

BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. Metodologi Penciptaan

Secara garis besar maksud dan tujuan dari metodologi penciptaan ini adalah sebuah metode yang digunakan dalam sebuah proses pengerjaan untuk menciptakan sebuah karya. Dalam pembahasan metodologi penciptaan ini penulis memaparkan proses selama melakukan pekerjaan pada penciptaan karya skripsi dengan judul “Proses Penciptaan Desain Poster Dengan Tema Bandung Heritage”.

Selama proses pembuatan karya, penulis telah banyak melewati beberapa alur perjalanan dengan menerapkan kaidah-kaidah dalam berkarya desain seperti teknik riset motivasi kemudian penentuan media komunikasi lewat sebuah karya. Eksplorasi, dalam hal ini adalah sebagai langkah awal dari suatu proses penciptaan pembuatan desain poster. Dalam tahapan ini termasuk tahapan berpikir, berimajinasi, merasakan dan mengaplikasikan objek yang dijadikan sebagai sumber penciptaan.

Riset motivasi (*motivation research*) berusaha untuk menentukan alasan-alasan mengapa atau motif dalam menghadapi suatu persoalan merupakan persoalan *like and dislike*. Sebagai dasar perancangan Desain Komunikasi Visual.

Kemudian penentuan media komunikasi, pemilihan media yang tepat dan efektif gunanya untuk mencapai sasaran yang dituju. Penulis memilih media komunikasi poster sebagai media pembelajaran baik dari segi proses maupun konten. Setelah itu dilakukan proses pembentukan, tahapan ini adalah suatu proses perwujudan (eksekusi) dari beberapa percobaan yang telah dilakukan.

B. Elemen Estetika Sebagai Dasar Perancangan Desain

Prio Rionngo, 2014

Proses Penciptaan Desain Poster Dengan Tema Bandung Heritage

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

Sejak zaman dahulu manusia telah mengenal sesuatu yang indah, bagus, menarik dan mengagumkan, sebagai bagian dari dirinya, hanya bobot rasa dari setiap orang yang selalu berbeda. Menurut kamus Webster: *Aesthetic* sebagai kata benda yang berarti “*The theory of the beautiful in taste and art*”; dan *Aesthetic* sebagai kata sifat berarti “*of pertaining to beauty Artistic*”. Desain Komunikasi Visual tidak akan ada artinya bila hanya mementingkan unsur fungsi semata tanpa memperhatikan unsur-unsur keindahan yang menjadikan desain menjadi lebih menarik dan berkesan. Seorang desainer akan merancang suatu layout, tentu ada keinginan untuk tampil secara khas, dan dalam usaha tersebut digunakan cara-cara yang khas melalui pendekatan estetis dengan menerapkan elemen dan prinsip desain agar menghasilkan karya yang menarik, nikmat dipandang, dan berkesan.

C. Pengolahan Ide

Pengolahan ide adalah proses pengolahan konsep dan gagasan, ditambah teori dan referensi yang didapat, seperti buku, majalah, televisi, internet, dan berbagai desainer. Konsep serta ide pembuatan desain karya poster menggunakan aplikasi *Niksoftware* dan *Flame Painter* berawal dari rasa penasaran penulis terhadap program tersebut. Hingga terpikirlah desain poster dengan mengusung tema pengenalan serta pelestarian gedung-gedung serta benda bersejarah di kota Bandung.

Proses penuangan ide penulis lakukan dengan membuat sketsa pada kertas HVS ukuran A4, yang nantinya sebagai acuan penulis mengambil posisi memotret untuk visualisasi gambar dalam poster, serta tata letak (*layout*) poster yang akan dibuat.

Program *Adobe Photoshop Cs5* yang sekaligus terdapat *filter Nik Software* didalamnya, *Corel DrawX3*, dan *Flame Painter* yang penulis gunakan untuk membuat desain karya poster, dengan tahapan proses sebagai berikut:

1. Proses *image*

Yaitu mengambil bagian tertentu dari *image* (*cropping*) hasil jepretan kamera, mengatur ulang ukuran dan resolusinya (*resample*), menggabungkan objek gambar/ foto yang terpisah (*stich*), dan mengatur ulang spesifikasi kertas dasar yang akan dipakai (*paper*).

2. Penyempurnaan

Untuk mengatur unsur warna dan intensitasnya, termasuk menghapus bagian yang kotor (*noise*), kabur (*blur*), hingga mempertegas perincian *image* (*sharpen*).

3. Perbaikan

Untuk memperbaiki bagian cacat, menghapus bagian yang tidak diperlukan, mengatur ulang intensitas cahaya serta unsur warnanya.

4. Manipulasi

Untuk membalik posisi *image* (*flip*) atau memutarnya (*rotate*), mengatur pengubinan *image* (*tile*), memberikan bingkai (*frame*), mengatur urutan tumpukan objek gambar (*order*), mengatur pengelompokannya (*group/ ungroup*), mengatur peralihan dan distribusinya (*align & distribute*), dan tranformasi warna.

5. Efek khusus

Untuk memperhalus/ mempertegas *image*, mengkombinasikan warna *image*, menampilkan *image* pada kondisi tertentu dengan efek *NikSoftware*, dan lain sebagainya.

6. Informasi

Untuk menambahkan teks tulisan, tanggal, dan objek gambar lainnya sebagai informasi dan penekanan bagian informasi *image*.

7. Hasil proses

Untuk menyimpan hasil proses (*save*) yang akan di cetak pada media kanvas, gunakan dalam *format* PDF, JPG, atau program tersebut. Atur ulang resolusi sesuai penggunaan ukuran yang akan dicetak (*print*) min *300dpi*. Serta pemilihan warna antara CMYK atau RGB untuk menentukan *final artwork* nya, pemilihan warna RGB dipilih penulis ketika mencetak agar tampilan lebih kaya akan warna dan menarik.

D. Proses Berkarya

1. Teknik, alat dan bahan

Karya yang akan diciptakan penulis adalah sebuah desain karya poster yang berbentuk dua dimensi dengan program *Photoshop (Niksoftware)*, *CorelDraw*, dan *FlamePainter*. Serta metode pembuatan karya yang digunakan adalah beberapa teknik yang mendukung dalam proses pembuatan, kemudian sangat diperlukan dalam pengumpulan dan penyediaan alat dan bahan yang telah ditentukan.

a. Alat dan Bahan

Kelengkapan peralatan dan bahan adalah sebuah keharusan atau faktor yang paling utama dan wajib dimiliki dalam pembuatan karya. Dalam teknis pembuatan sebuah karya selain keahlian faktor pendukung lainnya dalam tercapainya tingkat keberhasilan adalah piranti yang kita gunakan atau peralatan. Berikut beberapa peralatan dan bahan yang penulis gunakan dalam pembuatan karya adalah :

1. Alat gambar

Alat gambar penulis gunakan untuk membuat sketsa atau rancangan awal (*sketch*) untuk pengambilan sudut pandang pemotretan dan tata letak (*layout*) poster.



Gambar 3.1
Alat gambar (*sketch*)
Sumber : Dokumentasi Pribadi

2. Kamera DSLR (*Digital Single Lens Reflex*)

Canon EOS 40D digunakan penulis untuk memotret, mengambil gambar yang akan di *edit* sebagai unsur visualisasi objek pada poster. Merk dan tipe yang digunakan dapat mempengaruhi hasil gambar.



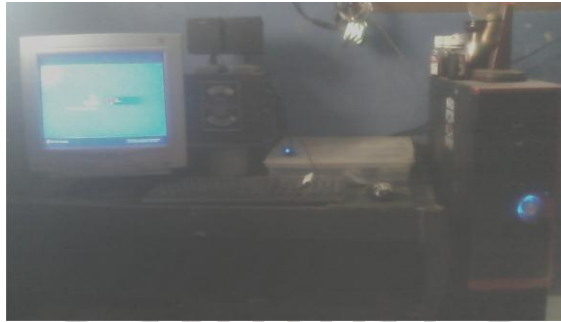
Gambar 3.2
Kamera DSLR
Sumber : dokumentasi pribadi

3. Seperangkat PC komputer dengan spesifikasi standar desain minimal RAM 512, VGA 512.

Prio Rionngo, 2014

Proses Penciptaan Desain Poster Dengan Tema Bandung Heritage

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



Gambar 3.3
1 unit PC komputer
Sumber : dokumentasi pribadi

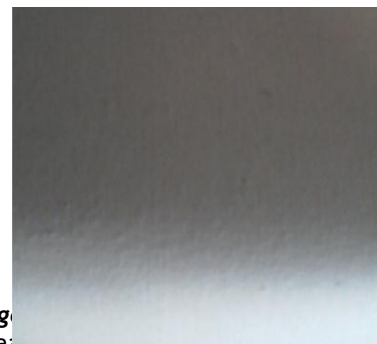
Dengan terlebih dahulu sebelumnya menginstallkan tiga program utama yang akan di gunakan, yaitu: *Adobe Photoshop CS5* dengan *plugin NikSoftware*, *CorelDrawX3*, dan *Flame Painter*.



Gambar 3.4
Program yang digunakan
Sumber : www.google.com

4. Kanvas

Bahan yang digunakan sebagai media akhir pencetakan desain poster. Kanvas yang digunakan terdiri dari 3 jenis, yaitu: tekstur halus, kasar dan khusus percetakan.





Gambar 3.5
Bahan kanvas I
bertekstur halus, kanvas II
tekstur kasar, kanvas III
percetakan

Sumber :
dokumentasi pribadi

5. Frame

Bingkai digunakan
untuk membingkai

hasil cetakan desain poster pada kanvas agar terlihat lebih estetik.



Gambar 3.6
Frame/ bingkai minimalis+ papan Mdf
Sumber : dokumentasi pribadi

6. Gunting

Alat yang digunakan untuk memotong kanvas saat penempelan pada bingkai.



Gambar 3.7
Gunting
Sumber : dokumentasi pribadi

7. Lem semprot

Alat yang digunakan untuk merekatkan kain kanvas pada papan mdf pada bingkai.



Gambar 3.8
Lem semprot
Sumber : dokumentasi pribadi

b. Teknik

Teknik awal yang penulis gunakan dalam pembuatan karya poster ini ialah mengumpulkan hasil jepretan yang diambil dari berbagai *angel* atau sudut pandang yaitu Gedung bersejarah, objek pelengkap dan benda peninggalan sejarah sebagai objek visualisasi pada poster yang akan di *layout*. Teknik pengerjaannya terhitung cepat dan mudah karena penulis hanya menggunakan program utama yaitu *PhotoShop* dan *Corel Draw*.

E. Proses Pembuatan

Pada bahasan kali ini, penulis akan memaparkan proses pembuatan karya poster dengan menggunakan aplikasi *NikSoftware* dan *FlamePainter* merealisasikannya mulai dari penggunaan alat, bahan, dan teknis yang telah disebutkan pada pembahasan sebelumnya, berikut adalah tahapan-tahapan yang telah dilakukan :

1. Pembuatan sketsa gambar dan desain

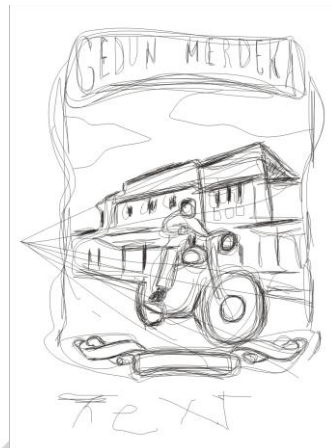
Dengan peralatan gambar yang telah disediakan, penulis mulai membuat sketsa gambar yang diinginkan pada media kertas HVS setelah melalui beberapa proses observasi dan mencari referensi kemudian merealisasikannya

dalam bentuk sketsa gambar. Pada saat pembuatan sketsa penulis tidak hanya memikirkan unsur garis dan warna namun penulis juga mempertimbangkan unsur keterbacaan konten serta *layout* yang baik.



Gambar 3.9
Sketch poster I (De Javasche Bank)
 Sumber : data pribadi

Gambar 3.10
Sketch poster II (Villa Isola)
 Sumber : data pribadi



Gambar 3.11
 Sketch poster III (Gedung Merdeka)
 Sumber : data pribadi



Gambar 3.12
 Sketch poster IV (Hotel Savoy Homman)
 Sumber : data pribadi



Gambar 3.13
 Sketch poster V (Gedung Sate)
 Sumber : data pribadi

2. Memproses *Image*

Setelah memperoleh hasil pemotretan yang sesuai dengan *sketch* diatas, tahap selanjutnya ialah mengedit dan mendesain pada program komputer yang tadi sudah disebutkan, yaitu: *Corel Draw*, *Photo Shop* dan *Flame Painter*. berikut langkah demi langkah proses pembuatan lima buah desain poster tersebut:

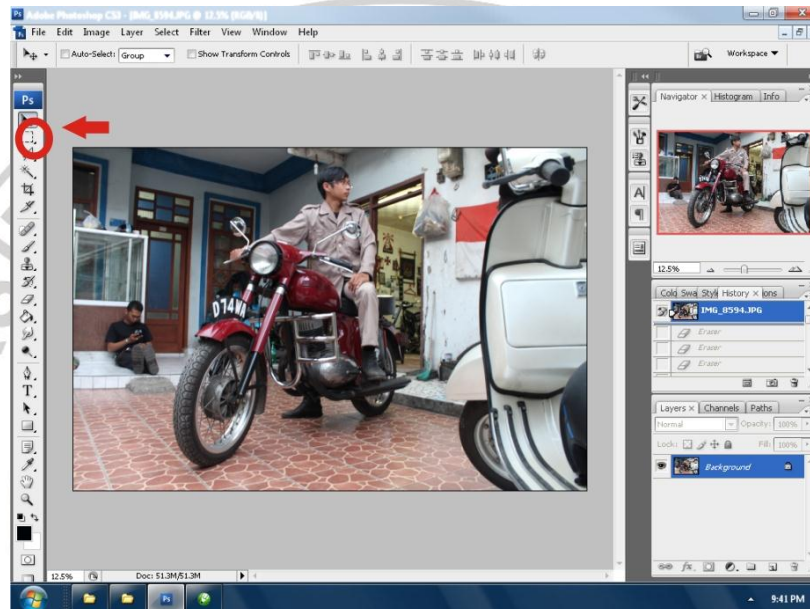
A. Desain I (De Javasche Bank)

Prio Rionngo, 2014

Proses Penciptaan Desain Poster Dengan Tema Bandung Heritage

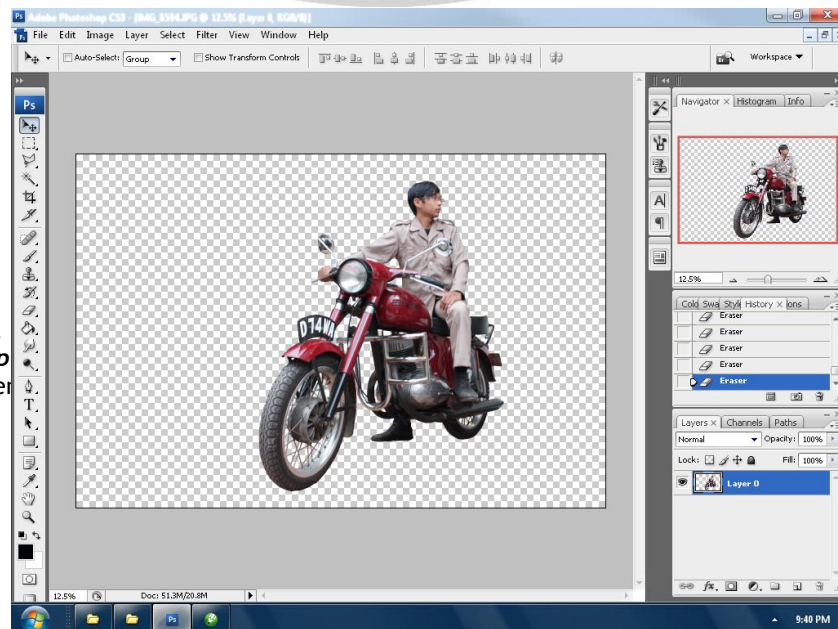
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Langkah pertama yang dilakukan ialah masukan *file* gambar yang dipilih kedalam program *Photoshop Cs5* yang sebelumnya sudah di *install* dengan plugin *NikSoftware*, kemudian buat *layer* baru (*Newlayer*), beri nama objek sesuai bentuknya untuk mempermudah pengeditan. langkah selanjutnya seleksi objek gambar dengan menggunakan “*Shape tool*” seperti dibawah ini.



Gambar 3.14
Tahap penyeleksian
Sumber : data pribadi

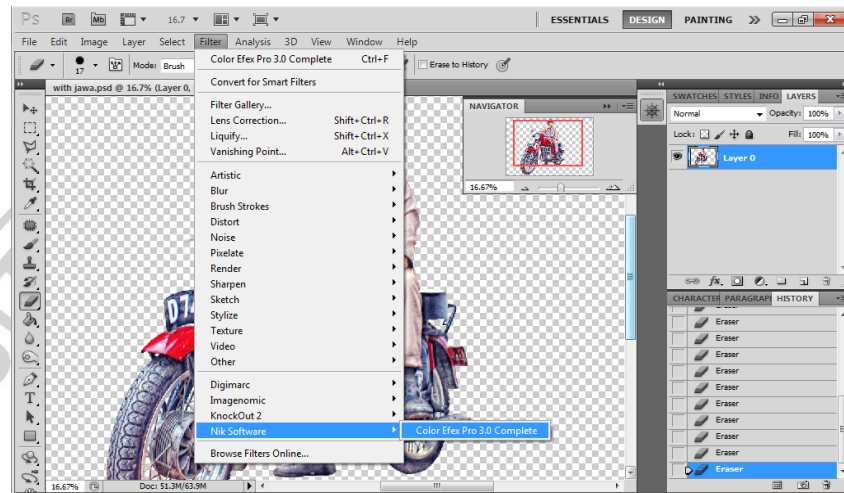
- Kemudian hapus bagian yang sudah tidak dibutuhkan seperti dibawah ini “*Control Delete*”.



Prio Rionngo,
Proses Pencip
Universitas Per

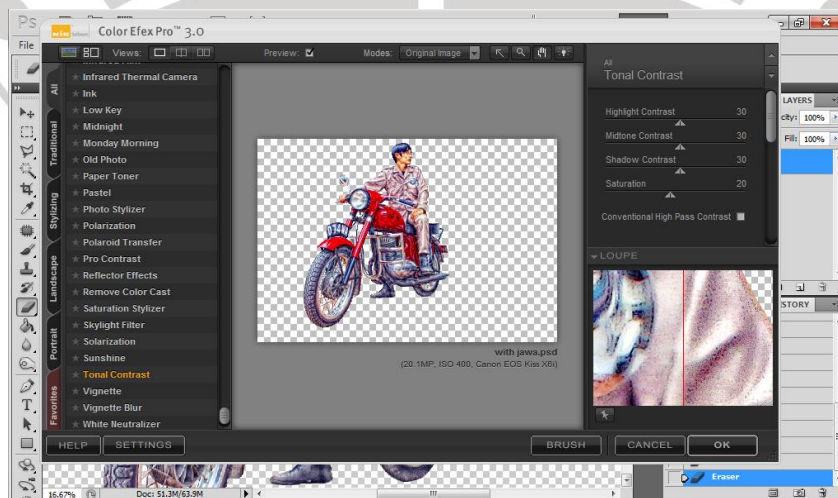
Gambar 3.15
Tahap pemilihan, penyeleksian objek
Sumber : data pribadi

3. Setelah objek yang terseleksi bersih, kemudian klik ”*Filter*” lalu pilih *Nik Software*.



Gambar 3.16
Tahap pemfilteran ke-1 Layer 1
Sumber : data pribadi

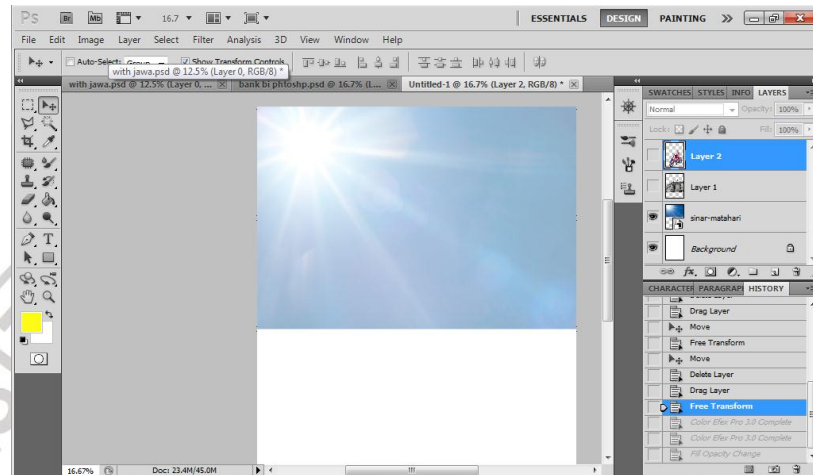
4. Pilih *optional filter* efek ”*Tonal Contrast*” untuk mendapatkan efek detail dan bertekstur. (*filter* efek tersebut dapat dilakukan berulang-ulang hingga sesuai dengan keinginan desainer)



Gambar 3.17
Tahap pemfilteran ke-2 Layer I

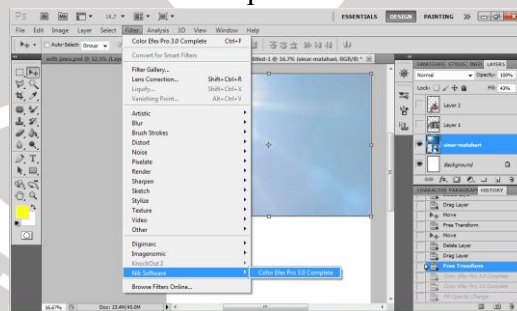
Sumber : data pribadi

- Klik “New” pada *File* untuk memasukan *layer* baru, berupa foto cahaya matahari.



Gambar 3.18
Tahap memasukan *layer* baru
Sumber : data pribadi

- Setelah posisi objek terasa cukup, klik “Filter” kemudian pilih *optional filter* efek “Bi-Color Filter” untuk mendapatkan efek kombinasi warna. (*filter* efek tersebut dapat berulang-ulang dengan desainer) dilakukan hingga sesuai keinginan

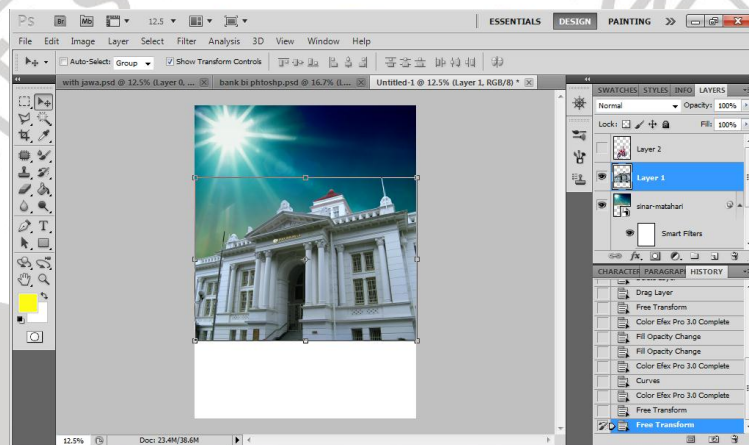


Prio Rionggo, 2014
Proses Penciptaan Desain
Universitas Pendidikan Ind

edu

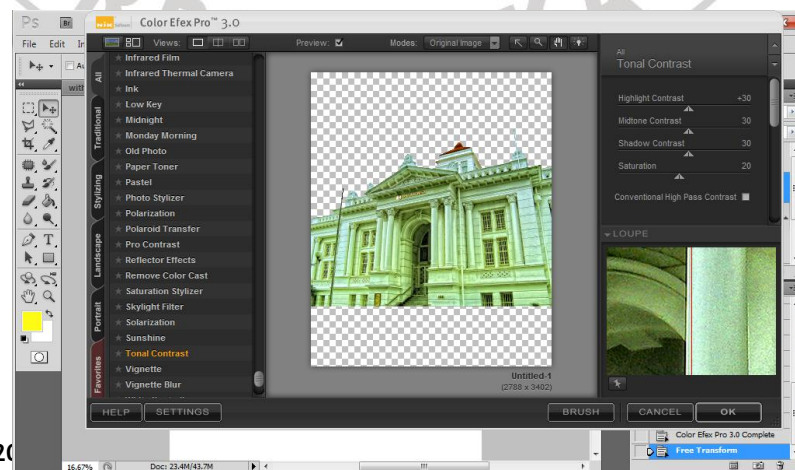
Gambar 3.19
Tahap pemfilteran ke-1 *Layer 2*
Sumber : data pribadi

7. Masukan kembali foto bangunan gedung *De Javasche Bank* dengan mengklik "New" dan buat *layer* baru (*New Layer*).



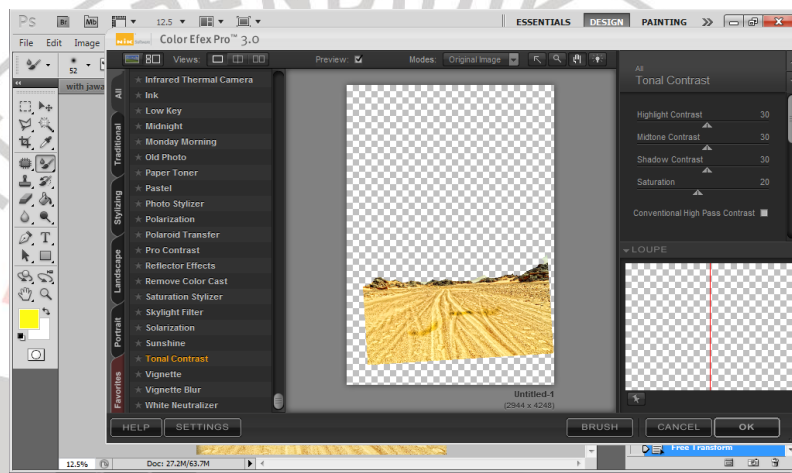
Gambar 3.20
Tahap pemasukan *layer* baru
Sumber : data pribadi

8. Pilih *optional filter* efek "*Tonal Contrast*" untuk mendapatkan efek detail dan bertekstur. (*filter* efek tersebut dapat dilakukan berulang-ulang hingga sesuai dengan keinginan desainer)



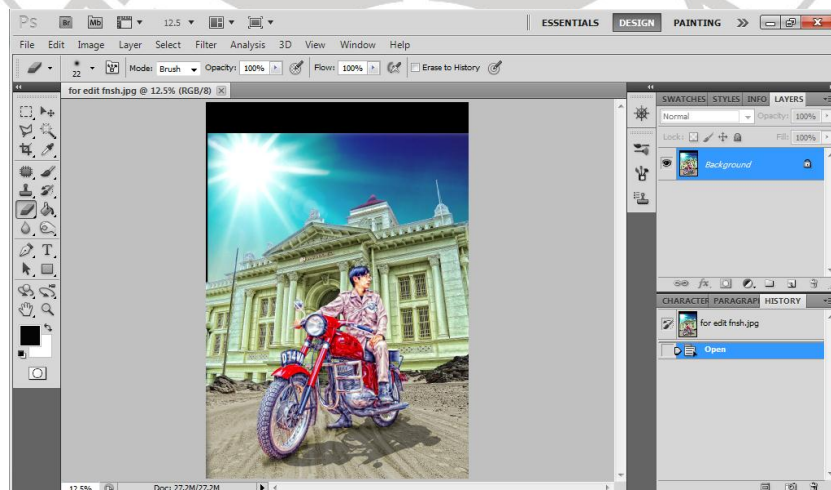
Gambar 3.21
Tahap pemfilteran ke-1 *Layer 3*
Sumber : data pribadi

9. Masukkan kembali foto jalan berpasir untuk mendapatkan kesan tempo dulu dengan mengklik "New" masukan objek dan buat *New Layer*.



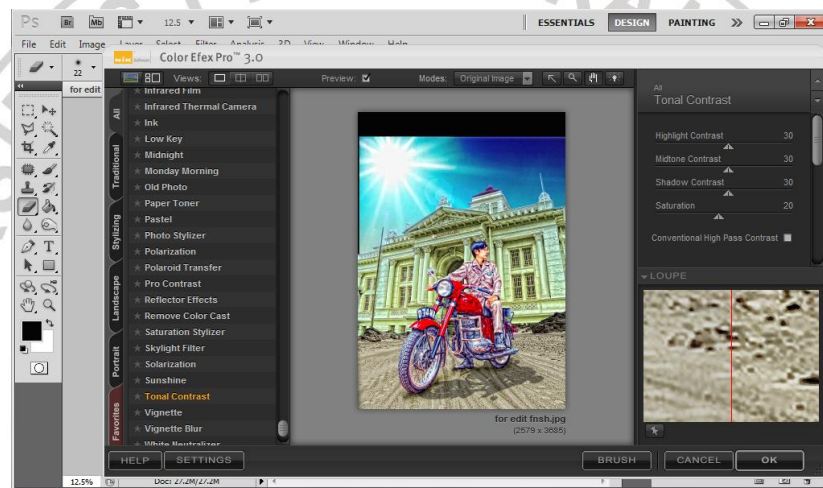
Gambar 3.22
Tahap pemfilteran ke-1 *Layer 4*
Sumber : data pribadi

10. Gabungkan ke-4 *layer* tersebut menjadi satu dengan tata letak/ *layout* sehingga tampak harmoni dan proporsional. Pilih *layer-layer* yang akan digabungkan lalu klik kanan dan pilih "group layers"



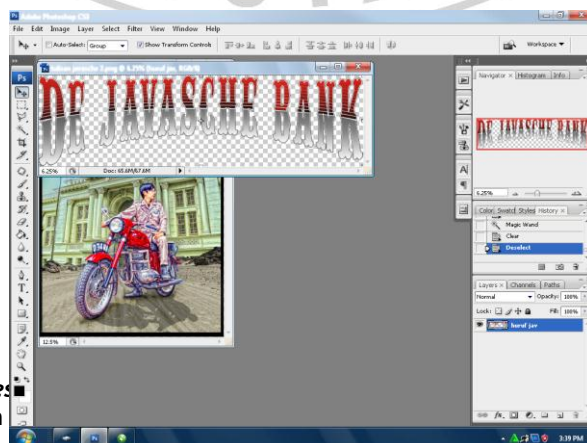
Gambar 3.23
Tahap penggabungan *layer*
Sumber : data pribadi

11. Gunakan kembali *Filter NikSoftware*, pilih optional *filter* efek “*Tonal Contrast*” untuk mendapatkan efek detail dan bertekstur yang belum muncul. (*filter* efek tersebut dapat dilakukan berulang-ulang hingga sesuai dengan keinginan desainer)

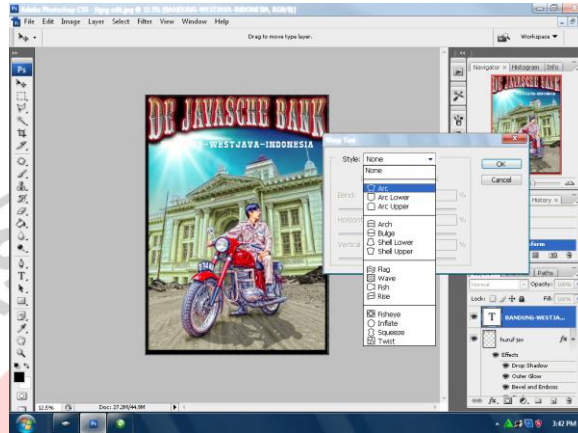


Gambar 3.24
Tahap pemfilteran ke-1 *layer* gabungan
Sumber : data pribadi

12. Setelah itu lanjutkan ketahap pemberian teks/ tulisan judul nama gedung tersebut dengan menggunakan “*Warp Text*” dengan *style* “*Arc*”. Pemilihan jenis huruf untuk nama gedung menggunakan “*IFC Rail Road*” agar terlihat lebih klasik.



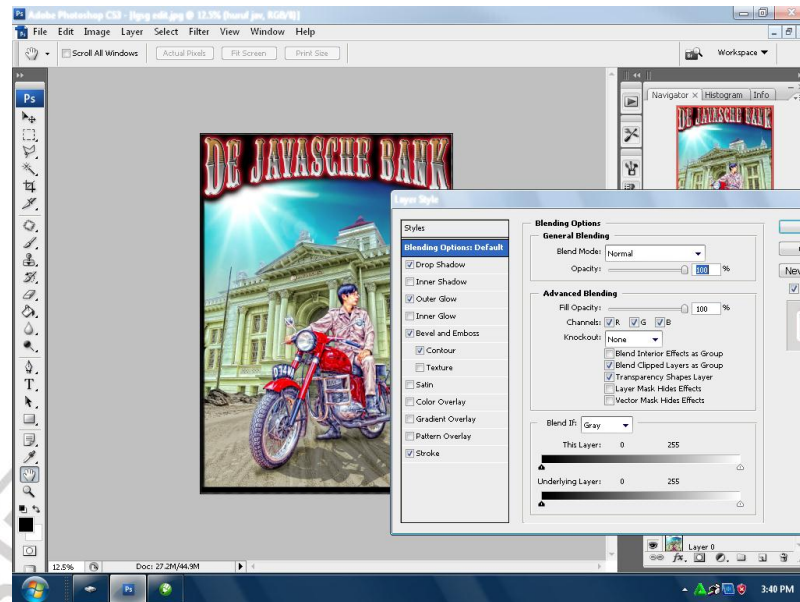
Prio Rionngo, 2014
Proses Penciptaan Desain
Universitas Pendidikan



Gambar 3.25
Tahap pemberian teks
Sumber : data pribadi

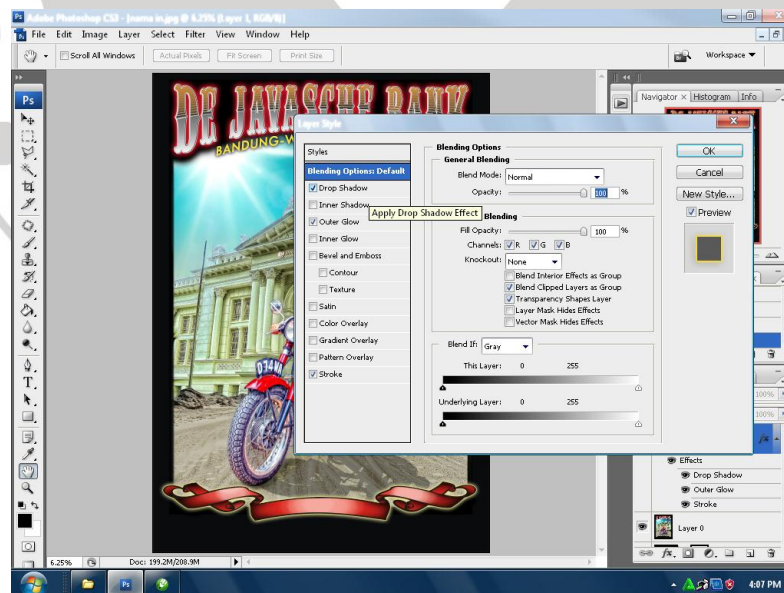
13. Kombinasi dengan menggunakan *CorelDraw* untuk memberikan efek garis 3D pada teks. Kemudian *import* kembali pada *PhotoShop* kemudian klik "Layer Style" dengan menggunakan "Blending Options Deffault" dengan memilih: *Drop Shadows*, *Outer glow*, dan *Stroke*.

Kemudian membuat bayangan dengan mengcopy *layer* awal objek motor, kemudian klik kanan "layer style" lalu pilih "Color Overlay" setelah itu atur *opacity* dengan mengurangi intensitas kehitamannya kesebelah kiri, kemudian tarik sesuai bayangan yang diinginkan .



Gambar 3.26
Tahap pembuatan bayangan
Sumber : data pribadi

14. Buat *form*/ bentuk objek tambahan berupa bendera untuk tambahan info pada poster dengan menggunakan *Coreldraw* kemudian *import* kembali seperti yang sebelumnya dilakukan pada teks nama gedung dan mewarnainya.



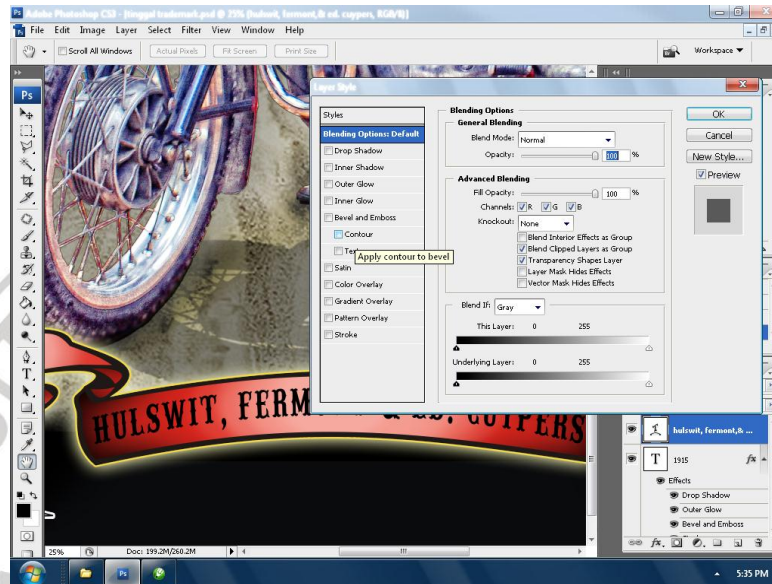
Gambar 3.27
Tahap pembuatan objek tambahan, ornamen dan bendera.
Sumber : data pribadi

Prio Rionngo, 2014

Proses Penciptaan Desain Poster Dengan Tema Bandung Heritage

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

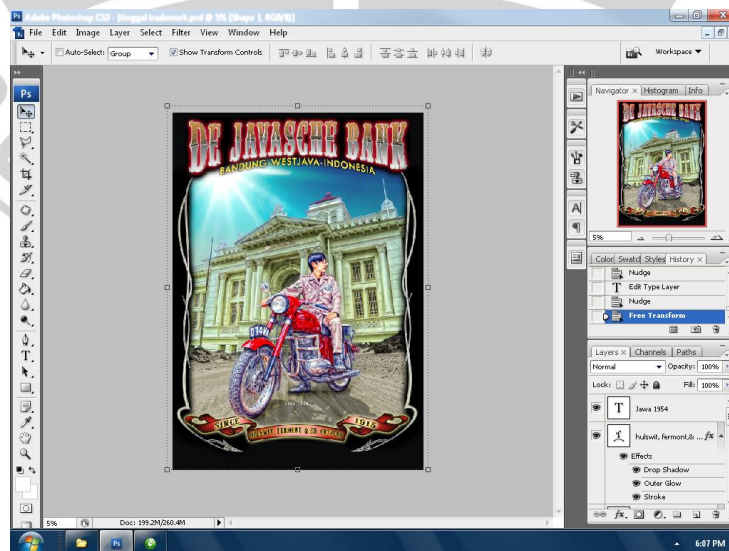
15. Masukkan satu-persatu info tulisan dengan menggunakan “Text Tool”/ “Type Text” hingga terlihat menjadi sebuah kesatuan.



Gambar 3.28

Tahap pemasukan teks pada bentuk bendera yang dibuat
Sumber : data pribadi

16. Tambahkan ornamen sisi gambar agar terlihat lebih menyatu sebagai satu-kesatuan dengan membuat bentuk awal pada *CorelDraw*.



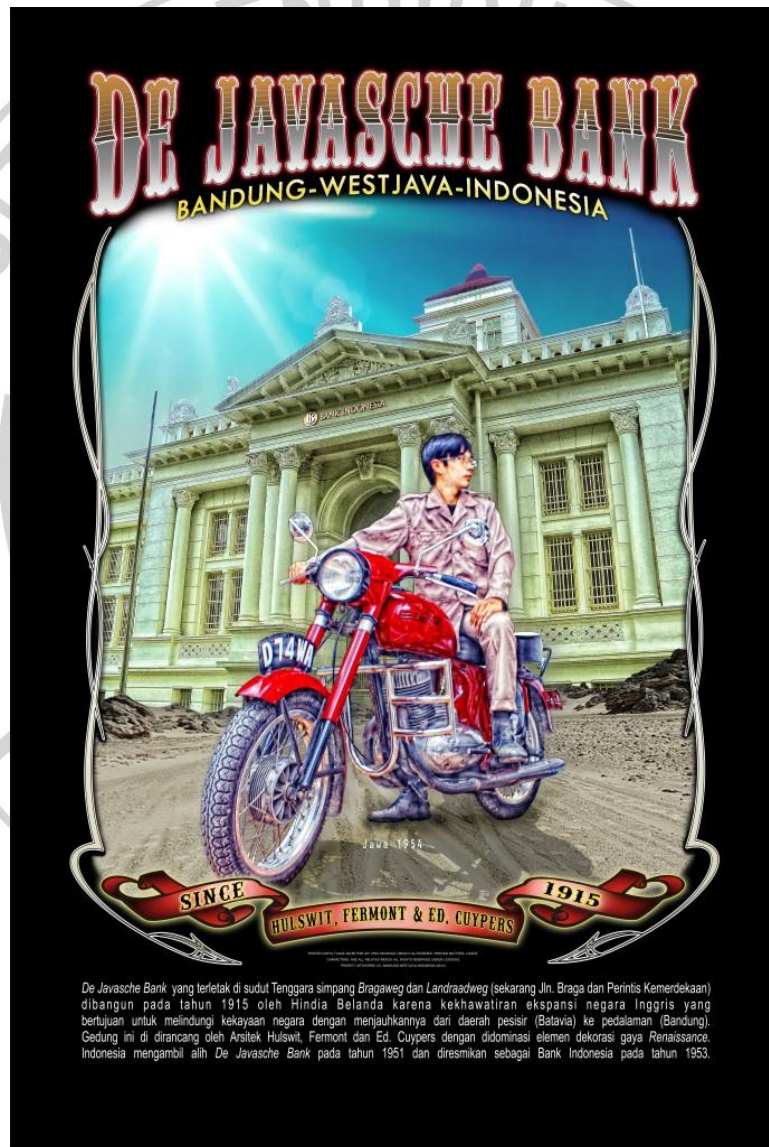
Prio Rionngo, 2014

Proses Penciptaan Desain Poster Dengan Tema Bandung Heritage

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

Gambar 3.29
Tahap penambahan ornamen untuk *layout* sisi
Sumber : data pribadi

17. *Finishing* terakhir ialah memberi info teks mengenai Gedung *De Javasche Bank* pada bagian bawah gambar.

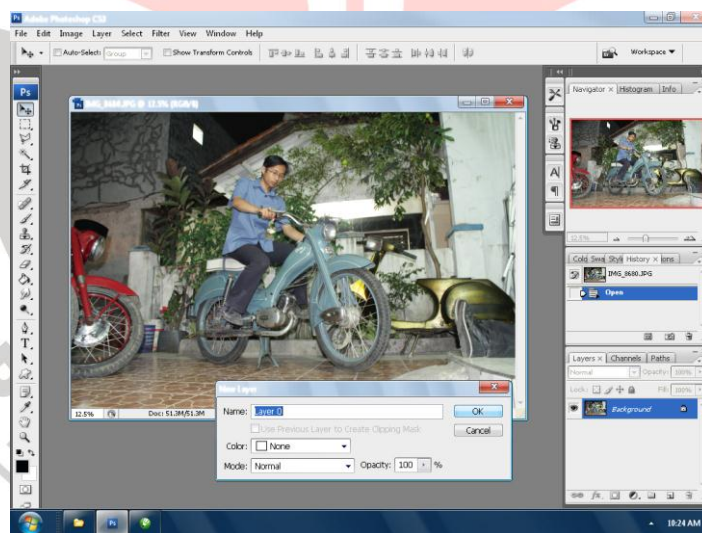


Gambar 3.30
Hasil jadi desain I (*De Javasche Bank*)

Sumber : data pribadi

B. Desain II (Villa Isola)

- Langkah pertama hampir sama seperti sebelumnya yang pertama dilakukan ialah memasukan *file* gambar yang dipilih kedalam program *Photoshop Cs5* yang sebelumnya sudah di *install* dengan *plugin NikSoftware*, kemudian buat *Newlayer*, langkah selanjutnya seleksi objek gambar dengan menggunakan “*Shape tool*” seperti dibawah ini.

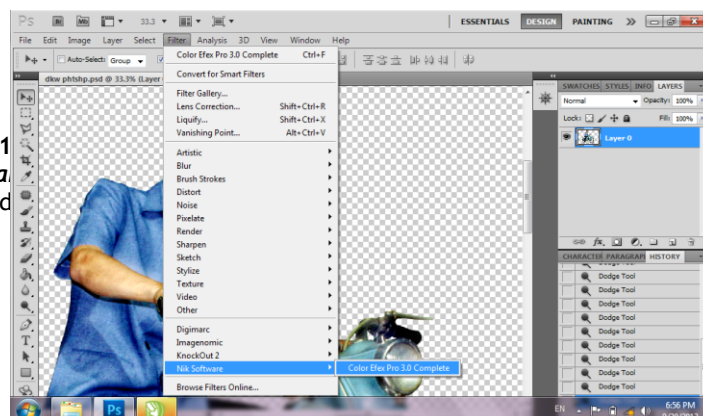


Gambar 3.31

Tahap pemasukan *layer* pertama

Sumber : data pribadi

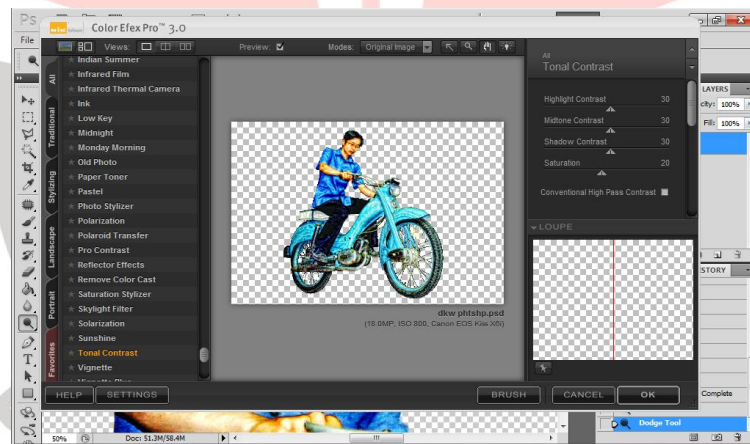
- Kemudian *delete* bagian yang sudah tidak dibutuhkan “*Control Delete*”. Setelah itu seperti tahap-tahap sebelumnya yaitu klik “*Filter*” pilih *Nik Software* ” *Color Efek Pro Complete*”.



Prio Rionggo, 201
Proses Penciptaan
Universitas Pendid

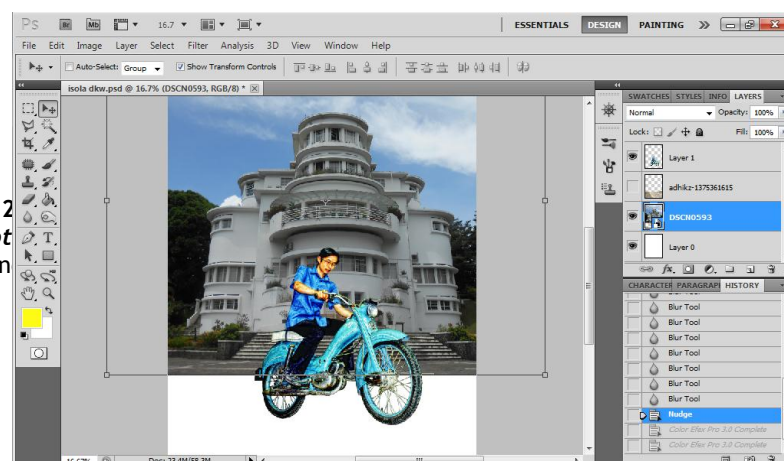
Gambar 3.32
Tahap seleksi objek
Sumber : data pribadi

- Pilih *optional filter* efek “*Tonal Contrast*” untuk mendapatkan efek detail dan bertekstur. (*Filter* efek tersebut dapat dilakukan berulang-ulang hingga sesuai dengan keinginan desainer).



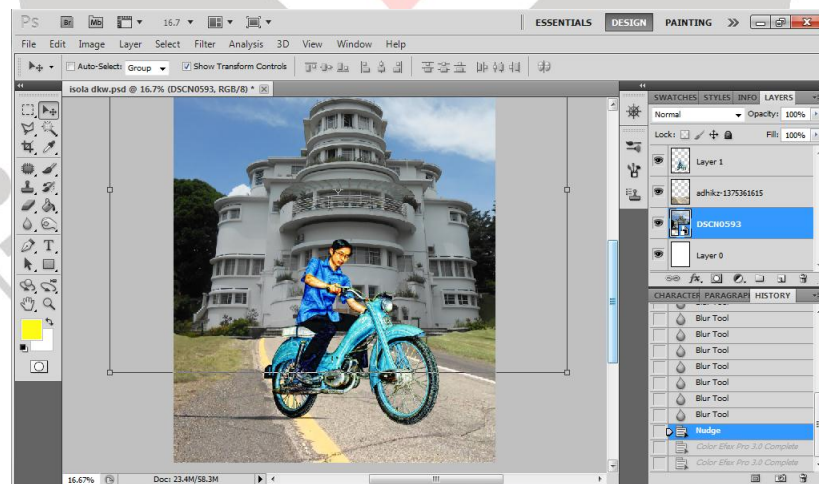
Gambar 3.33
Tahap filterisasi *layer* ke-1
Sumber : data pribadi

- Kemudian tahap selanjutnya ialah memasukan objek yang baru berupa foto gedung Villa Isola dengan cara klik “*File*” lalu pilih “*Import*”. Setelah itu klik kanan pada objek yang baru dimasukan lalu pilih “*New Layer*”.



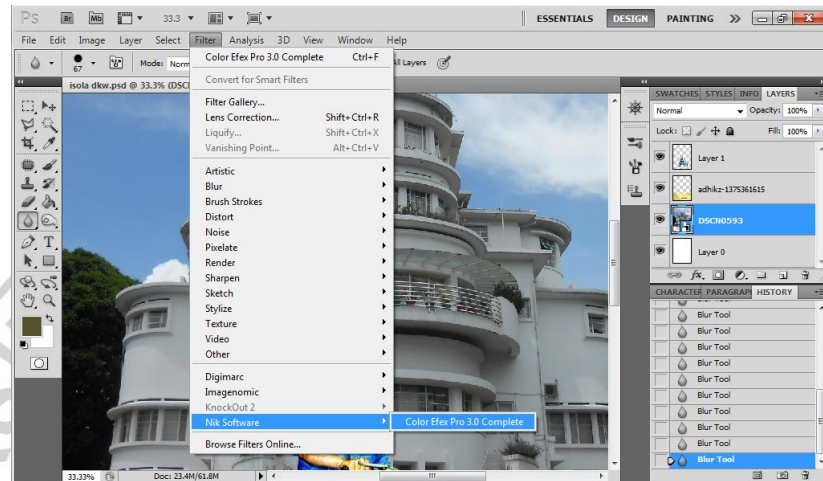
Gambar 3.34
Tahap pemasukan *layer* baru Villa Isola
Sumber : data pribadi

- Selanjutnya masukan objek yang baru kembali, berupa foto jalan kosong sebagai pengganti dasar dari objek foto sebelumnya supaya terlihat lebih klasik. Dan klik kanan pada objek yang baru lalu pilih “New Layer”, beri nama objek sesuai bentuknya untuk mempermudah pengeditan. klik “Filter” lalu pilih Niksoftware “Color Efek Pro Complete” lalu gunakan “Photo Stylizer” untuk mendapatkan warna yang kontras.



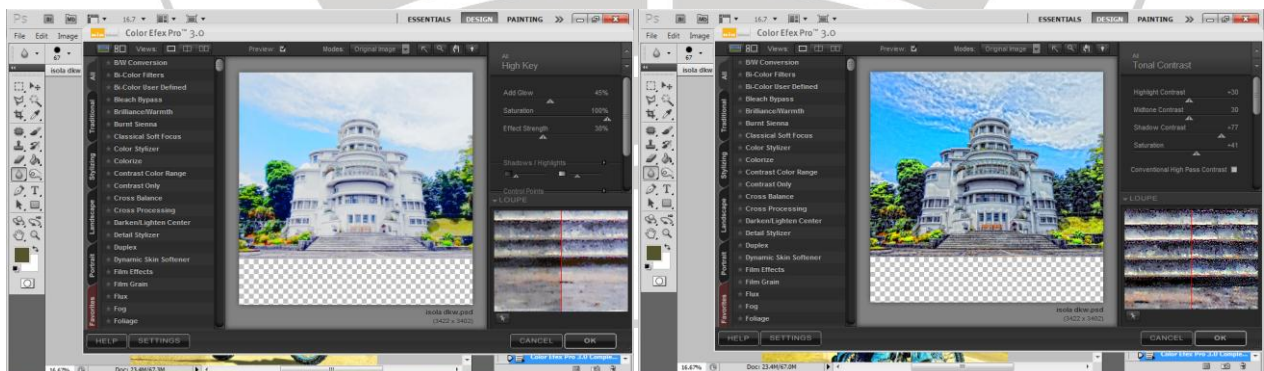
Gambar 3.35
Tahap pemasukan *layer* baru jalan
Sumber : data pribadi

6. Setelah posisi lapisan/ *layer-layer* di sesuaikan dan di tata, pilih *layer* ke-dua yaitu gambar Villa Isola yang belum terfilter *Nik Software*. Dengan mengklik “*Filter*” lalu pilih *Niksoftware* “*Color Efek Pro Complete*”.



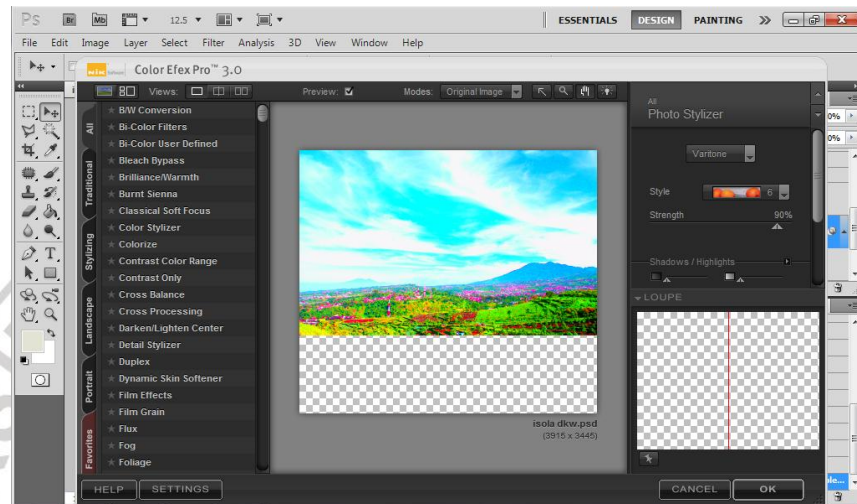
Gambar 3.36
Tahap memfilter efek *layer* Vila Isola
Sumber : data pribadi

7. Pilih filter “*High Key*” lalu menyesuaikan *slider* dengan memaksimalkan *saturation*. Kemudian klik “*Filter*” kembali lalu pilih *Niksoftware* “*Color Efek Pro Complete*” pilih *filter* yang berbeda yaitu “*Tonal Contrast*”.



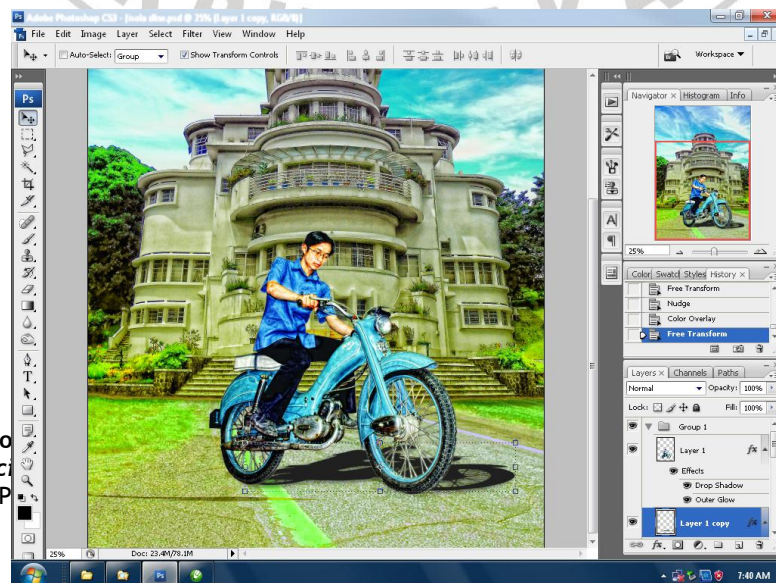
Gambar 3.37
Dua tahap filterisasi *layer* ke-2 Villa Isola
Sumber : data pribadi

8. Kemudian seleksi awan yang dirasa kurang bagus kemudian menggantinya dengan foto awan yang lebih menarik, kemudian menggunakan efek *Filter* “*Photo Stylizer*” dengan *Strength* 90% agar lebih kontras.



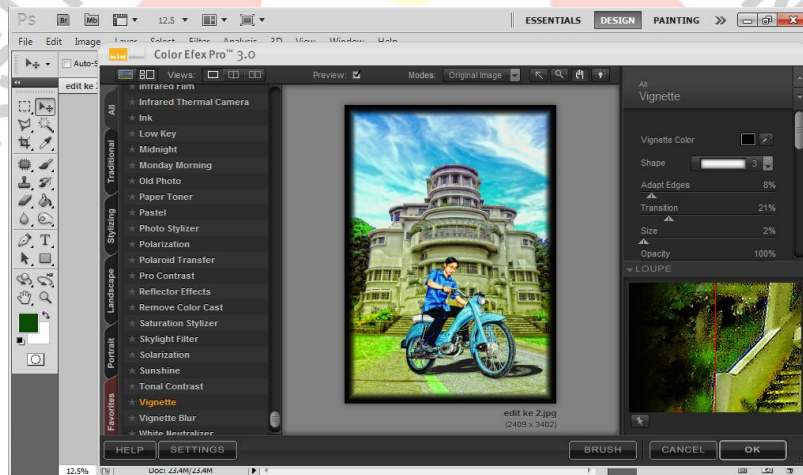
Gambar 3.38
Tahap filterisasi *layer* ke-3 awan
Sumber : data pribadi

9. Gabungkan ke-4 *layer* tersebut menjadi satu dengan tata letak/ *layout* sehingga tampak harmoni dan proporsional. Pilih *layer-layer* yang akan digabungkan lalu klik kanan dan pilih “*group layers*”. Kemudian membuat bayangan dengan mengcopy *layer* awal objek motor, kemudian klik kanan “*layer style*” lalu pilih “*Color Overlay*” setelah itu atur “*Opacity*” dengan mengurangi intensitas kehitamannya ke sebelah kiri, kemudian tarik sesuai bayangan yang diinginkan .



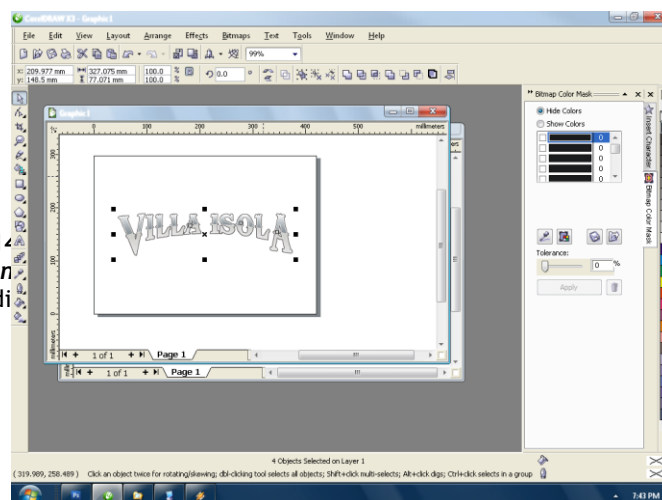
Gambar 3.39
Tahap penggabungan *layer*
Sumber : data pribadi

10. Lakukan tahapan *filter* dengan penggabungan seluruh *layer* yang sudah di *Group*. Pilih *filter* "Tonal Contrast" untuk lebih mendetailkan objek. Kemudian pilih *filter* "Vignette blur" untuk menyamarkan sisi gambar.



Gambar 3.40
Tahap filterisasi *layer* yang telah di gabung (*group*)
Sumber : data pribadi

11. Tahap selanjutnya yaitu proses pemberian info poster dengan *typografi/* teks. Untuk penamaan gedung Villa Isola, judul nama gedung tersebut dengan menggunakan "Warp Text" dengan *style* "Arc". Pemilihan jenis huruf untuk nama Gedung menggunakan "Oklahoma" agar terlihat lebih klasik. Untuk mempermudah variasi tampilannya di *export* pada *CorelDraw*.



Prio Rionngo, 2014
Proses Penciptaan
Universitas Pendi

Gambar 3.41
Tahap kombinasi teks
Sumber : data pribadi

12. Kemudian *import* kembali teks pada *Photoshop* kemudian klik "*Layer Style*" dengan menggunakan "*Blending Options Default*" dengan memilih: *Drop Shadows*, *Outer glow*, dan *Stroke*.



Gambar 3.42
Tahap pemberian variasi pada teks
Sumber : data pribadi

13. Lalu memasukan kembali objek tambahan berupa bendera untuk tambahan info pada poster dengan

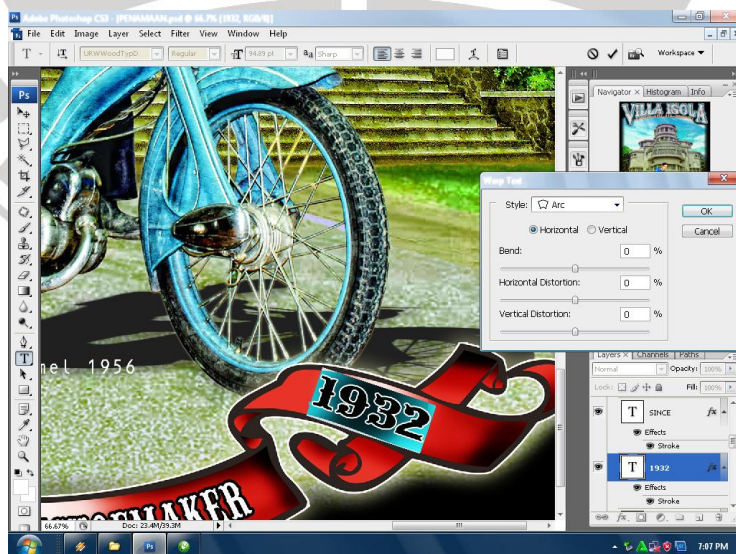
Prio Rionggo, 2
Proses Pencipta
Universitas Pendi



menggunakan *Coreldraw* kemudian *import* kembali seperti yang sebelumnya dilakukan pada teks nama gedung dan mewarnainya.

Gambar 3.43
Tahap penambahan objek/ ornamen
Sumber : data pribadi

14. Atur kembali posisi satu-persatu bentuk yang akan diisi dengan teks. Setelah itu lanjutkan ketahap pemberian teks/ tulisan tersebut dengan menggunakan "Warp Text" dengan style "Arc".

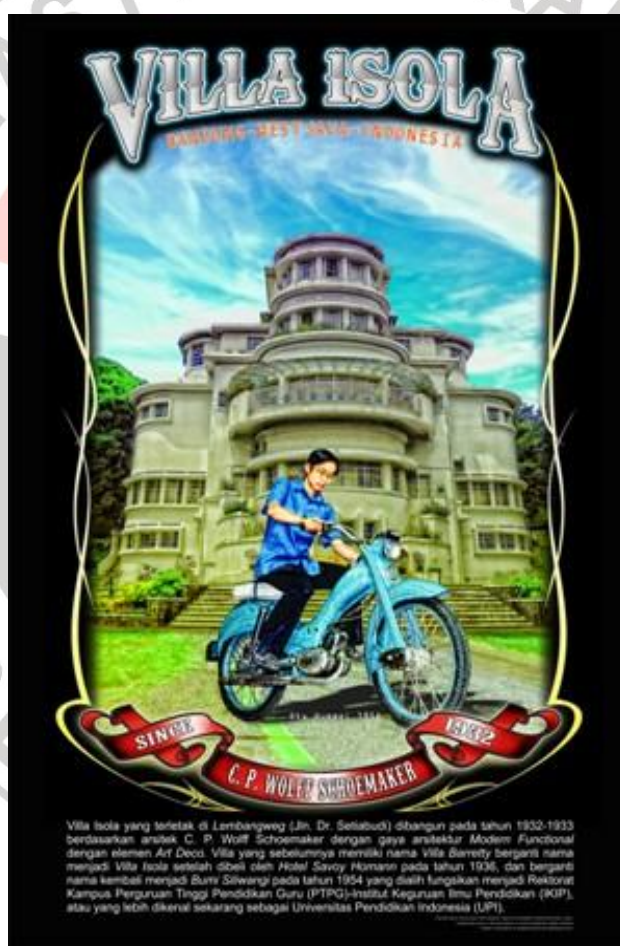


Gambar 3.44

Tahap pemberian teks dan pengaturan tata letak
Sumber : data pribadi

15. Tambahkan ornamen sisi gambar seperti desain awal dan untuk seterusnya, agar terlihat lebih menyatu sebagai satu-kesatuan dengan membuat bentuk awal pada *CorelDraw*.

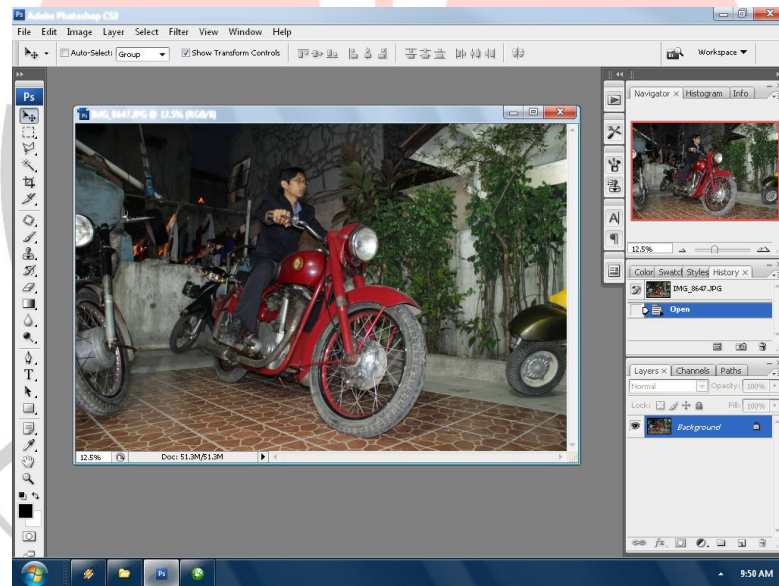
Finishing terakhir ialah memberikan info teks mengenai Villa Isola pada bagian bawah gambar.



