



Hak cipta dan penggunaan kembali:

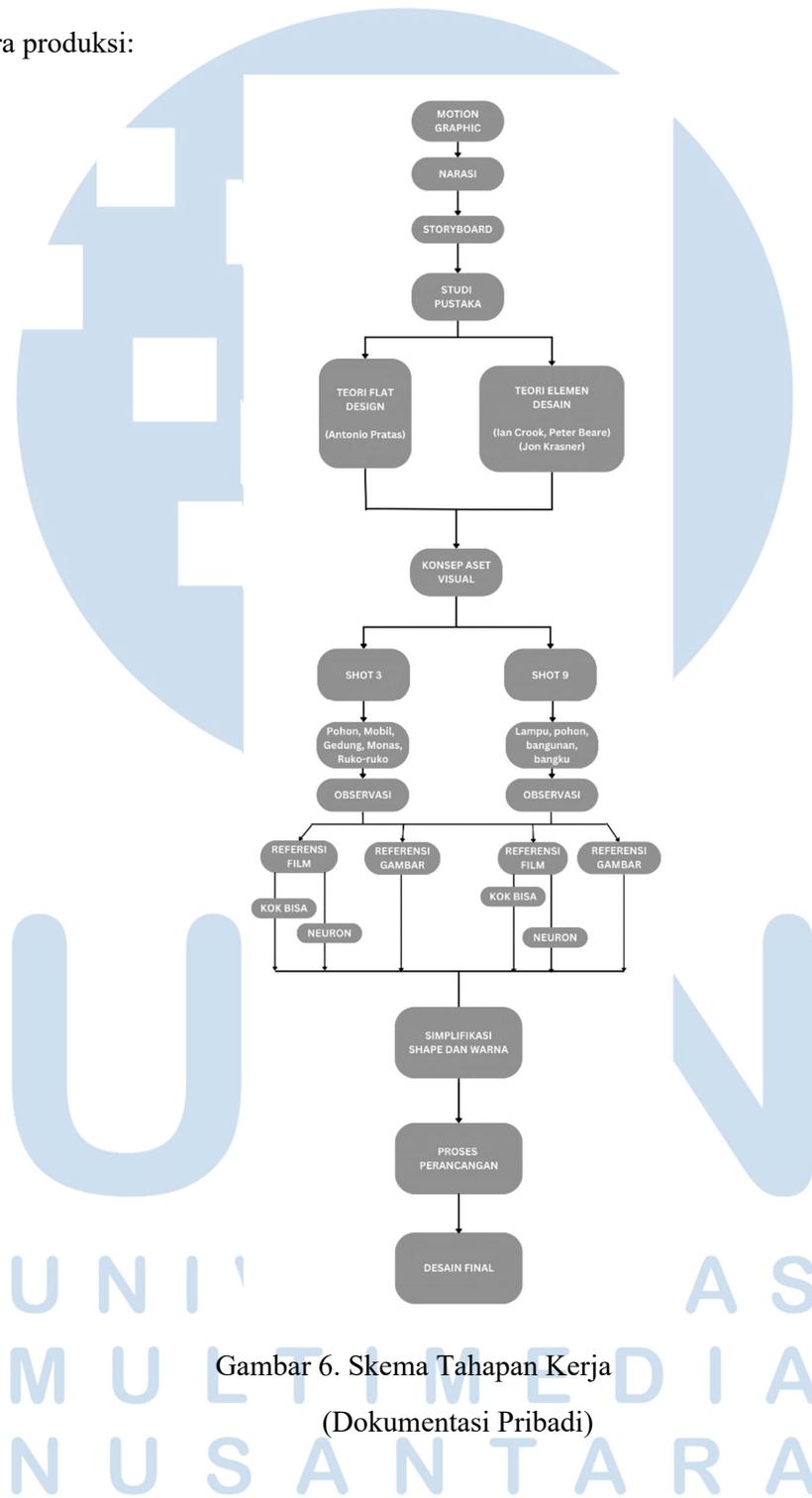
Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

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.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:



