

BAB III

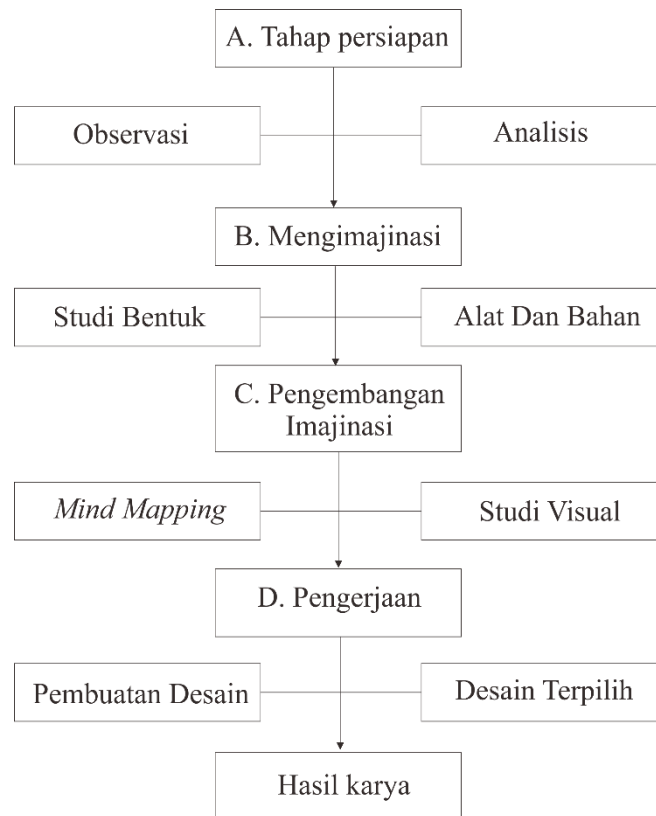
METODE PENCIPTAAN

A. Metode Penciptaan

Penciptaan karya dilakukan dengan menggunakan metode *Pre-Factum*, *Practice-Led Research* yaitu lebih mengacu pada isu dari permasalahan yang ditemukan di lapangan, serta tujuan penulis dalam merancang dan mengangkat menjadi sebuah topik penciptaan itu. Objek atau benda dalam kategori penciptaan ini belum ada ketika kegiatan penelitian dilakukan. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya, penulis harus merancang komponen dan unsur dari penciptaan dengan tujuan dan manfaat dari penciptaan yang dimaksud. Dalam prosesnya penulis harus mengumpulkan data-data serta teori-teori yang relevan yang dapat mendasari untuk menghantarkan kepada proses diwujudkan karya yang dimaksud (Hendriyana, 2018).

1. Alur Metode Penciptaan Karya

Dari definisi tentang proses penciptaan kreatifitas, terdapat tahapan- tahapan untuk mewujudkan kreatifitas. Tahapan-tahapan proses yang dilakukan penulis dibuat menggunakan bagan untuk memudahkan penulis dalam membuat karya. Mulai dari tahap persiapan yang terdiri dari observasi dan menganalisis permasalahan yang ada, dilanjutkan dengan tahap mengimajinasi yaitu dengan studi visual dan persiapan alat dan bahan, dilanjutkan dengan tahap pengembangan imajinasi yang tertuju pada ide penciptaan dan hasil dari perancangan. Tahap terakhir adalah tahap pengerjaan atau proses digitalisasi logo untuk menjadi sebuah karya dari sebuah identitas yaitu Cafe D' Araz. Proses alur penciptaan karya dengan menggunakan metode *Pre-factum*, *Practice-Led Research* yang dilakukan penulis sebagai berikut (Hendriyana, 2018).



Gambar 3.1
Proses Alur Penciptaan Karya
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

2. Proses Penciptaan Karya

Dalam metode *Pre-factum, Practice-Led Research* terdapat karakteristik yang sangat menonjol dari jenis penulisan penelitian, yaitu dengan alur sebagai berikut.

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan terdiri dari kegiatan observasi dan analisis. Pada tahap ini penulis mencari sumber referensi dan landasan teori tentang pembuatan *redesign* logo Cafe D’Araz. Landasan teori yang didapatkan berasal dari internet, buku, dan jurnal. Penulis juga melakukan observasi langsung ke lapangan dengan melakukan wawancara kepada klien serta melakukan riset dan analisis dari setiap keunggulan dan kelemahan dari cafe tersebut.

Berdasarkan hasil studi pustaka, observasi, serta riset dan analisis, dapat dirumuskan konsep umum dan khusus yang akan diterapkan pada karya *redesign*

logo dan aplikasinya pada *redesign* logo Café D’Araz di Sumedang. Konsep umum dari karya ini sebagai berikut.

- 1) Pembuatan *corporate identity* yang meliputi *redesign* logo dan aplikasi pada identitas dari perusahaan tersebut, seperti *stationary set*, menu makanan, *packaging*, *neon box*, seragam, *merchandise*, dan *distribution car*.
- 2) Desain dibuat menggunakan warna coklat, kuning jingga, putih, abu-abu dan hitam. Warna tersebut dipilih berdasarkan pada pertimbangan psikologi. Warna coklat dan kuning jingga memiliki makna yang sesuai dengan latar belakang dan tujuan dari café tersebut. Warna putih, hitam, dan abu-abu akan dijadikan sebagai warna penetral agar karya memberikan kesan dinamis dan seimbang.
- 3) Dari segi *layout*, desain akan menggunakan komposisi keseimbangan asimetris dan simetris.
- 4) Pemilihan tipografi, akan menggunakan *font* jenis *arial black* dan *arial normal*, *blacksword* dan *futura normal*. Huruf ini dipilih berdasarkan tingkat keterbacaan yang relatif lebih mudah dibaca sehingga nantinya pembaca tidak akan mengalami kesulitan dalam membaca informasi.
- 5) Desain dibuat menggunakan pendekatan profesional, *simple*, dan *modern* sesuai dengan tujuan dari café itu sendiri.
- 6) Desain yang dibuat dengan mengandung unsur promosi dengan bersifat informatif dan persuasif.

Adapun rumusan khusus dari karya ini sebagai berikut.

1) *Redesign* Logo

Merancang ulang logo Café D’Araz yang memiliki karakter yang sesuai dengan tujuan dari café tersebut. Proses perancangan ulang dilakukan dengan menggunakan kombinasi antara *logogram* dan *logotype*. Warna yang digunakan pada logo tersebut adalah warna coklat dan kuning jingga. Perancangan huruf dilakukan dengan tingkat keterbacaan yang relatif mudah. Teknik *vector* digunakan dengan *CorelDraw X7* untuk menjaga kualitas gambar apabila diperbesar atau diperkecil.

2) *Stationary Set*

Merancang kartu nama, nota, stempel, buku catatan, amplop, papan dada, dan pulpen dengan dominasi warna coklat, kuning jingga, dan hitam sesuai dengan warna logo itu sendiri, dan menggunakan penambahan warna lain sesuai kebutuhan. Masing-masing media akan menggunakan unsur-unsur dari identitas café itu sendiri, meliputi logo, *tagline*, dan informasi dari Café D’Araz.

3) *Packaging*

Merancang kantong belanja dan kemasan untuk produk makanan dan minuman dengan konsep profesional, *simple* dan *modern*. Kantong belanja akan dibuat dari bahan kertas kardus dengan warna asli kardus, kemasan makanan akan dibuat dengan bentuk *rice box*, dan kemasan minuman akan dibuat dengan bentuk *cup* yang berbahan dasar plastik.

4) *Neon Box*

Merancang desain *external signage* yaitu berupa *neon box* untuk mempermudah konsumen mengetahui informasi dan letak dari Café D’Araz. Desain *neon box* akan dibuat dengan ukuran diameter 1 meter dengan bentuk lingkaran yang diletakkan di depan café, dengan menampilkan logo, *tagline*, dan informasi dari perusahaan itu sendiri.

b. Tahap Mengimajinasi

Pada tahap ini penulis melakukan persiapan alat dan bahan untuk menunjang proses penciptaan karya. Pada tahap ini juga penulis melakukan studi bentuk dan studi tipografi yang dapat mendasari untuk menghantarkan kepada proses diwujudkannya karya yang dimaksud.

1) *Persiapan Alat dan Bahan*

Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan *redesign* logo Café D’Araz sebagai berikut.

a) Buku Sketsa



Gambar 3.2
Buku Sketsa (*Skecthbook*)
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Buku sketsa berfungsi sebagai media dari langkah awal pembuatan sketsa logo.

b) Pensil, Penghapus dan Serutan Pensil

Alat ini digunakan untuk membuat coretan sketsa logo ke dalam media kertas.



Gambar 3.3
Pensil, Penghapus dan Serutan Pensil
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

c) Penggaris dan Jangka

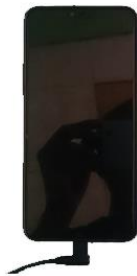
Alat ini digunakan sebagai pengukur pola melengkung atau bentuk dari logo yang akan dibuat.



Gambar 3.4
Penggaris dan Jangka
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

d) *Handphone*

Handphone Oppo F7 ini digunakan untuk pengambilan gambar atau model yang dijadikan ilustrasi dari desain logo yang akan dibuat.



Gambar 3.5
Oppo F7
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

e) *Laptop, Mouse, dan Hardisk External*

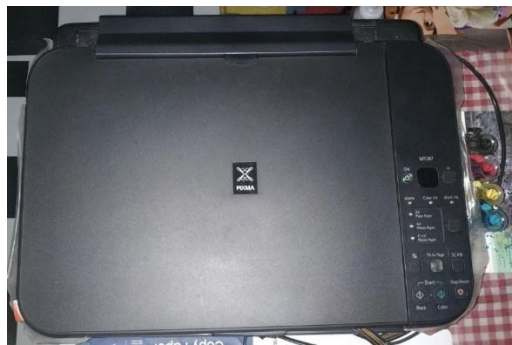
Laptop ASUS A8-7410 (*Processor AMD Quad-Core A8-7410 APU with Radeon™ (2.2 GHz, up to 2.5 GHz, 2 MB cache)*), *Mouse Havic Optical Gaming Mouse*, *Hardisk Seagate Expansion Portable Drive 1TB*. Laptop digunakan sebagai alat untuk menjalankan aplikasi dalam mendesain logo, dan *hardisk* digunakan sebagai media penyimpanan berkas.



Gambar 3.6
*Laptop ASUS A8-7410, Havic Optical Gaming Mouse,
 Seagate Expansion Portable Drive*
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

f) *Printer*

Alat ini digunakan untuk mencetak hasil logo yang telah dibuat agar logo dapat terukur dengan sesuai.



Gambar 3.7
Printer Canon Pixma MP287
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

g) *Wacom*

Alat ini digunakan untuk membuat sketsa dalam aplikasi digital.



Gambar 3.8
Wacom Intuos Draw CTL-490 (Pen Small)
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

h) *Corel Draw X7*

Alat ini berupa aplikasi yang digunakan dalam pengolahan digitalisasi pola dan *layout logo* yang akan dibuat.



Gambar 3.9
Corel Draw X7

(sumber: <https://atau.atau.seeklogo.com/atau/vector-logo/atau/248595/atau/coreldraw-x7/>)

i) *Adobe Photosop CS6*

Alat ini berupa aplikasi yang digunakan untuk mengedit foto dan ilustrasi untuk pengaplikasian desain logo.



Gambar 3.10
Adobe Photosop CS6

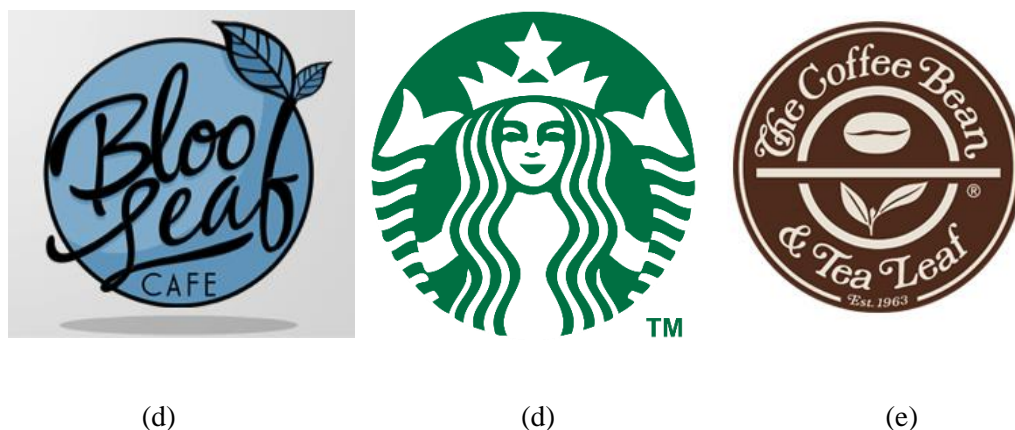
(Sumber: <https://atau.atau.worldvectorlogo.com/atau/logo/atau/adobe-photoshop-cs6/>)

2) **Studi Bentuk**

(a)

(b)

(c)

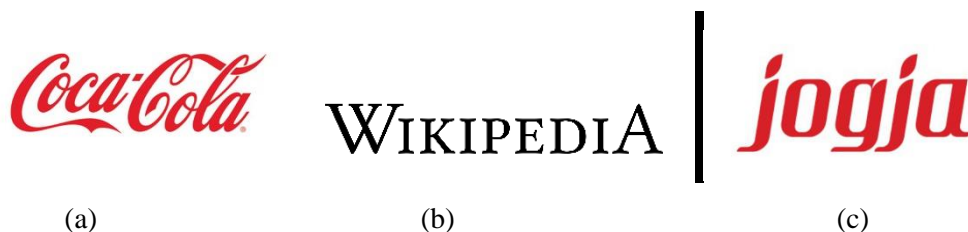


Gambar 3.11
Studi Bentuk

(Sumber: <https://atau.atau.creativeoverflow.net> atau [50-inspirational-cafe-coffee-logos](https://atau.atau.creativeoverflow.net) atau)

Hasil studi bentuk dari keenam gambar logo café di atas, logo *visual branding* café D’Araz lebih mengacu pada gambar (a), (b), dan (e).

3) Studi Tipografi



Gambar 3.12
Studi Tipografi

(a) Sumber: <https://atau.atau.www.coca-colaindia.com> atau [stories](https://atau.atau.stories) atau [the-logo-story](https://atau.atau.the-logo-story)

(b) Sumber: <https://atau.atau.en.wikipedia.org> atau [wiki](https://atau.atau.wiki) atau [File:Wikipedia-logo-v2-es.svg](https://atau.atau.File:Wikipedia-logo-v2-es.svg)

(c) Sumber: <https://atau.atau.sudutsemesta.wordpress.com> atau [2018](https://atau.atau.2018) atau [03](https://atau.atau.03) atau [19](https://atau.atau.19) atau [redesign-rebranding](https://atau.atau.redesign-rebranding) atau

Dari hasil studi tipografi, penulis memilih untuk menggunakan jenis keluarga huruf *sansserif* yang ada pada gambar (c).

c. Tahap Pengembangan Imajinasi

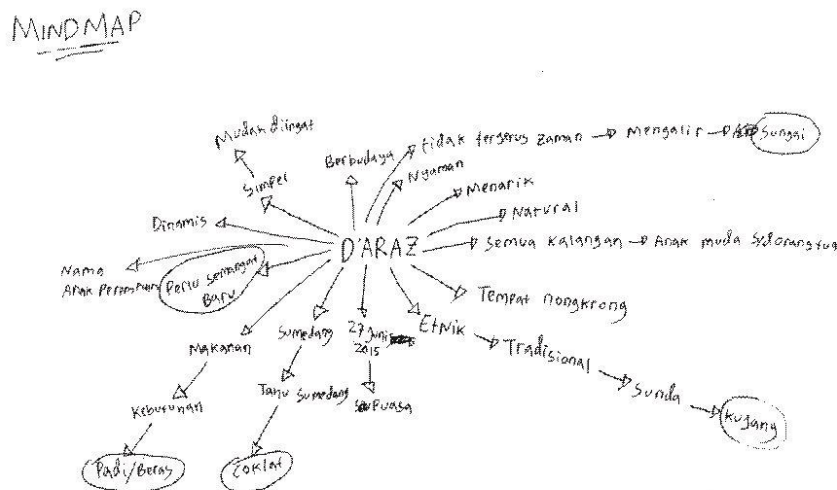
Pada tahap ini penulis mengevaluasi kembali hasil dari setiap pokok permasalahan yang ditemukan dengan melakukan pencarian ide melalui teknik *mind mapping* atau peta pemikiran dengan menulis kata dari rancangan desain, untuk membuat visual yang akan dihasilkan kemudian memberi cabang keluar dari

kata tersebut dan melakukan studi visual untuk menganalisis setiap bentuk yang keluar dari *mind mapping*.

1) *Mind Mapping*

Mind mapping sangat berguna dalam profesi desain karena sangat efektif untuk bekerja melalui langkah penting dari proses desain, *mind mapping* merupakan cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak, *mind mapping* merupakan cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan dari setiap pemikiran

Hasil *mind mapping* yang diperoleh yaitu berupa logo yang diangkat dari sebuah bentuk padi, sungai, dan api kemudian menggabungkannya dengan elemen-elemen desain lainnya. Berikut ini disajikan hasil *mind mapping*.



Gambar 3.13
Mind Mapping
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

2) *Studi Visual*



(a)



(b)



Gambar 3.14
Studi Visual

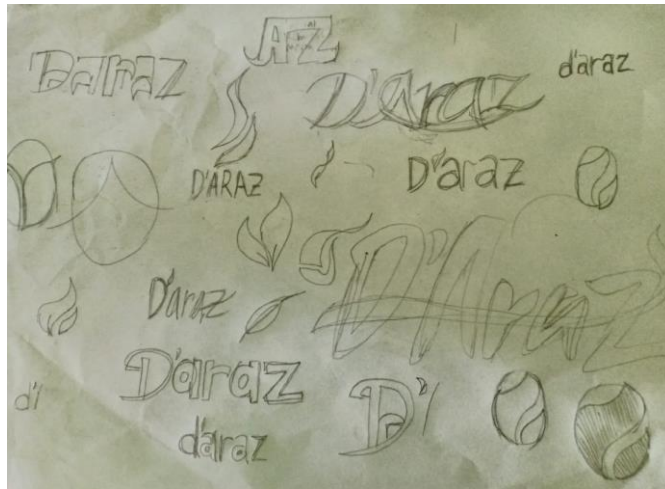
- (a) Sumber: <https://atau.atau.internasional.kompas.com/atau/read/atau/2018/atau/05/atau/31/atau/19320311/atau/ambisiilmuwan-china-jadikan-dubai-lambung-padi-timur-tengah>
- (b) Sumber: <https://atau.atau.www.cnnindonesia.com/atau/ekonomi/atau/2018/atau/01/atau/17/atau/102542-92-269512/atau/mulai-pertengahan-januari-sungai-citarum-dibenahi-dari-hulu>
- (c) Sumber: <https://atau.atau.www.pinterest.com/atau/pin/atau/473089135827964690/atau>
- (d) sumber : <https://encrypted-tbn0.gstatic.co>

Tampilan *redesign logo* yang akan dirancang mengacu pada gambar di atas dengan bermaknakan natural, kuat, dinamis, dan semangat yang memvisualkan padi, kujang, sungai, dan api.

d. Tahap Pengerjaan

Pada tahap ini penulis mengimplementasikan keputusan-keputusan desain yang diperoleh dari sebuah konsep yang matang. Tahapan ini terdiri dari pembuatan sketsa logo, digitalisasi logo, penentuan warna, *layouting*, konsultasi dengan dosen pembimbing dan persetujuan klien, dan *print out* dan *publishing*.

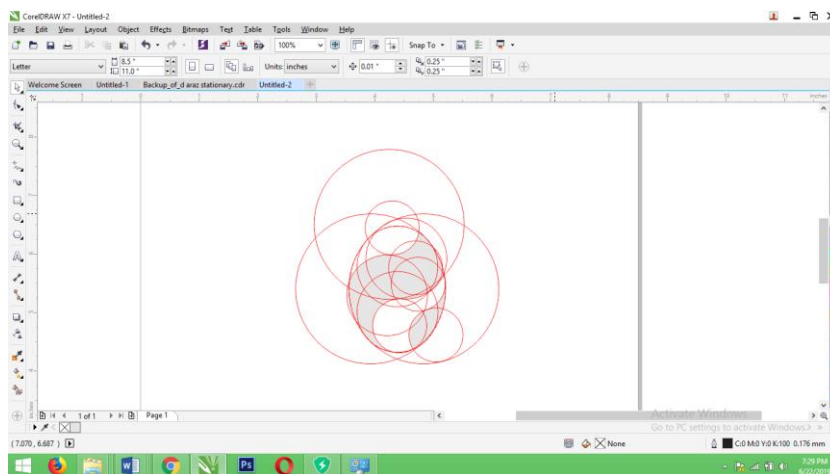
1) Pembuatan Sketsa



Gambar 3.15
Pembuatan Sketsa Bentuk Logo
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

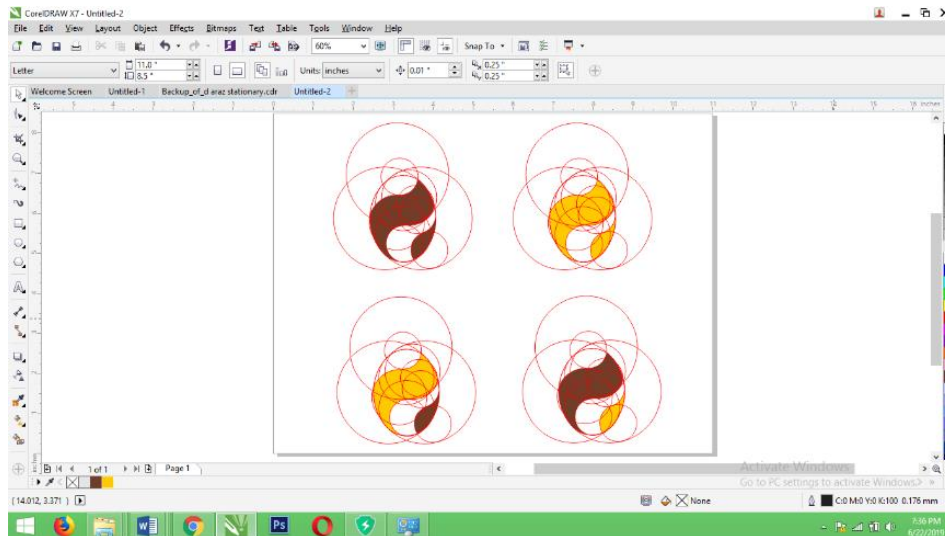
2) Pembuatan Logo Digitalisasi

Pembuatan digitalisasi logo menggunakan aplikasi *Corel Draw X7*.



Gambar 3.16
Digitalisasi Logo
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

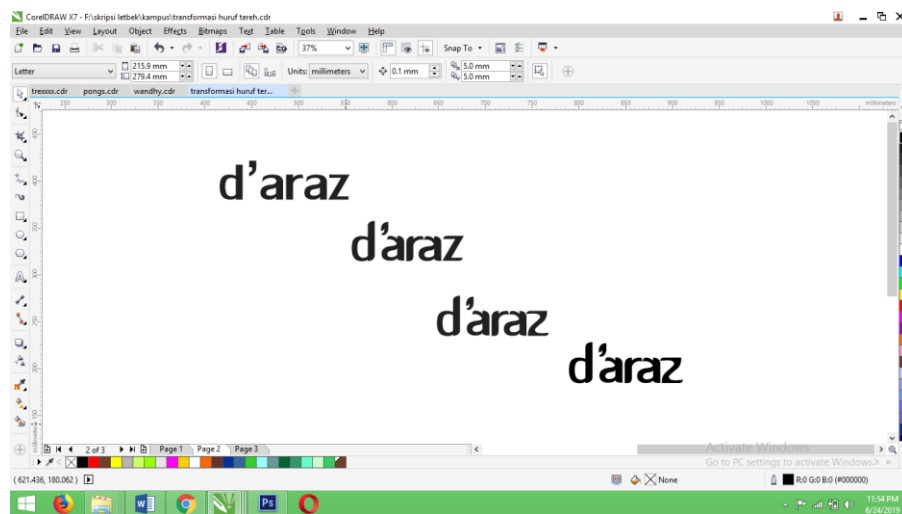
3) Penentuan Warna dengan *Corel Draw X7*



Gambar 3.17
Penentuan Warna Dasar Desain Logo
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

4) Perancangan *Logotype* dalam Digitalisasi

Perancangan *logotype* menggunakan aplikasi *Corel Draw X7*.



Gambar 3.18
Perancangan *Logotype*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

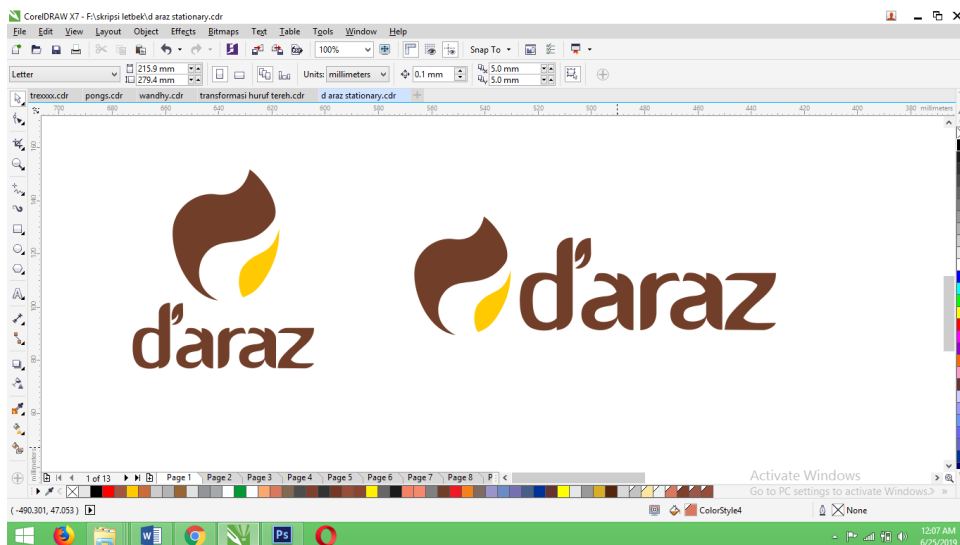
5) **Layouting Logo Primer dan Sekunder Corel Draw X7**



Gambar 3.19

Tahap Penentuan *Layout* Desain Logo
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

6) **Hasil Akhir dari Digitalisasi Logo Primer dan Sekunder Menggunakan Corel Draw X7**



Gambar 3.20

Hasil Akhir Digitalisasi Logo
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

7) **Konsultasi dengan Dosen Pembimbing dan Persetujuan Klien**

Tahap ini merupakan proses konsultasi mengenai hasil karya yang telah dikerjakan kepada dosen pembimbing untuk memperoleh hasil karya yang baik dan sesuai. Setelah rancangan dari karya tersebut disetujui, proses selanjutnya yaitu

Lendi Rohimat, 2019

REDESIGN LOGO CAFE D'ARAZ DI SUMEDANG

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

mendapatkan persetujuan dari klien dengan cara mengedukasi dan memberi pemahaman tentang karya yang telah dibuat.

8) Pencetakan atau *Print Out* atau *Publishing*

Pencetakan merupakan proses lanjutan karya yang telah disetujui oleh dosen pembimbing dan klien, baik dari segi konsep maupun visualisasinya. Untuk menghasilkan desain yang sesuai dilakukan tes uji dan diteliti terlebih dahulu, baik pada ukuran teks dan warna.