

**MODUL CREATIVE DESIGN**

**(MCM 301)**

**MODUL 13**

**CREATIVE PROJECT 3 ( SKETCHING )**

**DISUSUN OLEH**

**IKBAL RACHMAT, MT**

**UNIVERSITAS ESA UNGGUL**

**2018**

**CREATIVE PROJECT 3 ( SKETCHING/DESIGN )**

**A. Pendahuluan**

Sketsa atau sket ( sketch) pada umumnya dikenal sebagai bagan atau rencana bagi sebuah lukisan. Dalam pengertian tersebut, lebih merupakan gambar kasar, yang bersifat sementara, baik diatas kertas maupun juga diatas kanvas, yang bertujuan lebih lanjut sebagai lukisan.

Sketch / Sketsa adalah gambar yang kasar dan ringan, atau gambaran garis besarnya saja dari suatu gambar atau lukisan yang belum selesai. Atau sketsa dapat di artikan juga sebagai rencana dari suatu gambar atau lukisan yang akan di buat. Sketsa sifatnya sementara yang biasanya di buat di kertas maupun di kanvas. Jadi dapat di katakan bahwa membuat sketsa sebelum menggambar merupakan kegiatan yang mendasar dan sangat penting untuk melatih keterampilan, serta untuk meminimalisir kesalahan.

Kata sketsa jika terkait karya ciptaan maka muncul sebutan 'sketser' artinya (pencipta/seniman). Karena sketsa atau sketser selalu menerapkan secara esensi adanya sebuah emosi, ekspresi dan intuisi kedalaman kesan objek maka muncul lagi kata gambar (drawing).

Hasil dari akhir sikap seorang seniman atau disebut sebagai para sketser adalah dapat dikaji melalui kematangan goresannya sebelum ia mewujudkan berupa karya cipta seni rupa jadi. Katakanlan melalui topik tulisan ini memilih gambar 'sketsa'.

Sketsa tidak hanya dilakukan oleh illustrator atau desainer visual. Dalam arti yang lebih luas, membuat sketsa berarti merancang semua ide dan riset dengan lebih spesifik. Misalnya, sebagai seorang penulis, sketching akan berbentuk sebuah draf atau plot. Begitu pula dengan karya lain. Intinya, tahap sketching bisa menjadi gambaran besar dari hasil akhir karya yang kita lakukan nantinya.

**B. Kompetensi Dasar**

Mengetahui dan memahami sketch/sketsa, pengertian sketsa, pengertian sketsa menurut para ahli, gambar sketsa, jenis-jenis sketsa, unsur-unsur sketsa, teknik sketsa, fungsi sketsa, manfaat sketsa, langkah-langkah menggambar sketsa, visual merchandising, tahapan kreatif pembuatan visual merchandising, metode kerja (desain) kemasan dengan baik dan benar.

**C. Kemampuan Akhir yang Diharapkan**

1. Mahasiswa dapat memahami pengertian sketsa.
2. Mahasiswa dapat memahami gambar sketsa.
3. Mahasiswa dapat menjelaskan jenis-jenis sketsa.
4. Mahasiswa dapat memahami unsur-unsur sketsa.
5. Mahasiswa dapat memahami teknik sketsa.
6. Mahasiswa dapat memahami fungsi sketsa.
7. Mahasiswa dapat memahami manfaat sketsa.
8. Mahasiswa dapat memahami langkah-langkah menggambar sketsa.
9. Mahasiswa dapat memahami visual merchandising.
10. Mahasiswa dapat memahami metode kerja (desain) kemasan.

**D. Kegiatan Belajar 13**

**SKETCH/SKETSA**

Sketsa tidak hanya dilakukan oleh illustrator atau desainer visual. Dalam arti yang lebih luas, membuat sketsa berarti merancang semua ide dan riset dengan lebih spesifik. Misalnya, sebagai seorang penulis, sketching akan berbentuk sebuah draf atau plot. Begitu pula dengan karya lain. Intinya, tahap sketching bisa menjadi gambaran besar dari hasil akhir karya yang kita lakukan nantinya.

Sketsa sangat erat kaitannya dengan seni menggambar ataupun melukis. Biasanya sketsa dijadikan kerangka sebelum membuat suatu gambar atau lukisan, sehingga kesalahan-kesalahan dalam menggambar dapat di minimalisir.

Sketsa merupakan gambaran atau lukisan pendahuluan yang kasar ringan, semata-mata garis besar atau yang belum selesai. Selain itu, sketsa hanya digunakan sebagai pengingat-ingat saja. Dalam penerapannya umumnya digunakan berupa catatan singkat tanpa terdapat bagian-bagian kecil yang mengemukakan gagasan tertentu.

Jika ditarik sebuah kesimpulan secaa umum merupakan rencana kasar misalnya permainan ringan, mirip dengan musik ataupun artikel.