Gambar 6. Skema Tahapan Kerja
(Dokumentasi Pribadi)

a. Ide atau gagasan

Dalam pembuatan aset aset *flat design* diperlukan beberapa gambaran dari observasi dari dunia nyata dan juga implementasinya pada referensi animasi yang sudah ada seperti *channel* edukasi “Kok Bisa” dan “Neuron”. Pemilihan pembahasan 2 shot yakni *shot 3* (Kota) dan *shot 9* (Taman) merupakan berdasarkan situasi yang sedang dialami oleh tokoh korban investasi bodong. Pada *shot 3* yang menunjukkan kota memberikan gambaran tokoh yang sudah lelah pulang bekerja dan situasi keadaan ekonomi tokoh dan gambaran *shot 9* pada taman untuk memberikan informasi pada korban investasi bodong untuk menghadapi sebagai korban dan langkah pencegahan berikutnya.

b. Observasi

1. Observasi untuk *shot 3* (Kota)

Observasi acuan untuk *shot 3* ini, penulis ingin menampilkan tampilan suasana kota Jakarta dengan berupa bangunan monas, disertai beberapa gedung ruko. Karena itu, penulis mengumpulkan beberapa referensi tampilan pada suasana kota Jakarta dengan gaya *flat design* yang akan dianalisa dalam parameter bentuk, ruang, dan warna.



Gambar 7. Ilustrasi tampak kota pada animasi *youtube* Kok Bisa “Apa Jadinya Kalau Indonesia Jadi Negara Terkaya Dunia?”

Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=HpoFSGlmIug>

Observasi penulis melalui animasi Kok Bisa yang merupakan animasi *motion graphic* dengan gaya *flat design* yang menceritakan suasana kota. Hal ini penulis mencoba dalam merancang bangunan dan ruko yang ada melihat adanya bangunan

yang saling berhimpitan dan *overlap* untuk beberapa bangunan di belakang agar menciptakan kesan jarak. Kemudian dari segi warna penulis melihat adanya permainan warna.



Gambar 10. Referensi Area kota

Sumber : *Google Maps*

Pada observasi pembuatan aset untuk kota, penulis membatasi area sekitaran monas pada lingkaran merah yang penulis mencari dengan *google street view* untuk mengetahui garis besar komponen yang ada di kota.



Gambar 11. Referensi gedung ruko sekitaran monas di 22 *Jl. Ir. H.*

Juanda

Sumber : *Google Street View*

Penulis mencoba mengobservasi ruko dan bangunan dimana bentuk bangunan yang ada bentuk yang tinggi dan ramping, serta memiliki bentuk yang tidak memiliki perbedaan antar yang lain. Serta bentuk untuk menciptakan jarak antar bangunan.



Gambar 12. Referensi gedung ruko sekitaran monas di 17
Pecenongan St

Sumber : *Google Street View*

Dalam observasi ini penulis mencoba identifikasi warna yang ada pada bangunan yang ditemukan berupa warna yang memiliki saturasi rendah, disini penulis mencoba menemukan warna yang ada pada bangunan ruko. Dalam mengobservasi penulis menemukan warna yang mendekati dengan oranye, hijau kebiruan dan biru keunguan namun dengan saturasi rendah sehingga warna mendekati warna keabu-abuan karena hasil dari observasi penulis melalui bangunan yang memiliki campuran abu-abu. Warna oranye ini penulis dapatkan dari beberapa bangunan yang memiliki warna campuran dalam atribut gedung terutama ruko yang berjualan makanan, kemudian warna biru keunguan ini penulis dapatkan dari warna beberapa bangunan yang tersaturasi dengan warna abu dan dari hasil warna yang ditemukan penulis terdapat 3 warna yang penulis yakini sebagai klasifikasikan warna *triaddic*.

Tabel 3.1 Analisis Bentuk, Ruang, dan Warna dari aset bangunan ruko.

ACUAN		FOTO REFERENSI	
		 <p>Sumber : <i>Google Street View</i></p>	
ANALISIS BENTUK	ANALISIS RUANG	ANALISIS WARNA	
<p>-Bentuk bangunan ruko juga memiliki karakteristik dimana memiliki banyak geometri persegi panjang disertai jendela yang besar</p>	<p>-Teknik <i>scale</i> memainkan peranna penting dalam menentukan besar atau kecil suatu bangunan</p>	<p>-Warna yang digunakan juga merupakan warna tingkat saturasi yang tinggi serta permainan <i>value</i> sedikit tinggi dan <i>saturationnya</i> yang rendah. Dengan menggunakan harmony color <i>triadic</i> yang didapatkan dari hasil observasi.</p>	

Dapat disimpulkan, dari hasil bentuk dari acuan dan referensi pada dunia nyata. Penulis melihat kreator mensimplifikasi bentuk - bentuk geometri sehingga untuk menciptakan ruang, kreator membuat bentuk bangunan dengan *scale* dan *overlap* untuk

menciptakan suatu bangunan lebih besar dari tokoh dan menciptakan kesan suatu bangunan dekat. Sang kreator menggunakan pewarnaan dengan warna solid yang artinya cenderung bermain warna yang *flat*. Hal ini sesuai dengan warna yang dipilih memegang peran penting dalam *flat design* cukup hindari radasi dan tekstur, warna yang diambil harus tanpa modifikasi seperti campuran gradasi atau bertekstur (Pratas, 2014).



Gambar 13. Observasi bentuk Monas

Sumber : *Google Maps*

Observasi penulis terhadap bentuk monas dibagi 3 bagian yakni, kaki monas, tiang monas, dan kobaran api pada monas. Dari ketiga bagian tersebut penulis menentukan bentuk yang sesuai dari bentuk geometri.

Tabel 3.2 Analisis Bentuk, Ruang, dan Warna dari aset monas.

ACUAN	FOTO REFERENSI
	 <p data-bbox="987 1755 1268 1787">Sumber : <i>Google Maps</i></p>

ANALISIS BENTUK	ANALISIS RUANG	ANALISIS WARNA
-Monas memiliki bentuk geometri dan organik, geometri terdiri dari kaki monas yang berbentuk trapesium terbalik dan tiang monas merupakan trapesium memanjang keatas, dan organik merupakan kobaran api dari puncak monas.	-Untuk menciptakan kesan monas itu besar maka <i>scale</i> memainkan peranan penting dimana objek diletakkan menjauh namun besar untuk menciptakan objek yang besar.	-Warna monas memiliki ciri warna putih keabu-abuan dan disertai kobaran api memiliki warna emas dan kecoklatan.

Dapat disimpulkan, dari hasil bentuk dari acuan dan referensi pada dunia nyata. Penulis melihat kreator mensimplifikasi bentuk geometri yang ada pada monas, serta mempertahankan bentuk dengan menjaga bentuk geometrinya, dan warna yang solid, yaitu warna yang tidak menggunakan gradasi dan bayangan. Hal ini sesuai dengan warna yang dipilih memegang peran penting dalam *flat design* cukup hindari gradasi dan tekstur, warna yang diambil harus tanpa modifikasi seperti campuran gradasi atau bertekstur (Pratas, 2014).

Tabel 3.3 Analisis Bentuk, Ruang, dan Warna dari aset mobil terios.

ACUAN	FOTO REFERENSI
	 <p>Sumber : https://promodaihatsukodus.com/all-new-terios/</p>

ANALISIS BENTUK	ANALISIS RUANG	ANALISIS WARNA
<p>-Bentuk dasar dari mobil dari persegi panjang. Dari bentuk persegi panjang ini dan gabungan antar bentuk lingkaran dan bentuk geometri seperti trapesium untuk bagian depan mobil</p> <p>-Penggambaran aset mobil diikuti dengan bentuk organik melengkung</p>	<p>- Penerapan <i>overlap</i> sangat berguna dalam menciptakan aset mobil karena memiliki banyak <i>shape</i> yang saling tumpang tindih.</p>	<p>-Warna pada mobil kebanyakan warna gelap dan tidak terlalu tinggi saturasinya, atau mendekati warna yang bermain pada <i>value</i> dan <i>saturation</i>.</p>

Dari bentuk terlihat bahwa simplifikasi yang digunakan pada mobil menghindari ornamen seperti lekukan pada mobil dan beberapa garis, hal ini kreator mensimplifikasikan bentuk dari mobil untuk tidak terlalu banyak atribut yang sejalan dengan teori *pratas* yang hal berupa detail seperti gambar, efek gradasi dan bayangan. Dan hanya fokus pada penyampaian pesan dengan hanya menampilkan pesan dengan *background* yang *flat* dan warna yang *flat*. Serta warna juga memegang peran penting dalam *flat design* cukup hindari gradasi dan tekstur, warna yang diambil harus tanpa modifikasi seperti campuran gradasi atau bertekstur (*Pratas, 2014*).

Tabel 3.4 Analisis Bentuk, Ruang, dan Warna dari aset mobil ignis.

