

PERANCANGAN *GIFT BAG*

BERTEMAKAN EASTER



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Elizabeth Tirta

0000022160

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

PERANCANGAN *GIFT BAG*

BERTEMAKAN EASTER



SKRIPSI PENCIPTAAN

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S. Sn)

Elizabeth Tirta

00000022160

UMN

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Elizabeth Tirta

Nomor Induk Mahasiswa : 00000022160

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

PERANCANGAN *GIFT BAG* BERTEMAKAN *EASTER*

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, 14 Juni 2023

*materai 10.000,-



(Elizabeth Tirta)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Elizabeth Tirta

NIM : 00000022160

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/~~Laporan Magang~~ (*coret salah satu)

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 *GIFT BAG* BERTEMAKAN *EASTER*

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti 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, 14 Juni 2023

Yang menyatakan,



(Elizabeth Tirta)

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

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi Penciptaan ini dengan judul: “Perancangan *Gift Bag* Bertemakan *Easter*” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar S. Sn. Jurusan Program Studi 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. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn, M.Ds., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. selaku Ketua Prodi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Fachrul Fadly, S.Ked, M.Sn., selaku Pembimbing dosen yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Orang Tua, dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
6. Jessie Jocelyn Lawrel, selaku Supervisi magang perusahaan PT. Cermaimakmur Abadi International.
7. Sapta Muhammad, selaku Kepala Divisi *Research and Development* perusahaan PT. Cermaimakmur Abadi International.

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

Tangerang, 15 Juni 2023



(Elizabeth Tirta)

PERANCANGAN *GIFT BAG* BERTEMAKAN *EASTER*

(Elizabeth Tirta)

ABSTRAK

Pembungkus kado merupakan satu kesatuan dari kado yang akan diberikan, serta menjadi nilai tambah dari segi estetik karena memiliki desain *packaging* yang menarik. Alasan penulis memilih topik ini dikarenakan penulis belum menemukan *gift bag* bertemakan *easter* di Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui teori-teori dan persiapan apa saja yang dibutuhkan untuk membuat perancangan *gift bag* bertemakan *easter*.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori mengenai simplifikasi, warna, *packaging gift bag*, dan *easter*. Adobe Illustrator adalah aplikasi yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini. Hasil dari penelitian ini adalah desain *gift bag* bertemakan *easter* dalam bentuk mock up flat 3D. Teori simplifikasi mempelajari bagaimana suatu objek digambarkan dengan sederhana. Teori warna membahas bagaimana warna terutama warna-warna *harmony* yang cocok dengan *easter* pada suatu desain *easter* diterapkan. Teori *packaging gift bag* membahas mengenai bagaimana sebuah desain pada *packaging gift bag* dirancang dan diterapkan. Teori mengenai *easter* membahas sejarah singkat dan simbol-simbol apa saja yang digunakan dalam perayaan *easter*.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebelum membuat perancangan *gift bag* bertemakan *easter*, sebaiknya merancang urutan pengerjaan perancangan desain agar produksi berjalan lancar. Selain itu, dalam merancang sebaiknya dilengkapi dengan pengetahuan dan teori-teori yang mendukung pengerjaan perancangan *gift bag* bertemakan *easter*. Eksperimen diperlukan dalam penelitian ini untuk menguji kecocokan design pada *gift bag* bertemakan *easter*. Saran yang dapat diberikan adalah dilakukannya penelitian lebih lanjut. Alasannya adalah untuk mengetahui apakah desain visual dan desain *packaging* yang sudah dibuat cocok untuk perayaan *easter*, sesuai dengan latar belakang dari penelitian ini.

Kata kunci: *Easter*, *Gift Bag*, Perancangan

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

DESIGNING AN EASTER THEME GIFT BAG

(Elizabeth Tirta)

ABSTRACT (English)

Gift wrapping is an integral part of the gift that will be given, and is an added value from an aesthetic point of view because it has an attractive packaging design. The author's reason for choosing this topic is because the author has not yet found an Easter-themed gift bag in Indonesia. The purpose of this research is to find out the theories and preparations needed to design an Easter-themed gift bag.

The theory used in this study is the theory of simplification, color, gift bag packaging, and Easter. Adobe Illustrator is the application used by the author in this study. The result of this research is an easter-themed gift bag design in the form of a 3D flat mock up. Simplification theory studies how an object is described simply. Color theory discusses how colors, especially harmony colors that match Easter in an Easter design, are applied. The theory of gift bag packaging discusses how a design on gift bag packaging is designed and implemented. Theories about Easter discuss a brief history and what symbols are used in Easter celebrations.

The conclusion of this study is that before designing an Easter-themed gift bag, it is best to design a design sequence so that production runs smoothly. In addition, the design should be equipped with knowledge and theories that support the design of Easter-themed gift bags. Experiments are needed in this study to test the suitability of designs on Easter-themed gift bags. Advice that can be given is to do further research. The reason is to find out whether the visual design and packaging design that has been made are suitable for Easter celebrations, according to the background of this research.

Keywords: *Easter, Gift Bag, Design*

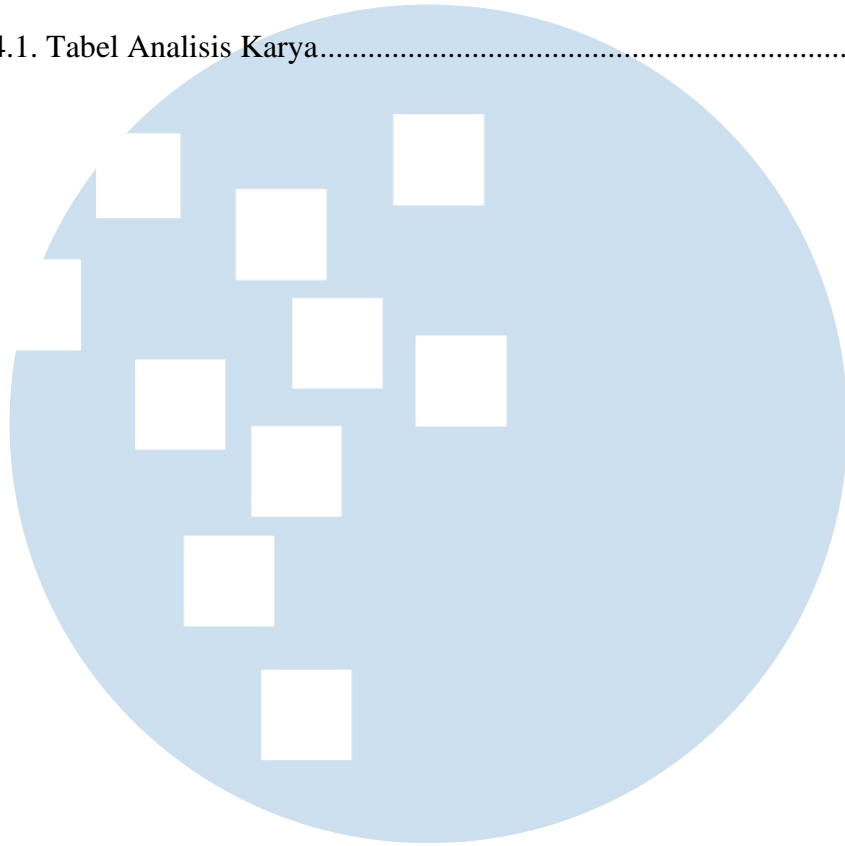
U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT (English)</i>.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	1
1.2. TUJUAN PENELITIAN.....	1
2. STUDI LITERATUR.....	3
2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN.....	3
2.2. SIMPLIFIKASI	3
2.3. WARNA	5
2.4. <i>PACKAGING</i>	7
2.5. <i>EASTER</i>	10
3. METODE PENCIPTAAN.....	11
Deskripsi Karya	11
Konsep Karya	11
Tahapan Kerja.....	11
4. ANALISIS.....	20
4.1. HASIL KARYA	20
4.2. ANALISIS KARYA	20
5. KESIMPULAN.....	24
6. DAFTAR PUSTAKA	25

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Tabel Analisis Karya..... 17



UMMN

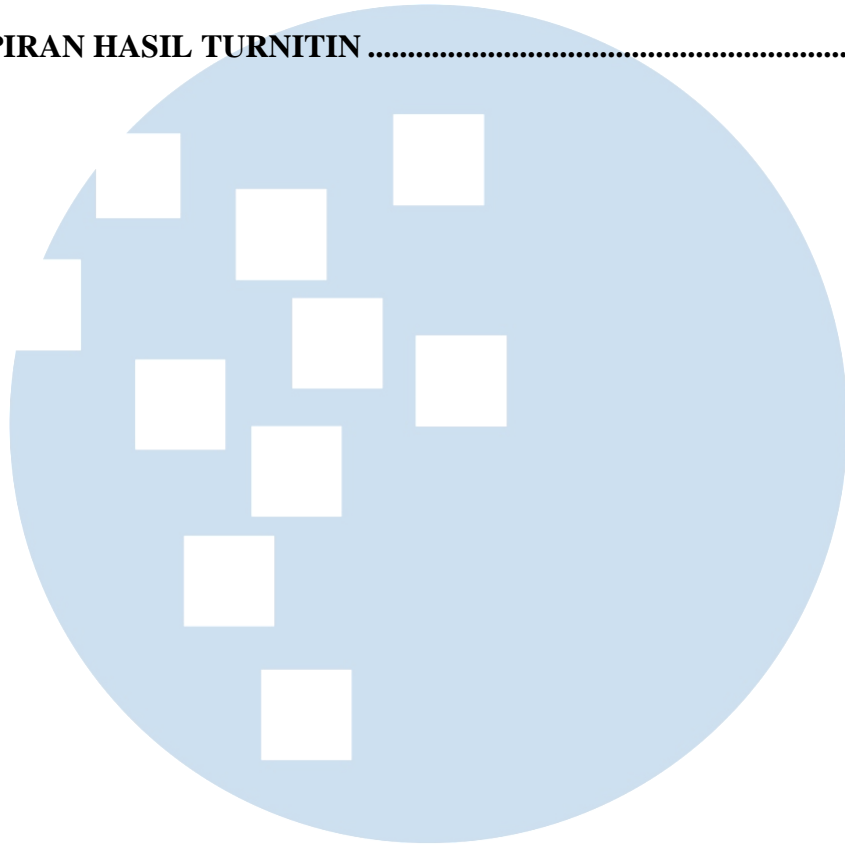
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Simplification Method of Outline Rendering</i>	4
Gambar 2.2 Simplifikasi Ketika Mempertahankan Struktur yang Bisa Membuat Gaya Visual yang Unik	4
Gambar 2.3 Metode Simplifikasi Flattening	4
Gambar 2.4 <i>Simplification by Flattening</i>	5
Gambar 2.5 <i>Simplifying the Geometry</i>	5
Gambar 2.6 <i>Template Dielines dan Mock Up Euro-style Shopping Bag</i>	7
Gambar 2.7 <i>Dieline dan Desain yang Sudah Dimasukkan ke Dalam Mock Up</i>	8
Gambar 2.8 Simbol pada Sisi Belakang Bagian Bawah Kemasan	8
Gambar 3.1 Nike <i>Dunk Low Se “Easter Candy”</i> (DD1872 100)	12
Gambar 3.2 <i>Baby Easter Photo Idea</i>	12
Gambar 3.3 Kartu <i>Easter</i> pada Tahun 1881	12
Gambar 3.4 Kartu <i>Easter</i> pada Abad ke-19	13
Gambar 3.5 Kartu <i>Easter</i> pada Tahun 1860-an	13
Gambar 3.6 Kartu <i>Easter</i> pada Tahun 1880	13
Gambar 3.7 Referensi untuk Desain Easter	14
Gambar 3.8 Sketsa untuk Desain Gift Bag Bertemakan <i>easter</i>	15
Gambar 3.9 Skema <i>Workflow</i> Perancangan <i>Gift bag</i> Bertemakan <i>Easter</i>	16
Gambar 3.10 Tahap <i>Outline</i> dari Sketsa Kasar Desain <i>Gift Bag</i> Bertemakan <i>Easter</i>	17
Gambar 3.11 Tahap <i>Layout</i> pada desain <i>Gift Bag</i> Bertemakan <i>Easter</i>	18
Gambar 3.12 <i>Final Look</i> dari Desain <i>Gift Bag</i> Bertemakan <i>Easter</i>	18
Gambar 3.13 <i>Final Look</i> dalam Bentuk <i>Mock Up Flat 3D</i>	19
Gambar 3.14 Desain pada <i>Dieline Gift Bag</i>	19
Gambar 4.1. Gambar sketsa <i>Outline</i> yang Dijadikan Desain Vector	20
Gambar 4.2 Analisis Warna pada Desain Vector	20

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN HASIL TURNITIN 26



UMMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**