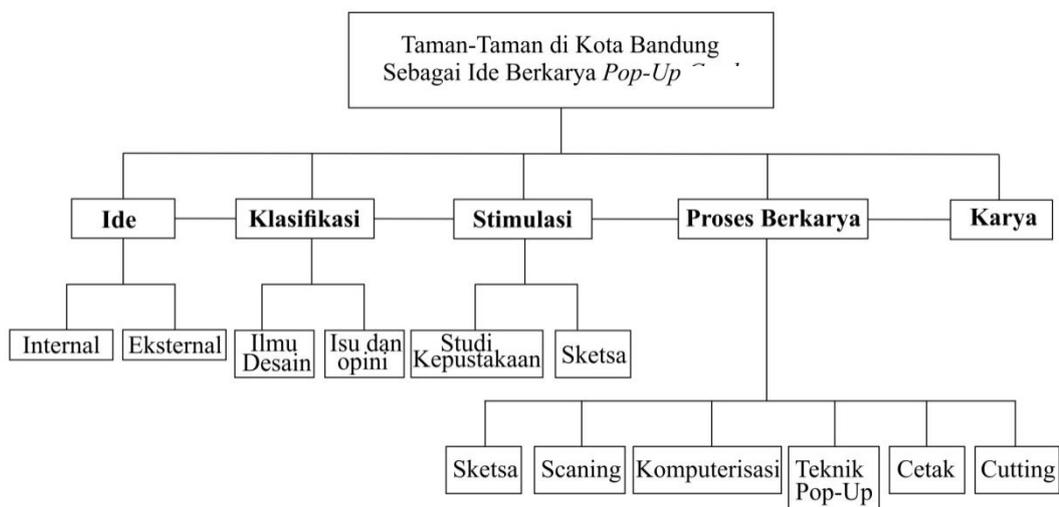


BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. Perwujudan Karya

Karya *Pop-up* ini dibuat melalui beberapa tahapan yang dasar pengerjaannya dibuat dengan teknik manual, kemudian melalui proses *editing* secara digital serta merakit keras yang sudah diprint secara manual. Pembuatan *Pop-up* secara singkat dapat dijelaskan melalui bagan proses berkarya sebagai berikut :



Bagan 1.1 Proses Berkarya

Pembuatan karya dimulai dari ide yang muncul. Ide itu sendiri berasal dari interaksi pribadi baik dari dalam (internal) maupun dari luar (eksternal) yang diklasifikasikan berdasarkan isu dan opini masyarakat. Selain itu, ide perancangan berbagai teknis seperti studi kepustakaan yang berkaitan dengan contoh tentang *pop-up* yang sudah ada dipasaran.

Langkah pertama yang dilakukan dalam proses berkarya adalah menentukan tema yang akan diangkat sebagai pembuatan karya. Menurut teori desain (Mayall, 1979, hlm. 42) bahwa rancangan atau desain harus mengikuti kaidah atau prinsip-prinsip desain dimana salah satu kaidah adalah bahwa desain harus menampilkan keindahan, keamanan, mudah mengerjakannya, nyaman, atraktif, mudah ditangani, pembiayaan rendah dan lain-lain. Setelah itu, mengamati taman-taman apa saja yang akan dijadikan sebagai karya *pop-up*. Dilanjutkan dengan studi pustaka mengenai taman-taman di Kota Bandung dan teknik-teknik dasar *pop-up*. Kemudian memulai proses berkarya menggunakan alat dan bahan yang telah dipersiapkan. Tahapan proses berkarya diantaranya penentuan konsep taman, sketsa, *scanning*, komputerisasi, cetak, *cutting*, perakitan teknik *pop-up* dan pengemasan hingga kedalam bentuk karya jadi.

1. Ide Penciptaan

Ide penciptaan terinspirasi dari kemunculan pembangunan taman-taman kota oleh Walikota Ridwan Kamil yang memfasilitasi kebutuhan masyarakat sebagai sarana berkumpul maupun rekreasi baik orang tua, dewasa, atau anak-anak. Keunikan taman di Kota Bandung dirancang berdasarkan tema-tema yang menjadi daya tarik tersendiri.

Berawal dari hal tersebut, kemudian penulis membuat kedalam karya *pop-up*. Berbeda dengan *pop-up book*, *pop-up* merupakan lembaran-lembaran kertas yang menarik ketika dibuka berbentuk tiga dimensi dan menampilkan kejutan kepada pembacanya. Teknik *pop-up* yang menjadi inspirasi adalah buku *pop-up* karya Jeremias Krakowiak yang menampilkan buku dengan teknik *pop-up* yang sangat memukau berjudul *leon the professional pop-up book*.



Gambar 1.1 Cuplikan Video *Pop-up Book*
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 1.2 Cuplikan Video *Pop-up Book*
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 1.3 Cuplikan Video *Pop-up Book*
Sumber: Dokumentasi Penulis

Oleh karena itu, dari seluruh taman di Kota Bandung, penulis hanya memilih beberapa saja dan itu pun sebagian elemen tampilan taman direduksi dan dikurangi agar masuk kedalam *pop-up*. Taman-taman yang dijadikan karya *pop-up* diantaranya adalah Taman Balai Kota Bandung, Taman Pet Park, dan Taman BBWS Citarum.



Gambar 1.4 Taman Pet Park
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 1.5 Taman Balikota
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 1.6 Taman BBWS Citarum
Sumber: Dokumentasi Penulis

2. Klasifikasi Pengguna

Buku-buku serta kartu yang memang sedang berkembang terutama di Indonesia dengan teknik *pop-up* yang menarik, mendorong penulis untuk menciptakan karya *pop-up* dengan tema taman-taman di Kota Bandung yang dapat menarik perhatian.

Berikut adalah klasifikasi pengguna yang diharapkan sebagai berikut dalam Tabel 3.1.

Klasifikasi Pengguna	Keterangan
Sasaran	Masyarakat umum (Remaja hingga dewasa)
Jenis Pengguna	Pria dan Wanita
Kelas Ekonomi	Masyarakat ekonomi menengah dan keatas

Tabel 1.1 Klasifikasi Pengguna *Pop-up*Taman-taman di Kota Bandung

3. Proses Berkarya

a. Persiapan

1) Studi Kepustakaan

Referensi yang penulis peroleh antara lain dari buku, internet, karya tulis maupun artikel untuk membantu proses berkarya.

a) Taman Tematik

Setiap kota di Indonesia memiliki keunikan tamannya masing-masing berdasarkan ciri khas dari kota tersebut serta sebagai cerminan keadaan kota. Ikapi Jabar (2008, hlm. 32) menjelaskan dalam bukunya yang berjudul *Sekilas Bandung* tujuh program prioritas cerdas 2008 menuju Bandung Kota bermartabat, menjelaskan bahwa:

Gerakan sejuta bunga merupakan aktivitas unggulan dalam mewujudkan Bandung hijau. Upaya sekaligus hendak meneguhkan kembali julukan yang disandang Kota Bandung sebagai kota kembang.

Gerakan sejuta bunga adalah program dalam upaya untuk mengembalikan kembali fungsi ruang terbuka hijau serta mempertahankan Kota Bandung sebagai kota kembang. Taman dikota sangat banyak jumlahnya, namun dengan pemberian tema pada masing-masing taman mempermudah masyarakat luas untuk membedakannya yang disebut dengan taman tematik.

b) Taman Balai Kota

Taman Balai Kota merupakan taman sebagai identitas kota Bandung menurut sumber taman Balai Kota merupakan taman tertua di Kota Bandung dibangun pada tahun 1885. Taman Balai Kota termasuk salah satu taman yang direvitalisasi oleh wali kota Ridwan Kamil. Ciri khas yang paling menonjol pada taman Balai Kota ini terletak pada patung badak.

c) Taman Pet Park

Taman Pet Park merupakan salah satu taman tematik, sesuai dengan namanya yakni taman yang memiliki tema. Taman Pet Park dibuat untuk para pecinta hewan. Tujuan pembangunan taman tersebut adalah sebagai tempat bersosialisasi bagi masyarakat pecinta hewan.

d) Taman BBWS Citarum

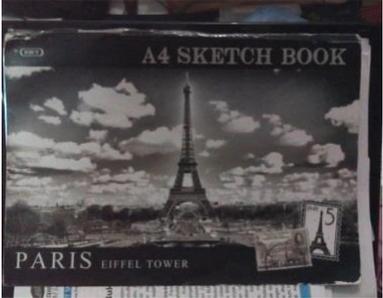
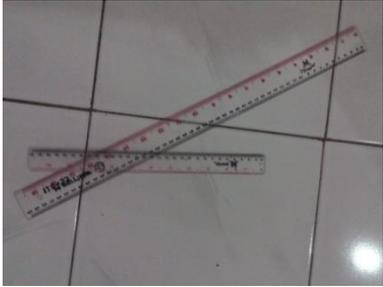
Taman BBWS Citarum merupakan ruang terbuka hijau terbaru di Kota Bandung. Lokasi taman tersebut berada disekitaran sungai Cikapundung. Memiliki daya tarik karena selain sebagai fungsi taman namun juga sebagai wahana hiburan bermain arum jeram.

b. Alat dan bahan penciptaan *Pop-up*

Sebelum masuk pada tahap proses berkarya, memerlukan penggunaan alat dan bahan sebagai penunjang diantaranya:

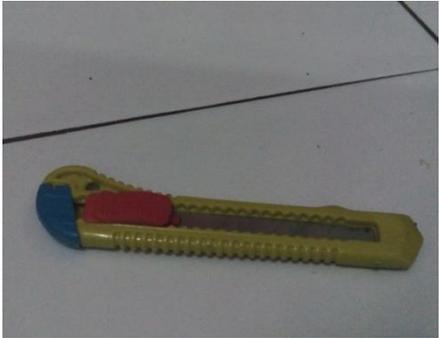
Berikut tabel yang digunakan untuk membuat *pop-up* :

Tabel 1.2 Alat dan Bahan

No.	Nama Alat dan Bahan	Gambar
1.	Kertas HVS atau <i>Art Paper</i>	
2.	Penggaris 30 cm, 50 cm	
3.	Pensil 2B	
4.	Spidol	

No.	Alat dan Bahan	Gambar
5.	Lem Fox	
6.	<i>Double Tape</i>	
7.	Solatip	
9.	<i>Skotch brand tape</i>	

No.	Alat dan Bahan	Gambar
10.	Jangka	
11.	Senar	
12.	Gunting	

No.	Alat dan Bahan	Gambar
13.	<i>Cutter</i>	
14.	Penghapus	
15.	Gergaji	

16.	Amplas	
-----	--------	--

B. Proses Penciptaan

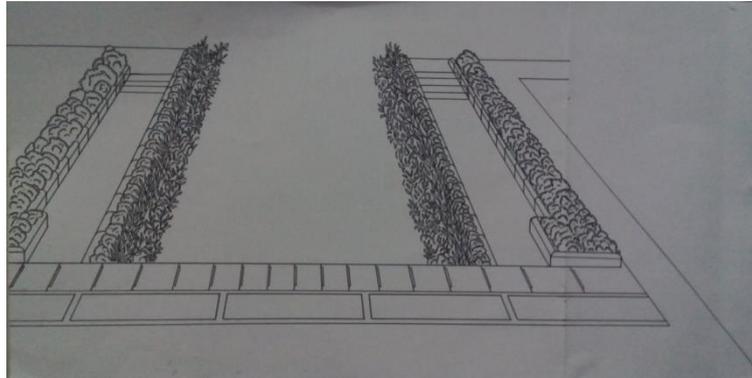
a. Taman Balai Kota

1) Sketsa Alas

Obyek taman yang penulis ambil antara lain taman Balaikota, taman Pet Park, dan taman BBWS Citarum. Sketsa yang dibuat hampir menyerupai bentuk taman sebenarnya, dan terdapat modifikasi bentuk. Ilustrasi dibuat sederhana dan simpel namun tetap mudah dipahami. Berikut merupakan sketsa latar yang diambil dari latar taman sebenarnya.



Gambar 1.7 Taman Balaikota
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 1.8 Sketsa alas taman Balaikota
Sumber: Dokumentasi Penulis

2) Sketsa

Tahapan selanjutnya adalah pembuatan sketsa karakter. Tahapan ini merupakan proses membuat gambar tokoh-tokoh yang menggambarkan sebagai masyarakat atau orang yang berkunjung ke taman kota. Dalam pembuatan karakter tokoh ini penulis menggambarkannya berdasarkan kegiatan yang biasa dilakukan ketika di taman.



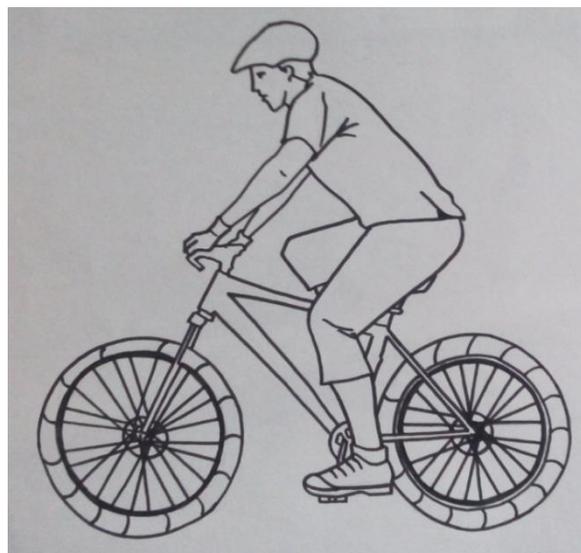
Gambar 1.9 Sketsa orang memainkan gitar
Sumber: Dokumentasi Penulis



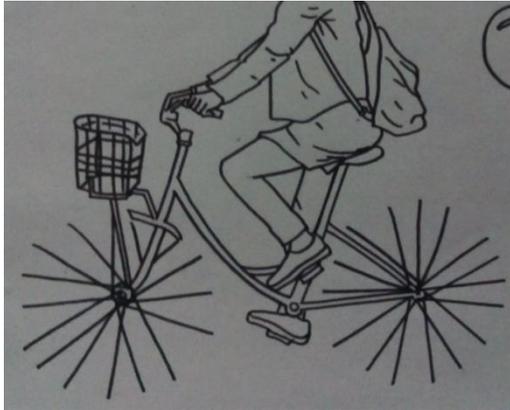
Gambar 1.10 Sketsa orang menggambar
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 1.11 Sketsa orang bersepeda
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 1.12 Sketsa orang bersepeda
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 1.13 karakter orang bersepeda
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 1.14 Sketsa karakter Ayah dan Anak
Sumber: Dokumentasi Penulis

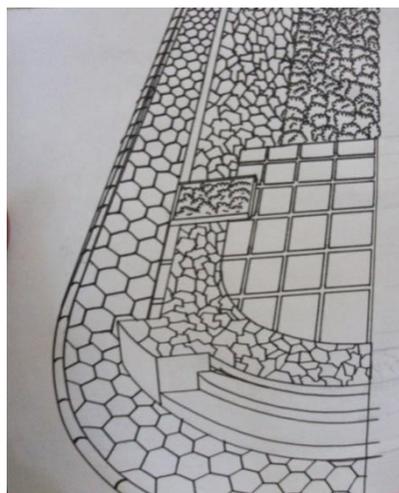
b. Taman Pet Park

Taman Pet Park adalah taman yang berada di Jalan Cilaki yang merupakan taman dengan pemanfaatan lahan sempit yang dibangun dengan fungsi ruang terbuka hijau. Taman Pet Park termasuk kedalam taman tematik, masyarakat yang berkunjung biasanya orang-orang yang memiliki hewan peliharaan, sesuai dengan nama taman tersebut, taman Pet Park diperuntukkan para pecinta hewan untuk berkumpul dan membawa hewan peliharaannya.

1) Sketsa Alas



Gambar 1.15 Taman Pet Park
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 1.16 Sketsa alas Taman Pet Park
Sumber: Dokumentasi Penulis

2) Sketsa objek



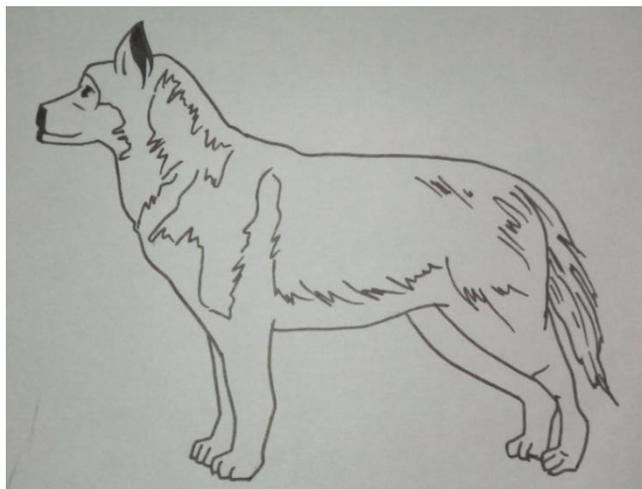
Gambar 1.17 Sketsa karakter Orang membawa hewan peliharaan
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 1.18 Sketsa karakter sekumpulan orang berfoto bersama
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 1.19 Sketsa karakter orang dan hewan peliharaan
Sumber: Dokumentasi Penulis



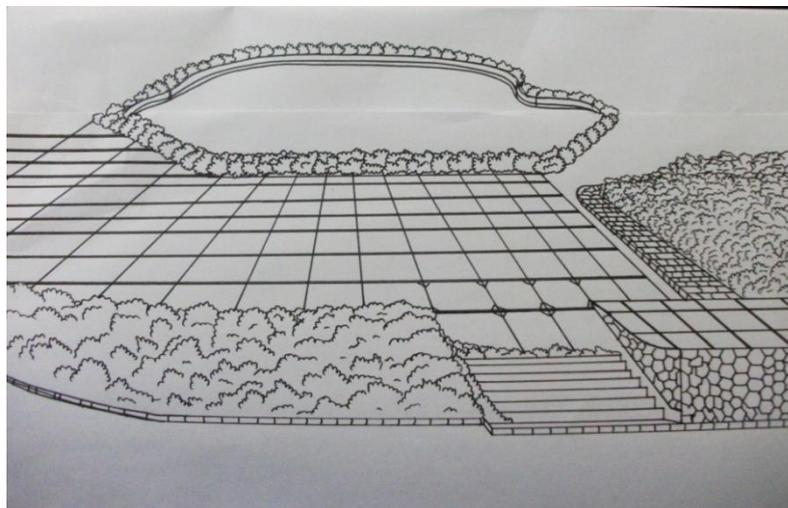
Gambar 1.20 Hewan peliharaan
Sumber: Dokumentasi Penulis

c. Taman BBWS Citarum

1) Sketsa Alas



Gambar 1.21 Taman BBWS Citarum
Sumber: Dokumentasi Penulis

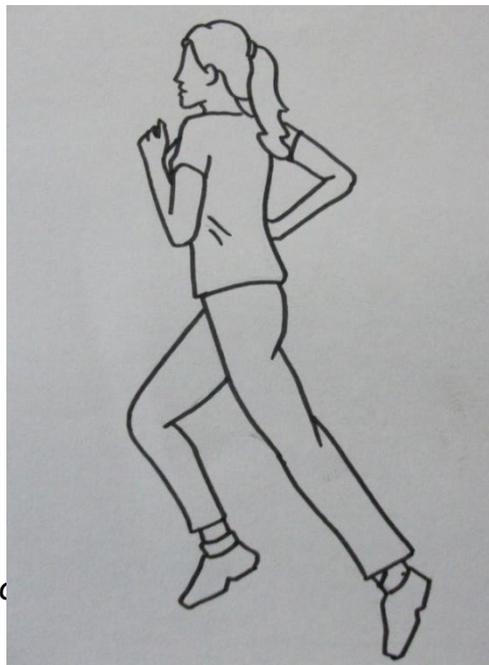


Gambar 1.22 Sketsa alas Taman BBWS Citarum
Sumber: Dokumentasi Penulis

2) Sketsa objek



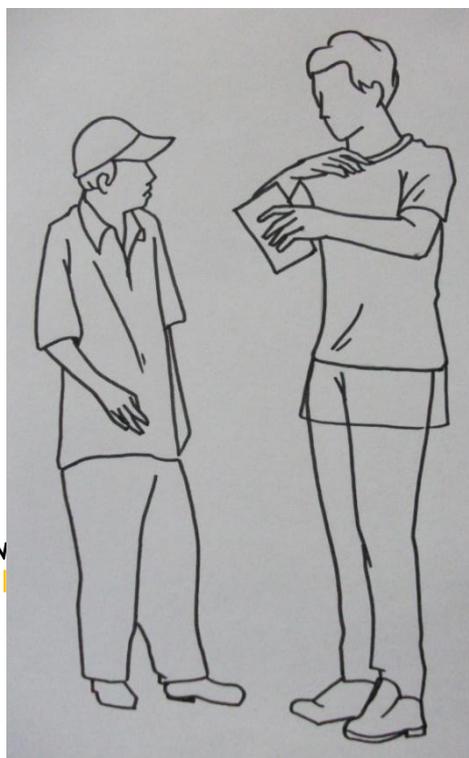
Gambar 1.23 Karakter orang bermain arum jeram
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 1.24 Karakter orang sedang berlari
Sumber: Dokumentasi Penulis



