

BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. Ide Penciptaan

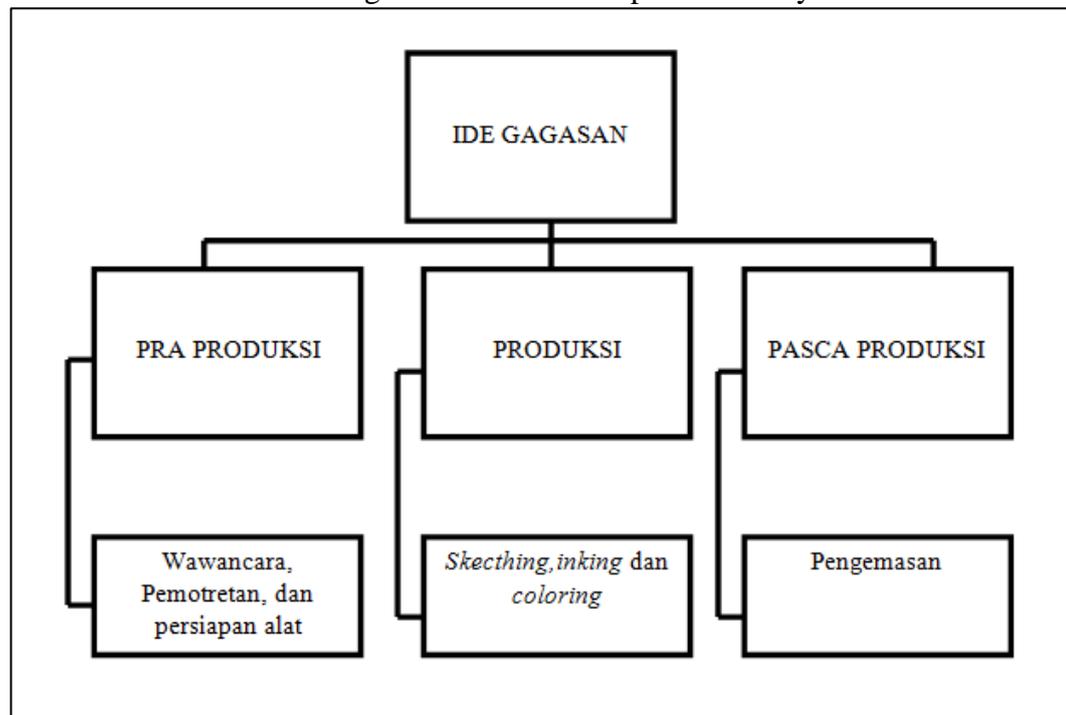
Ide Penciptaan karya ini, berawal dari kegemaran penulis dalam gambar karikatur. Penulis intens dalam membuat sebuah karya karikatur yang selanjutnya di posting di media sosial instagram dan facebook. Disisi lain penulis merupakan mahasiswa yang menempuh pendidikan di Departemen Pendidikan Seni Rupa, Universitas Pendidikan Indonesia.

Menyesuaikan dengan minat penulis dengan berkarya karikatur, belum ada mahasiswa yang mengkarikaturkan dosen dan staf tata usaha di Departemen tersebut, mengingat bahwa sosok dosen merupakan orang-orang yang membantu mahasiswa demi mencapai tujuannya dalam menempuh pendidikan di Lembaga tersebut.

Alangkah bagusnya jika Departemen Pendidikan Seni Rupa memiliki karya figur setiap pengurusnya berupa gambar karikatur personal, diamana setiap Dosen dibuatkan karikturnya, sebagai pembeda dari Departemen lain dan sebagai ciri khas dari lembaga tersebut yang menamai dirinya sebagai lembaga berbasis pendidikan Seni Rupa, juga sebagai wujud apresiasi penulis terhadap jasa-jasa mereka selaku suri teladan yang telah membingbing dan mendidik para mahasiswa Pendidikan Seni Rupa (UPI).

Permasalahan itulah menjadi sebuah ide bagi penulis dalam pembuatan karya tugas akhir berupa gambar karikatur personal dari sosok dosen Departemen Pendidikan Seni Rupa.

Bagan 3.1 Proses Penciptaan Berkarya



(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Gambar Bagan diatas adalah salah satu penggambaran dalam proses berkarya. Pembuatan karya tugas akhir ini melalui teknik dan proses penciptaan yang sistematis dan rinci. Hal tersebut dilakukan agar memperoleh hasil penciptaan karya yang lebih baik.

