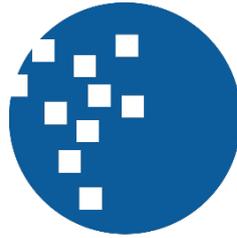


**PERANCANGAN TOKOH SINTERKLAS UNTUK**

**KEPERLUAN PRODUKSI *GIFT BOX***



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI**

**Natasha Priscilla Utomo Putri**

**0000026725**

**PROGRAM STUDI FILM**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2021**

**PERANCANGAN TOKOH SINTERKLAS DALAM PRODUKSI**

*GIFT BOX*



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni

**Natasha Priscilla Utomo Putri**

**00000026725**

UMN

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

**2021**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Natasha Priscilla Utomo Putri

Nomor Induk Mahasiswa : **00000026725**

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

### **PERANCANGAN TOKOH SINTERKLAS UNTUK KEPERLUAN PRODUKSI *GIFT BOX***

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, 6 Desember 2021

UMM



UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Natasha Priscilla Utomo Putri

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

### **PERANCANGAN TOKOH SINTERKLAS UNTUK KEPERLUAN PRODUKSI *GIFT BOX***

Oleh  
Nama : Natasha Priscilla Utomo Putri  
NIM : 00000026725  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 6 Desember 2021  
Pukul 15.30 s/d 16.05 dan dinyatakan  
**LULUS**  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



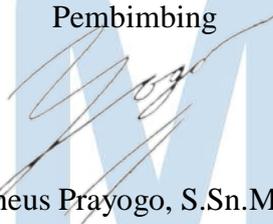
Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn.  
031273

Penguji



Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim.  
0311089001

Pembimbing



Matheus Prayogo, S.Sn.M.Ds.  
0318049102

Ketua Program Studi Film

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

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 PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Natasha Priscilla Utomo Putri

NIM : 00000026725

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : Skripsi

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 TOKOH SINTERKLAS UNTUK  
KEPERLUAN PRODUKSI *GIFT BOX***

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalty 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, 25 November 2021

Yang menyatakan,



(Natasha Priscilla Utomo Putri)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul: **PERANCANGAN TOKOH SINTERKLAS UNTUK KEPERLUAN PRODUKSI *GIFT BOX*** 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. Bapak Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Matheus Prayogo, S.Sn.M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Kepada Pimpinan Perusahaan, Ibu Theresia O. Sutaman.
6. Orang Tua saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

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

Tangerang, 25 November 2021

  
(Natasha Priscilla Utomo Putri)

# PERANCANGAN TOKOH SINTERKLAS UNTUK

## KEPERLUAN PRODUKSI *GIFT BOX*

Natasha Priscilla Utomo Putri

### ABSTRAK

Dalam desain visual, sebuah tokoh penting sekali untuk membuat visual sebuah produk terlihat hidup. Tokoh adalah bagian dalam visual atau desain yang menjadi kunci utama dalam membuat sebuah desain visual yang menarik perhatian masyarakat, terkhusus untuk yang berhubungan dengan perayaan musiman tertentu. Penulis memilih pembahasan ini karena untuk merancang bagaimana sosok Sinterklas bila dilihat dari sisi gaya visual, warna dan proporsi. Bentuk akhir dari perancangan tokoh Sinterklas akan dimasukkan ke dalam desain visual yang nantinya akan dicetak menjadi produk Gift Box. Dari perancangan tersebut, bentuk dan warna sangat penting sekali untuk merancang tokoh Sinterklas. Tokoh Sinterklas kebanyakan menggunakan bentuk bulat untuk menonjolkan sifat Sinterklas sebagai tokoh yang ramah, ceria dan lucu. Natal cenderung menggunakan warna komplementer merah dan hijau untuk menggambarkan suasana Natal pada umumnya.

**Kata kunci:** *Character Design*, Gift Box, Sinterklas, Warna

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# SANTA CLAUS DESIGN FOR GIFT BOX PRODUCTION

## NEEDS

Natasha Priscilla Utomo Putri

### ***ABSTRACT (English)***

*In visual design, characters are very important to make a visual product look alive. Character is a part of the visual or design which is the main key in making a good visual design that attracts people's attention, especially those related to certain seasonal celebrations. The author chose this discussion because it is to figure out how to design the figure of Santa Claus from the visual style, color, and proportion. The final form of the design of the Santa Claus figure will be incorporated into the visual design which will later be printed into Gift Box products. From this design, shape and color are very important for designing Santa Claus figures. Santa Claus characters mostly use round shapes to highlight the nature of Santa Claus as a friendly, cheerful, and funny character. Christmas tends to use complementary colors combination of red and green and a bit addition of white to describe the general atmosphere of Christmas.*

***Keywords:*** Character Design, Colors, Gift Box, Santa Claus

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>1. LATAR BELAKANG</b> .....	<b>1</b>
<b>2. STUDI LITERATUR</b> .....	<b>3</b>
<b>3. METODE PENCIPTAAN</b> .....	<b>6</b>
Deskripsi Karya.....	6
Konsep Karya.....	6
Tahapan Kerja.....	7
<b>4. HASIL KARYA</b> .....	<b>11</b>
<b>5. ANALISIS</b> .....	<b>16</b>
<b>6. KESIMPULAN</b> .....	<b>18</b>
<b>7. DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>19</b>

U M N  
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

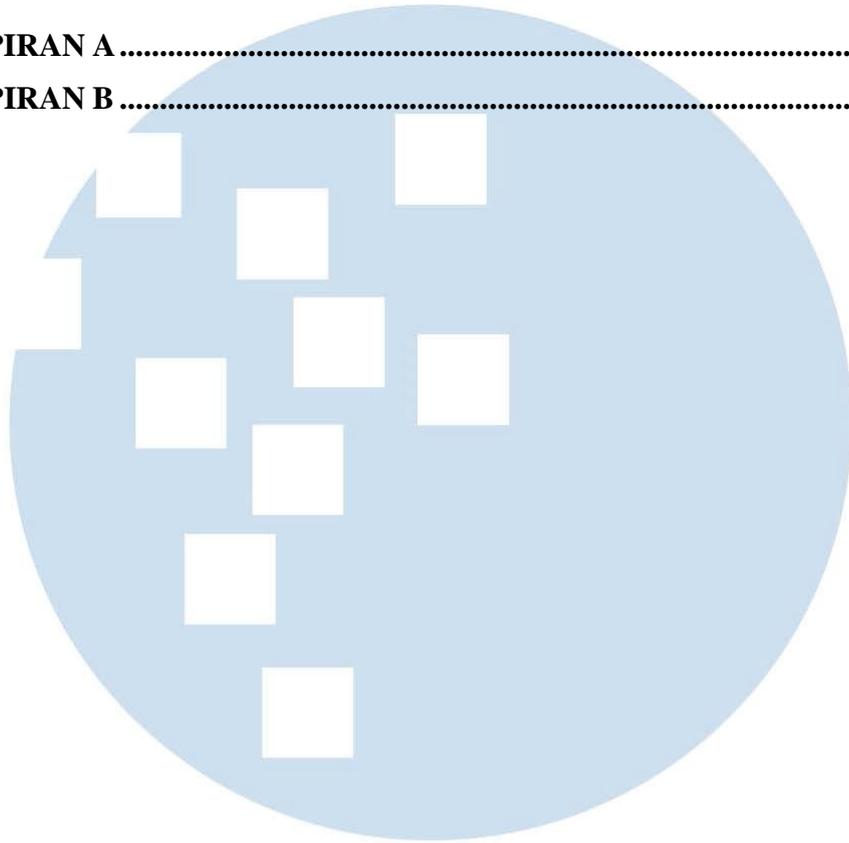
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Referensi Sinterklas dan Color Palette.....	8
Gambar 2. Komik dan Desain Flat Tema Natal.....	9
Gambar 3. Sketsa desain Sinterklas.....	10
Gambar 4. Mockup Desain Gift Box.....	10
Gambar 5. Desain Sinterklas pertama.....	11
Gambar 6. Desain Sinterklas kedua.....	12
Gambar 7. Desain Sinterklas ketiga.....	14

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A .....	20
LAMPIRAN B .....	33



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA