

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Desain Komunikasi Visual (DKV) yang sebelumnya populer dengan sebutan Desain Grafis selalu melibatkan unsur-unsur seni rupa (visual) dan disiplin komunikasi. Semenjak tidak lagi dikerjakan secara manual, desain media cetak ini mengalami perkembangan yang begitu dahsyat. Segala gagasan dan kreativitas dapat dengan mudah dieksplorasi menggunakan komputer.

Perkembangan *software* khusus untuk desain grafis benar-benar telah memanjakan desainer. Dengan teknologi fotografi digital yang dapat langsung diproses komputer tanpa harus melalui *scanner*, semakin mempermudah para desainer dalam bereksplorasi. Dengan alat-alat bantu tersebut, desainer dapat lebih leluasa mengumbar kreativitas, tanpa diwajibkan menguasai peralatan manual, seperti penggaris, jangka, mal, huruf gosok, mesin gambar, *air brush*, dan sebagainya. Ditambah dengan kecanggihan teknologi percetakan yang menawarkan berbagai jenis kertas, media dan teknik *finishing* untuk mewujudkan citra desain atau untuk mempertegas image.

Desain poster dengan editing merupakan suatu bentuk usaha kreatif dan inovatif yang dilakukan untuk merubah tampilan nyata yang terlihat dengan maksud dan tujuan tertentu kearah yang lebih baik. Ada alasan mengapa harus memakai NIK kalau *Photoshop* pun sudah cukup ideal untuk menjawab segala kebutuhan koreksi foto. Seperti yang tercantum dalam buku “Rahasia Editing Foto Digital dengan NIK *Software*” oleh *Jubilee Enterprise*, ada alasan-alasan tertentu mengapa menggunakan NIK *Software* cukup sepadan dengan usaha dan harga yang harus kita keluarkan untuk membeli *software* tersebut. NIK bukan sebuah aplikasi “*stand-alone*” yang berdiri sendiri. NIK merupakan *software* yang “menempel” pada *Photoshop* dalam bentuk sebuah *plugin*. Oleh karena itu,

memadukan *Photoshop* dan NIK untuk mengedit foto akan menghasilkan efek fantastis yang belum pernah digunakan di *Photoshop standart*.

Tema atau yang akan dijadikan objek foto utama berupa gedung-gedung warisan sejarah dikota Bandung, atau lebih dikenal sebagai Bandung *Heritage*, yaitu berbagai gedung atau bangunan bersejarah serta peninggalan masa-masa penjajahan dan kemerdekaan Republik Indonesia, diantaranya: *Villa Isola* (Bumi Siliwangi), Gedung Merdeka, Hotel *Savoy Homann*, *De Javasche Bank* (Bank Indonesia), dan Gedung Sate.

Disamping itu tentu terdapat korelasi dengan kendaraan, terutama kendaraan roda dua atau yang sering kita sebut dengan motor pada zaman tersebut. Motor merupakan sarana transportasi kendaraan roda dua yang digunakan sebagai pengganti sepeda yang diberi mesin dengan tujuan untuk memudahkan pengendara dan mengurangi kelelahan, serta digunakan sebagai kendaraan berperang pada zaman tersebut. Tidak semua kalangan dapat memiliki atau mengendarai sepeda motor pada zamannya tersebut, namun kendaraan roda dua ini ikut menjadi saksi bisu yang memiliki nilai historis yang tinggi pada era tahun 60-an ke bawah pada masa perjuangan memperoleh kemerdekaan.

Dengan tujuan utama sebagai media pembelajaran mengenalkan serta mengingatkan akan berharganya suatu peninggalan sejarah, dengan target *audience* kepada para penduduk kota Bandung, baik warga lokal asli maupun domestik pendatang yang tinggal menetap maupun sementara dikota Bandung terutama *audience* dewasa yang sudah dapat berfikir mengenai suatu bentuk perjuangan, yaitu sebuah peninggalan sejarah yang harus dikonservasi, dijaga dan dilestarikan.

Dari gagasan di atas, penulis ingin mencoba membuat tugas akhir dengan menciptakan suatu karya poster pendidikan/ media pembelajaran dengan menggunakan program *Photoshop* dengan *plugin NikSoftware*, *Coreldraw* dan *FlamePainter* dengan mengusung tema Bandung *Heritage*, atau mengangkat

Tema atau yang akan dijadikan objek berupa gedung-gedung warisan sejarah dikota Bandung, yaitu berbagai gedung atau bangunan bersejarah peninggalan masa-masa penjajahan dan kemerdekaan Republik Indonesia. Dengan hasil penyajian yang ditampilkan dengan mencetaknya pada media kanvas dengan ukuran $\pm 60 \times 89$ cm sebanyak lima buah karya desain. Pada akhirnya penulis berharap agar karya yang disajikan nantinya dalam judul **“Proses Penciptaan Desain Poster Dengan Tema Bandung Heritage”** ini dapat menjadi inspirasi dan refleksi dari kondisi bumi saat ini. Sehingga timbul suatu keinginan dan motivasi untuk senantiasa bersama-sama melestarikan alam sekitar dengan potensi setiap individu yang dimiliki.

B. Rumusan Masalah

Perkembangan teknologi digital terutama dalam bidang fotografi dan desain memang memiliki dampak yang positif, Dalam dunia pendidikan kita sekarang ini telah mengalami perkembangan yang pesat, karena kemajuan teknologi, masalah umum yang sering dihadapi adalah persaingan, ketersediaan media dan *idealisme non retouching* dalam melakukan fotografi sehingga kesulitan berkarya fotografi terhambat, begitu juga dalam pengambilan objek yang berhubungan dengan nilai - nilai pendidikan yang dapat kita ambil.

Oleh karena itu perlu adanya analisis sebuah input dan output teknologi untuk mengamati sebuah trend atau gaya terutama pada desain yang sering di aplikasikan saat ini yaitu adalah sebagai media pendidikan, yang menjadi masalah adalah bagaimana fotografi dengan tema Bandung *Heritage* dijadikan sebagai media pendidikan serta informasi yang menarik. Adapun rumusan masalah dalam penciptaan pada karya desain poster dua dimensi ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses penciptaan desain poster editing fotografi dengan aplikasi *Niksoftware* dan *Flame painter*?

2. Bagaimana cara *me-layout* visualisasi desain poster dengan aplikasi *Niksoftware* dan *Flame painter* sehingga berkaitan dengan tema yang dipilih sehingga sesuai dengan target *audience*?
3. Bagaimana bentuk penyajian akhir yang menarik pada visualisasi estetik desain poster dengan aplikasi *Niksoftware* dan *Flame painter* yang bertemakan Bandung *Heritage*?

C. Tujuan Penciptaan

Sebagai karya skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi di Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Bahasa Dan Seni, Universitas Pendidikan Indonesia. Penciptaan karya seni rupa ini bertujuan :

- a. Memaparkan proses penciptaan desain poster dengan menggunakan program *Adobe Photoshop Cs5*, memilih *optional filter Niksoftware* yang sesuai dan tepat. Dengan bantuan program lainnya seperti *CorelDraw X3* serta sentuhan *flame painter* sebagai sebuah inovasi desain poster yang dapat diaplikasikan pada *heterogen* media yang menghasilkan produk layak untuk dipasarkan
- b. Mengenalkan sebuah pembelajaran tentang benda-benda peninggalan sejarah terutama mengenai gedung-gedung bersejarah dikota Bandung, tentu harus menyesuaikan dengan kondisi dan keberadaan objek pada zamannya tersebut dengan berbagai benda yang dapat mewakili kesan *heritage* dan klasik sebab memiliki nilai sejarah yang tinggi.
- c. Bentuk visualisasi karya desain 2D *applied art*, yang bertemakan Bandung *Heritage* sehingga mengutamakan pengangkatan nilai sejarah kota Bandung tanpa melupakan nilai estetik dan nilai jualnya, bentuk penyajian

Prio Rionngo, 2014

Proses Penciptaan Desain Poster Dengan Tema Bandung Heritage

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang *inovatif* dengan mencetak digital pada media kanvas sehingga menjadi suatu kesatuan desain yang *contentnya* tidak dapat dipisahkan.

D. Manfaat Penciptaan

Pada dasarnya pembuatan karya ini merupakan pengembangan dari kecintaan/hobi penulis terhadap segala bentuk peninggalan bersejarah terutama dikota Bandung. Membuat skripsi mengaplikasikan sebuah program serta *plugin Niksoftware* untuk membuat sebuah desain ke dalam konsep berkarya Desain Komunikasi Visual ini akan menjadi kepuasan tersendiri bagi penulis. Sebagai puncak dari studi yang penulis lakukan di Jurusan Pendidikan Seni Rupa UPI. *Art Educare* merupakan suatu kata yang tepat bagi pendidik di bidang kesenirupaan dimana suatu proses pembelajaran sangat penting diajarkan dibanding sebuah hasil. Diharapkan penciptaan karya ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis, pembuatan karya tugas akhir ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam pembuatan desain sebuah poster baik pembelajaran ataupun desain yang lainnya. Serta dapat meningkatkan kreativitas dalam mengaplikasikan gagasan ke dalam karya desain poster dengan media yang baru.
2. Pemaparan proses pembuatan hasil desain poster dengan aplikasi *Niksoftware* dan *Flame painter* sekaligus bentuk penghormatan, rasa *respect* pada tema yang dipilih dan hasil produk sehingga pembaca dapat belajar dan mencoba dari apa yang telah dipaparkan.
3. Bagi lembaga Pendidikan Seni Rupa, penulis mengharapkan dengan penciptaan karya ini dapat menjadi masukan, referensi serta pengetahuan tambahan dalam pembelajaran desain komunikasi visual dan komputer grafis bagi mahasiswa dan Jurusan Pendidikan Seni Rupa. Menciptakan perubahan dengan karya visual estetis yang berbeda.

Prio Rionngo, 2014

Proses Penciptaan Desain Poster Dengan Tema Bandung Heritage

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4. Bagi masyarakat umum, penulis mengharapkan penciptaan karya skripsi menjadi motivasi dan referensi dalam berkesenian, serta menjadi suntikan ide bagi seniman lainnya dalam menciptakan karya desain poster, atau bentuk karya lain misalnya lukis, grafis, dan kriya dengan tema Bandung *Heritage*.
5. Bagi dunia pendidikan Seni Rupa, karya ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran baru. Namun pada kenyataannya pembelajaran yang paling baik adalah apabila individu yang menjadi target pembelajaran tersebut menyukai apa yang sedang dipelajari.

E. Metode Penciptaan

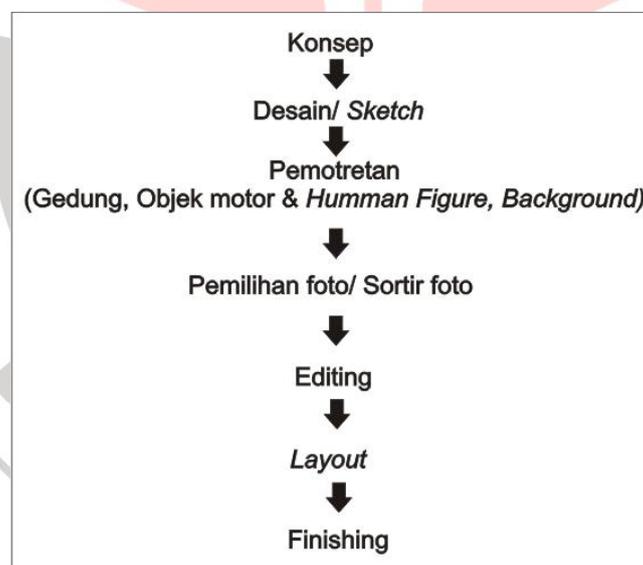
Dalam pembahasan metode penciptaan ini, sebelum melakukan proses berkarya, penulis melakukan beberapa tahapan persiapan penciptaan, adalah sebagai berikut :

1. Tahap persiapan
 - a. Studi literatur dengan mempelajari beberapa buku sumber untuk menambah wawasan tentang cara editing foto digital dengan *Niksoftware* dan mempelajari buku lain serta melihat video yang menampilkan karya desain poster 2D untuk memperluas wawasan dan pengetahuan tentang karya-karya desain poster.
 - b. Penulis melakukan pengamatan atau observasi secara langsung dengan mengunjungi beberapa tempat-tempat yang berkaitan dengan Bandung *Heritage*.

- c. Membuat rancangan awal dalam bentuk sketsa dari beberapa bentuk desain poster pembelajaran yang dapat diaplikasikan pada banyak media.
- d. Mengunjungi tempat-tempat penjualan/ distro yang menjual produk dengan tema desain retro, klasik, oldskull, dll.
- e. Melakukan beberapa percobaan untuk menguasai teknik yang digunakan dalam pengolahan program *Photoshop*, *Corel Draw* dan *FlamePainter*.
- f. Menentukan ukuran karya serta media yang akan dibuat yang disesuaikan dengan bentuk sketsa yang telah ditentukan.

2. Realisasi

Dalam upaya untuk merealisasikan karya yang akan dibuat ini, penulis melakukan beberapa persiapan, diantaranya :



(Bagan 1.2 Tahap dan Metode penciptaan karya poster)
Data Pribadi

- a. Mempersiapkan alat dan bahan
- b. Membuat pola dasar dengan perbandingan skala nyata pada program *Coreldraw*.

- c. Memulai mengambil objek utama serta objek tambahan dengan memotret langsung menggunakan kamera DSLR dalam merealisasikan bentuk sketsa yang telah ditentukan
 - d. Mengedit hasil jepretan dengan komposisi dan *layout* sesuai konsep.
 - e. Proses penyelesaian , *print digital on canvas* (*finishing*).
3. Persentasi
- Sedangkan dalam upaya mempersentasikan karya, penulis melakukan beberapa persiapan, diantaranya:
- a. Melakukan penataan pemajangan karya
 - b. Mempertanggung jawabkan karya sebagai pertanggung jawaban akhir dari karya yang telah dibuat.

F. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dari penyusunan skripsi penciptaan ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang penciptaan, rumusa masalah, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, metode penciptaan dan sistematika penlisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan landasan yang mendasari proses penciptaan atau rancangan dengan mengkaji berbagai sumber pustaka dan meninjau data informasi lapangan.

BAB III METODE DAN PROSES PENCIPTAAN

Bab ini meliputi uraian proses perancangan dimulai dari segi kelengkapan alat dan bahan, pembuatan desain, pembuatan gambar kerja, pengerjaan karya dan penyajian karya.

BAB IV VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA

Bab ini menjelaskan, menggambarkan, dan menganalisis hasil karya yang dikaitkan dengan teori visual.

BAB V PENUTUP

Bagian terakhir ini berisi kesimpulan hasil penciptaan karya dan saran atau rekomendasi yang berkenaan dengan karya seni yang diciptakan.