ACUAN	FOTO REFERENSI
	 <p>Sumber : https://www.suzukibatam.com/2017/01/suzuki-batam-suzuki-ignis-ngak-mahal-kok.html</p>

ANALISIS BENTUK	ANALISIS RUANG	ANALISIS WARNA
<p>-Bentuk dasar mobil dari ignis ini memiliki bentuk kotak-kotak dimana dasar bentuk geometri dari</p>	<p>- Penerapan <i>overlap</i> sangat berguna dalam menciptakan aset mobil karena memiliki banyak</p>	<p>-Warna pada aset ditampilkan pada mobil memiliki warna dengan tingkat saturasi yang rendah.</p>

persegi panjang	<i>shape</i> yang saling tumpang tindih.	-Pewarnaan yang ada cenderung memiliki warna solid dan tidak ada gradasi
-Penggambaran aset mobil diikuti dengan lekukan-lekukan pada referensi mobil asli		

Dari bentuk terlihat bahwa simplifikasi yang digunakan pada mobil menghindari ornamen seperti lekukan pada mobil dan beberapa garis, hal ini kreator mensimplifikasikan bentuk dari mobil untuk tidak terlalu banyak atribut yang sejalan dengan teori *pratas* yang hal berupa detail seperti gambar, serta warna juga memegang peran penting dalam *flat design* cukup hindari gradasi dan tekstur, warna yang diambil harus tanpa modifikasi seperti campuran gradasi atau bertekstur (Pratas, 2014).

2. Observasi untuk *shot 9* (Taman)

Untuk pembuatan perancangan aset taman, karena *shot 9* di taman ini yang memberikan gambaran suasana tenang dan kalem, ketika menghadapi sebuah kondisi tertekan. Penulis mencari tau taman yang ada di jakarta, yang penulis temukan adalah taman Plataran atau biasa disebut taman GBK. Dari taman situ penulis mencari pohon yang ada di GBK.

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



Gambar 14. Jenis pohon yang ditanam di pinggir jalan.

Sumber : [https://lindungihutan.com/blog/pohon-peneduh-jalan-
raya/](https://lindungihutan.com/blog/pohon-peneduh-jalan-
raya/)

Berdasarkan observasi penulis, pepohonan yang ada di taman GBK memiliki 2 jenis pohon yang berada di taman yakni pohon Trembesi dan pohon Tanjung. Hal ini karena penulis melihat kesamaan bentuk tinggi dan ketebalan batang pohon yang ada di taman GBK.



Gambar 15. Pohon Trembesi

Sumber : <https://muspera.menlhk.go.id/Artikel/arboretum/18>

Penulis mengambil jenis pohon Trembesi karena pada taman di GBK penulis melihat bentuk ciri khas batang pohon memiliki kesamaan yaitu ramping dan tinggi.



Gambar 16. Pohon Tanjung

Sumber : <https://gardencenter.co.id/pohon-tanjung/>

Penulis mengambil jenis pohon Tanjung karena pada taman di GBK penulis melihat pohon yang digunakan sebagai tempat teduh serta bentuk ciri khas batang pohon memiliki kesamaan dan memiliki dahan dengan daun yang melebar (*spreading*).



Gambar 17. Referensi bentuk pohon pada Kok Bisa

Sumber : https://www.youtube.com/watch?v=Buq_INLUZ7o

Penulis mencoba mencari referensi dari pohon Kok Bisa, karena untuk menerapkan cara simplifikasi bentuk pohon dari Kok Bisa. Dari pengamatan dan observasi penulis pada referensi diatas, penulis menganalisis dalam tabel berikut.



Gambar 18. Ilustrasi tampak kota pada animasi *youtube* Kok Bisa

“Solusi 'Gak Masuk Akal' Ngelawan Kemacetan”

Sumber : https://www.youtube.com/watch?v=Buq_INLUZ7o

Observasi penulis kedua adalah dalam merancang bangunan pencakar langit, penulis melihat adanya *overlap* yang memberikan pemisahan antara gedung pencakar langit dengan bangunan yang ada didepannya.



Gambar 9. Contoh Ilustrasi kota pada animasi *Neuron* : “How Do We Pass Gas?”

