

3. METODE PENCIPTAAN

3.1 Deskripsi Karya

Dalam Produk yang dibuat di Pt. Cermat Makmur Abadi, penulis menggunakan metode kualitatif yaitu metode yang melakukan observasi dan studi kepustakaan. Observasi yang dilakukan merupakan kegiatan mencari referensi gambar, yang mempunyai tema yang bersangkutan untuk perancangan *Environment* yang dibuat. Studi putaka yang dilakukan lebih merujuk terhadap sumber jurnal, internet dan juga hasil dari penelitian lain yang masih relevan.

Eksplorasi referensi pun kemudian dihubungkan dengan teori pendukung sehingga memperkuat landasan penulisan ini. Eksplorasi dan teori pendukung yang tertulis akan lebih berfokus pada warna dan props yang akan dipakai dalam perancangan *environment* di dalam produk Pt. Cermat Makmur Abadi dengan tema *christmas*.

3.2 Konsep Karya

Penulis membuat hasil karya dengan menggunakan tema natal sebagai konsep utamanya dengan menggunakan beberapa elemen tambahan yang berhubungan dengan tema natal tersebut, seperti penggunaan warna yang digunakan dan atau *properties* yang berhubungan dengan tema *christmas*.

Penulis membuat dengan menggunakan *flat design* dengan bentuk gaya *cartoon* dan gaya gambar *vector* sebagai gaya utama untuk pembuatan karya. Dengan menggunakan natal sebagai tema yang diberikan oleh supervisi, penulis menggunakan beberapa unsur elemen yang ada di dalam natal pada umumnya seperti, keadaan lingkungan (musim, cuaca), properti – properti yang digunakan saat perayaan natal seperti pohon natal, aksesoris natal, dan kegiatan yang dilakukan saat natal berlangsung.

3.3 Tahapan Kerja

1. Pra-Produksi:

Tahapan kerja dimulai dari *briefing* yang diberikan oleh supervisi dengan mengarahkan kepada penulis konsep apa yang nantinya harus dibuat. Penulis harus merancang sebuah desain yang nantinya akan dimasukkan kedalam sebuah beberapa produk tertentu yang nantinya akan ditunjukkan kepada klien dan lalu diproduksi.

Setelah diberikan briefing oleh supervisi, penulis diberikan sebuah template berisikan struktur untuk pembuatan aset design dan penempatan desain yang nantinya akan dipakai untuk beberapa produk yang akan diproduksi. Penulis lalu mencari beberapa referensi yang bisa penulis pakai untuk pembuatan desain, referensi ini didapat oleh penulis melalui sumber produk – produk milik perusahaan sebelumnya, *freepik*, *stock photo* dan *pinterest*.



Gambar 3.3.1 Contoh gambar referensi yang digunakan dalam pembuatan desain

(Dokumentasi pribadi)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2. Produksi:

Pembuatan desain dilakukan melalui *software Adobe Illustrator* sebagai aplikasi utama untuk bekerja. Pembuatan aset pun lalu dibuat berdasarkan referensi yang sudah diberikan seperti referensi berdasarkan *photograph* dan berdasarkan desain yang sudah dihasilkan perusahaan sebelumnya. Supervisi juga memperbolehkan untuk memakai fitur *trace* pada *software Adobe Illustrator* dan mengambil aset langsung dari *outsorce* untuk memudahkan dan mempercepat pembuatan desain.



Gambar 3.3.2 Bagan Skematika tahap pengerjaan desain
(Dokumentasi pribadi)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA