

1. LATAR BELAKANG

Desain grafis adalah salah satu bentuk dari seni lukis yang memberikan kebebasan untuk menciptakan suatu hal seperti ilustrasi, lukisan, tulisan, dan sebagainya di permukaan untuk mengekspresikan diri, memberi pesan, atau sebagai wujud untuk memperlihatkan sesuatu kepada masyarakat. Desain grafis kerap digunakan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam produksi. Barang yang diproduksi dan dijual hendaknya menggunakan desain yang tidak hanya bagus secara kegunaan, namun juga secara visualnya.

Dalam desain visual, tentu 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. Memang tidak semua desain visual membutuhkan tokoh, namun adanya tokoh bisa membuat sebuah desain menjadi lebih dikenali dan diminati oleh banyak orang.

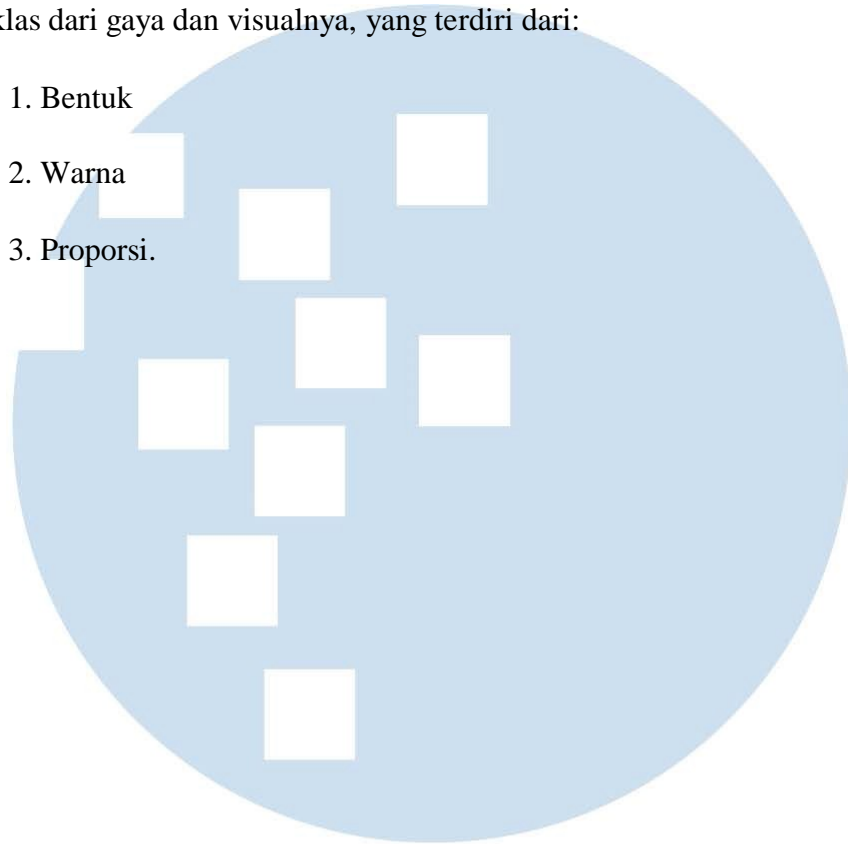
Perancangan sebuah tokoh sangat penting dalam desain. Sebuah tokoh perlu dibuat dan dirancang sedemikian rupa, sesuai dengan target pasar yang hendak diraih agar bisa diminati oleh pelanggan yang tepat. Terutama dalam merancang sebuah tokoh yang sudah ada yang berhubungan dengan salah satu hari raya tertentu. Salah satunya adalah tokoh Sinterklas di Hari Raya Natal.

Sinterklas adalah salah satu tokoh yang menjadi ikonik dalam perayaan Natal. Sosok pria berjanggut putih dengan kostum merah khas, topi lancip, dan selalu membawa kantong besar berisi hadiah sudah menjadi tokoh yang tidak asing lagi dimata semua orang, khususnya bagi anak-anak. Karena wujud Sinterklas yang sangat khas itu, desainer harus bisa mempertahankan wujud Sinterklas sedemikian rupa supaya masyarakat masih bisa menganali sosok ikonik tersebut walau dengan gaya seni berbeda.

Berdasarkan latar belakang diatas, pokok permasalahan dalam tulisan ini adalah: Bagaimana cara merancang tokoh Sinterklas dalam sebuah produk *Gift Box*.

Batasan permasalahan dalam penulisan ini adalah bagaimana merancang tokoh Sinterklas dari gaya dan visualnya, yang terdiri dari:

1. Bentuk
2. Warna
3. Proporsi.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA