

## **BAB III**

### **METODE PENCIPTAAN**

#### **A. Metodologi Penciptaan**

Perkembangan desain di Indonesia sangat signifikan dibandingkan sebelumnya. Saat ini desain komunikasi visual efektif untuk memberikan sarana-sarana yang mampu mengapresiasi suatu kegiatan atau suatu acara, dapat memberikan contoh atau iklan yang disajikan menarik dan menghasilkan suatu rancangan produk yang maksimal. Desainpun dapat menjadi sarana komunikasi dan informasi data yang jelas, sebagai contoh desain dalam poster.

Desain pada poster sangatlah penting, agar pesan yang disampaikan dapat tertuju kepada pembacanya. Maka dari itu peran keseluruhan desain pada poster haruslah dapat tersampaikan dengan memperhatikan aspek desain pada poster itu sendiri, seperti warna, layout, font dan lain lain. Berkaitan dengan budaya Indonesia, penulis mengambil desain poster dengan tema pewayangan wanita Indonesia, desain karakter awal tidak lepas dari desain awal wayang itu sendiri. Agar lebih menarik dan berinovasi penulis membuat karakter wayang dengan gaya yang berbeda agar poster tampak lebih menarik tetapi tidak lepas dari desain karakter wayang itu sendiri yang ditujukan untuk remaja Indonesia dengan karakter yang berbeda-beda.

Metode yang penulis gunakan dalam membuat karya ini adalah metode penciptaan yang bersifat deskriptif kualitatif, yaitu metode penelitian yang menggambarkan situasi objek penelitian berikut kegiatan dan kejadian-kejadian yang berlangsung, penelitian deskriptif juga menggambarkan perilaku, pemikiran, atau perasaan suatu kelompok atau individu. Dalam penelitian deskriptif, peneliti kecil upayanya untuk menghubungkan perilaku yang diteliti dengan variabel

lainnya ataupun menguji atau menjelaskan penyebab sistematisnya. Seperti namanya, Penelitian Deskriptif berfungsi untuk mendeskripsikan.

Jenis metode penelitian yang juga digunakan penulis adalah penelitian eksperimen, yaitu melakukan percobaan atau pengujian bahan atau material, peralatan dan teknik-teknik yang digunakan, serta tema yang dianggap dalam penelitian yang berjudul Poster Tokoh Pewayangan Wanita

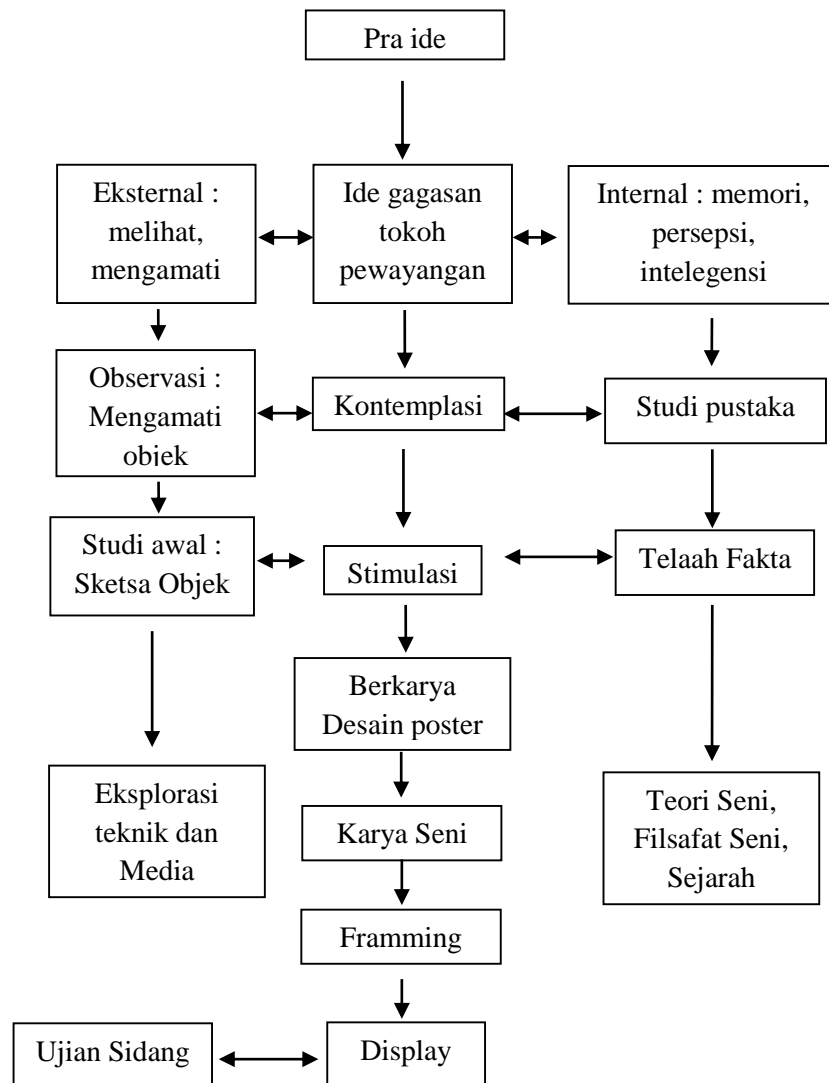
## **B. Pengolahan Ide**

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 *Paint tool sai* dan *Photoshop* berawal dari rasa penasaran penulis terhadap program tersebut. Hingga terpikirlah desain poster dengan mengusung tema pewayangan di indonesia.

Proses penuangan ide penulis lakukan dengan membuat sketsa pada kertas Hvs ukuran A4, yang nantinya dijadikan sebagai acuan penulis menentukan visualisasi gambar dalam poster, serta tata letak (*layout*) poster yang akan dibuat.

## **C. Proses berkarya**

Karya yang akan diciptakan penulis adalah desain karya poster yang berbentuk dua dimensi dengan program *Paint tool Sai* dan *Photoshop*. 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. Berikut bagan supaya penuangan sebuah ide lebih matang dan lebih terstruktur.



Bagan 3.1 Bagan Proses Berkarya

### 1. Pra ide

Berawal dari Pra ide, sebelum menemukan ide atau gagasan penulis mendapatkan pencerahan dari berbagai teman dan kerabat lingkungan penulis tentang fenomena yang akan diangkat dalam karya desain, penulis mulai

mengumpulkan beberapa bukti isu yang ada di lingkungan sekitar, beberapa pr aide ini akan dipilih menjadi salah satu dan dijadikan ide awal yang tepat dalam memilih keputusan.

## 2. Ide

Datangnya ide gagasan ini dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berdasarkan memori bahwa penulis senang dengan *style* gambar manga dan tertarik mengangkat budaya dalam negeri terutama perwayangan yang menjadi gagasan dalam penciptaan karya desain ini, sedangkan faktor eksternal adalah sebagai warisan budaya yang harus dilestarikan di kalangan masyarakat Indonesia, hal ini tentunya mendorong motivasi dalam semangat berkarya.

## 3. Kontemplasi

Setelah mendapatkan ide penulis mulai merenungkan (kontemplasi) dengan mengumpulkan beberapa sumber yang terkait dengan proses penciptaan karya, sumber-sumber observasi untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan. Fungsi dari ini semua adalah untuk mendapatkan data seperti bahan, teknik, bentuk dan gaya yang dipakai dalam membuat desain poster.

## 4. Stimulasi

Tidak hanya tahap kontemplasi yang dibutuhkan dalam proses berkarya tahap stimulasi merupakan tahap perangsangan dengan melakukan sketsa awal dalam mengolah media, teknik dan konsep, hal ini tentunya berawal dari pengkajian sebuah fakta tentang keberadaan masyarakat akan wayang di Indonesia. Dengan adanya pembimbing dalam proses penciptaan desain ini mempermudah penulis dalam menentukan keinginan dan keserasian dalam memilih objek.

## 5. Berkarya Seni

Seiring berjalannya waktu proses kontemplasi memasuki tahapan berkarya desain poster dengan konsep eksplorasi berbagai media dan bahan yang dikenal dengan eksplorasi medium. Hal ini tidak terlepas dari ilmu seni rupa yang telah

dipelajari seperti (ilmu dasar seni rupa, filsafat seni, sejarah seni dan lain sebagainya).

#### 6. Hasil karya dan penyajian karya

Seniman, karya seni dan penghayat seni merupakan tiga komponen yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan seni, setiap karya seni yang diciptakan tentu saja memiliki esensi(pesan) yang ingin disampaikan, begitu pun dengan karya desain poster yang penulis ciptakan tidak terlepas dari sebuah ide awal yang saling berhubungan, menurut penulis probadi karya seni tidak akan mempunyai nilai tanpa adanya apresiasi dari orang lain. Sudah jelas penulis menciptakan karya seni ini sebagai syarat mengikuti ujian siding. Penghayat seni atau sering disebut dengan apresiator berperan sebagai pendukung pengembangan karya seni yang sanggup mawadahi dan memacu terciptanya beragam makna dan nilai-nilai dengan dilakukannya berbagai dialog antara seniman dan apresiator. Sebagai seniman ia harus sadar bahwa penghayat seni terlibat secara langsung, hal ini akan menambah keragaman kekayaan batin yang mendalam pada kehidupan seniman.

#### 1. Persiapan 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 dengan apa yang kita gunakan atau peralatan. Berikut beberapa peralatan dan bahan yang penulis gunakan dalam pembuatan karya adalah :

##### 1. Menyiapkan alat dan bahan

Berikut adalah alat dan bahan yang digunakan dalam memulai proses pembuatan karya desain poster ini, yaitu:

##### a. Buku Sketsa A4

Buku sketsa digunakan untuk membuat bentuk dasar desain poster mencakup pola dan *layout*.



Gambar 3.1 Buku Sketsa A4  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- b. Penggunaan pensil dan penghapus, sebagai alat pendukung untuk pembentukan sebuah sketsa desain poster.



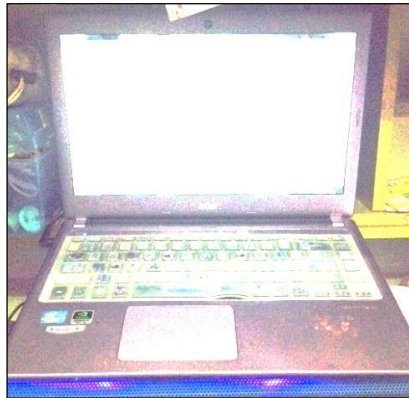
(a)



(b)

Gambar 3.2 (a) Pensil Mekanik, (b) Penghapus  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- c. Perangkat Laptop Acer AspireV5-471G  
Dengan spesifikasi standar desain RAM 4096, VGA 1438 dengan program *paint tool sai* juga *photoshop CS3* di dalamnya.



Gambar 3.3 Laptop Acer Aspire V5-471G  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

d. Pemindai (*Scanner*) CanoLite 100 LTE

Pemindai difungsikan sebagai media pemindai foto referensi



Gambar 3.4 Scanner  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

e. *Pen Tablet*

Pen tablet Wacom Bamboo digunakan penulis untuk menggambar ilustrasi poster tokoh-tokoh pewayangan.



Gambar 3.5 Pen Tablet Wacom Bamboo  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

## 2. Teknik

Teknik awal yang penulis gunakan dalam pembuatan karya poster ini adalah mengumpulkan referensi gambar-gambar tokoh pewayangan wanita di Internet dan buku. Teknik pengerjaan menggunakan teknik hibrid, yaitu penggabungan secara tradisional atau manual menggunakan buku sketsa dilanjutkan dengan proses digital pada program utama *Paint tool Sai* dan *Photoshop CS3*.

### D. Proses Pembuatan

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

#### 1. Tahap Sketsa

Dengan peralatan gambar yang telah disediakan, penulis mulai membuat sketsa gambar yang diinginkan pada media buku sketsa A4 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 mempertimbangan unsur keterbacaan konten serta *layout* yang baik.





Gambar 3.6 Tahap Sketsa Kasar  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

## 2. Tahap Memindahkan Sketsa

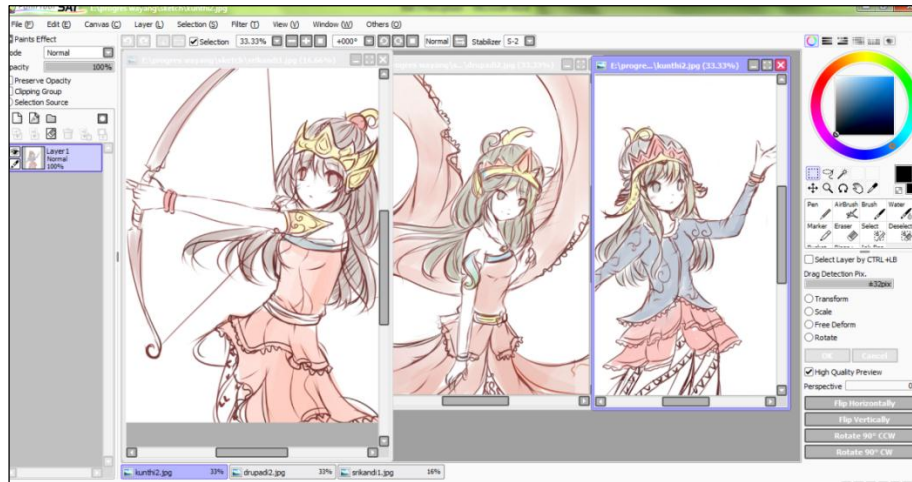
Setelah memperoleh hasil yang sesuai, tahap selanjutnya ialah penulis memindahkan sketsa kasar ke komputer dengan menggunakan scanner. Kemudian memasukan file gambar berupa sketsa kasar kedalam program Paint tool Sai.



Gambar 3.7 Tahap memindahkan sketsa  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

## 3. Tahap Sketsa dan Warna

Dengan menggunakan *Pen Tablet Wacom Bamboo* dan *tool brush* di Paint Tool Sai dilanjutkan dengan proses membuat sketsa ulang dengan memasukan warna-warna yang akan dipakai.



Gambar 3.8 Tahap sketsa dan warna  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

#### 4. Tahap Lining

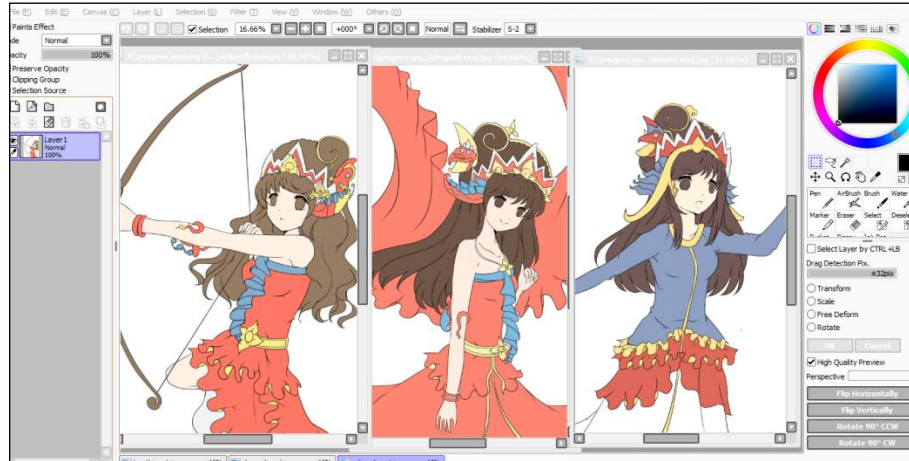
Kemudian mulai dengan pembuatan *line/lining* pada tokoh dengan tool brush pada layer yang berbeda, proses *lining* mengikuti sketsa awal yang sudah ada.



Gambar 3.9 Tahap Lining  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

#### 5. Tahap Warna Dasar

Setelah seluruh gambar selesai pada tahap lining, selanjutnya dilanjutkan dengan tahap *Base color* atau warna dasar pada karakter pewayangan.



Gambar 3.10 Tahap warna dasar  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

## 6. Tahap Shading

Tahap selanjutnya adalah memberikan *shading color* atau pembuatan bayangan pada keseluruhan gambar dengan menggunakan tool pen dan water. Sehingga menghasilkan warna yang bervariasi.



Gambar 3.11 Tahap shading  
(Sumber : Dokumen pribadi)

## 7. Tahap Background

Setelah ilustrasi karakter selesai, adalah dengan menambahkan background pada tokoh pewayangan sehingga lebih bervariasi.

### 8. Tahap Pemberian Tipografi

Setelah tahap ilustrasi selesai, selanjutnya adalah membuka aplikasi *adobe photoshop cs3* kemudian memasukkan tipografi ke dalam ilustrasi tokoh pewayangan wanita yaitu dengan memberi keterangan nama juga sifat-sifat yang ada pada tokoh dengan mengikuti unsur-unsur layout yang sudah ada. Pada nama tokoh pewayangan juga keterangan teks dibawah tokoh pewayangan menggunakan font Black Flower Blossom.



Gambar 3.12 Contoh Tipografi  
(Sumber : Dokumen pribadi)

### 9. Tahap Pencetakan

Tahap selanjutnya adalah tahap pencetakan poster, empat buah poster dengan ukuran A2 dan satu poster dengan ukuran A1.

### 10. Tahap Pengemasan/Framming

Setelah semua tahap selesai, terakhir adalah tahap pengemasan atau framing pada karya. Karya melalui proses laminasi dan dikemas dengan kayu pada poster sehingga membentuk poster block.