



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.

PERANCANGAN ASET VISUAL *FLAT DESIGN* PADA *PSA*

“ILUSI UANG”



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Vincent Chandra

0000037180

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

PERANCANGAN ASET VISUAL *FLAT DESIGN* PADA *PSA*

“ILUSI UANG”



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Vincent Chandra

0000037180

UMN

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Vinchent Chandra

Nomor Induk Mahasiswa : 00000037180

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

PERANCANGAN ASET VISUAL *FLAT DESIGN* PADA PSA
“ILUSI UANG”

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 06 November 2023



Vinchent Chandra

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

PERANCANGAN ASET VISUAL *FLAT DESIGN* PADA *PSA* “ILUSI UANG”

Oleh

Nama : Vincent Chandra
NIM : 00000037180
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 20 November 2023

Pukul 08.30 s/d 10.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.
023981

Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M.Anim.
042840

Pembimbing



Digitally signed
by Firdyanza
Pramono
Date: 2023.12.02
15:06:24 +07'00'

Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds.
0323088802

Ketua Program Studi Film

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
0328097503

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Vinchent Chandra

NIM : 00000037180

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : *Tesis/~~Skripsi~~/Laporan Magang (*coret salah satu)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**PERANCANGAN ASET VISUAL *FLAT DESIGN* PADA *PSA*
“ILUSI UANG”**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 04 Desember 2023

Yang menyatakan,



(Vinchent Chandra)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul: “Perancangan Aset Visual *Flat Design* pada *PSA* “Ilusi Uang” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Film Pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya skripsi ini.
5. Orang Tua, dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 04 Desember 2023

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Vincent Chandra)

PERANCANGAN ASET VISUAL *FLAT DESIGN* PADA PSA “ILUSI UANG”

Vinchent Chandra

ABSTRAK

Perkembangan Internet memudahkan orang untuk mencari segala informasi yang melimpah. Namun sebagian besar masyarakat tidak menggunakan kemudahan ini untuk mencari latar belakang seseorang sebelum melakukan investasi dan sangat sedikit melakukan investigasi dan hanya bermodalkan percaya perkataan suatu tokoh atau orang yang mengajak investasi. Dalam meminimalisir korban maka perlu disampaikan pesan yang dengan gaya *flat design* yang berbentuk *motion graphic* merupakan bentuk media sarana penyampaian informasi yang efektif, dengan adanya penyampaian informasi untuk menghindari investasi bodong berbentuk *public service announcement* yang dikemas dalam *motion graphic* diharapkan menarik minat penonton untuk meluangkan waktunya mengedukasi diri sendiri. Dengan tujuan memberikan visualisasi *flat design* pada perancangan aset. Serta melalui metode studi pustaka *flat design*, bentuk, ruang, dan warna yang dieksplorasi sehingga mendapatkan hasil yang diinginkan. Eksperimen dalam perancangan aset visual yang dilakukan dengan teori *flat design* serta pendukungnya. Meskipun keterbatasan dalam desain, namun penelitian ini memberikan wawasan penting untuk pendidikan masyarakat tentang investasi.

Kata kunci: *Motion Graphic, Flat Design, Investasi Bodong*

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***DESIGNING ASSET VISUAL FLAT DESIGN ON PSA
“ILUSI UANG”***

Vinchent Chandra

ABSTRACT (English)

The development of the Internet has made it easy for people to search for abundant information. However, the majority of the population does not use this convenience to research someone's background before making investments, and very few conduct investigations, relying solely on the words of a figure or individual inviting them to invest. To minimize victims, it is necessary to convey a message using flat design motion graphics as an effective means of information delivery. By presenting information to avoid fraudulent investments in the form of a public service announcement packaged in motion graphics, it is hoped to captivate the audience's interest in taking the time to educate themselves. With the aim of providing flat design visualization in asset design, this is achieved through a literature study of flat design, exploring form, space, and color to obtain the desired results. The experiment in visual asset design is conducted based on flat design theory and its supporting principles. Despite limitations in design, this research provides important insights for educating the public about investments.