Sumber : https://www.youtube.com/watch?v=UF_0hOgdQQ0

Pengambilan contoh dari animasi “Kok Bisa” dan “Neuron” karena termasuk kriteria dalam gaya *flat design*, dan dalam proses perancangan aset penulis mengambil beberapa tampilan visual atau arah kamera dan tata letak aset yang berada di kota. Penulis mengambil beberapa sample terutama, jalan dan beberapa tampilan sore hari. Penulis juga mengambil tampilan visual dari *channel youtube* dari “Neuron” untuk sebagai referensi gambaran kota dan tampilan yang akan ditata. Dari acuan kedua referensi tersebut penulis dapat memiliki gambaran dalam komposisi visual area *background* yang menunjukkan gedung tinggi di jakarta dan aset-aset kota dari jarak dekat dan jauh. Dari bentuk penulis mendapatkan bentuk bentuk geometri yang bebas namun ada beberapa bentuk yang mempertahankan ciri khas jakarta seperti bangunan pencakar langit.



Gambar 10. Ilustrasi bentuk taman dari
 “Gimana Jika Oksigen di Bumi Ningkat Dua Kali Lipat?”
 Sumber : https://www.youtube.com/watch?v=XtE3_ZmSZvc

Penggambaran bentuk tanah pada taman juga berdasarkan referensi tidak datar namun memiliki gelombang hal ini untuk memberikan bahwa yang ditampilkan berupa taman serta memiliki bentuk organik, hal ini menurut penulis bahwa kreator berusaha menunjukkan taman tanpa adanya detail seperti rumput kecil, dan pemilihan warna tanah juga warna yang solid tidak ada gradasi.

Tabel 3.5 Analisis Bentuk, Ruang, dan Warna dari aset pencakar langit
 langit
 (Dokumentasi Pribadi)

ACUAN		FOTO REFERENSI
 <p>Aset Pencakar Langit</p>		 <p>Sumber : <i>Google Street View</i></p>
ANALISIS SHAPE	ANALISIS SPACE	ANALISIS COLOR
-Bentuk bangunan pencakar langit	-Bentuk bangunan memiliki ketinggian	-Warna pada gedung memiliki

<p>jakarta disekitar monas memiliki kesamaan dimana merupakan geometri persegi panjang dan tidak ada yang organik</p>	<p>yang bervariasi sehingga penggunaan <i>scale</i> sangat menentukan besaran objek</p>	<p>dominasi warna biru dan abu abu, biru dari pantulan kaca dan abu abu merupakan warna dasar dari bangunan sehingga tidak ada yang memiliki warna yang memiliki tingkat saturasi yang tinggi. Saturasi warna yang tinggi adalah warna yang memiliki kepekatan.</p>
---	---	---

Tabel 3.6 Analisis Bentuk, Ruang, dan Warna dari aset pohon

ACUAN	FOTO REFERENSI	
	 <p>Pohon Trembesi Sumber: https://muspera.menlhk.go.id/Artikel/arboretum/18</p>	
ANALISIS	ANALISIS	ANALISIS

SHAPE	SPACE	COLOR
-Bentuk shape dari bangunan dalam jakarta memiliki bentuk geometri persegi panjang yang diisi dengan berbagai	-Teknik <i>overlap</i> berguna untuk tumpang tindih antar daun.	-Warna pada dedaunan memiliki <i>saturation</i> dan <i>value</i> untuk menciptakan perbedaan antara dedaunan yang terkena cahaya dengan yang tertutup cahaya atau gelap.

Tabel 3.7 Analisis Bentuk, Ruang, dan Warna dari aset lampu taman

ACUAN	FOTO REFERENSI
	 Sumber : Tokopedia

ANALISIS SHAPE	ANALISIS SPACE	ANALISIS COLOR
-Bentuk shape gabungan dari geometri lingkaran	-Teknik <i>scale</i> memainkan peranan penting untuk	-Penggunaan warna pada lampu didominasi oleh

dan persegi panjang dengan sedikit modifikasi pada tulang tiang, yang semakin mengerucut.	menciptakan tiang lampu yang terlihat besar walau dari jauh.	saturasi yang rendah.
---	--	-----------------------

Tabel 3.8 Analisis Bentuk, Ruang, dan Warna dari aset bangku taman

ACUAN	FOTO REFERENSI
	

ANALISIS SHAPE	ANALISIS SPACE	ANALISIS COLOR
Bentuk kursi memiliki bentuk geometri persegi panjang dengan <i>extend</i> pada bagian bangkunya. Namun tampak samping memiliki bentuk	-Penggunaan <i>overlap</i> penting untuk menciptakan sifat bangku dengan gabungan 2 persegi panjang.	-Penggunaan warna pada lampu didominasi oleh saturasi yang rendah. Dengan sedikit gradasi pada bangku bagian yang menginjak tanah dengan gabungan gradasi warna putih dan coklat. Untuk kesan bangku yang

		menempel pada tanah.
--	--	----------------------

Secara kesimpulan walau bentuk kursi memiliki perbedaan bentuk berdasarkan acuan, namun penulis ingin mengambil bentuk bagaimana sebuah bangku memiliki bayangan dan juga perspektif yang ada pada bentuk bangku ketika menampilkan bayangan.

c. Studi Pustaka

Dalam studi pustaka ini, penulis menggunakan beberapa teori dari para ahli untuk dijadikan acuan dalam perancangan aset. Berikut merupakan tabel dari teori yang digunakan dalam perancangan karya penulis:

Tabel 3.9 Tabel studi pustaka teori

Penulis	Teori	Penggunaan Teori
Pratas (2014)	<i>Flat Design</i>	Penggunaan simplifikasi bentuk tanpa adanya efek gradasi dan bayangan, dengan warna solid.
Webski (2018)	<i>Flat Design</i>	Penggunaan efek gradasi dan bayangan dalam perancangan aset dalam membantu menyampaikan pesan dengan jelas.
Boerboom & Proetel (2017)	<i>Space</i>	Penggunaan teori dari <i>scale, overlap, fade,</i> dan <i>shadow</i>
Samara (2020)	<i>Color</i>	Penggunaan teori <i>hue,</i>

		saturasi, temperatur, dan <i>value</i> . Dalam menciptakan warna yang memiliki sesuai dengan aset
--	--	---

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Penulis mencoba bereksperimen dengan bentuk geometri persegi panjang. Serta acuan dari hasil observasi penulis pada bangunan yang ada di Jakarta, penulis mencoba eksperimen berbagai bentuk namun pilihan penulis tetap mempertahankan bentuk bangunan ruko yang tinggi dan ramping walau ada 1 bangunan yang merupakan bentuk lebar, hal ini karena dari pengamatan penulis pada situasi yang nyata pada kondisi bangunan ruko yang ada disekitaran monas memiliki bentuk bangunan yang ramping dan tinggi disertai banyak jendela.



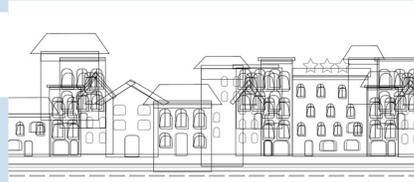
Gambar 18. Eksperimen bentuk ruko

(Dokumentasi Pribadi)

Dari referensi gambar asli penulis menentukan warna berdasarkan *triadic*, pemilihan fondasi warna pada kota untuk ruko karena penulis melihat dominasi merah, biru keabu-abuan. Sehingga penulis menentukan

warna yang diambil adalah 3 warna yakni *triadic*, Pemilihan warna *triadic* ini untuk menghindari kesan monoton pada ruko karena pada setiap ruko tentunya tidak mungkin hanya 2 warna saja, penulis menganggap harus memiliki perbedaan, sehingga ada beberapa bagian warna ruko penulis eksperimen sendiri namun bermain pada *value* serta saturasinya. Hal ini untuk mengejar warna kota yang tidak monoton.

Untuk aset-aset ruko. Penulis mencoba dengan menggunakan *overlap* pada setiap *shape* kemudian memberikan *scale* untuk menciptakan kecil atau besar pada suatu objek. Sehingga tercipta jarak.



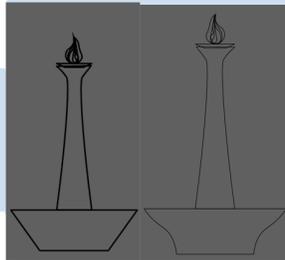
Gambar 19. Eksperimen bentuk ruko
(Dokumentasi Pribadi)

Dalam perancangan aset ruko, berdasarkan acuan dari observasi bentuk yang ada pada foto asli, penulis mencoba merancang dengan bentuk bentuk yang sudah penulis sketsakan, dan tetap mempertahankan bentuk ramping namun memang ada beberapa ruko yang mem



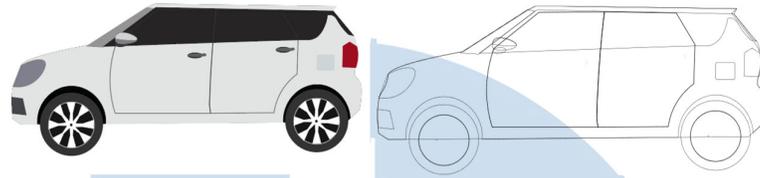
Gambar 20. Hasil bentuk bangunan ruko
(Dokumentasi Pribadi)

Dari hasil observasi tersebut dan beberapa bangunan ruko yang cenderung memiliki sifat yang mirip dengan bentuk persegi panjang dan ramping, maka penulis merancang dengan bentuk bentuk geometri berdasarkan pengamatan pada identifikasi bentuk yang penulis lihat sehingga tercipta bentuk beberapa bangunan dan penulis mencoba eksplor dengan memainkan lebar, hal ini karena ada beberapa ruko yang memiliki bentuk dari gabungan 3 ruko oleh pemilik sehingga penulis mencoba eksplorasi dengan memainkan bentuk persegi panjang yang lebar dan tinggi.



Gambar 21. Eksperimen Bentuk Monas dalam 2 bentuk
(Dokumentasi Pribadi)

Karena bentuk monas yang identik oleh kobaran api, tiang, beserta kaki monas, penuli mencoba menyederhanakan bentuk menghilangkan detail kecil seperti bentuk jendela pada lantai tertinggi di monas namun tetap mempertahankan bentuk monas pada tiang bagian kobaran api. Eksperimen bentuk monas awalnya penulis buat dengan bentuk seperti kiri, namun penulis merasa ada yang kurang menarik sehingga penulis mencoba adanya sedikit lengkungan pada bagian kaki monas untuk memberikan kesan sedikit bentuk organik, hal ini karena bentuk yang terlalu geometri memberikan kesan kurang profesional pada penulis. Serta *Flat design* dalam penerapannya sangat terstruktur, bersih, dan profesional. (Pratas, 2014)



Gambar 22. Eksperimen Bentuk Mobil Ignis
(Dokumentasi Pribadi)

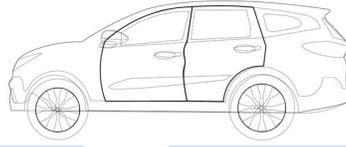
Dalam perancangan desain mobil Ignis. Penulis merancang dengan melakukan identifikasi bentuk besar, berupa mobil Ignis meliputi bentuk organik dengan beberapa sudut yang geometrik. Serta beberapa bentuk organik untuk bagian bodi mobil. Untuk perancangan bentuk mobil diikuti dengan bentuk dasar dan gabungan *overlap* pada beberapa bentuk geometri seperti segitiga, persegi panjang serta lingkaran.

Ciri khas dari *flat design* adalah simplifikasi tetapi juga memiliki pemaknaan yang sama. *Flat design* dalam penerapannya sangat terstruktur, bersih, dan profesional. Menghilangkan detail. (Pratas, 2014)

Namun dikarenakan bentuk mobil jika terlalu *flat* maka akan menciptakan kesan mobil yang tidak jelas seperti tidak adanya detail kecil seperti efek cahaya terdapat pada kedua roda samping yang memiliki bayangan dan cahaya sehingga membentuk kesan kedalaman.

Flat design 2.0 merupakan era dimana eksplorasi desain semakin banyak, seperti diperbolehkannya penggunaan efek bayangan, gradasi, tekstur, dan cahaya. (Webski, 2018)

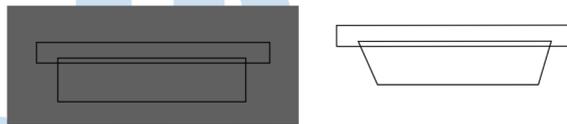
Maka dari itu penulis mengeksplorasi bentuk dengan menambahkan detail kecil seperti *highlight*.



Gambar 23. Eksplorasi Bentuk Mobil Terios
(Dokumentasi Pribadi)

Dalam perancangan desain mobil Terios. Penulis merancang dengan melakukan identifikasi bentuk besar, berupa mobil terios meliputi bentuk geometri organik dimana bentuk mobil tidak disertai lekungan serta lingkaran. Serta beberapa bentuk organik untuk bagian bodi mobil. Untuk perancangan bentuk mobil diikuti dengan bentuk dasar persegi panjang diikuti dengan bentuk organik untuk bagian depan dan belakang mobil serta gabungan *overlap* pada beberapa bentuk geometri seperti segitiga, persegi panjang serta lingkaran. Untuk komponen atap, depan dan belakang mobil. *Flat design* dalam penerapannya sangat terstruktur, bersih, dan profesional. Menghilangkan detail. (*Pratas, 2014*)

Namun dikarenakan bentuk mobil memiliki warna yang solid seperti saturasi dan *value* yang pas sehingga tidak perlu menambahkan efek bayangan pada bagian mobil.

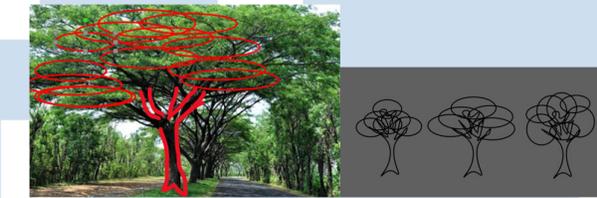


Gambar 24. Eksplorasi Bentuk Bangku
(Dokumentasi Pribadi)

Bentuk bangku berdasarkan hasil obeservasi penulis merupakan pentung persegi panjang saja, namun karena penulis ingin tampilan visual dari depan sehingga penuli membentuk trapesium terbalik untuk bangku sehingga menciptakan kesan bangku, karena ketika penulis mengikuti

bentuk asli, bangku terlihat sangat tidak profesional seperti memberikan tidak ada bentuk profesional, dari situlah penulis mencoba mencari eksplor bentuk lain yang akhirnya bentuk trapesium terbalik yang cocok.

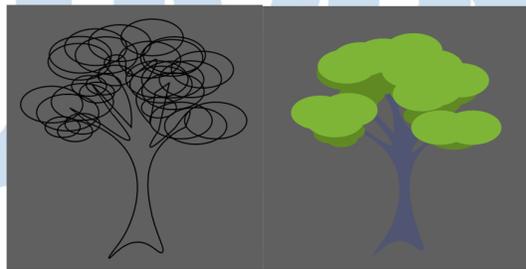
Dalam tahapan produksi setelah penulis mengumpulkan beberapa referensi penulis merancang langsung pada *Adobe Illustrator* dengan menggunakan teknik Penyerdahanan bentuk disertai dengan *overlap* yang sesuai dengan teori dari (Boerboom & Proetel, 2017).



Gambar 25. Eksplorasi berbagai bentuk dari Pohon Tanjung

Sumber : <https://gardencenter.co.id/pohon-tanjung/>

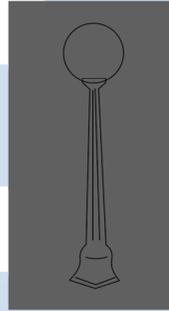
Dalam proses mencari bentuk penulis mencoba eksplorasi berbagai bentuk daun yang ada pada pohon tanjung penulis mencoba berbagai alternatif hingga akhirnya menemukan bentuk pohon yang penulis merasa bahwa sesuai dengan teori yang *Flat design* dalam penerapannya sangat terstruktur, bersih, dan profesional. (Pratas, 2014)



Gambar 26. Kiri hasil bentuk, kanan hasil setelah diwarnai
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis menggunakan *overlap* pada setiap bentuk dan untuk menciptakan bayangan penulis memberikan warna dengan menurunkan

value serta saturasi untuk menciptakan kesan gelap, dan karena untuk menciptakan bayangan penulis membuat objek saling tumpang tindih sesuai dengan teori *space* dari (Boerboom & Proetel, 2017).



Gambar 27. Perancangan bentuk lampu
(Dokumentasi Pribadi)

Bentuk lampu yang berdasarkan acuan yang ada pada foto asli dan diikuti oleh bentuk geometri yang ada seperti lingkaran dan untuk kaki lampu taman karena bentuknya organik maka penulis merancang dengan menggunakan teknik *overlap* pada bagian kaki lampu taman. Hal ini juga ciri khas dari *flat design* adalah simplifikasi tetapi juga memiliki pemaknaan yang sama. *Flat design* dalam penerapannya sangat terstruktur, bersih, dan profesional. Menghilangkan detail yang tidak perlu. (Pratas, 2014)