

BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. Metode Penciptaan

Maksud dan tujuan dari metode penciptaan ini secara garis besar adalah sebuah metode yang digunakan dalam sebuah proses pengerjaan untuk menciptakan sebuah karya. Dalam bagian ini, penulis akan memaparkan proses selama melakukan pekerjaan pada karya Tugas Akhir dengan judul **“Wisata Ziarah Pamijahan Sebagai Gagasan dan Objek Kaos Anak”**.

Beberapa alur perjalanan dengan menerapkan kaidah-kaidah dalam berkarya desain seperti teknik riset motivasi dan penentuan media komunikasi dalam sebuah karya telah banyak dilewati selama proses pembuatan karya. Langkah awal dari sebuah proses penciptaan sebuah desain atau disebut juga dengan eksplorasi telah menjadi perhatian khusus bagi penulis. Tahapan eksplorasi ini termasuk tahapan berfikir, berimajinasi, merasakan, dan mengaplikasikan objek yang dijadikan sebagai sumber penciptaan.

Seperti yang telah dikemukakan di atas bahwasannya proses penciptaan ini menerapkan kaidah-kaidah dalam berkarya desain seperti riset motivasi (*motivation research*) dan penentuan media komunikasi. Riset motivasi (*motivation research*) berusaha menentukan alasan-alasan mengapa atau motif apa dalam menghadapi suatu persoalan merupakan persoalan *like and dislike* sebagai dasar perancangan Desain Komunikasi Visual. Sedangkan proses penentuan media komunikasi merupakan pemilihan media yang tepat dan efektif untuk mencapai sasaran yang dituju. Penulis memilih media komunikasi secara tidak langsung yakni kaos sebagai media mempromosikan objek wisata ziarah Pamijahan. Setelah itu dilakukan proses pembentukan, tahapan ini adalah suatu proses perwujudan (eksekusi) dari beberapa percobaan yang telah dilakukan (Prionggo, 2014).

B. Konsep Penciptaan

Konsep penciptaan disini termasuk pada pengolahan ide penciptaan. Pengolahan ide adalah proses pengolahan konsep dan gagasan, ditambah teori dan referensi yang didapat, seperti buku, majalah, televisi, internet, dan berbagai desain kaos untuk wisata. Konsep serta ide pembuatan kaos wisata Pamijahan ini menggunakan aplikasi *CorelDraw X4*. Konsep awal tercetusnya ide pembuatan kaos wisata ini adalah untuk membuat kaos wisata Pamijahan ini lebih menarik dibandingkan dengan kaos yang sudah ada sebelumnya. Dengan mengusung tema *colorful and cheerful*, desain kaos ini diperuntukan khusus bagi anak dalam rentang usia 4-10 tahun. Dengan tema *colorful and cheerful*, desain dalam kaos ini dibuat dengan memperhatikan warna dan gambar yang sesuai dengan karakter anak-anak pada usia 4-10 tahun.

Program aplikasi *CorelDraw X4* digunakan untuk membuat desain kaos wisata ziarah Pamijahan dengan tahapan proses sebagai berikut:

1. Proses *image*

Yaitu pengambilan bagian tertentu atau contoh tertentu dari *image* yang telah ada untuk dijadikan acuan dalam pembuatan sketsa selanjutnya.

2. Proses pembuatan Sketsa

Yakni membuat beberapa garis untuk dijadikan sketsa dari desain yang akan dibuat (*bezier tool*) dan (*freehand tool*).

3. Penyempurnaan pada sketsa

Untuk membuat sketsa terlihat lebih simetris dan menyerupai desain yang sebenarnya, termasuk menghapus bagian yang tidak terpakai (*trim*), hingga mempertegas perincian gambar (*shape tool*).

4. Perbaikan

Untuk memperbaiki bagian cacat dan menghapus bagian yang tidak diperlukan.

5. Proses pewarnaan

Untuk memberikan warna yang akan dipakai dalam desain kaos (*pallette color*) sehingga kaos akan terlihat lebih *colorful* dan menarik.

6. Penggabungan gambar

Untuk menggabungkan sketsa-sketsa yang telah dibuat sehingga membentuk suatu desain atau gambar yang utuh seperti yang diinginkan.

7. Proses penempelan

Untuk menempelkan gambar yang telah dibuat pada permukaan kaos.

8. Informasi

Untuk menambahkan teks tulisan (*text tool*), dan objek gambar lainnya sebagai informasi dan penekanan bagian informasi *image*.

9. Hasil proses

Untuk menyimpan hasil proses (*save*) yang akan dicetak pada kaos dengan sistem sablon dalam *format JPG*. Mengatur ulang resolusi sesuai penggunaan ukuran yang akan dicetak (*print*). Serta pemilihan warna antara CMYK atau RGB untuk menentukan *final art work* nya, pemilihan warna RGB dipilih penulis ketika mencetak agar tampilan lebih kaya akan warna dan menarik.

C. Proses Berkarya

1. Teknik, Alat, dan Bahan

Karya yang akan diciptakan penulis adalah sebuah desain kaos yang berbentuk dua dimensi dengan program *CorelDrawX4*. 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

suatu 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. Seperangkat PC *computer* atau Laptop dengan spesifikasi standar desain minimal RAM 512, VGA 512 dengan terlebih dahulu menginstallkan program utama yakni *CorelDraw X4*.
2. Pensil 2B sebagai alat yang digunakan untuk membuat sketsa desain yang akan diciptakan.
3. Kertas ukuran A2 sebagai media untuk mempresentasikan hasil akhir desain kaos.
4. *Printer* yang digunakan untuk mencetak hasil karya desain pada kertas.
5. *Frame* atau figura berukuran A2 sebagai media akhir dalam mempresentasikan desain akhir yang telah dibuat.

b. Teknik

Teknik awal yang penulis gunakan dalam pembuatan desain kaos wisata ziarah Pamijahan ini adalah mengumpulkan referensi desain atau gambar yang akan dijadikan acuan dalam pembuatan desain tersebut. Selanjutnya adalah membuat sketsa dari gambar-gambar yang akan dijadikan desain kaos wisata ziarah Pamijahan dan yang terakhir adalah mengerjakan karya penciptaan ini dengan menggunakan aplikasi *CorelDraw X4*.

c. Proses Pembuatan

Pada pembahasan kali ini, penulis akan memaparkan proses pembuatan kaos wisata ziarah Pamijahan dengan menggunakan aplikasi *CorelDraw X4*, kemudian merealisasikannya mulai dari penggunaan alat, bahan, teknis yang telah disebutkan pada pembahasan sebelumnya. Secara umum, dibawah ini akan dipaparkan proses pembuatan dari desain kaos wisata ziarah Pamijahan ini.

1. Proses awal yang dilakukan adalah mengunjungi objek wisata Pamijahan sebagai referensi dalam penciptaan desain kaos wisata ziarah Pamijahan ini. Dalam

kunjungan ini, penulis mengambil beberapa sampel dari desain kaos yang telah ada. Selain itu, penulis juga mengambil sampel gambar objek wisata tersebut seperti Makam, Goa dan Masjid. Sampel kaos yang telah ada dan *icon-icon* objek wisata tersebut dapat dilihat pada appendix.

2. Proses selanjutnya adalah membuat sketsa awal untuk objek-objek terpilih dari kawasan wisata ziarah Pamijahan, diantaranya adalah Makam-makam bersejarah, Goa Safarwadi dan Masjid Pusaka Pamijahan.
3. Langkah selanjutnya adalah memproses sketsa-sketsa yang telah dibuat untuk selanjutnya diolah dengan menggunakan aplikasi *CorelDraw X4*.
4. Setelah desain-desain tersebut dibuat, maka langkah yang terakhir adalah mencetak desain-desain tersebut pada kertas A2 dan ditempelkan atau dipresentasikan menggunakan *frame* atau figura dengan ukuran yang sama.

Secara lebih rinci dan jelas, proses pembuatan dari desain kaos wisata ziarah Pamijahan dengan menggunakan aplikasi *CorelDraw X4* ini akan dibahas pada Bab IV.