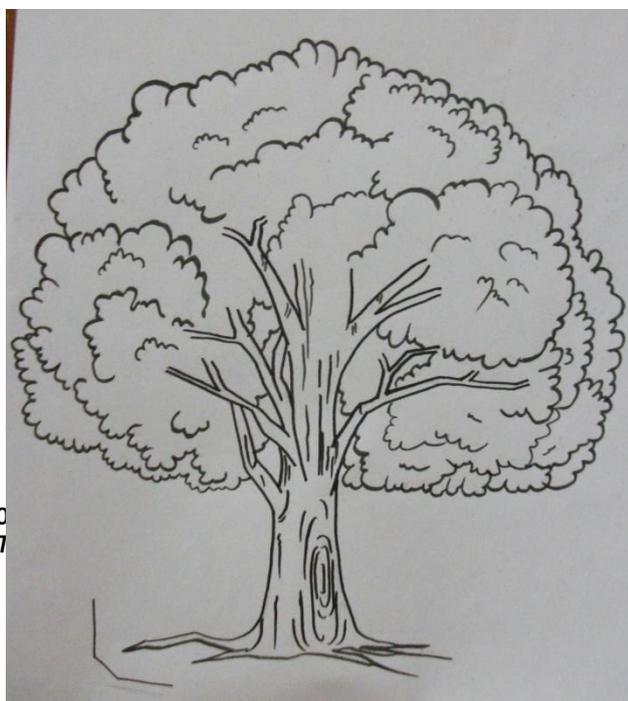
Gambar 1.25 Karakter orang sedang menunggu arum jeram
Sumber: Dokumentasi Penulis



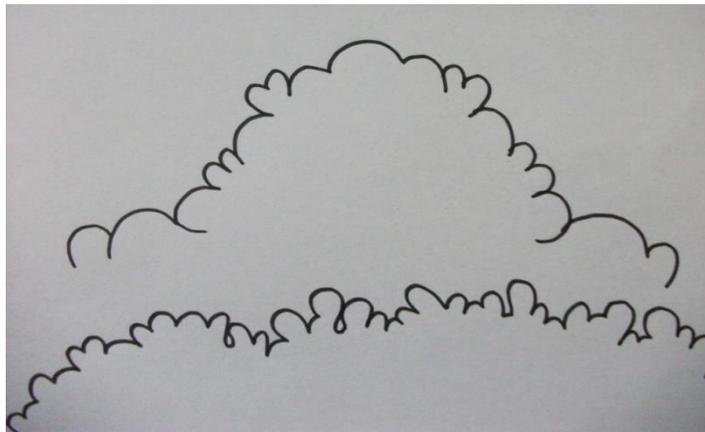
Gambar 1.26 Karakter orang sedang berbincang
Sumber: Dokumentasi Penulis



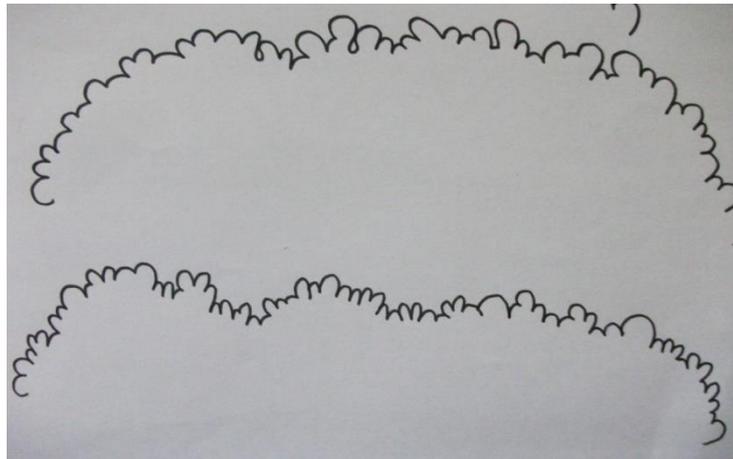
Gambar 1.27 Karakter orang menunggu bermain arum jeram
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 1.28 Sketsa pohon
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 1.29 Sketsa Flora
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 1.30 Sketsa Flora
Sumber: Dokumentasi Penulis

C. Tahapan pembuatan Sketsa

Tahapan pertama yang dilakukan untuk membuat karya *pop-up* adalah membuat rancangan awal mengenai alas, objek hingga *pop-up* nya secara keseluruhan. Pembuatan sketsa awal menggunakan pensil dan kertas *hvs/sketch book*. Kemudian, setelah sketsa pensil dirasakan cukup selanjutnya garis pada obyek ditebalkan menggunakan spidol berwarna hitam.



Gambar 1.31 Sketsa Pensil
Sumber: Dokumentasi Penulis



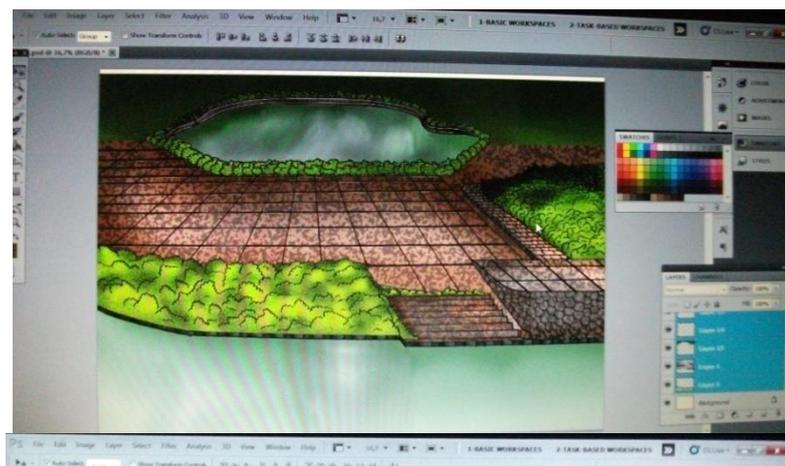
Gambar 1.32 Sketsa Spidol
Sumber: Dokumentasi Penulis

D. Tahapan Pewarnaan

Dalam tahapan pewarnaan ini penulis menggunakan teknik komputerisasi *coloring digital* dengan penggunaan aplikasi Adobe Photoshop CS5 dan Corel Draw X6. Mula-mula sketsa yang sudah ditebalkan dengan spidol kemudian dipindahkan melalui proses *scanning* kemudian diolah dengan teknik komputerisasi menggunakan Adobe Photoshop CS5.



Gambar 1.33Pewarnaan dengan Menggunakan Photoshop
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 1.34Pewarnaan dengan Menggunakan Photoshop
Sumber: Dokumentasi Penulis

Wahyuni Markotim
TAMAN-TAMAN DI
Universitas Pendidik



Gambar 1.35 Pewarnaan dengan Menggunakan Photoshop
Sumber: Dokumentasi Penulis

E. Proses Pencetakan

Selanjutnya adalah proses *print out* atau pencetakan. Pada tahap ini gambar yang sudah diolah dengan proses *coloring digital* sesuai dengan ukuran karya kemudian dicetak. Dalam masing-masing karya memiliki ukuran yang berbeda. Misalnya alas karya Taman Balaikota memiliki ukuran 79 x 36 cm, Taman Pet Park memiliki ukuran 74 x 52 cm, dan Taman BBWS Citarum 77x 52 cm. Pemilihan jenis bahan kertas yang penulis gunakan yakni *art paper* tebal untuk obyek karya dan alas menggunakan bahan kertas foto kemudian dilengkapi menggunakan laminasi dingin.



Gambar 1.36 Hasil *Print Out*
Sumber: Dokumentasi Penulis

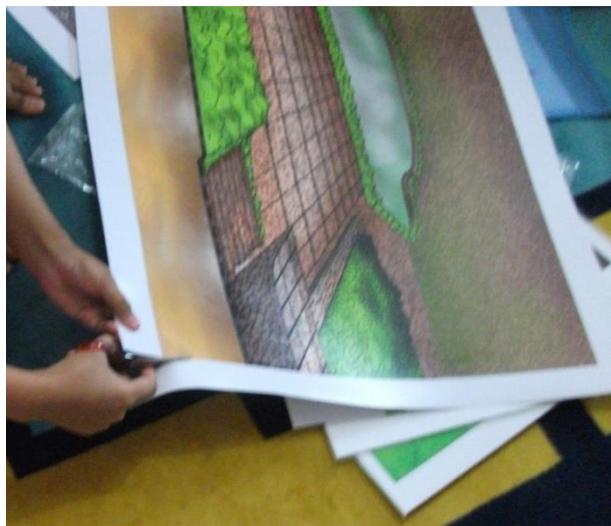
Wahyuni Marko
TAMAN-TAMAN
Universitas Penc



Gambar 1.37 Hasil *Print Out*
Sumber: Dokumentasi Penulis

F. Proses *Cutting*

Setelah semua gambar sudah melalui tahap *print out* atau pencetakan, selanjutnya adalah pemotongan gambar (*cutting*) dengan teknik manual yakni gambar kemudian dipotong sesuai objek menggunakan pisau katep dan gunting.



Gambar 1.38 Gambar 3.38 Proses *cutting*
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 1.39 Proses *cutting*
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 1.40 Proses *cutting*
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 1.41 Proses *cutting*
Sumber: Dokumentasi Penulis

G. Proses Perakitan

Setelah semua gambar telah dipotong dalam proses *cutting* kemudian gambar dirakit sesuai dengan rancangan sesuai teknik *pop-up*.



Gambar 1.42 Proses perakitan
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 1.43 Proses perakitan
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 1.44 Proses perakitan
Sumber: Dokumentasi Penulis

H. Studi karya

Berikut merupakan hasil karya yang dihasilkan setelah melakukan bimbingan pada dosen.

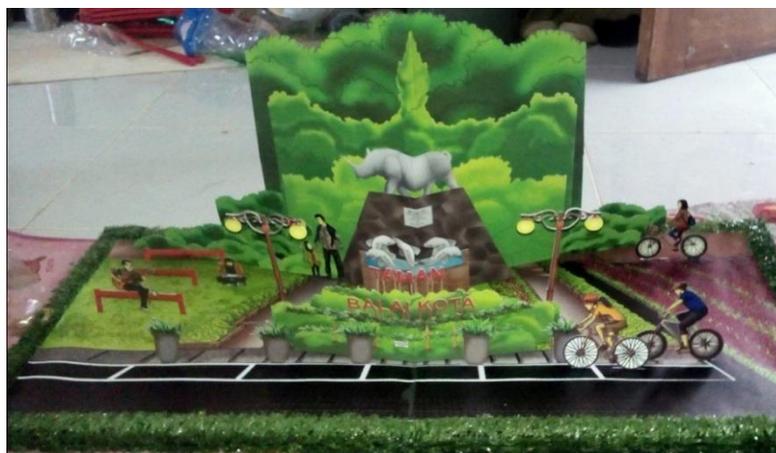
Wahyuni Markotir
TAMAN-TAMAN D
Universitas Pendid



Gambar 1.45 Studi Kekayaan
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 1.46 Studi Kekayaan
Sumber: Dokumentasi Penulis



Wahyuni Markotim, 2017
TAMAN-TAMAN DI KOTA BANDUNG SEBAGAI IDE BERKARYAPOP-UP
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 1.47 Hasil Akhir Karya Taman Balai Kota
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 1.48 Studi Kekarya
Sumber: Dokumentasi Penulis



Wahyuni Marko
TAMAN-TAMAN
Universitas Pen

Gambar 1.49 Studi Kekayaan
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 1.50 Hasil Akhir Karya Taman Pet Park
Sumber: Dokumentasi Penulis



Wahyuni Mark
TAMAN-TAMA
Universitas Per

Gambar 1.51 Hasil Akhir Karya Taman BBWS Citarum
Sumber: Dokumentasi Penulis

I. Proses *Finishing* (*Packaging*)

Tahap selanjutnya adalah proses *packaging* yang termasuk pada tahap terakhir pembuatan karya. Bahan yang digunakan dalam pembuatan *packaging* ini yakni triplek ukuran 2m x 1m 2 buah lembar dan rumput sintetis ukuran 2m x 1m.



Gambar 1.52 Pengukuran Pada Triplek
Sumber: Dokumentasi Penulis

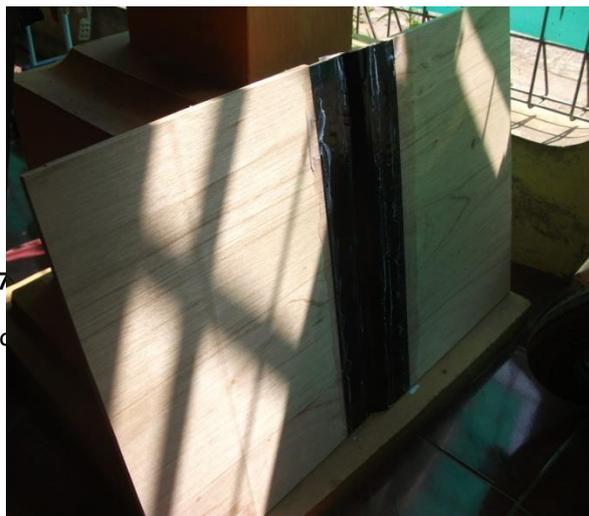
Wahyuni Markotim, 2017
TAMAN-TAMAN DI KOTA BA
Universitas Pendidikan Indor



Gambar 1.53 Pemotongan Triplek
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 1.54 Ttriplek yang telah dipotong dan pengeleman
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 1.55 Pengeringan triplek
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 1.56 Pemasangan Rumput Sintetis pada triplek
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 1.57 Hasil Akhir
Sumber: Dokumentasi Penulis