

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Karya ini berupa perancangan *gift bag* bertemakan *easter*. Hasil dari karya ini adalah desain *gift bag* bertemakan *easter* dan *mock up flat 3D*.

Konsep Karya

Konsep dari karya ini adalah membuat perancangan *gift bag* dengan tema *easter*. Tema *easter* yang dimaksud adalah yang memiliki unsur-unsur kelinci, telur yang memiliki motif desain, bunga-bunga musim semi, dan warna-warna pastel. Nantinya, desain-desain dengan tema *easter* ini akan disajikan ke dalam bentuk *mock up flat 3D*. Tujuan dari *mock up flat 3D* ini adalah untuk memperlihatkan bentuk dari *gift bag* ini seakan sudah ada di kehidupan nyata sehari-hari.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Ide tema *easter* ini muncul ketika penulis hampir tidak pernah melihat *packaging* dengan tema *easter* di Indonesia. Padahal Indonesia memiliki agama Kristen dan Katolik yang merayakan *easter*.

b. Observasi

Hal-hal yang diobservasi dari referensi gambar disesuaikan dengan teori yang sudah ditemukan. Tindakan ini bertujuan untuk mengetahui apakah teori-teori yang digunakan sesuai dan dapat diterapkan pada desain-desain yang dirancang oleh penulis. Di bawah ini merupakan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis terhadap desain-desain visual yang berhubungan dengan *easter*.



Gambar 3.1 Nike Dunk Low Se “Easter Candy” (DD1872 100)
(sumber : www.ebay.com)

Warna yang terdapat pada sepatu Nike bertema *easter* ini adalah warna-warna pastel. Warna pastel yang dimaksud adalah pink, ungu muda, hijau mint, biru tosca dan putih abu.



Gambar 3.2 Baby Easter Photo Idea
(Sumber : www.pinterest.de)

Pada foto ini dapat ditemukan foto bayi yang menggunakan aksesoris bando dengan telinga kelinci dan properti telur berwarna-warni di dalam keranjang berbentuk sarang burung. Warna-warna yang digunakan pada properti telur merupakan warna pastel yang sama dengan Gambar 3.1.

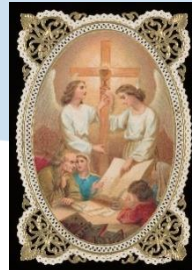


Gambar 3.3 Kartu *Easter* pada Tahun 1881
(Sumber : <https://www.postalmuseum.org/blog/easter-on-cards/#>)



Gambar 3.4 Kartu *easter* pada Abad ke-19
(Sumber : <https://www.postalmuseum.org/blog/easter-on-cards/#>)

Pada kartu *easter* tahun 1881 (Gambar 3.1.3) dapat dilihat objek telur yang memiliki pola lukisan flora dan “*Happy Easter*”, objek hewan, yakni burung dan domba, serta tiga anak-anak yang menggunakan baju warna pastel. Lukisan pada poster ini menggunakan lukisan realis. Hal ini menunjukkan bahwa *easter* berhubungan dengan musim semi. Hal ini juga didukung dengan gambar realis flora pada kartu *easter* abad-19 (Gambar 3.1.4).



Gambar 3.5 Kartu *Eeaster* pada Tahun 1860-an
(sumber : <https://www.postalmuseum.org/blog/easter-on-cards/#>)

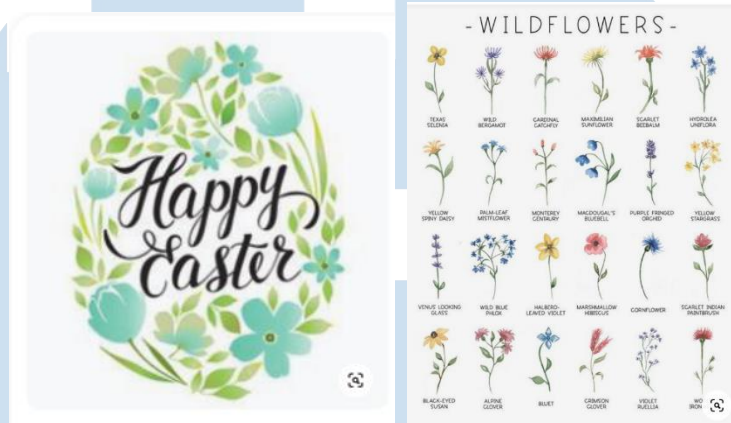
Gambar kartu *easter* pada abad 1860-an (Gambar 3.1.5) lebih menunjukkan kerohanian kristiani, seperti salib, malaikat dan piala. Lukisan ini juga digambarkan dengan gaya realis.



Gambar 3.6 Kartu *Easter* pada Tahun 1880
(Sumbe : <https://www.postalmuseum.org/blog/easter-on-cards/#>)

Pada poster *easter* tahun 1880 ini terdapat lukisan dengan gaya realis. Objek yang tergambar dalam poster ini adalah sebuah gerobak berisi tiga ekor kelinci dengan flora yang ditarik oleh dua ekor anak ayam. Kedua

anak ayam ini mengenakan aksesoris topi dan pita seakan pakaian layaknya seorang pria dan Wanita. Selain itu terdapat lima butir telur dengan warna pastel, yakni pink, biru dan putih.



Gambar 3.7 Referensi untuk Desain *Easter*.
(Sumber : www.vectorstock.com, <https://id.pinterest.com/>)

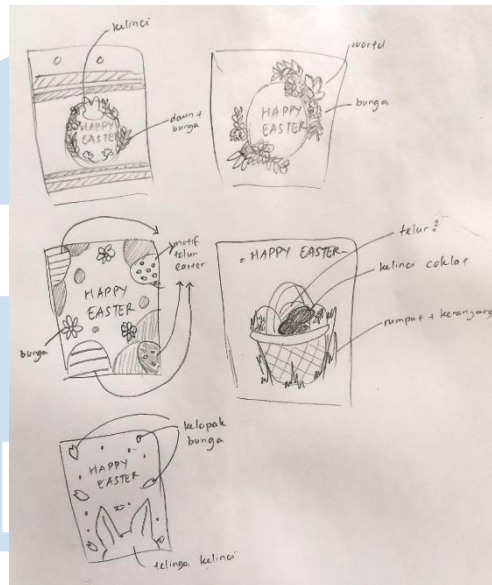
Gambar diatas merupakan gambar referensi desain yang ditemukan penulis dalam pinterest yang berhubungan dengan *easter*. Gambar di sisi kanan merupakan bunga, sedangkan gambar di sisi kiri terdiri dari flora dan tulisan untuk membentuk telur yang berhubungan dengan *easter*. Dapat disimpulkan bahwa bunga dan musim semi berhubungan dengan perayaan *easter*.

c. Studi Pustaka

Dalam pembuatan karya ini, diperlukan teori-teori yang berhubungan dengan karya. Penulis akan mencari teori-teori yang berhubungan dengan, simplifikasi, warna, *packaging*, dan *easter*. Teori-teori ini dijelaskan pada bab 2.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Eksperimen dilakukan dengan membuat banyak opsi desain bertemakan *easter*. Berikut merupakan beberapa sketsa desain gambar *gift bag* bertemakan *easter*.



Gambar 3.8 Sketsa untuk Desain *Gift Bag* Bertemakan *Easter*.
(sumber : dokumentasi pribadi)

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis,

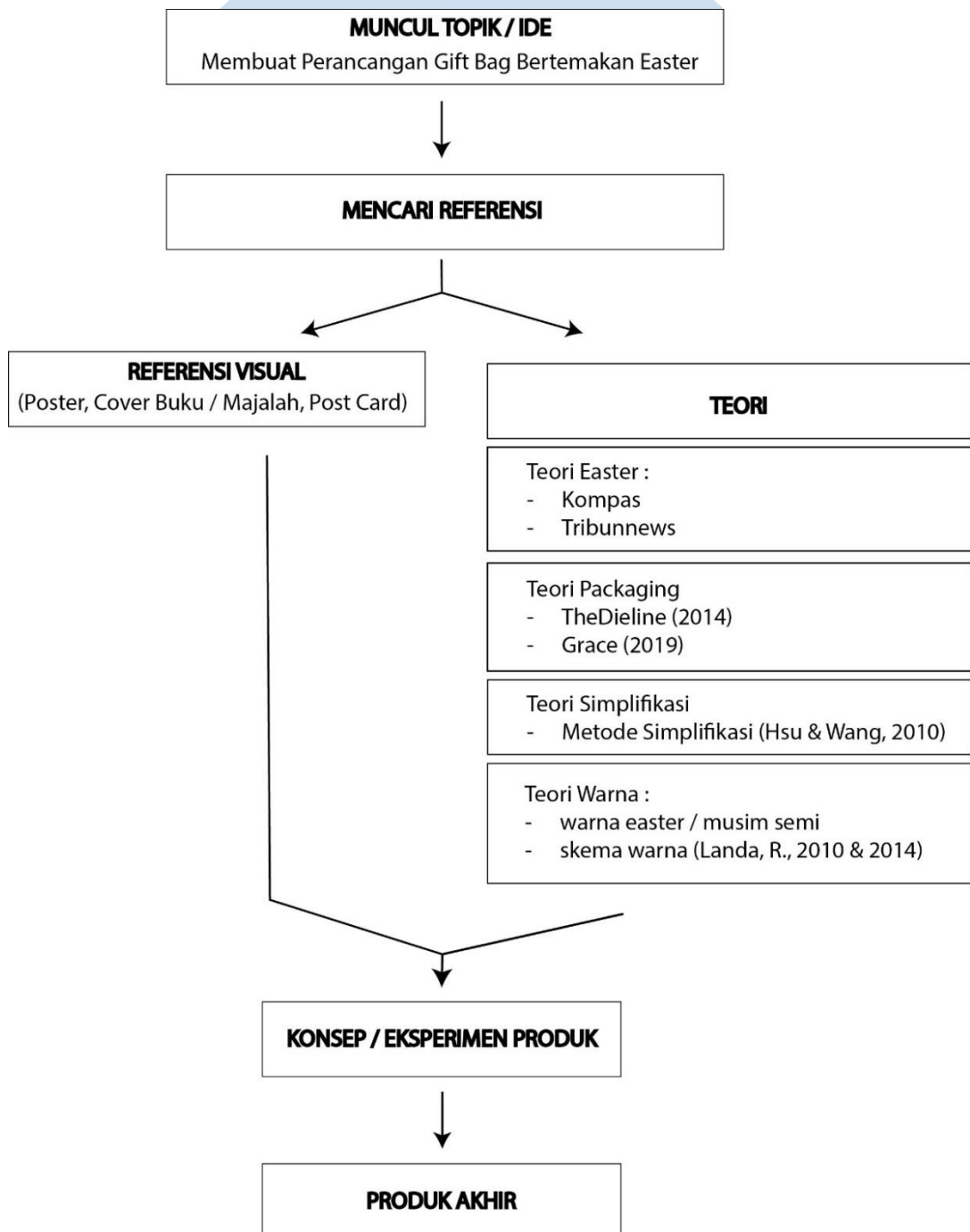
Penulis menggunakan Adobe Illustrator untuk mendesain gambar dan *pick color*. Hal ini dilakukan karena Adobe Illustrator lebih mudah digunakan dibandingkan aplikasi lainnya seperti CorelDRAW atau aplikasi sejenis Adobe Photoshop. Alasan utama dari penggunaan Adobe Illustrator adalah untuk mendesain gambar dan menyesuaikannya ke dalam *dieline* untuk menjadi *mock up flat 3D*.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2. Produksi:

Berikut merupakan bagan *workflow* yang digunakan oleh penulis.



Gambar 3.9 Skema *Workflow* Perancangan *Gift Bag* Bertemakan *Easter*
(sumber : dokumentasi pribadi)

N U S A N T A R A

Penulis membuat *workflow* untuk memudahkan pembuatan perancangan *gift bag* bertemakan *easter*. Berikut merupakan penjelasan dari skema *workflow* di atas :

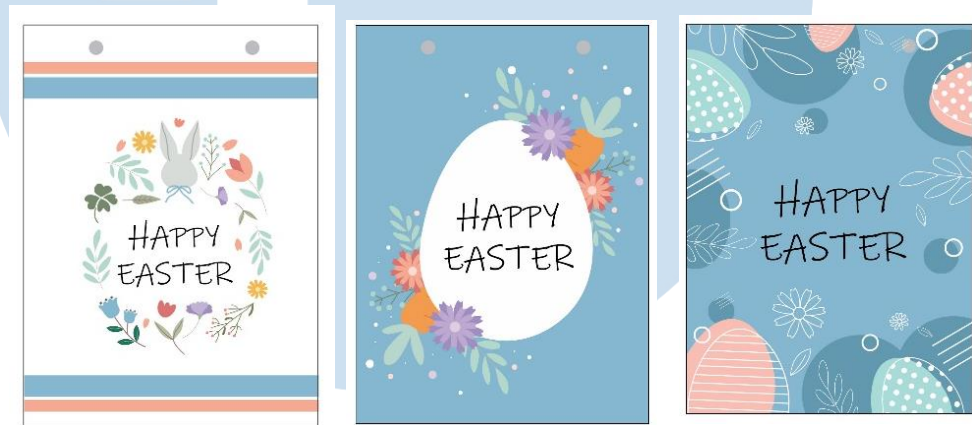
- Munculnya ide untuk membuat *gift bag* bertemakan *easter* dikarenakan penulis hampir tidak pernah melihatnya terutama di Indonesia.
- Penulis mencari tahu apa saja yang diperlukan sebelum memulai perancangan *gift bag* bertemakan *easter*.
- Penulis mencari teori yang berhubungan dengan penelitian ini, yakni teori simplifikasi, teori warna, teori *packaging* dan teori mengenai *easter*. Teori-teori ini telah dijelaskan dalam bab 2.
- Penulis mencari referensi visual berupa poster yang berhubungan dengan *easter*. Foto / poster tersebut kemudian di observasi dari segi simplifikasi, warna, *packaging*, dan unsur *easter*.
- Penulis melakukan eksperimen dengan membuat sketsa gambar untuk desain *gift bag* bertema *easter*.
- Penulis kemudian memilih desain yang akan dilanjutkan menjadi desain vector.
- Penulis memilih desain vector yang akhirnya dijadikan *mock up flat 3D* untuk dipertimbangkan kecocokannya untuk perayaan *easter*.



Gambar 3.10 Tahap *Outline* dari Sketsa Kasar Desain *Gift Bag* Bertemakan *Easter*
(sumber : Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.11 Tahap *Layout* pada Desain *Gift Bag* Bertemakan *Easter*
(sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 3.12 *Final Look* dari Desain *Gift Bag* Bertemakan *Easter*
(sumber : dokumentasi pribadi)

Penulis membuat desain *gift bag* bertemakan *easter* dengan referensi yang didapat dari Pinterest. Penulis membuat sketsa kasar seperti pada Gambar 3.8. Penulis kemudian menjadikan sketsa kasar tadi menjadi vector dengan menggambarkan outline-nya, (Gambar 3.10). Kemudian penulis Menyusun asset-asset tadi menjadi susunan layout yang rapih dan sesuai dengan tema easter (Gambar 3.11). Selanjutnya, penulis memberi warna pada desain vector dengan warna-warna harmoni yang ditemukan pada tahap observasi. Hasil akhir dari desain *gift bag* bertemakan easter telah selesai (Gambar 3.12).

3. Pasca produksi:

Menampilkan desain *easter* yang sudah dibuat ke dalam *template packaging* yang akan digunakan disertai dengan penampakan 3D. Berikut merupakan penampakan *mock up flat 3D* dari desain *easter* yang sudah dibuat.



Gambar 3.13 *Final Look* dalam Bentuk *Mock Up Flat 3D*
(Sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 3.14 Desain pada *Dieline Gift Bag*
(Sumber : dokumentasi pribadi)