Sketa sendiri akan digunakan sebagai dasar untuk membuat sebuah rancangan dari film animasi, maka dari hal tersebut, seorang animator memang harus mempunyai pengetahuan yang lebih berupa suatu sketsa sehingga memiliki tujuan dan fungsi yang dapat membantu terciptanya berupa karya.

Sketsa atau sket ( sketch) pada umumnya dikenal sebagai bagan atau rencana bagi sebuah lukisan. Dalam pengertian tersebut, lebih merupakan gambar kasar, yang bersifat sementara, baik diatas kertas maupun juga diatas kanvas, yang bertujuan lebih lanjut sebagai lukisan.

Sketch / Sketsa adalah gambar yang kasar dan ringan, atau gambaran garis besarnya saja dari suatu gambar atau lukisan yang belum selesai. Atau sketsa dapat di artikan juga sebagai rencana dari suatu gambar atau lukisan yang akan di buat. Sketsa sifatnya sementara yang biasanya di buat di kertas maupun di kanvas. Jadi dapat di katakan bahwa membuat sketsa sebelum menggambar merupakan kegiatan yang mendasar dan sangat penting untuk melatih keterampilan, serta untuk meminimalisir kesalahan.

**PENGERTIAN SKETSA**

Pengertian sketsa secara etimologi berasal dari bahasa Yunani dari kata 'Shedios extempore', kemudian diadopsi ke bahasa Inggris berarti 'sketch', yang dimana pengertian adalah 'begitu saja tanpa persiapan'. Sedangkan persamaan arti kata sketsa antara lain: 'coretan, gambar, ilustrasi, buram, coret, rencana, draf, konsep, skenario, ikhtisar, rangka, rang-rangan, reka bentuk. Kalau di sederhanakan, pengertian sketsa adalah pra rancangan gambar dengan medium garis.

Kata sketsa jika terkait karya ciptaan maka muncul sebutan 'sketser' artinya (pencipta/seniman). Karena sketsa atau sketser selalu menerapkan secara esensi adanya sebuah emosi, ekspresi dan intuisi kedalaman kesan objek maka muncul lagi kata gambar (drawing).

Hasil dari akhir sikap seorang seniman atau disebut sebagai para sketser adalah dapat dikaji melalui kematangan goresannya sebelum ia mewujudkan berupa karya cipta seni rupa jadi. Katakanlan melalui topik tulisan ini memilih gambar 'sketsa'.

Sketsa atau sket dalam bahasa Inggris 'Sketchs, berdasarkan arti dari pematung adalah "rancangan awal atau bagan atau rencana ketika ia membuat suatu lukisan. Artinya menurut kelazimannya itu, sketsa mengarah ke gambar kasar, yang bersifat temporer, baik di atas kertas maupun juga berada di atas kanvas, sehingga suatu saat dapat berwujud 'lukisan yang sesungguhnya' (Ekoprawoto, Amran: 1997).

**PENGERTIAN SKETSA MENURUT PARA AHLI**

Berikut ini diuraikan pengertian sketsa menurut beberapa ahli, yakni :

1. Pengertian Sketsa Menurut But Muchtar

Menurut But Muchtar (1987) seorang tokoh pendidik bahwa pengertian sketsa dalam seni sketsa adala ungkapan yang paling esensial, yang memiliki fungsi sebagai media dalam proses kreativitas tapi sekaligus sebagai sebuah karya.

2. Pengertian Sketsa Menurut Effendi

Menurut Oesman Effendi (1978) bahwa sketsa adalah merupakan perpaduan dari melihat, merasakan, menghayati, berpikir, ekspresi, empati serta bersikap. Sehingga sketsa adalah kepekaan dari suatu intuisi. Selain itu juga berupa kedalaman jiwa seniman sebagai proses penginderaan yang totalitas dari seseorang terhadap suatu objek yang akan direkam. Salah seorang pelukis pernah meulis bahwa seni sketsa adalah suatu bentuk garis uyang terdiri berupa titik, garis luru dan garis lengkung. Warna tak terbilang banyak ragamnya. Walaupun hanya berupa garis. Namun garis tersebut terdapat dua-tiga macam itu dapat melontarkan atau menyusun kembali warna yang tak terhingga itu.

3. Pengertian Sketsa Menurut KBBI

Ada baiknya kita pahami dulu pengertian sketsa ini termasuk segala kaitannya dengan yang lain.

Berdasarkan KBBI sketsa sebagai berikut

a. Lukisan cepat (hanya garis-garis besarnya)

b. Gambar rancangan; rengrengan; denah; bagan

c. Pelukisan dengan kata-kata terkait suatu hal berupa garis besar;

tulisan singkat; ikhtisar ringkas;

d. Berupa adegan pendek di tiap pertunjukan drama (Muliono, Anton 1995)."

4. Pengertian Sketsa Menurut Meyers

Menurut Meyers (1969), pengertian sketsa adalah gambar catatan. Ia membedakannya dengan gambar karya lengkap dan gambar karya studi. Dalam karya studi, gambar merupakan eksplorasi teknis atau bentuk untuk penyelesaian lukisan, patung, dan lain-lain. Umumnya penggambarannya bersifat menyoroti suatu rincian dari bagian-bagian tertentu, seperti anatomi kepala, tangan ataupun bahu, draperi, dan sebagainya demi mempelajari bentuk orang.

**GAMBAR SKETSA**

**Gambar** adalah sebuah perpaduan antara titik, garis, bidang dan warna yang berguna untuk mencitrakan sesuatu.

Salah satu fungsi gambar adalah sebagai penyampaian sebuah ekspresi perasaan, sebagai media penyampaian informasi dan berbagai fungsi dari gambar lainnya. Oleh karena hal tersebut, maka sebuah gambar memiliki berbagai macam fungsi tergantung dari pembuatnya

**Sketsa** adalah sebuah gambaran kasar dan ringan yang digunakan untuk mengawali atau sebagai kerangka sebuah penggarapan sebuah objek gambar. Jenis-jenis sketsa ditinjau dari segi penggarapannya dibedakan menjadi 3, yaitu :

1. Gambar garis besar yaitu menggambar garis-garis bentuk sederhana tanpa rincian dan tidak selesai.

2. Sketsa cepat yaitu menggunakan beberapa garis saja untuk memberikan citra pada sktesa yang sudah selesai.

3. Studi Citra yaitu sketsa yang berupa coretan cepat dan kurang terperinci (hanya menunjukan bentuk global saja).

Unsur pembangun dalam sketsa meliputi :

a. Garis.

b. Warna.

c. Bidang dan Bentuk.

d. Gelap terang.

**JENIS - JENIS SKETSA**

Menurut Kusnadi,seorang kritikus seni rupa, mengungkapkan bahwa dalam seni rupa, sketsa dibagi menjadi dua yaitu:

1. Sketsa sebagai seni murni atau sketsa yang berdiri sendiri, dan juga sekaligus sebagai suatu media ekspresi.
2. Sketsa 'Voor Studie', sebagai media untuk studi bentuk, proporsi, anatomi, komposisi dan sebagainya yang akan dibuat berdasarkan sketsa.

Berdasarkan pendapat Kusnadi tersebut dapat diartikan bahwa kedua jenis sketsa ini mempunyai perbedaan yang mendasar. Letak perbedaannya adalah pada fungsi. Jenis sketsa pertama memiliki fungsi sebagai ekspresi, sedangkan pada jenis sketsa yang kedua sebagai media studi. Sehingga apabila dibandingkan dengan sketsa jenis 'voor studie', maka sketsa murni tersebut lebih ekspresif, karena sketsa murni dapat dijadikan media untuk berekspresi yang tidak terlalu terikat dengan masalah bentuk, proporsi, anatomi dan sebagianya yang tidak pernah dilanjutkan menjadi sebuah karya seni rupa lainnya, akan tetapi berhenti/selesai sebagai suatu karya sketsa murni atau berdiri sendiri.

**JENIS SKETSA LAINNYA**

Adapun jenis-jenis sketsa lainnya diantaranya:

1. Sketsa gambaran garis besarnya saja, merupakan sketsa gambar yang berupa garis-garis dengan bentuk sederhana tanpa rincian, dan sketsa tidak selesai.
2. Sketsa cepat, merupakan sketsa yang menggunakan beberapa garis untuk menampilkan citra sketsa yang telah selesai.
3. Studi sketsa, merupakan sketsa berupa coretan-coretan yang dilakukan dengan cepat, dan kurang rinci yang menunjukan bentuk umum/globalnya saja dari suatu gambar/lukisan.

**UNSUR-UNSUR SKETSA**

Adapun unsur-unsur yang membentuk suatu sketsa, diantaranya:

1. Garis

Garis merupakan unsur utama pada suatu sketsa, jenis garis pada sketsa misalnya seperti Garis lurus, dan garis lengkung. Garis merupakan suatu elemen desain grafis yang terdiri dari unsur titik yang memiliki peran untuk mendukung keindahan, keseimbangan, dan harmoni. Setiap bentuk garis yang berbeda memiliki karakter yang berbeda.

1. Warna

Warna merupakan keadaan atau gambaran yang menyangkut sifat dan kualitas fisik permukaan suatu benda, seperti kusam, mengkilap, kasar, halus yang dapat diaplikasikan dalam desain. Warna merupakan susunan warna-warna pada suatu bidang. Warna merupakan suatu wujud yang menempati ruang yang biasanya mempunyai dimensi dua atau tiga.

1. Bidang

Pada unsur bidang maksudnya garis-garis yang disusun maka akan membentuk suatu bidang tertentu. Harmonis tidaknya tergantung bidang-bidang yang diatur menjadi harmonis. Suatu bentuk dapat dibuat beraturan atau sebaliknya.

1. Bentuk

Dari garis yang membentuk suatu bidang, maka akan menghasilkan suatu bentuk yang di inginkan. Bentuk merupakan sesuatu yang terkait dengan tingkat kedalaman sehingga memberikan kasan jauh, dekat, tinggi, dan rendah. Hubungan antar ruang merupakan bagian dari perencanaan desain, apakah berupa jarak antar huruf atau huruf dengan gambar.

**TEKNIK SKETSA**

1. Teknik Arsir Adalah suatu teknik mengarsir menggunakan garis-garis

murni saja.

1. Teknik Dussel Adalah suatu teknik sketsa yang hampir mirip dengan

teknik arsir, namun untuk teknik Dussel ini garis-garisnya terlihat samar karena diperhalus.

1. Teknik Pointils Adalah suatu teknik sketsa menggunakan gabungan titik-titik menjadi suatu bentuk dan mengahsilkan gelap-terang suatu objek.

**FUNGSI SKETSA**

Dari jenis sketsa di atas terdapat dua sisi kegunaan, berupa keseluruhan bidang yang terdapat dalam seni rupa, baik itu berupa seni murni ( finet art) lukis, patung maupun seni grafis, atau seni terdapat (applied art) kriya/kerajinan, desain grafis, desain interior-eksterior, arsitek hingga sampai kepada perancangan busana dan teknologi modern tidak dapat lepas dari suatu kegiatan perancangan visual.

Sketsa merupakan suatu pilihan yang paling tepat. Ketsa di sini merupakan rancangan pendahuluan yang kasar dari sebuah karya lukis, kriya, busana, arsitek dan sebagainya. Berikut adalah beberapa fungsi sketsa.

1. Seni Murni

* Sebagai Media Studi
* Sketsa sebagai media ekspresi untuk mengungkapkan ide dan perasaan.
* Berfungsi sebagai seni patung. Sketsa pada seni patung banyak diterapkan dalam sebuah perancangan pembuatan patung. Penjelasan sketsa pada patung tersebut dapat diuraikan pada bahan ajar sketsa.

1. Seni Terapan

Sketsa berfungsi dalam seni terapan sebagai media perancangan awal sebelum diwujudkan dalam bentuk gambar bekerja secara lengkap. Gambar sketsa tersebut dijadikan sebagai suatu sarana eksplorasi dan sekaligus sebagai komunikasi awal dalam perancang (yang menggambar) atau orang lain, baik itu pemesan maupun juga orang yang akan dipercaya sebagai suatu pelaksana untuk merealisasikan produknya. Dengan demikian, pengerjaan suatu produk akan dapat lebih mudah dipahami pelaksanaannya, dicermati sketsa yang dilengkapi dengan gambar kerja disertai notasinya.

1. Busana

Sketsa juga dapat dimanfaatkan oleh para perancang busana. Mereka melakukan eksplorasi sketsa beberapa kali dalam mendapatkan sebuah rancangan yang dapat memuaskan selera pemakainya. Dalam

bidang perencanaan adi busana atau fashion sketsa umumyna didominasi unsur garis. Garis tersebut berfungsi untuk membentuk desain busana secara global, potongan, serta draperi kain. Setelah ada sketsa yang terpilih kemudian dibuat berupa pola-pola busana.

1. Arsitek

Perancangan awal sebuah bangunan yang dimanfaatkan sketsa sebagai media eksplorasi.

1. Teknologi

Pemanfaatan media sketsa dapat berfungsi untuk perancangan suatu produk.

1. Ilmu Pengetahuan

Sktesa juga memiliki manfaat yang besar terhadap ilmu pengetahuan.

Sketsa berfungsi sebagai alat bantu dalam penelitian ilmiah.

1. Pendidikan

Seorang pengajar, ketika tidak menunjukkan suatu benda yang sebenarnya sebagai model pembelajaran, dapat menunjukkan gambar atau foto dari benda-benda tersebut. Namun cara seperti demikian membutuhkan waktu dan biaya yang lebih banyak. Oleh karena itu, menggunakan media sketsa, merupakan alternatif yang efektif dan juga efisien dalam suatu proses pembelajaran, karena dapat dibuat oleh pengajar sendiri secara langsung dan juga cepat. Pengajar ketika membuat sketsa sekaligus dapat langsung menjalaskan materi ajar yang divisualkan dalam bentuk sketsa.

**Fungsi lainnya dari sketsa yakni** :

1. Sketsa sebagai media ekspresi untuk mengungkapkan ide.
2. Sebagai media perancanngan awal sebelum diwujudkan dalam bentuk gambar. Sketsa dapat berfungsi untuk perancangan suatu produk.
3. Sketsa berfungsi sebagai alat bantu dalam penelitian ilmiah.
4. Alternatif yang efektif dan juga efisien dalam suatu proses pembelajaran.
5. Dapat meminimalisir kesalahan dalam menggambar atau melukis.
6. Sebagai Media Studi.
7. Memeberikn gambaran mengenai suatu tema gambar atau lukisan.
8. Dapat mempertajam pengamatan seorang pelukis.
9. Dapat meningkatkan kemampuan seorang pelukis, terutama dalam hal mengkoordinasi hasil pengamatan dan juga keterampilan tangan.

**MANFAAT SKETSA**

1. Sebagai media latihan untuk menggores dengan lancar, bebas dan spontan sesuai dengan bentuk objek yang dipilih.
2. Sebagai media untuk studi bentuk, proporsi, anatomi, komposisi dan sebagainya dalam mempelajari objek yang diinginkan.
3. Sebagai media eksplorasi untuk mendapatkan ide atau gagasan yang akan dituangkan dalam karya seni rupa misalnya, desian, lukis, patung dan sebagainya (sketsa sebagai rancangan karya yang akan dibuat).
4. Sebagai media ekspresi dalam bentuk seni sketsa murni.

**LANGKAH-LANGKAH MENGGAMBAR SKETSA**

1. Menentukan lebar sketsa.

2. Menentukan titik tengah dan garis horizontal(sepertiga kertas bagian atas).

3. Menentukan skala sketsa.

4. Membuat titik-titik kunci dengan cara mengukur titik-titik horizontal dari titik tengah dan mengukur titik-titik vertikal dari garis datar.

5. Menggambar detail sketsa dari yang sifatnya umum menuju ke sifat khusus. 6. Membuat perbandingan ukuran tegak hendaknya dilakukan secara benar supaya tampak alami atau wajar.

7. Mendesain kedalaman objek sesuai dengan keadaan.

8. Memberi lettering atau tulisan sesuai dengan kebutuhan.

9. Memberi penawaran pada gambar jika diperlukan.

**Aturan Membuat Sketsa**

**Berikut aturan-aturan dalam membuat sebuah sketsa, diantaranya** :

1. Membuat kerangka gambar, diantaranya terdiri dari garis vertikal, garis horizontal, dan garis lengkungan.
2. Membuat garis sekunder, misalnya seperti membuat kerangka persegi atau lingkaran secara tipis.
3. Menebalkan garis pada sketsa, jika memang sudah tepat sesuai dengan keinginan.

**IMPORT/SCANNING GAMBAR SKETSA KE KOMPUTER**

1. Letakan gambar yang akan di scan ke dalam alat scan.

2. Buka Adobe PhotoShop yaitu klik Start lalu Program >> Adobe PhotoShop >> klik file import >> Klik canon scan lide 25 (Jenis Scanner)

3. Klik preview untuk melihat gambar yang yang telah kita masukan ke alat scan.

4. Setelah itu perkecil gambar sesuai dengan yang kita inginkan .

5. Kemudian klik scan, setelah itu close untuk melihat gambar yang sudah kita perkecil.

6. Klik edit kemudian free transfrom , untuk memutar gambar yang telah kita scan, setelah itu letakan ke pojok hingga membentuk tanda panah melengkung setelah itu di putar sesuai yang diinginkan

7. Klik Enter supaya tanda /garis untuk memutar gambar hilang.

8. Setelah itu disimpan klik file save as kemudian tulis nama contoh ‘scan’ di bawah type file diganti JPEG setelah itu klik tombol SAVE.

**VISUAL MERCHANDISING**

Menurut Deina Nurrakhmah seorang perancangan visual merchandising Sanabel Comp. Jakarta (www. hidupadalahseni.com), Merchandising dalam arti harafiah berarti perdagangan. Bila dikaitkan dengan bidang desain komunikasi visual , merchandising mengarah pada visual merchandising dan memiliki definisi singkat sebagai metode display produk. Visual merchandising adalah “menciptakan pemajangan visual dan mengatur berbagai macam barang dalam toko atau ruang untuk meningkatkan kesan tata ruang dan mempresentasikan barang tersebut sehingga meningkatkan perdagangan dan penjualan”.

Selain itu definisi tentang visual merchandising juga dikemukakan oleh S. Parman seorang konseptor total micro merchandising dalam situsnya www.smfranchise.com. Merchandising berasal dari kata merchandise. Merchandise berarti barang yang diperdagangkan, dengan demikian merchandising dapat didefinisikan sebagai seni dan ilmu pengelolaan merchandise sehingga dalam distribusi merchandise tersebut tercapai, produk yang tepat, waktu yang tepat, tempat yang tepat, harga yang tepat, kuantitas yang tepat, kualitas yang tepat, dijual dengan cara yang tepat.

**TAHAPAN KREATIF PEMBUATAN VISUAL MERCHANDISING**

Berikut merupakan tahapan dalam proses kreatif pembuatan visual merchandising yakni sebagai berikut :

1. **Pembuatan Desain Kreatif**

Proses ini merupakan perumusan dan penulisan dari pesan visual yang akan disampaikan serta ditampilkan melalui karya desain grafis.Dalam tahap ini seorang desainer biasanya melakukan 3 tahap menurut Kusriyanto Adi (2007 :72), yaitu :

* 1. **Sket ( Thumbnails )**

Merupakan pembuatan hasil akhir dari karya desain yang dilakukan

dengan cara mencorat – coret seperti yang ada dipikiran secara kasar. Biasanya karya desain dalam bentuk ini di buat kecil sebagai

miniatur dari hasil akhir.

**2. Rough**

Merupakan perbaikan dari thumbnail. Pada tahap ini, semua elemen – element desain grafis dibuat serupa walaupun tidak sama persis, baik ilustrasi maupun gambar. warna yang digunakan , jenis, corak, dan ukuran huruf cetak yang akan ditempatkan mewakili hasil akhir yang akan dicetak. Kadang-kadang rough juga dibuat beberapa buah untuk dijadikan alternatif komprehensif. Pada tahap ini diperlukan kemampuan untuk dapat menuliskan atau melukiskan jenis huruf cetak yang dipilih. Kemampuan itu untuk digunakan pada pembuatan judul yang harus dibuat mirip dengan jenis huruf cetak yang akan dipilih.

**3. Komprehensif**

Berdasakan rough maka dibuatlah desain komprehensif. Elemen -elemen dari karya desain ( teks,gambar,dsb ) dibuat sebagaimana karya desain nantinya. Semua yang ada pada halaman dari komprehensif sudah sama dengan apa yang akan diproduksi nanti.

1. **Penggunaan Daya Tarik Visual**

Daya tarik visual mengacu pada penampilan visual merchandising yang mencakup unsur-unsur grafis antara lain warna, bentuk, merek, ilustrasi, huruf dan tata letak. Semua unsur grafis tersebut dikombinasikan untuk menciptakan suatu kesan yang memberi daya tarik secara optimal. Daya tarik visual sendiri berhubungan dengan factor emosi dan psikologis yang terletak pada pikiran bawah sadar manusia. Desain yang baik harus mampu mempengaruhi konsumen untuk memberikan respon positif tanpa disadarinya. Sering terjadi konsumen membeli produk yang tidak lebih baik dibanding produk yang lain walaupun harga lebih mahal. Dalam hal ini dapat dipastikan bahwa terdapat daya tarik tertentu yang mempengaruhi konsumen tanpa disadarinya.

Dibawah ini adalah unsur-unsur yang mempengaruhi daya tarik visual, antara lain :

* 1. **Warna**

Konsumen melihat warna jauh lebih cepat daripada melihat bentuk atau rupa. Warnalah yang akan pertama kali menarik perhatian. Pada dasarnya warna adalah suatu mutu cahaya yang dipantulan dari sebuah obyek kemata sehingga dapat mengubah persepsi manusia. Warna dibagi menjadi kategori, terang ( muda ), sedang, gelap, ( tua ). Warna dengan daya pantul tinggi akan lebih terlihat dari jarak jauh karena memiliki daya tarik dan dampak yang lebih besar. Selain unsur keterlihatan , dipertimbangkan juga faktor kekontrasan terhadap warna-warna pendukung lainnya.

* 1. **Ilustrasi**

Ilustrasi merupakan salah satu unsur penting yang sering digunakan dalam komunikasi sebuah desain karena dianggap bahasa universal yang dapat menembus rintangan yang ditimbulkan oleh perbedaan bahasa kata- kata. Ilustrasi, termasuk fotografi dapat mengungkapkan suatu hal secara lebih efektif dari pada teks. Pemberian ilustrasi harus menurut fungsi, untuk kondisi tertentu mungkin tidak diperlukan ilustrasi.

* 1. **Tipografi**

Teks pada desain visual merchandising merupakan pesan kata-kata, digunakan untuk menjelaskan produk yang ditawarkan sekaligus mengarahkan sedemikian rupa agar konsumen bersikap dan bertindak sesuai dengan marketing obyektif.

* 1. **Tata Letak**

Adalah meramu semua unsur grafis, meliputi warna, ilustrasi, dan tipografi menjadi suatu kesatuan yang disusun dan ditempatkan pada desain visual merchandising yang utuh dan terpadu.

1. **Penggunaan Daya Tarik Fungsional**

Daya tarik ini merupakan efektivitas dan efisiensi suatu visual merchandising yang ditujukan kepada konsumen maupun distributor misalkan untuk kemudahan penyimpanan dan pemajangan produk, tetapi terdapat daya tarik fungsional yang lain seperti :

1. Dapat melindungi produk
2. Dapat digunakan untuk fungsi yang lain selain hanya sebagai merchandising
3. Mudah dbuka atau ditutup kembali untuk disimpan
4. Dapat diisi ulang (Refill)
5. Mudah dibawa, dijinjing atau dipegang.

Dalam pemasaran dikenal 4 elemen penting dalam strategi pemasaran yaitu Product, Price, Place dan Promotion. Sebuah visual merchandising yang berhasil merupakan perpaduan antara pemasaran dan desain. Seorang desainer berfikir lebih subyektif dan kreatif mencari ide, sedang seorang pemasar lebih berfikir secara obyektif dan market oriented. Akan tetapi dibalik perbedaan tersebut ada satu kesamaan tujuan, yaitu mendapatkan respon positif dari

pengamat sasaran. Karena itu seorang visual merchandiser perlu mengerti konsep dasar pemasaran dan hubungannya dengan visualisasi. Sebaliknya seorang pemasaran perlu mengerti cara visualisasi konsumennya.

Visual merchandising tidak hanya bisa digunakan sebagai daya tarik untuk menawarkan produk saja tetapi juga bisa digunakan sebagai tempat iklan jadi dalam proses pembuatan visual merchandising juga harus memperhatikan unsur- unsur dalam pembuatan iklan yang akan memperoleh perhatian terlebih dahulu, salah satunya dengan menggunakan rumus AIDAS.

1. **Penggunaan Rumus AIDAS**

Seorang perancang visual merchandising haruslah memperhatikan faktor- faktor yang biasa disebut AIDAS. Hal itu merupakan urutan reaksi dari kebanyakan orang Asia terhadap iklan yang dibacanya ( Kusriyanto, Adi.2007.Pengantar Desain Komunikasi Visual. Hal.329 ), antara lain :

1. **Attention ( perhatian )**

Iklan harus menarik perhatian khalayak sasaran. Untuk menarik perhatian iklan memerlukan bantuan antara lain beupa ukuran untuk media cetak, air time untuk media penyiaran, warna spot atau full color, lay out, typografi, ataupun sound efek.

1. **Interest ( minat )**

Memerlukan rangsangan untuk menimbulkan daya tarik orang

terhadap iklan.

1. **Desire ( kebutuhan / keinginan )**

Iklan harus bisa membangkitkan keinginan konsumen untuk menikmati iklan sehingga tertarik.

1. **Action ( tindakan )**

Iklan harus bisa membuat calon konsumen melakukan suatu tindakan terhadap produk yang diiklankan.

1. **Satisfaction ( kepuasan )**

Pada tahap akhir ini, sebuah iklan harus bisa membuat konsumen merasa puas setelah membeli, mencoba, atau memperoleh informasi tentang barang/produk yang diiklankan.

Berdasarkan urutan kebiasaan tersebut, hendaknya bisa digunakan sebagai poin-poin iklan dalam visual merchandising dan selanjutnya tinggal melakukan proses pembuatan visual merchandising tersebut.

1. **Proses Pembuatan Visual Merchandising**

Menurut S. Parman Proses Pembuatan Visual Merchandiser dalam (www.smfranchise.com). harus melalui tahap-tahap sebagai berikut :menjelaskan bahwa proses pembuatan pembuatan visual merchandising

1. **Melakukan riset dengan pegetahuan akan konsep dan tren yang ada**

Seorang visual merchandiser harus melakukan riset tentang konsep perencanaan bauran produk dan pengelompokan toko dengan mempertimbangkan karakteristik dan atribut produk seperti merek, bahan baku , model , rasa , warna , ukuran , pabrikan , harga , feature dan sebagainya , sehingga bauran produk yang tersedia di toko sesuai kebutuhan dan keinginan konsumen.

1. **Mencari tahu lifestyle apa yang sedang in**

Globalisasi ternyata kembali menyadarkan banyak praktisi iklan khususnya visual merchandiser akan pentingnya memahami karakter lokal. Jadi seorang visual merchandiser tidak harus terpaku pada standarisasi dan keseragaman, jika hal tersebut terbukti tidak dikehendaki pasar sehingga yang paling penting adalah memahami tentang apa yang dikehendaki pasar dan mengikuti perkembangan yang terjadi dimasyarakat.

1. **Membuat sketch untuk bentuk visual merchandising/display yang akan diciptakan**

Seorang visual merchandiser terlebih dahulu membuat karya desain yang dilakukan dengan cara mencorat coret seperti yang ada didalam pikiran secara kasar untuk mengkombinasikan layout antara produk dan tata interior supaya bisa menstimulasi dan menciptakan visual merchandising/display yang sedemikian rupa sehingga didapatkan tampilan yang terlihat seperti yang diinginkan jadi visual merchandising tersebut terlihat menarik dan bisa menggugah konsumen untuk masuk dan membeli produk yang dijual di dalamnya

1. **Mencari dan memilih material yang akan digunakan dan mengoptimalkan semua sudut ruang**

Pemilihan material/elemen dalam pembuatan visual merchandising harus disesuaikan dengan jenis produk dan tata ruang yang digunakan. Terdapat berbagai elemen yang bisa digunakan agar visual merchandising bisa terlihat lebih menarik, antara lain : warna, penerangan, tata ruang, informasi mengenai produk yang akan disampaikan dalam beragam bentuk, sampai pada beragam tambahan seperti keharuman tempat, suara yang membutuhkan teknologi tertentu seperti teknologi digital untuk menciptakan ambience yang diinginkan. Karena ilmu visual merchandising lebih pada ilmu seni sehingga sensitifitas akan seni seseorang yang menginginkan posisi ini sangatlah penting dan display berinteraksi secara positif untuk mendorong penjualan merk.

menurut Hermawan Kartajaya dalam ( www.puslit.petra.ac.id ), kunci utama yang harus diperhatikan untuk membuat desain visual merchandising yang baik adalah simple , fungsional dan menciptakan respon positif. Visual merchandising harus dapat menarik perhatian secara visual , Emosional dan rasional. Sebuah desain Visual Merchandising yang bagus memberikan sebuah nilai tambah terhadap produk yang dikemasnya. Menurut penelitian, dari seluruh kegiatan penginderaan manusia, 80% adalah penginderaan melalui penglihatan atau kasatmata (Visual). Karena itulah unsur-unsur grafis dari visual merchandising antara lain warna, bentuk, merek, ilustrasi, huruf dan tata letak merupakan unsur visual yang merupakan peran terbesar dalam proses penyampaian pesan secara kasatmata.

Adapun cara-cara yang dapat digunakan untuk menunjang pembuatan visual merchandising menjadi lebih efektif, salah satunya dengan mengaplikasikan fitur periklanan dan display yang disesuaikan dengan sasaran,angaran,dan ketersediaan staf serta dioperasikan secara sinergis supaya bisa mempengaruhi penjualan merek yang dikenakan diskon. Bila merk dikenakan deal harga, maka penjualan umumnya meningkat, bila merk-merk dikenakan deal harga dan diiklankan dalam fitur ritel yang diiklankan maka penjualan meningkat lebih banyak lagi, bila merk-merk dikenakan deal harga,diiklankan, dan mendapat perhatian display khusus maka penjualan akan meningkat jauh lebih banyak lagi dengan kata lain dampak gabungan dari periklanan dan display berinteraksi secara positif untuk mendorong penjualan merk.

1. **Tujuan Pembuatan Visual Merchandising**

Menurut Shimp, Terene A ( 2003 : 332 ) adapun tujuan setelah semua tahapan dan proses dalam pembuatan visual merchandising dilakukan yaitu untuk merencanakan program penjualan termasuk riset, pengemasan, periklanan dan promosi lainnya untuk menciptakan permintaan yang besar terhadap suatu produk yang disajikan saat display poin – pembelian memungkinkan pengecer untuk memanfaatkan lantai ruangan secara efektif serta memicu penjualan eceran dengan mendampingi konsumen dalam penyeleksian produk serta merk. Selain itu pendapat dari Deina Nurrakhmah dalam (www.hidupadalahseni.com ), antara lain :

* 1. Memudahkan pembeli untuk mencari produk-produk yang diinginkan berdasarkan kategori.
  2. Memudahkan untuk memilih sendiri produk yang diinginkan dan mencari aksesoris yang diperlukan
  3. Memberikan informasi yang diperlukan terkait dengan produk, misal ukuran, warna dan harga.
  4. Memberikan informasi mana saja produk-produk terbaru ataupun best seller dengan tanda tertentu.
  5. Mempresentasikan produk dengan cara sederhana yaitu secara teratur, mudah dimengerti, dan mudah ditemukan.

**METODE KERJA (DESAIN) KEMASAN**

Untuk menyelesaikan satu rancangan model yang akan dieksekusi gambar kerja detailnya ke komputer, perlunya menyelesaikan beberapa tahapan-tahapan sebagai berikut :

* 1. Konfirmasi perancangan

Hal ini dilakukan untuk melakukan konfirmasi kepada kordinator/pimpinan perusahan akan hal-hal apa saja yang harus dipenuhi dalam proses perancangan kemasan.

* 1. Membuat Sketsa

Sketsa yang dikerjakan sesuai dengan tugas yang diberikan oleh instruktur, lalu sketsa dibuat lebih dari satu dan dibandingkan sketsa mana yang akan diambil untuk dilanjutkan dalam pengerjaan komputer.

* 1. Proses Asistensi/Approval

Setelah sketsa-sketsa dikumpulkan, lalu selanjutnya kita berkumpul dan mempertimbangkan sketsa mana yang akan diambil, tentunya dengan pendapat dan persetujuan bersama.

* 1. Eksekusi (desain) Komputer

Untuk mengeksekusi model ke komputer praktikan menggunakan program software adobe ilustrator yang mana digunakan untuk membuat desain grafis.

* 1. Asistensi Print Out

Hasil print out pertama yang dicetak diajukan kepada instructor untuk di asistensi terakhir kalinya. Jika mengalami koreksi, maka praktikan harus mengedit kembali file gambar kerja tersebut, untuk kemudian di eksekusi.

* 1. Final Art Work

Hasil yang diinginkan adalah gambar kerja print out komputer dengan keterangan gambar yang disetujuin oleh pembimbing sebelumnya.

**SELESAI**