Gambar 3.45
Hasil akhir desain ke-III (Villa Isola)
Sumber : data pribadi

C. Desain III (Gedung Merdeka)

- Langkah pertama yang dilakukan ialah masukan *file* gambar yang dipilih kedalam program *Photoshop Cs5* yang sebelumnya sudah di *install* dengan *plugin NikSoftware*, kemudian buat *layer* baru/ *Newlayer*, beri nama objek sesuai bentuknya untuk mempermudah pengeditan. langkah selanjutnya seleksi objek gambar dengan menggunakan “*Shape tool*” seperti dibawah ini.



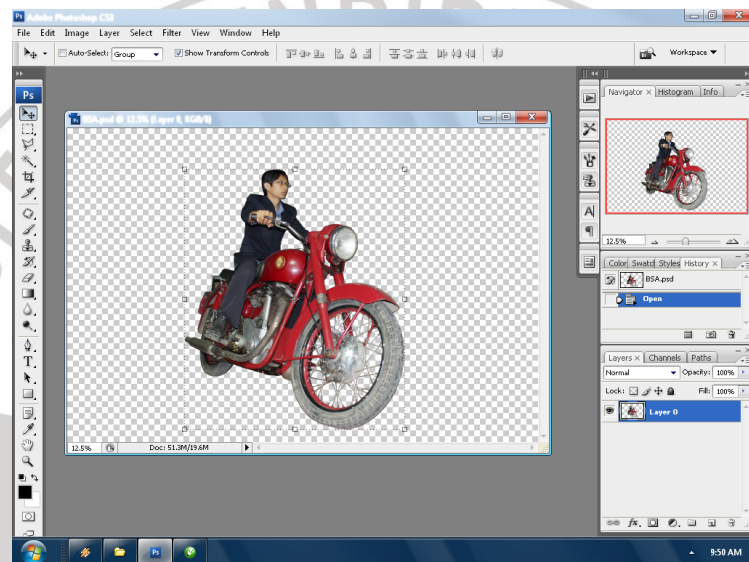
Gambar 3.46
Sketch poster V (Gedung Sate)
Sumber : data pribadi

- Kemudian hapus bagian yang sudah tidak dibutuhkan “*Control Delete*”. Setelah itu seperti tahap-tahap sebelumnya yaitu klik “*Filter*” pilih *Nik Software* “*Color Efek Pro Complete*”.

Prio Rionngo, 2014

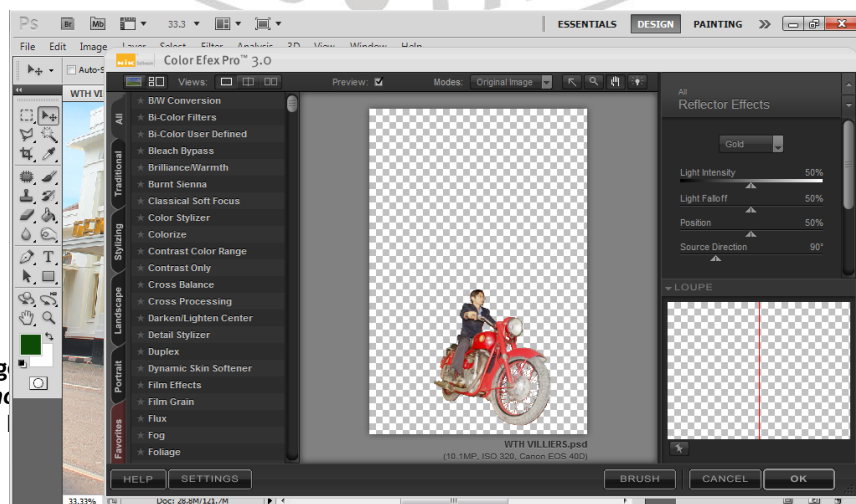
Proses Penciptaan Desain Poster Dengan Tema Bandung Heritage

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



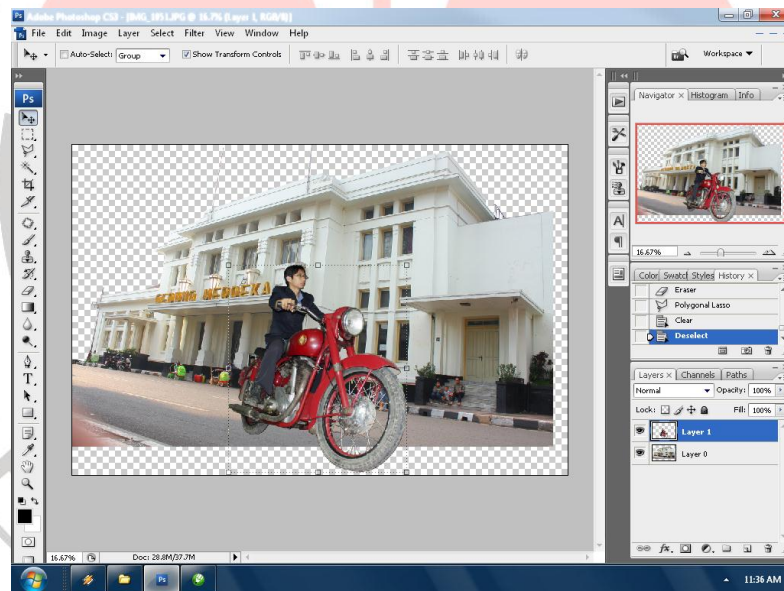
Gambar 3.47
Sketch poster V (Gedung Sate)
Sumber : data pribadi

- Setelah itu pilih *optional filter* efek “*Tonal Contrast*” untuk mendapatkan efek detail dan bertekstur. Kemudian gunakan kembali *filter* efek yang berbeda yaitu “*Reflektor Effects*” untuk mendapatkan pencahayaan dan kontras yang sesuai. (*Filter* efek tersebut dapat dilakukan berulang-ulang hingga sesuai dengan keinginan desainer).



Gambar 3.48
Tahap filterisasi *Color effect* layer pertama
Sumber : data pribadi

4. Langkah selanjutnya yaitu memasukan objek yang baru berupa foto gedung Merdeka dengan cara klik "File" lalu pilih "Import". Setelah itu klik kanan pada objek yang baru dimasukan lalu pilih "New Layer". Pemberian nama objek sesuai bentuknya berfungsi untuk mempermudah pengeditan.



Gambar 3.49
Tahap memasukan *layer* baru, *layer* ke-2
Sumber : data pribadi

5. Kemudian langkah berikutnya ialah menghapus bagian objek yang dianggap mempengaruhi tampilan, dengan cara menutup bagian tersebut dengan "Patch Tool" hingga beberapa kali sampai tertutupi dengan warna dan bentuk yang menyerupai.

Prio Rionngo, 2014

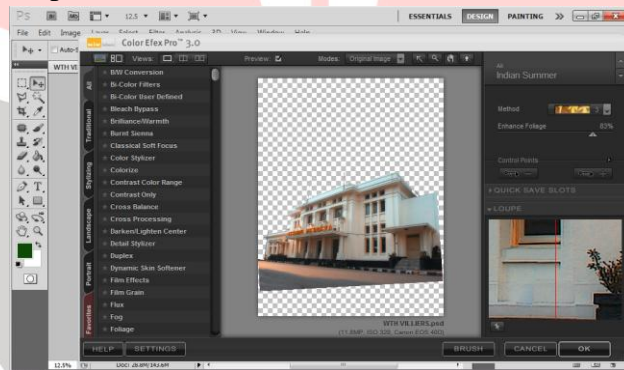
Proses Penciptaan Desain Poster Dengan Tema Bandung Heritage

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



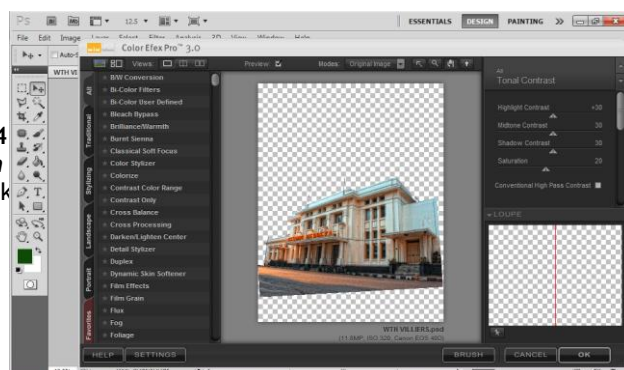
Gambar 3.50
Tahap pembersihan objek yang tidak diperlukan
Sumber : data pribadi

6. Tahap selanjutnya Setelah posisi *layer-layer* di sesuaikan dan di tata, pilih *layer* ke-dua yaitu gambar Gedung Merdeka yang belum terfilter *Nik Software*. Dengan mengklik “*Filter*” lalu pilih *Niksoftware* “*Color Efek Pro Complete*” lalu pilih “*Indian Summer*” untuk memunculkan efek hangat pada objek.



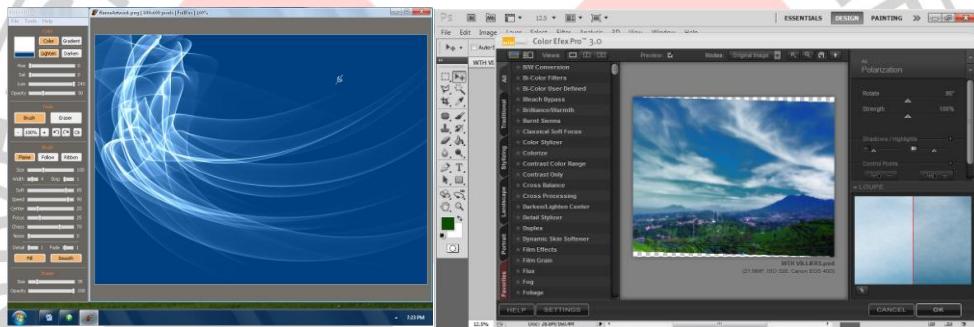
mengulangnya dengan *filter* “*Tonal Contrast*” agar tekstur dan detail lebih muncul.

Prio Rionggo, 2014
Proses Penciptaan
Universitas Pendidik



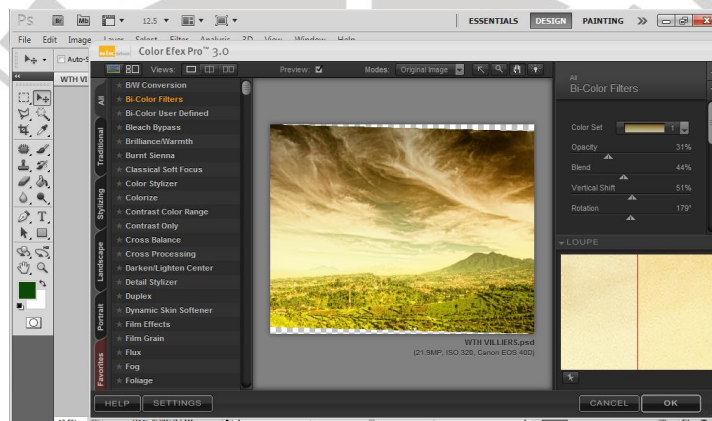
Gambar 3.51
Dua tahap filterisasi *layer* gedung
Sumber : data pribadi

7. Tahapan selanjutnya ialah memasukan objek *layer* baru berupa foto awan yang sebelumnya telah di *retouch* menggunakan program *Flame Painter*.



Gambar 3.52
Tahap filterisasi *layer* awan
Sumber : data pribadi

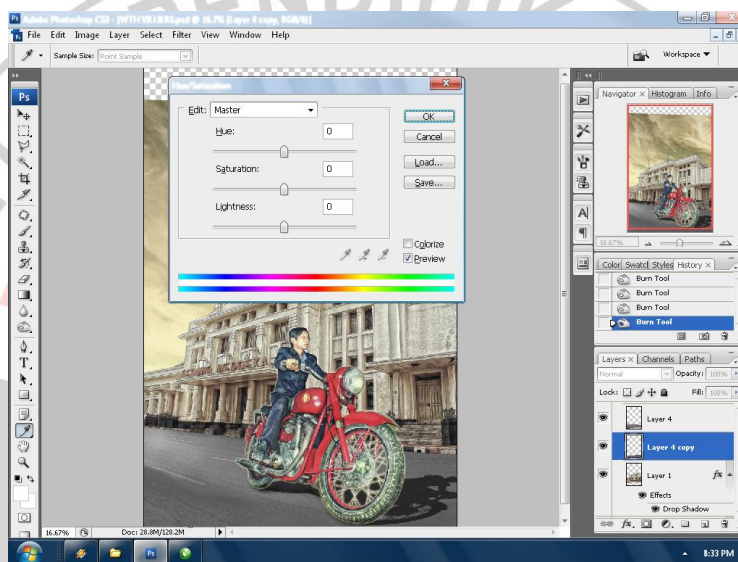
8. Memfilter kembali *layer* awan agar terlihat menyatu dan lebih sesuai dengan kondisi *layer* yang sudah ada seperti gedung dan objek motornya.



Gambar 3.53

Tahap filterisasi ke-2 *layer* awan
 Sumber : data pribadi

9. Langkah berikutnya sama seperti desain sebelumnya, Kemudian membuat bayangan dengan mengcopy *layer* awal objek motor, kemudian klik kanan "*layer style*" lalu pilih "*Color Overlay*" setelah itu atur "*Opacity*" dengan mengurangi intensitas kehitamannya kesebelah kiri, kemudian tarik sesuai bayangan yang diinginkan, hingga bayangan tampak seperti nyata.



Gambar 3.54
 Tahap penyamaan warna saturasi
 Sumber : data pribadi

10. Menggabungkan *layer* yang sudah di filter Efek Niksoftware dengan melakukan "*Layer Group*". Kemudian mengatur saturasi warna dengan Ctrl+U. kemudian memfilterkannya kembali dengan Niksoftware.



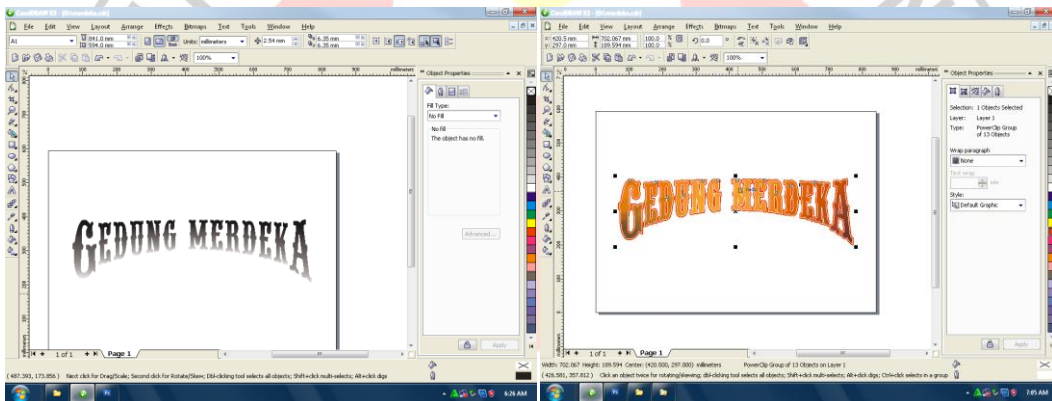
Prio Rionggo, 2014

Proses Penciptaan Desain Poster Dengan Tema Bandung Heritage

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

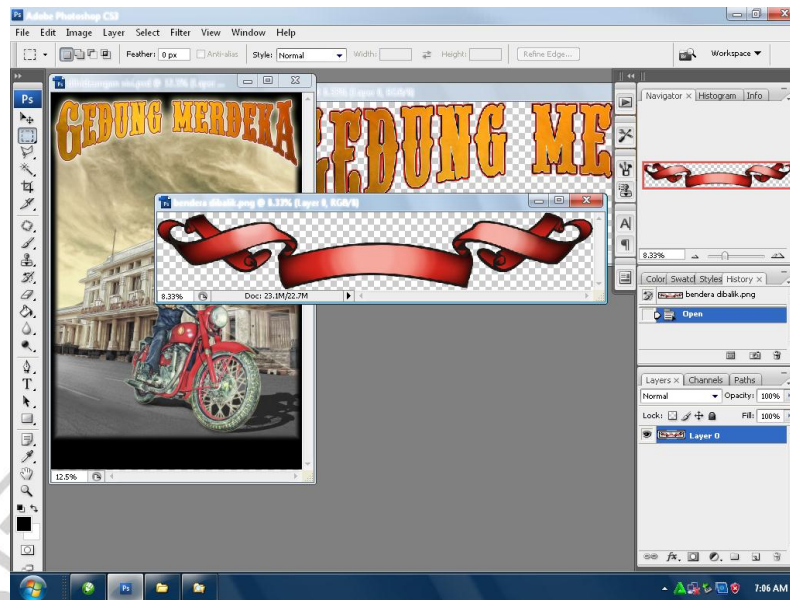
Gambar 3.55
Tahap pemfilteran *layer* gabungan
Sumber : data pribadi

11. Langkah berikutnya yaitu proses pemberian info poster dengan *typografi*/ teks. Untuk penamaan gedung Merdeka, judul nama gedung tersebut dengan menggunakan "*Warp Text*" dengan *style* "*Arc*". Pemilihan jenis huruf untuk nama Gedung menggunakan "*URW Wood*" agar terlihat lebih klasik. Untuk mempermudah variasi tampilannya maka tulisan di *export* pada *CorelDraw*.



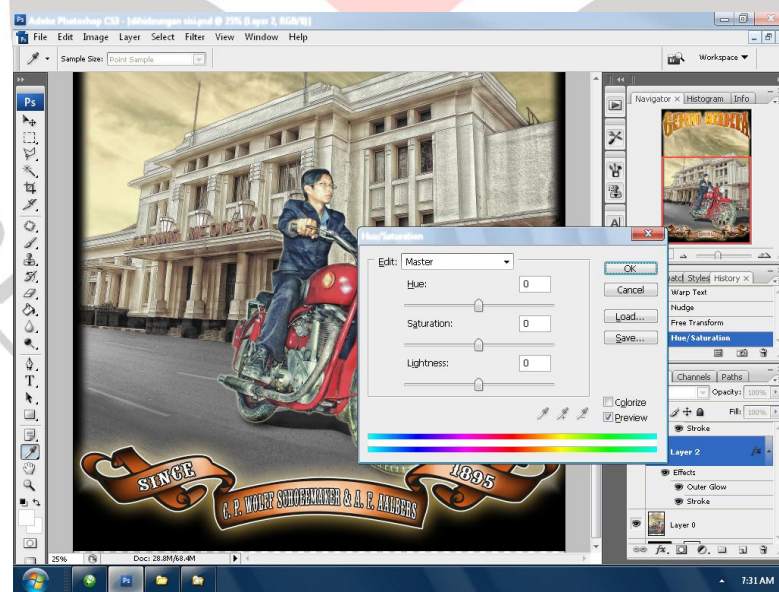
Gambar 3.56
Tahap pembuatan variasi teks pada *CorelDraw*
Sumber : data pribadi

12. Masukkan satu-persatu info tulisan dengan menggunakan "*Text Tool*"/ "*Type Text*" hingga terlihat menjadi sebuah kesatuan. Dalam tahap ini, tidak jauh berbeda dengan tahap desain sebelumnya.



Gambar 3.57
Tahap memasukan teks
Sumber : data pribadi

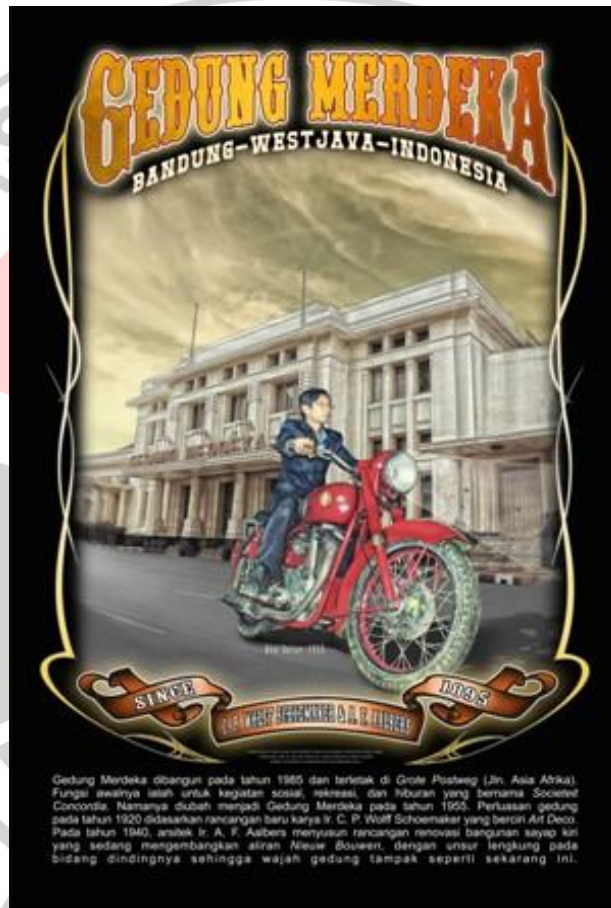
13. Tahap selanjutnya ialah menyamaratakan kembali *Hue/ Saturation*. Dengan menekan *Ctrl+U* pada program *Photoshop*.



Gambar 3.58
Tahap kombinasi warna dan saturasi
Sumber : data pribadi

14. Tambahkan ornamen sisi gambar seperti desain sebelumnya, agar terlihat lebih menyatu sebagai satu-kesatuan dengan membuat bentuk awal pada *CorelDraw*.

Finishing terakhir ialah memberikan info teks mengenai Gedung Merdeka pada bagian bawah gambar.



Gambar 3.59
Hasil akhir desain III (Gedung Merdeka)
Sumber : data pribadi