Keywords: *Motion Graphic, Flat Design, Fraudulent Investment*

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. TUJUAN PENELITIAN	3
2. STUDI LITERATUR.....	4
2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN.....	4
2.2. TEORI UTAMA A	7
2.3. TEORI PENDUKUNG A.....	11
3. METODE PENCIPTAAN.....	12
Deskripsi Karya	12
Konsep Karya	12
Tahapan Kerja.....	13
1. Praproduksi.....	14
2. Ide atau gagasan.....	15
3. Observasi.....	15
4. ANALISIS.....	38
4.1. HASIL KARYA	39
4.2. ANALISIS KARYA.....	40
5. KESIMPULAN.....	55
6. DAFTAR PUSTAKA.....	57

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Bentuk, Ruang, dan Warna dari aset bangunan ruko.	17
Tabel 3.2 Analisis Bentuk, Ruang, dan Warna dari aset monas.	19
Tabel 3.3 Analisis Bentuk, Ruang, dan Warna dari aset mobil terios.	20
Tabel 3.4 Analisis Bentuk, Ruang, dan Warna dari aset mobil ignis.	22
Tabel 3.5 Analisis Bentuk, Ruang, dan Warna dari aset gedung pencakar langit.	27
Tabel 3.6 Analisis Bentuk, Ruang, dan Warna dari aset pohon.	28
Tabel 3.7 Analisis Bentuk, Ruang, dan Warna dari aset lampu taman.	29
Tabel 3.8 Analisis Bentuk, Ruang, dan Warna dari aset bangku taman.	29
Tabel 3.9 Tabel studi pustaka teori.	31
Tabel 4.1 Analisis aset monas.	40
Tabel 4.2 Analisis mobil terios.	42
Tabel 4.3 Analisis bangunan ruko.	44
Tabel 4.5 Analisis mobil ignis.	46
Tabel 4.6 Analisis gedung pencakar langit.	47
Tabel 4.7 Analisis lampu taman.	50
Tabel 4.7 Analisis lampu taman.	52
Tabel 4.8 Analisis bangku taman.	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh <i>skeumorphic</i> design saat Windows 7, design icon menonjol memberikan kesan 3 Dimensi	4
Gambar 2. Windows 8, yang membuka pintu flat design	4
Gambar 3. Perbandingan IOS 6 (2012) desain <i>skeumorphic</i> , IOS 7 (2013) <i>flat design</i> pada Apple.	5
Gambar 4. Contoh warna <i>flat design</i>	6
Gambar 5. Contoh <i>flat design 2.0</i>	6
Gambar 6. Ilustrasi tampak kota pada animasi youtube Kok Bisa “Apa Jadinya Kalau Indonesia Jadi Negara Terkaya Dunia?”	17
Gambar 7. Ilustrasi tampak kota pada animasi youtube Kok Bisa “Solusi 'Gak Masuk Akal' Ngelawan Kemacetan”	17
Gambar 8. Contoh Ilustrasi kota pada animasi Neuron : “How Do We Pass Gas?”	17
Gambar 9. Referensi Area kota	18
Gambar 10. Referensi gedung ruko sekitaran monas di 22 Jl. Ir. H. Juanda	18
Gambar 11. Referensi gedung ruko sekitaran monas di 17 Pecenongan St.	19
Gambar 11. Observasi bentuk Monas	19
Gambar 12. Referensi Jenis pohon yang ditanam di pinggir jalan.	22
Gambar 13. Pohon Trembesi.	23
Gambar 14. Pohon Tanjung	23
Gambar 15. Referensi bentuk pohon pada Kok Bisa	23
Gambar 16. Eksperimen bentuk ruko	27
Gambar 17. Eksperimen Bentuk Monas	28
Gambar 18. Eksplorasi Bentuk Mobil Ignis	28
Gambar 19. Eksplorasi Bentuk Mobil Terios	29
Gambar 20. Eksplorasi Bentuk Bangku	29
Gambar 21. Kiri hasil eksplorasi bentuk, kanan hasil setelah diwarnai	30
Gambar 22. Skema Tahapan Kerja	30
Gambar 23. Shot 3 (Kota)	32
Gambar 24. Shot 9 (Taman)	32

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A.....	59
LAMPIRAN B.....	60
LAMPIRAN C.....	61
LAMPIRAN D.....	62



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA