

2. STUDI LITERATUR

2.1.LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

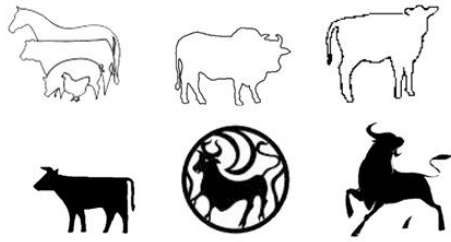
1. Teori utama dari simplifikasi merupakan teori bagaimana gambar realistis dapat disederhanakan menjadi gambar *simple* dan menarik oleh Hsu dan Wang (2010).
2. Teori utama dari warna akan membahas bagaimana penggunaan warna akan di implementasikan ke dalam sebuah desain bertemakan *easter* oleh (Landa, R. (2014).
3. Teori utama dari *packaging* akan membahas bagaimana bentuk template dari sebuah packaging dan bagaimana merancang sebuah desain pada *template* produksi *packaging* oleh TheDieline (2014).
4. Teori pendukung dari *easter* akan membahas tentang teori yang berhubungan dengan sejarah, warna, dan hal apa saja yang ditampilkan dalam desain *easter* oleh Tribunnews (2018) dan Kompas (2021).

2.2.SIMPLIFIKASI

Menurut Hsu dan Wang (2010), terdapat beberapa metode pada simplifikasi dengan menggunakan bentuk utuh.

1. *Rendering external outline*

Metode ini hanya menggunakan garis luar pada suatu objek. Metode ini menghilangkan garis, tekstur dan detail objek. Dapat mempertahankan ciri khas suatu objek yang memiliki ciri khas unik adalah kelebihan dari metode (Palmer, Rosh dan Chase, 1981). Sebaliknya, jika bentuk objeknya tidak memiliki keunikan, maka akan sulit dibedakan, misalkan siluet sepakbola bola dengan jeruk.



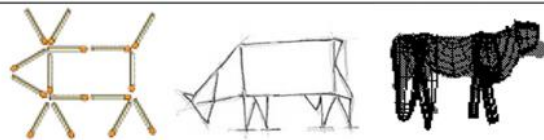
Gambar 2.1 Metode Simplifikasi *Rendering External Outline*
(Sumber : Hsu dan Wang, 2010)

2. *Preserving structural relationships*

Berbeda dengan *rendering external outlines*, simplifikasi ini mempertahankan bentuk dan proporsi dari subjek gambar. Contohnya adalah ketika mempertahankan bentuk dasar geometri pada suatu objek yang saling berhubungan dengan proporsi dan posisinya. Metode yang paling mudah membentuk beragam gaya visual. Sebaliknya, jika terlalu berlebihan, maka akan sulit untuk mengenali objek tersebut dari informasi yang ada.



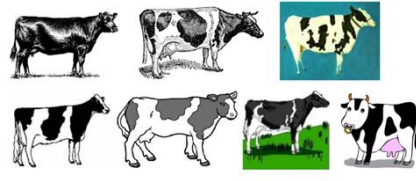
Gambar 2.2 Simplifikasi Ketika Mempertahankan Struktur yang Bisa Membuat Gaya Visual yang Unik
(Sumber : Hsu dan Wang, 2010)



Gambar 2.3 Desain Simplifikasi yang Sulit Dikenali.
(Sumber : Hsu dan Wang, 2010)

3. *Flattening*

Menghilangkan garis, tekstur dan atribut yang dapat menggambarkan kesan 3D adalah cara dari metode *flattening*. Metode ini hanya menggunakan garis atau warna yang mewakili objek. Metode ini biasanya digunakan pada aplikasi desain grafik dan ilustrasi sesuai selera *designer*.



Gambar 2.4 Metode Simplifikasi *Flattening*
(Sumber : Hsu dan Wang (2010))

4. *Simplifying the geometry*

Metode ini sama dengan perataan, tapi tidak hanya secara 3 dimensional. Garis lurus dan lengkungan geometri yang membentuk simplifikasi organik yang seakan dibuat menggunakan alat gambar.



Gambar 2.5 Metode Simplifikasi Geometri
(Sumber : Hsu dan Wang, 2010.)

2.3. WARNA

Menurut buku *Graphic Design Solutions 4th Edition* yang ditulis oleh Landa (2011, hlm. 19-20), warna merupakan salah satu elemen dalam pembuatan desain yang dapat memprovokasi audiens. Warna terdiri dari tiga elemen, yakni *hue*, *saturation*, dan *value*. *Hue* adalah nama lain dari warna. *Saturation* memiliki nama lain kroma atau intensitas adalah tingkatan cerah atau kusamnya suatu warna. Sedangkan *value* (tingkatan gelap terangnya suatu warna). Selain itu, Landa juga menyebutkan terdapat beberapa jenis skema warna pada buku *Graphic Design Solutions 5th edition* (2014, hlm. 132-133).

1. *Monochromatic*

Skema warna ini hanya menggunakan satu *hue* warna. Skema *monochromatic* menciptakan *hue* yang dominan dan kontras disertai dengan *value* dan *saturation* yang berbeda-beda. Skema ini memiliki peran dalam pembentukan kesatuan dan keseimbangan dalam sebuah komposisi visual.

2. *Analogous*

Analogous terdiri dari tiga *hue* yang saling berdekatan dengan satu *hue* dominan dan dua *hue* pendukungnya. Harmonisasi tercipta karena kedekatan dan kesamaan warna pada *color wheel*. Berbeda dengan skema *monochromatic*, skema warna ini memiliki peran untuk menciptakan kesatuan dan ketenangan.

3. *Complementary*

Dalam *color wheel*, warna yang saling berlawanan adalah skema *complementary*. Warna yang saling berlawanan akan menunjukkan penggambaran suasana yang bersemangat dan ceria.

4. *Split Complementary*

Skema warna *split complementary* menggunakan tiga *hue* warna, yakni satu warna dominan, ditambahkan dengan dua warna yang berseberangan dalam *color wheel*. *Split complementary* yang saling mengkontras lebih menyatu dan tidak sedramatis *complementary*.

5. *Triadic*

Skema warna ini menggunakan tiga *hue* warna yang posisinya saling berseberangan membentuk segitiga sama sisi dalam *color wheel*. Skema warna *triadic* mencakup warna primer dan sekunder, sehingga dapat menampilkan visual dengan warna yang baik dan harmonis.

6. *Tetradic*

Skema warna *tetradic* terdiri dari empat *hue* warna dengan masing-masing 2 warna yang saling berseberangan dalam *color wheel*. Skema warna yang menghasilkan kontras luar biasa ini juga disebut *complementary* ganda.

Skema ini menjadi yang paling sulit untuk dikombinasikan kecuali salah satu warnanya mendominasi dan tiga warna lainnya sebagai pendukung.

7. *Cool Colors*

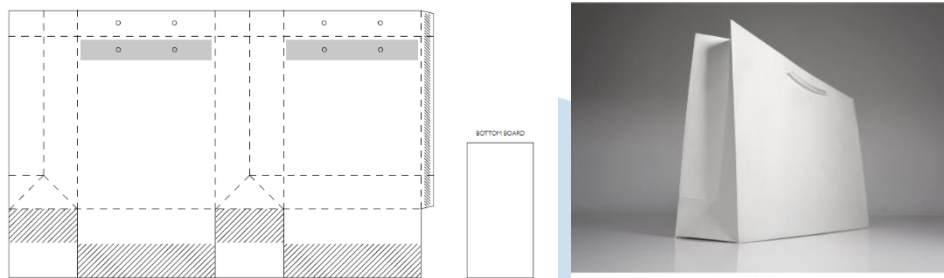
Skema *cool colors* terdiri dari warna biru, hijau, dan ungu. Ketiga warna ini berada di setengah bagian bawah kiri dari *color wheel*. Skema ini biasanya menghasilkan suasana yang tenang dan sejuk.

8. *Warm Colors*

Skema ini berlawanan dengan skema *cool colors*. *Warm colors* terdiri dari warna merah, orange dan kuning. *Warm colors* berada di setengah bagian kanan atas dalam *color wheel*. Skema ini menghasilkan suasana yang panas (seperti api dan matahari), kehangatan, dan ketegangan.

2.4.PACKAGING

Menurut tim The Dielines (2014), *Euro-style* merupakan *paper bag* dengan bentuk kotak yang memiliki 2 lubang di tiap sisinya untuk tali pegangan.



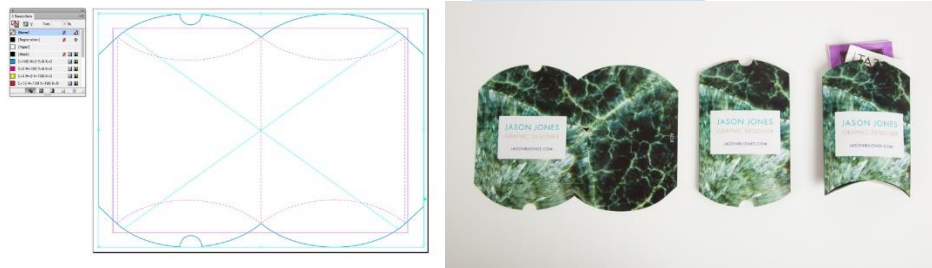
Gambar 2.6 *Template Dielines* dan *Mock Up Euro-Style Shopping Bag*
(sumber : Buku Packaging & Dielines, hlm. 6-7)

Menurut Grace (2019), terdapat beberapa langkah bagi pemula untuk dapat membuat kemasannya sendiri.

1. Memilih perangkat lunak yang akan digunakan untuk membuat *Dieline*.

Banyak pihak yang membuat desain menggunakan vector, yakni aplikasi Adobe Illustrator ataupun Inkscape. *Dieline* akan menunjukkan bagian yang harus dipotong ataupun dilubangi menggunakan cetakan mesin siap lipat. Karena hal ini merupakan dua lembar informasi yang berbeda bagi printer,

yakni garis *trim*/ potong dan garis *perforasi*/lipatan akan dikerjakan pada tahap proses yang berbeda pula. Biasanya lapisan dieline akan diberi tulisan ‘*DO NOT PRINT*’ sebagai catatan pada pasca cetak.



Gambar 2.7 Dieline dan Desain yang Sudah Dimasukkan Ke Dalam Mock Up (Sumber : <https://design.tutsplus.com/id/articles/the-beginners-guide-to-packaging-design--cms-27380>)

2. Pikirkan jenis kemasan lain dengan tampilan desain yang baik dan menarik.

Buat tampilan dengan baik terutama untuk maksud dan tujuan yang jelas agar menarik minat calon pembeli. Misalkan dengan memprioritaskan logo, nama brand dan deskripsi produk pada sisi depan kemasan. Ada banyak kemungkinan bentuk kemasan selain berbentuk kotak.

Desainlah kemasan sesuai dengan target pasar produk. Salah satu saran yang dapat diberikan adalah dengan membuat desain yang emosional, semisalkan yang membuat calon pembelinya bisa merasakan nostalgia, aspirasi, kegembiraan ataupun ketertarikan fisik. Jangan takut untuk melakukan eksperimen tampilan 3D pada kemasan selain kotak.

3. Membuat ruang putih untuk tambahan sticker, barcode dan simbol

Ruang putih yang dimaksud adalah ruangan yang tidak terdapat typografi ataupun desain grafis dan warna untuk menempatkan informasi penting lainnya. Barcode yang tertera memiliki standar internasional dengan tinggi 16 mm pada batang barcode.



Gambar 2.8 Simbol Pada Sisi Belakang Bagian Bawah Kemasan (sumber : <https://design.tutsplus.com/id/articles/the-beginners-guide-to-packaging-design--cms-27380>)

Berikut ini merupakan artian dari simbol di atas.

- a. *Jumping rabbit* berarti uji coba produk belum dilakukan pada hewan.
 - b. *Soil association* menunjukkan bahwa lembaga ini telah menetapkan suatu lingkungan untuk produk yang mencakup berbagai industri.
 - c. *Vegetarian society* artinya vegetarian sesuai dengan produk ini.
4. Buatlah *Mock Up* dan pahami hasil dari cetak desain yang akan dibuat.

Mock up diperlukan untuk memperlihatkan bagaimana produk akan terlihat di kehidupan nyata. Maka sebelum membuat *mock up*, pahami cetak desain yang akan di aplikasikan pada *mock up* seperti pada *dieline*.

- a. Menurut Zeropromosi (2020), terdapat beberapa jenis kertas yang dapat digunakan untuk membuat paper bag. Di bawah ini adalah beberapa diantaranya.
- b. Kertas *Kraft* dan *Samson* – Kertas kraft bertekstur lebih kasar dan berwarna coklat kayu, sedangkan kertas samson lebih halus dan licin. Kedua kertas ini mudah untuk didaur ulang yang lebih ramah lingkungan. Rata-rata gramasi kertas ini adalah 125 -150 gsm.
- c. Kertas *Art Paper* – Kertas ini memiliki permukaan yang licin dan mengkilap pada kedua sisinya yang membuatnya sulit mengering setelah dicetak. Kertas ini banyak digunakan sebagai bahan dasar cetak brosur. *Flyer, company profile, cover buku, kalender* dan lain sebagainya. Gramasi kertas ini adalah 100 – 150 gsm.
- d. Kertas *Art Carton* – Bahan yang paling banyak digunakan sebagai bahan dasar *paper bag* karena memiliki permukaan yang halus, cerah, dan licin. Gramasi kertas ini adalah 190-310 gsm.
- e. Kertas *Ivory* – Kertas yang memiliki permukaan licin ini membuatnya kebal terhadap air. Kertas ini memiliki satu sisi yang licin dan satunya tidak, sehingga tidak memiliki permukaan yang licin dan terlihat lebih *doff*. Kertas ini bisa digunakan untuk cetak *full color*. Kertas ini digunakan sebagai paper bag dan bahan dasar *box*. Gramasi kertas ini adalah 210 gsm dan 400 gsm.

2.5.EASTER

Menurut Kompas (2021), kata *easter* atau paskah berasal dari *Eostre*, atau *Eostræ*, yakni dewi musim semi dan dewi kesuburan. Hal ini disebutkan oleh penulis dari abad ke-6, St. Bede yang mulia. Sejarahwan lainnya juga berpendapat berasal dari kata latin *albis* yang berarti fajar.

Pada masa paskah, telur digunakan dalam berbagai perlombaan seperti mendekorasi dan mencari telur. Menurut sejarah agama Kristen, telur dilambangkan sebagai kesuburan dan kelahiran. Hal ini dikaitkan dengan kebangkitan atau lebih dikenal dengan kelahiran kembali Yesus. Berbeda dengan telur, asal usul kelinci tidak begitu diketahui, namun kelinci juga dikaitkan sebagai symbol kelahiran dan pembaruan.

Menurut Tribunnews (2018), agama Kristen dan Katolik merayakan *easter*. *Easter* berasal dari tradisi kesuburan kaum Indo-Eropa. Tribunnews juga menyebutkan bahwa musim semi disimbolkan dalam bentuk telur.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA