



### **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.

## 5. KESIMPULAN

Dalam perancangan aset ini, kedua *shot* yang ditampilkan lewat gaya visual *flat design*, penulis merancang aset-aset dengan pendekatan simplifikasi serta gabungan *flat design 2.0* dimana memberikan penulis kebebasan dalam menciptakan efek cahaya pada suasana sore hari, sehingga memudahkan penonton untuk memahami situasi dan suasana serta terfokus pada tokoh.

Dalam perancangan *shot 3*, teori bentuk dalam elemen desain berguna untuk penulis mengidentifikasi bentuk untuk bangunan, ruko, monas, mobil terios dan ignis. Serta bentuk organik pada mobil pada beberapa bagian. Namun penggunaan warna memainkan peran penting untuk menciptakan kesan *overlap* ataupun *space* pada aset aset. Penggunaan *shot 3* ini untuk memberikan gambaran terhadap audiens suasana sore hari ketika tokoh pulang kerja dan berkeinginan untuk kaya. Kemudian dalam perancangan pada *shot 9* aset aset yang berada di taman memberikan dengan efek temperatur sore hari bewarna oranye serta analogus hijau untuk memberikan kesan ketenangan. Penggunaan warna yang digunakan untuk menggambarkan situasi atau atmosfir. Pemilihan *shot 9* ini juga memberikan efek situasi yang harus dihadapi ketika tertipu suatu investasi bodong, maka dari sini pesan penting yang penulis sampaikan pada *shot 9* ini namun karena penggunaan *flat design 2.0* yang memperbolehkan adanya bayangan dan gradasi membuat penulis dapat merancang dengan memberikan efek *overlap* dan *scale* pada aset aset sehingga tidak terjadi *overlap* yang sangat *flat* dikarenakan bentuk 2 dimensi jika ditimpa tanpa adanya ruang akan mengakibatkan bentuk, ruang, dan warna yang tidak jelas, sehingga membuat audiens akan kesulitan mencerna informasi yang ada pada gambar.

Namun penulis menyadari keterbatasan penulis dalam merancang aset yang sesuai dengan kebutuhan audiens, dimulai dari perancangan aset-aset yang penulis merancang dengan mengamati observasi langsung terhadap referensi asli dan mencoba eksplorasi sesuai dengan foto seperti aset mobil. Namun penulis merancang aset ruko, dan pepohonan dengan eksperimen bentuk namun tetap mempertahankan ciri khas agar tidak disalah artikan oleh audiens. Penulis juga

menekankan untuk para pembaca untuk berani bereksperimen terhadap desain-aset-aset, dan berani bereksperimen terhadap *shape* dan *form*. Perancangan aset bergaya *flat design* pada aset yang ada walaupun sudah mesimplifikasi namun tetap ada kekurangan dimana walaupun mudah diidentifikasi oleh audiens namun simplifikasi bentuk, ruang dan warna yang terlalu sederhana akan membuat beberapa audiens dapat mengintrepetasikan hal yang berbeda. Namun dikarenakan keterbatasan *flat design* pada perancangan aset yang terpaku pada teori yang terlalu kaku membuat penulis kesulitan dalam merancang bentuk yang lain hal ini karena *flat design* sendiri merupakan hasil referensi pada dunia nyata yang disederhanakan.

Penulis berharap literatur tentang *flat design* pada *motion graphic* dapat diperbanyak sehingga memudahkan pendalaman materi terhadap gaya *flat design* terutama di era modern ini gaya *flat design* masih mengacu pada literatur lama yang sudah ketinggalan jaman tanpa ada literatur yang lebih modern.

