

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Penulis membuat beberapa desain selama melakukan praktik kerja magang. Beberapa karya yang dibuat oleh penulis adalah berbagai produk cetak berbasis kertas seperti *Gift Box*, *Gift Tag*, *Gift Bag*, dan sebagainya. Tema yang digunakan juga beragam untuk membuat desain-desain yang nanti akan dicetak tersebut, seperti Natal, *Wedding*, Halloween, Easter, Valentine, dan sebagainya.

Dalam tema-tema tersebut juga memiliki berbagai macam tokoh yang merepresentasi tema musiman tersebut. Contohnya seperti Valentine yang memiliki Cupid, Halloween dengan *Jack'O Lantern*, dan sebagainya. Untuk sekarang ini, penulis memfokuskan akan desain Sinterklas untuk keperluan *Gift Box*.

Penulis menetapkan target pasar untuk desain tersebut adalah segala umur, dimana baik anak-anak, remaja, maupun dewasa bisa melihat dan tertarik akan desain tersebut. Penulis juga menetapkan target pasar yang dituju adalah masyarakat di luar negeri, seperti Amerika, Eropa, dan sebagainya.

Konsep Karya

Konsep Penciptaan: Desain bertemakan Natal.

Desain dibuat dengan tema Natal karena untuk mempersiapkan hari Natal yang sebentar lagi akan tiba. Penulis menggunakan tokoh Sinterklas karena tokoh tersebut sangat menggambarkan dan menonjolkan sekali akan suasana Natal.

Konsep Bentuk: Desain Flat 2D dengan gaya visual *Cartoon*, *Vector Art* dan *Flat Design 2.0*.

Awalnya desain tersebut dibuat dalam bentuk *flat 2D* biasa untuk memudahkan penulis membuat desain yang diminta. Dan visual tersebut dibuat dengan berbagai bentuk gaya visual agar bisa menghasilkan berbagai desain visual yang lebih beragam.

Konsep Penyajian Karya: *Gift Box*.

Apabila sudah diterima oleh perusahaan, desain tersebut nantinya akan dicetak ke produk berbasis kertas, yaitu *Gift Box*. *Gift Box* tersebut akan digunakan untuk berbagai macam hal. Contohnya seperti tempat penyimpanan barang atau sebagai salah satu pernak-pernik untuk dijadikan oleh-oleh.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

Awalnya penulis mencari beberapa referensi dan melakukan observasi mengenai tokoh Sinterklas, seperti rupa Sinterklas pada umumnya, warna-warna yang sering digunakan untuk tema Natal, ornament yang digunakan untuk menggambarkan Natal, dan lainnya. Penulis menggunakan warna-warna yang kerap digunakan untuk menggambarkan Natal, seperti warna merah, hijau, putih, dan juga ada tambahan warna lainnya seperti biru dan kuning emas. Penulis juga menggunakan berbagai gaya visual untuk membuat desain, seperti gaya visual *Cartoon*, *Vector Art* dan *Flat Design 2.0*.

Penulis menggunakan visual *Cartoon* karena penulis hendak membuat desain yang bisa berinteraksi langsung dengan pelanggan yang melihat desain tersebut. *Vector Art* juga digunakan karena penulis mau membuat visual Natal yang lebih simpel dan lucu dari segi visual ataupun pewarnaan. Sementara untuk *Flat Design 2.0* dipilih karena penulis mau membuat pewarnaan yang lebih kompleks dengan menggunakan gradasi dan memakai beberapa detail yang sedikit lebih rumit.

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 2. Referensi Sinterklas dan Color Palette

(Sumber: Pinterest, diambil dari link <https://id.pinterest.com/pin/163959242668849565/> dan <https://id.pinterest.com/pin/20336635787316371/>)

Sesudah mencari referensi, penulis juga mencari topik mengenai Natal, seperti mencari informasi atau tren yang sedang marak pada saat itu. Penulis ada memilih salah satu desain yang menggunakan gaya komik untuk salah satu desain yang menggunakan gaya Cartoon. Hal ini bertujuan untuk menarik perhatian pelanggan yang lebih universal. Tidak hanya desain komik, desain yang menampilkan visual Vector Art yang lucu dan simpel juga dimasukkan sebagai salah satu referensi untuk membuat desain.

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 2. Komik dan Desain Flat Tema Natal

(Sumber: Pinterest dan Freepik, diambil dari link <https://id.pinterest.com/pin/423901383672978125/> dan https://www.freepik.com/premium-vector/happy-santa-claus-design-christmas-card_10929971.htm#page=1&position=31&from_view=author)

Setelah penulis melakukan observasi dan menemukan referensi yang cukup untuk membuat desain, penulis mulai membuat desain yang hendak dibuat oleh penulis.

2. Produksi:

Penulis membuat sketsa desain Sinterklas menggunakan aplikasi *Paint Tool SAI* terlebih dahulu. Sesudah membuat beberapa sketsa pilihan desain, penulis memilih satu desain dan memulai proses *Lineart* dan *Coloring*. Penulis juga menambahkan kukis, mengikuti tradisi dari luar dimana Sinterklas sangat suka makan kukis dan susu. Penulis juga menambahkan tulisan, simbol tambahan dan background di *Adobe Illustrator* sehingga terlihat lebih bagus. Salah satu desain Sinterklas tersebut juga ditambahkan background biru gelap yang menggambarkan suasana Malam Natal, sementara desain lainnya menggunakan kombinasi warna merah dan hijau, color palette yang sering dipakai untuk membuat desain Natal.



Gambar 3. Sketsa desain Sinterklas

(Sumber: Dokumen Pribadi)

3. Pascaproduksi:

Setelah selesai mendesain, desain tersebut nantinya akan dicetak menjadi desain *flat*, dan akan dilipat sehingga terciptalah bentuk fisiknya, yaitu *Gift Box*. *Gift box* yang dihasilkan adalah box hadiah dimana visualnya terdapat di bagian tutup kotaknya, sedangkan didalam kotaknya hanya terdapat bagian dalam kotak yang berwarna putih biasa.



Gambar 4. Mockup Desain Gift Box

(Sumber: Dokumen Pribadi)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA