

BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. Metode Penciptaan

Metode Penciptaan adalah cara mewujudkan karya seni secara sistematis. Tahapan penciptaan karya seni yang menguraikan rancangan proses penciptaan karya seni sesuai dengan tahapan-tahapan pengkaryaan sejak mendapat inspirasi (ide), perancangan, sampai perwujudan karya seni.

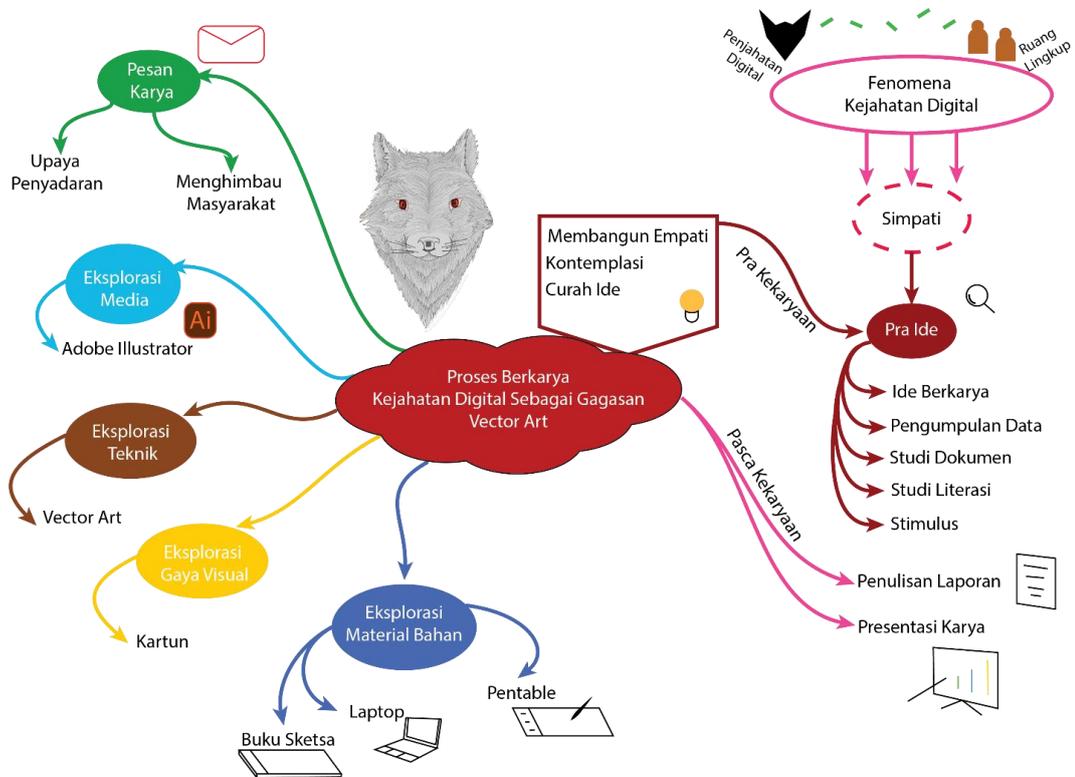
Eksplorasi, pada tahap awal ini proses eksplorasi visual dan referensi tema ditentukan sebelumnya. Pada referensi visual diambil 'point of interest/objek utama' yang merupakan serigala diambil dari hasil eksplorasi visual yang mengacu pada film *Zootopia* dan *SINGS 2*

Improvisasi, merupakan tahapan di mana penekanannya lebih pada eksperimentasi medium tekniknya menggunakan teknik digital dengan menggunakan teknik *vector art* yang akan digunakan, eksplorasi visual dalam bentuk sketsa, dan terakhir pengorganisasian elemen rupa pembentuk unsur seni titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, dan tekstur.

Pembentukan, awal mula pembuat karya ini mengumpulkan dan melalui berita online atau offline kemudian mencari ide untuk membuat gambar sketsa awal dan karakter utama dalam karya ini setelah mendapatkan ide yang matang kemudian membuat sketsa dibuku gambar.

Pada awalnya faktor eksternal menjadi landasan pertama akan munculnya sebuah ide/gagasan dalam berkarya. Faktor eksternal tersebut berupa kekhawatiran penulis mengenai tindak pidana siber (kejahatan digital) yang kian banyak terjadi meskipun tindak pidana tersebut relatif baru dimana merupakan sebuah tindakan pidana yang *high tech* dengan mempergunakan peralatan atau teknologi informasi yang canggih namun kasus tindak pidana tersebut makin mengkhawatirkan. Kekhawatiran semakin maraknya terjadi kejahatan digital menjadi ide pokok atau gagasan dalam membuat karya *vector art* dengan *subject matter* macam-macam kejahatan digital/*cyber crime*. Tahapan penciptaan ini mengadaptasi *mind mapping* Tony Buzan. *Mind mapping* menurut Buzan (2005, hlm. 4) bahwa cara efektif untuk menempatkan sebuah informasi kedalam pikiran dan mengambil informasi keluar dari pikiran, dan mencatat yang kreatif dan efektif. *Mind mapping* tersebut

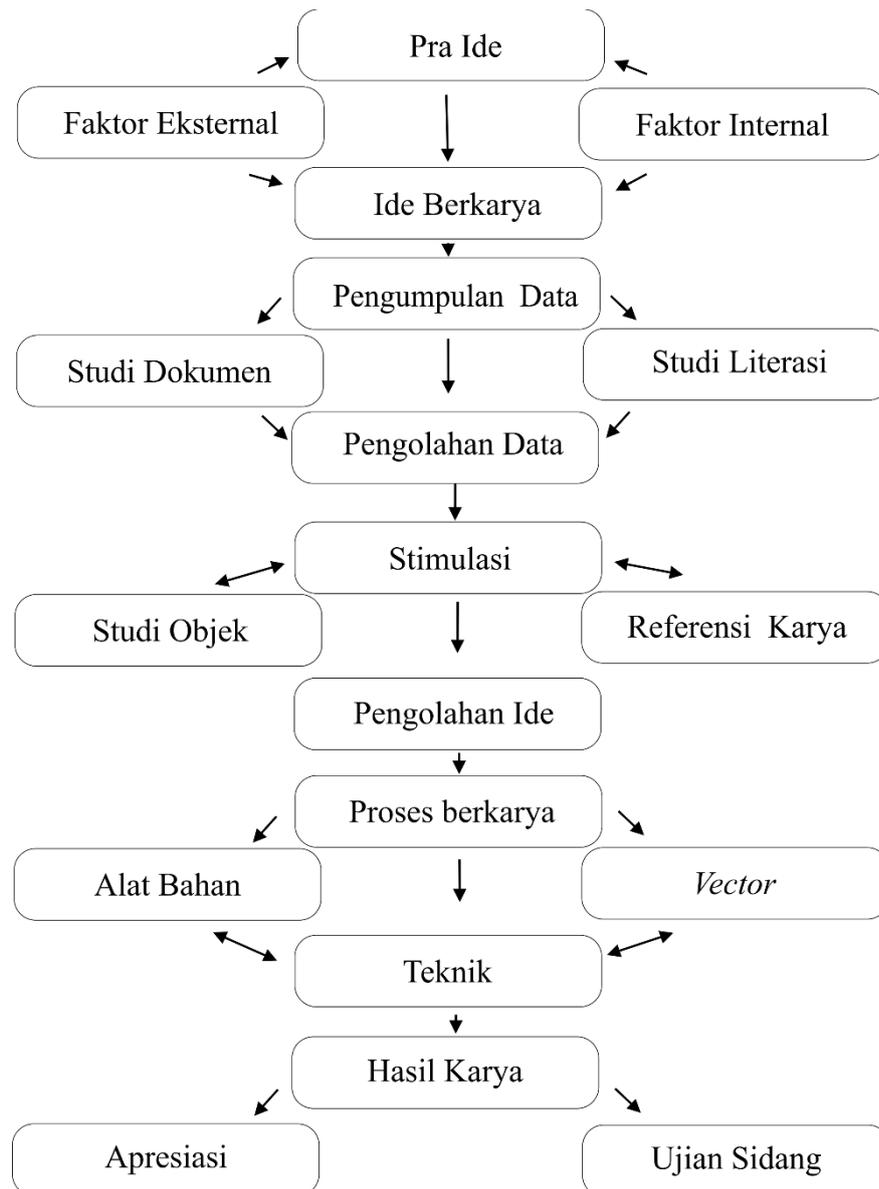
membantu penulis untuk menuangkan pemikiran yang akan dibuat, sehingga menjadi sebuah ide yang akan dimuat ke dalam karya. Tahapan – tahapan dalam mind mapping sebagai berikut:



Gambar 3.1 *Mind Mapping*
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023

B. Bagan Proses Berkarya

Berikut merupakan bagan proses berkarya “Kejahatan Digital Sebagai Gagasan Berkarya *Vector Art*”.



Bagan 3.1 Proses Kreatif Berkarya
 Sumber: Adaptasi dari Habib, 2022, hlm. 56

C. Pra Ide

Sebelum ide atau gagasan dalam membuat karya *Vector Art* muncul, penulis yang merupakan mahasiswa Pendidikan Seni Rupa angkatan 2018 Fakultas Pendidikan Seni Rupa dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia. Tengah berada di perkembangan zaman yang terus berkembang. Perkembangan teknologi khususnya di bidang telekomunikasi dan transportasi dianggap sebagai lokomotif dan turut mempercepat proses globalisasi di berbagai aspek kehidupan.

Perkembangan pemikiran manusia ke arah kemajuan teknologi banyak memberikan aspek positif bagi kehidupan bermasyarakat. Selain memberikan aspek positif, kemajuan teknologi juga membawa permasalahan tersendiri, khususnya dalam aspek tindak pidana. Kemajuan teknologi ini dimanfaatkan oleh pelaku tindak pidana (siber) dalam menuntaskan niat jahatnya. Berbagai kasus pelanggaran hukum melalui media internet kini kerap terjadi di Indonesia, kondisi Indonesia secara global dalam persoalan *cyber crime* kian memprihatinkan.

D. Ide Berkarya

Pada awalnya faktor eksternal menjadi landasan pertama akan munculnya sebuah ide/gagasan dalam berkarya. Faktor eksternal tersebut berupa kekhawatiran penulis mengenai tindak pidana siber (kejahatan digital) yang kian banyak terjadi meskipun tindak pidana tersebut relatif baru dimana merupakan sebuah tindakan pidana yang *high tech* dengan mempergunakan peralatan atau teknologi informasi yang canggih namun kasus tindak pidana tersebut makin mengkhawatirkan.

Kemudian faktor internal menjadi landasan selanjutnya akan munculnya sebuah ide/gagasan dalam berkarya. Dimana, tindak pidana siber/ kejahatan digital yang marak terjadi dialami sendiri oleh penulis yang kemudian memunculkan gagasan mengenai pentingnya mengetahui guna menghimbau tentang maraknya tindak pidana siber.

Kesadaran tentang pentingnya mengetahui dan menghimbau kejahatan digital yang marak terjadi guna meminimalisir terjadinya kejahatan tersebut, yang kemudian dikontribusikan melalui karya seni sebagai salah satu cara tentang bentuk proses berfikir secara visual. Kekhawatiran semakin maraknya terjadi kejahatan digital menjadi ide pokok atau gagasan dalam membuat karya *Vector Art* dengan *subject matter* macam-macam kejahatan digital/*cyber crime*. Penulis mencoba memvisualisasikan kedalam bentuk karya *vetor* yang kemudian karya tersebut akan diapresiasi oleh masyarakat dan diharapkan menjadikan bentuk seruan dan himbauan kepada masyarakat tersebut.

Berdasarkan pemaparan yang telah disebutkan, menjadi tolok ukur sebagai wacana penulis untuk berkarya *Vector Art* mengenai macam-macam tindak kejahatan digital/*cybercrime*, dengan ukuran 42 cm x 59.4 cm sebanyak enam karya serta beberapa kegiatan yang memperkuat ide atau gagasan penulis seperti melakukan studi literasi, pengamatan penulis, dan pengenalan teknis dalam proses pembuatan berkarya.

E. Pengumpulan Data

Pada proses penciptaan diperlukan adanya pengumpulan data, teknik pengumpulan data memiliki peran yang sangat penting dalam mendapatkan data yang kuat juga sesuai dengan yang diteliti. Terdapat beberapa teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis, diantaranya:

1. Studi Dokumen

Studi dokumen merupakan metode pengumpulan data yang tidak ditujukan langsung kepada subjek penelitian. Studi dokumen adalah jenis pengumpulan data yang meneliti berbagai macam dokumen yang berguna untuk bahan analisis. Dikutip dari Teniwut (2022). Dokumen yang dapat digunakan dalam pengumpulan data dibedakan menjadi dua, yakni:

a. Dokumen Primer

Dokumen primer adalah dokumen yang ditulis oleh orang yang langsung mengalami suatu peristiwa, misalnya: autobiografi dibawah ini wawancara terhadap perwakilan korban oleh keluarga.



Gambar 3.2 Wawancara Terhadap Perwakilan Korban (ibu saya sendiri)
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023

- Bagaimana awal mula kejadian pada anda menjadi korban kejahatan siber selalui hipnotis?

- Awal mulanya saya ditelepon oleh orang yang mengaku dari panitia undian berhadiah
- Bagaimana pelaku kejahatan siber atau penipu memengaruhi pilihan Anda dengan menggunakan hipnotis?
- Orang tersebut memberi tahu kesaya bawah saya dapat hadiah sepeda motor dari undian tersebut akan tetapi untuk mendapatkan sepeda motor itu harus meng kirimkan voucher pulsa dengan nominal 500 ribu.
- Setelah itu apakah anda meng kirimkan angka voucher tersebut?
- Saya tidak meng kirimkan/menyebutkan angka pada voucher tersebut dikarenakan keluarga memberi tau bawah itu penipuan.
- Apakah ada akibatnya setelah tidak meng kirimkan vocher pulsa terbut?
- Ada setelah bulan depan tagihan telpon rumah sebesar 21 JT.
- Setelah itu apakah Anda mengalami perubahan dalam emosi atau kondisi mental anda diakibatkan kejahatan siber hipnotis?
- Saya mengalami trauma berat dan saya juga suka marah-marah.
- Berapa kerugian anda telah menjadi korban kejahatan siber hipnotis?
- kerugiannya sekitar 21 JT.
- Apa dampak nyata dari kejahatan siber ini terhadap kehidupan finansial atau pribadi Anda?
- Dampaknya saya mengalami trauma berat apa lagi kalo ada telepon yang mengaku dari acara undian berhadiah.

Disarankan agar masyarakat berhati-hati saat menjawab panggilan yang tidak dikenal karena bisa jadi itu adalah kejahatan digital yang membuat korbannya terhipnotis oleh telepon. Dalam kasus ini, korban mengalami trauma berat, telepon rumah korban terputus, dan korban juga mengalami kerugian yang sangat besar, yaitu 21 JT. Akibatnya, korban tidak akan percaya dengan telepon berhadiah.

b. Dokumen Sekunder

Dokumen sekunder adalah dokumen yang ditulis berdasarkan laporan/cerita orang lain, misalnya: biografi.

Penulis mengumpulkan dokumen sekunder dengan mengumpulkan laporan tindak pidana kejahatan digital/ *cybercrime* dari berbagai media seperti youtube, Kompas.com, tiktok, instgram, dan berita cetak seperti koran kemudian penulis mendapatkan ide dari media online mau cetak untuk bahan dalam proses berkarya.

2. Studi Literasi

Penulis melakukan pengumpulan data dengan studi literatur, sumber buku-buku bacaan, media koran dan sumber online guna memperoleh data yang relevan antara penelaah dan teori. Penulis menemukan banyaknya kasus kejahatan digital yang menargetkan pada masyarakat yang tidak paham teknologi pada sumber buku, media koran dan sumber online setelah itu penulis memperoleh data dari beberapa macam tempat/sumber menurut penulis pengumpulan data yang lebih relevan diantara lain media cetak seperti buku dan koran dikarena media cetak melakukan wawancara terhadap korban secara langsung, kemudian kenapa penulis tidak memilih sumber online dikarenakan sumber online bisa membuat berita hoax tidak jujur. Maka dari itu penulis memilih media cetak.

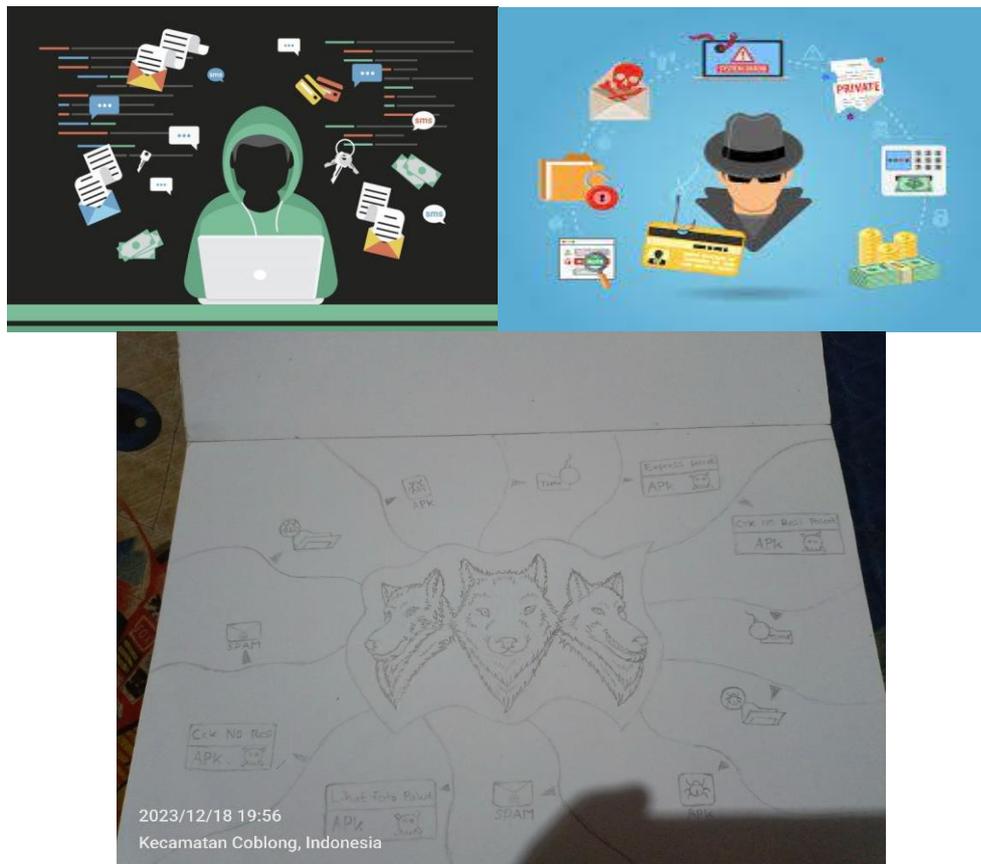
F. Stimulasi

Dalam proses membuat karya seni yang selanjutnya perlu adanya stimulus karena menghadirkan sebuah ide tanpa stimulus sangat sulit untuk dimunculkan. Stimulus merupakan sebuah rangsangan baik dari luar maupun dari dalam diri yang memberikan inspirasi dalam penciptaan suatu karya seni. Pada tahap ini penulis mendapat stimulus dari pengalaman pribadi mengenai terkenanya dampak kejahatan digital yang marak terjadi kepada keluarga penulis, kemudian penulis mencoba mengembangkan ide dengan mencari sumber-sumber dari internet mengenai macam-macam kejahatan digital yang kemudian menjadi acuan sumber yang berkaitan dalam menciptakan karya *vector art*.

a. Pengolahan Ide

Dari proses pengumpulan data yang telah dilakukan penulis, maka proses selanjutnya adalah proses pengolahan ide. Pengolaha ide merupakan proses dalam mengolah konsep dengan mempertimbangkan segala aspek, kemudian diwujudkan dalam bentuk karya *vector art*.

Karya yang akan dibuat penulis merupakan sebuah pengetahuan, peringatan dan himbauan mengenai macam-macam kejahatan digital sebagai *Subject Matter* dengan teknik *vector*. Eksplorasi visual lebih menitik beratkan pada eksplorasi objek yang dideformasi meliputi bentuk karakter, pencahayaan, komposisi, objek dan lain sebagainya. Selain pengolahan ide sampai pada tahap sketsa. Penulis melakukan beberapa tahap studi objek guna menunjang dalam proses pembuatan karya. Tahapan studi yang dilakukan penulis adalah studi objek dimana, berbagai objek di komposisi menjadi satu kesatuan kemudian penulis membuat studi objek berawal sketsa diatas kertas buku gambar terlebih dahulu kemudian baru digambar digital.



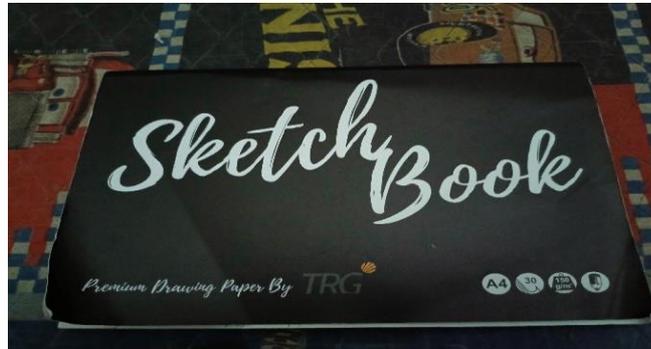
Gambar 3.3 Studi Objek
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023,

G. Alat dan Bahan

Alat dan bahan merupakan bagian terpenting dalam terwujudnya suatu karya. Alat dan bahan dipilih berdasarkan kebutuhan yang kemudian disesuaikan dengan karya yang akan dibuat. Berikut merupakan alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembuatan karya *Vector Art* ini, antara lain:

1. *Sketch Book* A4

Penulis menggunakan *sketch book* A4 digunakan sebagai proses tahap sketsa awal pada proses berkarya. Kemudian sketsa tersebut akan dipindahkan ke sketsa digital.



Gambar 3.4 *Sketch Bok* A4
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023

2. Pensil

Pensil merupakan alat yang digunakan dalam proses sketsa yang selanjutnya akan dialnjut dengan proses digital. Pensil yang digunakan adalah pensil mekanik 2B ukuran 0.3. Penggunaan pensil dimaksudkan agar sketsa yang telah dibuat mudah dihapus.

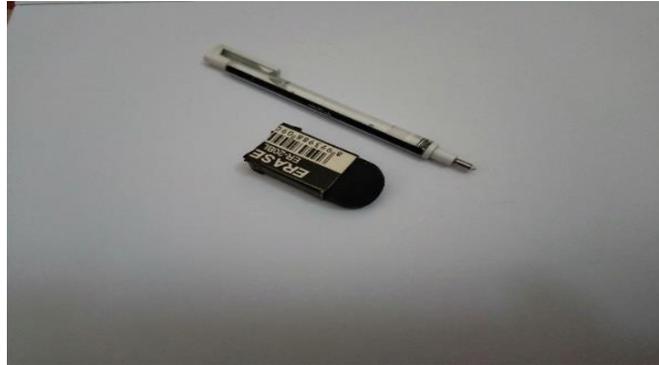


Gambar 3.5 Pensil Mekanik 0.3
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023

3. Penghapus

Penghapus menjadi salah satu alat yang penting selama proses berkarya. Penghapus menjadi alat penting apabila terjadinya kesalahan dalam proses sketsa. Penulis menggunakan dua jenis ukuran kampus yang diperuntukan dalam kondisi yang berbeda. Penghapus *Eraser* digunakan penulis untuk menghapus goresan yang cenderung luas dan

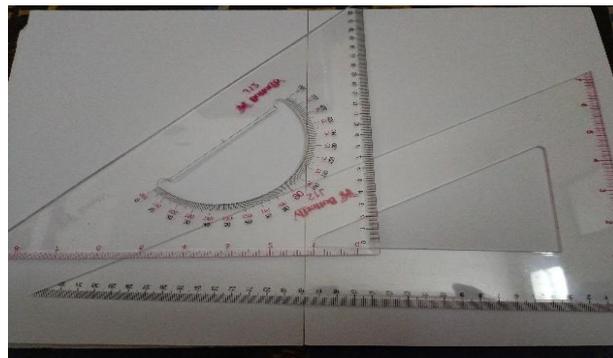
penghapus Tombow Monozero digunakan apabila terjadi kesalahan untuk sketsa dengan goresan kecil (detail).



Gambar 3.6 Penghapus *Monozero* dan *Eraser*
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023

4. Penggaris

Penggaris menjadi salah satu alat penting bagi penulis dalam proses berkarya. Dikarenakan penggaris digunakan penulis sebagai alat bantu dalam proses menggambar dan digunakan dalam proses sketsa.



Gambar 3.7 Penggaris Siku
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023

5. *Handphone*

Handphone digunakan sebagai alat untuk dokumentasi selama proses sketsa juga diperuntukan mencari data guna mempermudah dalam pengumpulan data



Gambar 3.8 *Handphone*
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023

6. *CamScanner*

CamScanner merupakan perangkat lunak android yang digunakan sebagai *scan* hasil sketsa pada kertas yang kemudian akan di pindahkan kedalam proses digitalisasi.



Gambar 3.9 *CamScanner*
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023

7. Laptop

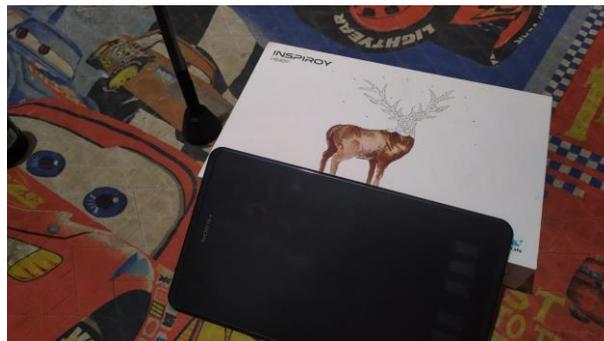
Laptop merupakan alat utama yang digunakan penulis selama proses berkarya. Berawal dari tahap penyempurnaan sketsa, tahap mewarnai sampai proses akhir dilakukan menggunakan laptop. Adapun spesifikasi laptop yang penulis gunakan ialah: MSI GL62M 7RDX, Intel i7-7700HQ, Windows 10 Pro, 15.6" FHD (1920x1080), Wide-View, GTX 1050 with 2GB GDDR5 dan 8 GB Kali 2 DDR4 16GB.



Gambar 3.10 Laptop
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023

8. *Pan Tab*

Selain laptop, *Pan Tab* digunakan sebagai alat utama selama proses berkarya. Alat ini digunakan sebagai memproses karya dari tahap sketsa hingga tahap pewarnaan. Adapun spesifikasi *Pan Tab* yang digunakan penulis ialah: Huion H640P, Battery Free Pen Tablet, Active Area 6.3 x 3.9 inch, 233 PPS dan Resolution 5080 LPI.



Gambar 3.11 *Pan Tab*
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023

9. *Software Adobe Illustrator*

Selain perangkat keras seperti laptop dan *pan tab* sebagai alat utama, perangkat lunak AI digunakan sebagai *software* utama penulis selama proses berkarya.



Gambar 3.12 *Software Adobe Illustrator*

Sumber: <https://techpacindoinformatika.web.indotrading.com/product/adobe-illustrator-cct-p707742.aspx>, 2023