuaikan gaya penciptanya. Selain itu, penulis menemukan bahwa gaya *flat design 2.0* memiliki prinsip yang minimalis namun tetap menambahkan efek *depth* dan gradasi agar aset visualnya tidak terlihat begitu *flat*.

Dalam mendesain suatu aset, tentunya diperlukan riset mengenai apa saja yang diperlukan dari tema yang dipilih. Kemudian menganalisa bentuk dan detail yang perlu dimasukkan, serta menentukan skema warna dan harmonisasi warna pada sebuah *scene* secara keseluruhan. Pemilihan warna sendiri dapat diambil baik dari *color wheel*, referensi foto asli, maupun referensi desain grafis yang sudah ada.

Setelah mendapatkan warna yang diinginkan, dapat disesuaikan lagi dengan mengatur tingkat saturasi dan tingkat keterangannya.

Saat membuat suatu desain, diperlukan adanya desain yang dapat menggambarkan identitas dari perusahaan tersebut. Dalam karya penciptaan ini, desain yang penulis buat masih belum bisa menggambarkan identitas dari perusahaan. Oleh karena itu, bagi pembaca yang ingin membuat suatu desain penting untuk membuat desain dengan memikirkan desain yang seperti apa yang dapat menggambarkan identitas perusahaan tersebut. Hal ini dilakukan agar ketika audiens melihat hasil desain, mereka dapat merasakan atau mengetahui bahwa itu adalah desain dari perusahaan tersebut karena tiap perusahaan memiliki identitasnya masing-masing.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Martin Adam yang telah membantu dalam memberikan saran atas projek yang penulis kerjakan, Bapak Bagus Rizki yang telah memberikan kesempatan untuk mengerjakan projek ini dan MNC Channels yang telah mendukung dan membantu dalam memberikan data maupun informasi yang membantu dalam penulisan skripsi ini.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Amy. (2016, February 10). *Flat 2.0 design trend & improving website usability - Bullzeye Design*. <https://bullzeyedesign.com/flat-2-0-design-trend/>
- Cao, J., Kamil, Krzysztof, & Ellis, M. (2015). *Elegant Web UI Design Techniques: Flat Design & Colors*. 148, 148–162.
- Hsu, C.-C., & Wang, W.-Y. (2018). Categorization and Features of Simplification Methods in Visual Design. *Art and Design Review*, 06(01), 12–28. <https://doi.org/10.4236/adr.2018.61002>
- Kolenda, N. (2016). The Psychology of Color. *Color Psychology*, 66. https://doi.org/10.1057/9780230510098_51
- Landa, R. (2013). Graphic Design Solutions. In A. Bargende (Ed.), *Journal of Chemical Information and Modeling* (5th ed., Vol. 53, Issue 9). Clark Baxter.