B. Pengolahan Ide

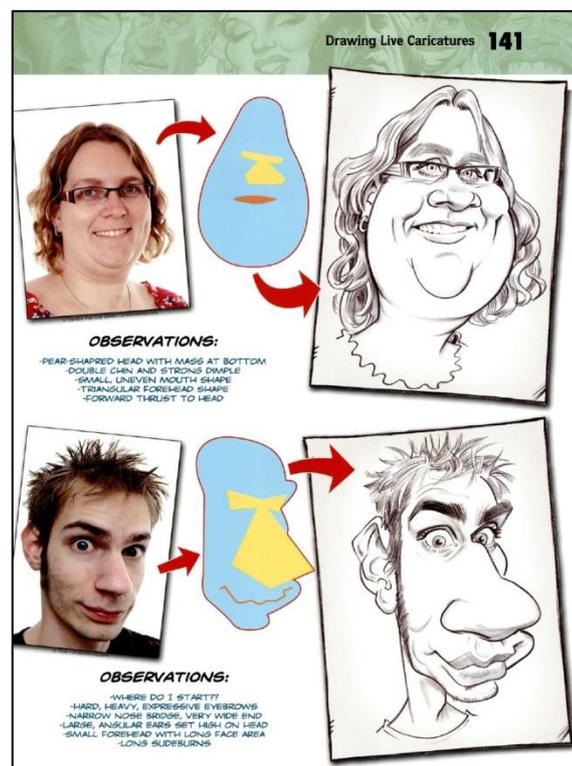
Pengolahan ide merupakan proses untuk mengolah konsep yang telah disusun untuk kemudian dibuat menjadi karya karikatur. Pengamatan, pengolahan emosi, rasa, dan ide merupakan langkah untuk pembuatan karya karikatur, karena dalam pembuatan karya ini, penulis dituntut untuk melebih-lebihkan suatu objek manusia, mulai dari bagian kepala atau keseluruhan bentuk objek tersebut, tanpa menghilangkan identitas dari objek tersebut.

Dalam tahap ini penulis melakukan pencarian informasi dan data-data dari internet, media sosial, dan juga mengamati serta mempelajari karya-karya karikatur, baik itu karya karikatur dalam negeri atau luar negeri. Seperti

mengamati penggambaran karikatur, teknik, proses pembuatan karya dan pengemasan akhir dari karya-karya tersebut.

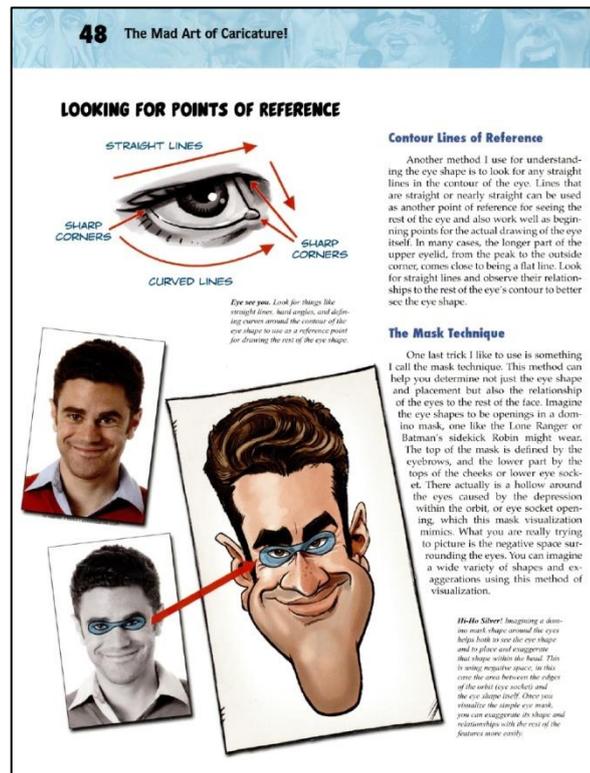
Karya yang dibuat oleh penulis merupakan karikatur *personal* dari sosok dosen DPSR UPI, yang masih aktif bekerja. Karikatur *personal* merupakan jenis karikatur perorangan atau pribadi, dimana karya karikatur tersebut hanya menampilkan sosok objek manusia saja, tanpa ada unsur sosial dan politik didalamnya.

Eksplorasi objek dari karya yang penulis buat, dengan cara mengamati dan mempelajari metode penciptaan gambar karikatur, dari buku *The Mad Art of Caricature! A Serious Guide to Drawing Funny Face*, yang merupakan karya tulis dari karikaturis asal Amerika yakni Tom Richmond. Berikut penulis merangkum metode penciptaan dari buku tersebut.



Gambar 3.1 Drawing live Caricature 141

(Sumber: <https://id.scribd.com/doc/180865270/The-MAD-Art-of-Caricature-Tom-Richmond> Diakses pada tanggal 20 juni 2018, pukul 22.30 WIB)



Gambar 3.2 *The Mad Art of Caricature!* 48

(Sumber: <https://id.scribd.com/doc/180865270/The-MAD-Art-of-Caricature-Tom-RichmondDiakses> pada tanggal 20 juni 2018, pukul 22.00 WIB)

Demikian merupakan salah satu gambar dari metode penciptaan karikatur yang ada pada buku tersebut, setelah melakukan eksplorasi ini, penulis mengolah hasil eksplorasi dan ide gagasan dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir.

C. Proses Penciptaan

1. Pra-Produksi

a. Wawancara

Sebelum melakukan pengambilan objek, penulis terlebih dahulu melakukan wawancara kepada pihak yang bersangkutan seperti ke dosen pembimbing dan pihak terkait lainnya, untuk memperoleh data mengenai dosen Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI, diantaranya seperti. Langkah awal untuk pemotretan sosok objek, menentukan *angle* pemotretan, kemudian menentukan potret yang dijadikan sebagai bahan untuk proses pembuatan karya, dan menentukan teknik dan jenis karikatur yang akan di buat. Berikut adalah hasil wawancara dari penulis dengan Dosen Pembimbing:

Aden Salman, 2018

SOSOK DOSEN DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA SEBAGAI IDE BERKARYA KARIKATUR

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

1) Pengambilan foto para Dosen dan Staf Tata Usaha

Sebelum melakukan pemotretan, penulis melakukan wawancara dengan dosen pembimbing. Hasil dari wawancara tersebut, berisikan langkah awal untuk melakukan proses pengambilan potret sosok objek, seperti melakukan pendekatan terhadap para dosen untuk melakukan proses pemotretan, dengan bertemu secara langsung untuk melakukan proses pemotretan, dan menyesuaikan tempat untuk proses pemotretan. Sebetulnya bisa saja penulis mendapatkan potret objek dengan mengambil dari media sosial, namun dosen pembimbing memberi masukan, agar mempotret secara langsung, dengan menggunakan kamera SLR agar mendapatkan kualitas potret yang jelas.

Hal tersebut dilakukan karena sebagai etika dalam pengumpulan data, karena objek yang menjadi bahan berkarya ini adalah sosok pendidik yang harus dihormati. Dengan demikian maka penulis melakukan pendekatan tersebut, dan respon positif muncul ketika melakukan proses tersebut.

2) Menentukan *angle* pemotretan

Setelah mendapat informasi dari wawancara pertama, dilanjutkan dengan wawancara mengenai penentuan *angle* pemotretan, dalam pembahasan ini, pembimbing mengintruksikan agar mengambil berbagai *angle* untuk mendapatkan potret objek yang jelas, seperti potret keseluruhan objek dosen, mulai dari tampak depan, samping, sesuai dengan *style* dari sosok objek, dan potrait *close up* pada bagian wajah objek, untuk mendapatkan potrait wajah yang jelas agar menunjang proses pembuatan karya karikatur.

3) Menentukan foto objek sebagai bahan produksi karya

Selanjutnya pemilihan potret *close up*, dari wajah dosen. Pemilihan potret ini disesuaikan dengan karakter sosok tersebut, yang disesuaikan dengan arahan dosen pembimbing, seperti memilih ekspresi wajah, tidak semua objek disamakan ekspresinya, menyesuaikan dengan ekspresi saat pemotretan dan juga ekspresi lain bila mana ada permintaan dari objek yang bersangkutan.

4) Menentukan teknik dan jenis karikatur

Yang terakhir adalah penentuan teknik dan jenis karikatur yang akan di garap sebagai Tugas Akhir, setelah melakukan wawancara mengenai hal ini, Dosen pembimbing mengarahkan untuk menggunakan teknik yang sesuai dengan keterampilan penulis. Dilanjutkan dengan masukan yang membangun, seperti dalam segi pewarnaan dan memperhalus *outline* pada karya, karena karya ini menggunakan teknik *hybrid* maka garis *inking* pada karya masih terlihat. Maka dari itu Pembimbing mengarahkan untuk memperhalus bagian *outline* tersebut agar terlihat realis dan lebih artistik.

b. Pemotretan

Pada tahap ini penulis melakukan pemotretan terhadap para dosen. Proses pemotretan itu berlangsung di dalam kampus, baik itu di dalam kelas, ruang tata usaha atau di ruangan dosen. Adapun kendala saat pemotretan ialah tidak hadirnya dosen yang berkaitan di kampus, baik itu dikarenakan kesibukannya masing-masing. Berikut adalah deretan nama-nama dosen:

Tabel 3.1 Nama-nama Dosen DPSR UPI

No	Nama	NIP	Unit Kerja
1	Dr. Nanang Ganda Prawira, M.Sn.	196202071987031002	Seni Rupa
2	Drs. Harry Sulastianto, M.Sn.	19660525 1992021001	Seni Rupa
3	Dr. Ayat Suryatna, M.Si.	196401031989011001	Seni Rupa
4	Dr. Tri Karyono, M.Sn.	196401031989011001	Seni Rupa
5	Dr. Zakaria S. Soetedja, M.Sn	196707241907021001	Seni Rupa
6	Dr. Taswadi, M.Sn.	196501111994121001	Seni Rupa
7	Dr. Farid Abdullah, M.Sn	196902201994021001	Seni Rupa
8	Drs. Mochammad Oscar Sastra, M.Pd.	195810131987031001	Seni Rupa
9	Bandi Sobandi, M.Pd	197206131999031001	Seni Rupa
10	Dr. Yaya Sukaya, M.Pd.	195403031991031001	Seni Rupa
11	Drs. Hery Santosa, M.Sn.	196506181992031003	Seni Rupa
12	Drs. Yadi Rukmayadi, M.Pd.	196104011994031001	Seni Rupa
13	Drs. H. Agus Nur Salim, M.T.	196108181993011001	Seni Rupa
14	Dr. Dadang Sulaeman, S.Pd, M.Sn	197904292005011003	Seni Rupa
15	Suryadi, S.Pd., M.Sn.	197307142003121001	Seni Rupa

16	Dewi Munawwarah Sya'bany, S.Pd., M.Ds	197807222005012002	Seni Rupa
17	Zakiah Pawitan, S.Ds., M.Ds.	198305052005012001	Seni Rupa
18	Yulia Puspita, S.Pd., M.Pd	19810701200501 2004	Seni Rupa
19	Ardiyanto, M.Pd.	196907062008121002	Seni Rupa
20	Warli Haryana, M.Pd.	HD00000057	Seni Rupa
21	Arief Johari, M.Ds.	HD00000203	Seni Rupa
22	Gumilar Pratama, M.Pd.	HD00000202	Seni Rupa

(sumber: <http://fpsd.upi.edu/sdm/tenaga-pendidik/> Diakses pada tanggal 7 agustus 2018, pukul 23.49 WIB)

Demikian adalah nama-nama dari dosen, Semua nama yang ada dalam bagan diatas adalah kepengurusan yang masih aktif bekerja. Selanjutnya dari pembahasan ini akan menampilkan hasil pemotretan yang telah dilakukan, namun ada sebagian potret yang bukan merupakan hasil dari pemotretan secara langsung, melainkan foto dari media sosial atau potret pribadi dari yang bersangkutan. Dikarenakan kendala yang dimiliki oleh pihak bersangkutan. Berikut adalah potret yang didapatkan selama pengumpulan data:

1) Dr. Nanang Ganda Prawira, M.Sn.



Gambar 3.3 potret Bapak Nanang Ganda Prawira
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

2) Drs. Harry Sulastianto, M.Sn.



Gambar 3.4 potret Bapak Harry Sulastianto
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3) Dr. Ayat Suryatna, M.Si.



Gambar 3.5 potret Bapak Ayat Suryatna
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

4) Dr. Tri Karyono, M.Sn.



Gambar 3.6 potret Bapak Tri Karyono
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

5) Dr. Zakaria S. Soetedja, M.Sn.



Gambar 3.7 potret Bapak Zakaria S. Soetedja
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

6) Dr. Taswadi, M.Sn.



Gambar 3.8 potret Bapak Taswadi
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

7) Dr. Farid Abdullah, M.Sn.



Gambar 3.9 potret Bapak Farid Abdullah
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

8) Drs. Mochammad Oscar Sastra, M.Pd.



Gambar 3.10 potret Bapak Mochammad Oscar Sastra
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

9) Bandi Sobandi, M.Pd



Gambar 3.11 potret Bapak Bandi Sobandi
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Aden Salman, 2018

**SOSOK DOSEN DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
SEBAGAI IDE BERKARYA KARIKATUR**

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

10) Dr. Yaya Sukaya, M.Pd.



Gambar 3.12 potret Bapak Yaya Sukaya
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

11) Drs. Hery Santosa, M.Sn.



Gambar 3.13 potret Bapak Hery Santosa

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

12) Drs. Yadi Rukmayadi, M.Pd.



Gambar 3.14 potret Bapak Yadi Rukmayadi
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

13) Drs. H. Agus Nur Salim, M.T.



Gambar 3.15 potret Bapak Agus Nur Salim
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Aden Salman, 2018

*SOSOK DOSEN DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
SEBAGAI IDE BERKARYA KARIKATUR*

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

14) Dr. Dadang Sulaeman, S.Pd, M.Sn.



Gambar 3.16 potret Bapak Dadang Sulaeman
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

15) Suryadi, S.Pd., M.Sn.



Gambar 3.17 potret Bapak Suryadi
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

16) Dewi Munawwarah Sya'bany, S.Pd., M.Ds.



Gambar 3.18 potret Ibu Dewi Munawwarah Sya'bany
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

17) Zakiah Pawitan, S.Ds., M.Ds.



Gambar 3.19 potret Ibu Zakiah Pawitan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

18) Yulia Puspita, S.Pd., M.Pd.



Gambar 3.20 potret Ibu Yulia Puspita
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

19) Ardiyanto, M.Pd.



Gambar 3.21 potret Bapak Ardiyanto
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

20) Warli Haryana, M.Pd.



Gambar 3.22 potret Bapak Warli Haryana
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

21) Arief Johari, M.Ds.



Gambar 3.23 potret Bapak Arief Johari
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

22) Gumilar Pratama, M.Pd.



Gambar 3.24 potret Bapak Gumilar Pratama
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Demikian merupakan hasil potret *closeup* dari para dosen, sebagai objek berkarya karikatur.

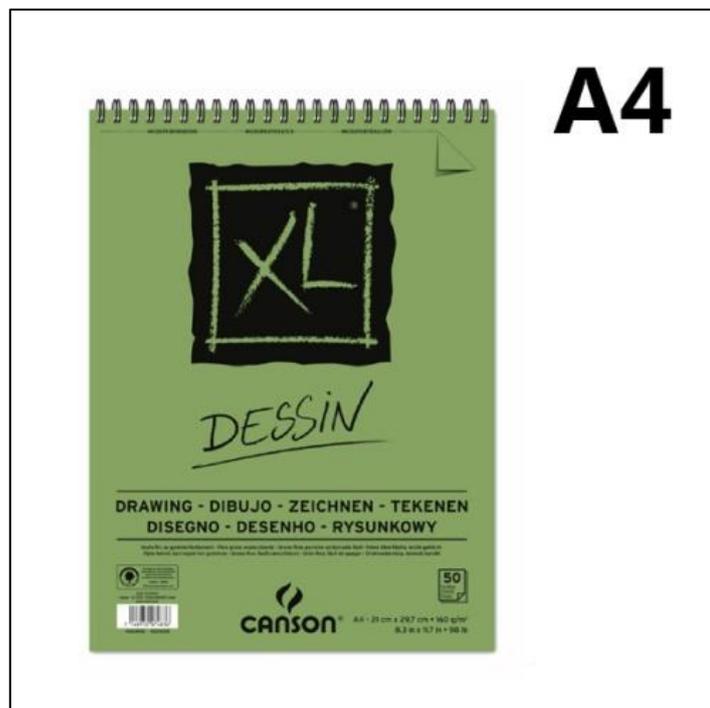
c. Persiapan Alat

Adapun persiapan perlengkapan yang digunakan ialah sebagai berikut:

1) Perangkat keras:

a) Kertas gambar A4

Penulis menggunakan kertas gambar A4 *sketch* book dan canson untuk membuat sketsa, dilanjutkan dengan proses *inking* yakni pemberian tinta pada *outline* sketsa, yang nantinya akan dipindahkan ke prangkat lunak.



Gambar 3.25 kertas gambar canson A4

(Sumber: <http://www.lixartsupplies.com/produk/canson-xl-dessin-a4/>
Diakses pada tanggal 7 agustus 2018, pukul 20.50 WIB)

b) Pensil mekanik

Pensil yang digunakan yaitu pensil mekanik staedtler, dengan isi pensil Faber Castell 2B ukuran 0,5. Digunakan sebagai media untuk membuat sketsa pada kertas gambar.

Aden Salman, 2018

**SOSOK DOSEN DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
SEBAGAI IDE BERKARYA KARIKATUR**

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



Gambar 3.26 Pensil Mekanik staedtler
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

c) Penghapus karet

Penghapus karet digunakan apabila terjadi kesalahan atau perubahan pada gambar dan menghapus sisa sketsa ketika proses *inking* sudah dilakukan.



Gambar 3.27 Penghapus karet Faber Castell
(Sumber: <https://www.tokopedia.com/tokoatk/penghapus-pensil-faber-castell-eraser-dust-free-7294-hitam>
Diakses pada tanggal 7 agustus 2018, pukul 18.46 WIB)

d) Pena Joseph Gilloth

Pena Joseph Gilloth yang digunakan oleh penulis dengan berbagai.... ukuran *nib*. Namun hanya satu *nib* yang penulis gunakan, yakni *nid* dengan no seri...untuk proses *inking* pada *outline* sketsa.



Gambar 3.28 *Drawing Dip Pens* Joseph Gillott

(Sumber: <https://www.amazon.es/Gillott-Drawing-William-Mitchell-WM35821/dp/B01N2330YP>
Diakses pada tanggal 7 agustus 2018, pukul 21.18 WIB)

e) Tinta Winsor and Newton

Tinta Winton yang penulis gunakan adalah jenis tinta *indianainkwaterproof*. Tinta jenis ini sengaja penulis gunakan karena tinta ini tidak akan pudar ketika proses penghapusan sisat sketsa pensil.



Gambar 3.29 *Winsor & Newton Indiana Ink*

(Sumber: <https://www.hobbycraft.co.uk/winsor-and-newton-black-indian-drawing-ink-14-ml/574077-1001> Diakses pada tanggal 7 agustus 2018, pukul 18.49 WIB)

f) Pigma micron

Drawing yang digunakan oleh penulis yaitu pigma micron sakura dengan ukuran ketebalan 005, 01, 03, dan 0,5 digunakan mendetailkan *outline* sketsa yang berukuran kecil serta bagian-bagian *outline* lainnya.

Aden Salman, 2018

**SOSOK DOSEN DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
SEBAGAI IDE BERKARYA KARIKATUR**

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



Gambar 3.30 Pigma Micron

(Sumber: <http://www.lixartsupplies.com/produk/sakura-pigma-micron-manga-drawing-set>
Diakses pada tanggal 7 agustus 2018, pukul 18.36 WIB)

g) Kamera

Kamera digital Canon EOS 1200D, yang penulis gunakan untuk pemotretan para Dosen dan Staf TU sebagai objek dalam pembuatan karya.



Gambar 3.31 Canon EOS 1200D

(Sumber: <https://www.ishoping.pk/canon-1200d-dslr-camera-ef-s-18-55mm-is-iii-lens-pa.html>
Diakses pada tanggal 7 agustus 2018, pukul 21.44 WIB)

h) Notebook HP mini Intel Atom

Note Book merk HP, penulis gunakan dalam menjalankan aplikasi photoshop untuk proses pengeditan karya *inking* yang sudah dipindai pada *scanner*.

Aden Salman, 2018

**SOSOK DOSEN DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
SEBAGAI IDE BERKARYA KARIKATUR**

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



Gambar 3.32 Notebook mini Intel Atom

(Sumber: <http://speklaptopku.blogspot.com/2013/06/harga-dan-spesifikasi-netbook-hp-110.html>
Diakses pada tanggal 7 agustus 2018, pukul 21.53 WIB)

i) Tetikus (*Mouse*)

Wireless Optical Mouse Logitech, penulis gunakan sebagai alat dalam proses pembuatan karya pada media digital, seperti dalam proses pewarnaan objek dan proses editing lainnya.



Gambar 3.33 *Wireless Optical Mouse* Logitech

(Sumber: <https://www.tokopedia.com/beestores-bdg/logitech-wireless-optical-mouse-m170-mouse-logitech-wireless-m170>
Diakses pada tanggal 7 agustus 2018, pukul 19.02 WIB)

j) PixmaCanon E140

Perangkat keras ini merupakan perangkat keras yang penulis gunakan untuk memindai karya *inking* pada kertas A4, dengan resolusi 600 dpi. Untuk

Aden Salman, 2018

**SOSOK DOSEN DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
SEBAGAI IDE BERKARYA KARIKATUR**

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

mendapatkan resolusi yang jelas agar menunjang proses pewarnaan di media perangkat lunak, dan pada proses *output* yakni print kanvas.



Gambar 3.34 Pixma Canon E140

(Sumber: <https://my.canon/en/consumer/pixma-e410/product?languageCode=EN>
Diakses pada tanggal 7 agustus 2018, pukul 18.35 WIB)

k) Kanvas A3

Kanvas A3 merupakan media *output* dari karya tugas ini. Setelah karya sudah selesai diwarnai melalui media photoshop, dilanjutkan dengan proses *digital printing* dengan media kanvas berukuran A3.



Gambar 3.35 Pixma Canon E140

(Sumber: <https://www.ebay.co.uk/itm/Seawhite-A3-Canvas-Frames-Stretched-Primed-Cotton-380gsm-18mm-Deep-1-3-5-10-/20205239204>
Diakses pada tanggal 7 agustus 2018, pukul 19.08 WIB)

l) Spanram

Penulis menggunakan spanram untuk proses akhir karya, spanram merupakan media yang digunakan untuk membentangkan material kanvas yang sudah di cetak. Spanram yang digunakan terbuat dari bahan kayu.

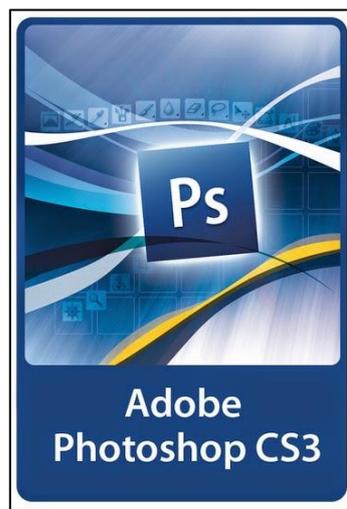


Gambar 3.36 Spanram kayu
(Sumber: <http://www.yindo-digital.co.id/?poster-panelframe>, 142
Diakses pada tanggal 7 agustus 2018, pukul 18.35 WIB)

2) Perangkat Lunak:

a) Adobe Photoshop CS3

Dalam proses *editing* dan *coloring*, penulis menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop CS3, yang merupakan *software* yang sering digunakan untuk mengedit foto, membuat gambar, memberi efek, dll.



Gambar 3.37 Adobe Photoshop CS3
(Sumber: <http://mambodjumbo.blogspot.com/2017/05/adobe-photoshop-cs3-full-mode.html>
Diakses pada tanggal 7 agustus 2018, pukul 22.15 WIB)

2. Produksi

a. Persiapan alat dan bahan

Proses Penciptaan karya karikatur ini berawal dari mempersiapkan peralatan dan media , termasuk media untuk keperluan sketsa. Setelah semua peralatan dan media siap digunakan, tahap pertama sebelum pembuatan sketsa adalah menyiapkan kertas gambar, alat gambar dan refensi potret objek berupa sebuah foto.



Gambar 3.38 Persiapan alat dan bahan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

b. Persiapan gambar/foto referensi

Foto referensi yang penulis gunakan foto yang memiliki resolusi tinggi. Hal ini dimaksudkan agar ketika di perbesar, objek dalam foto tersebut tidak menjadi buram dan tetap terlihat jelas sehingga penulis dapat menghasilkan karya karikatur dengan akurasi yang baik.



Gambar 3.39 Potret Bapak Yaya Sukaya
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

c. Pembuatan sketsa pada kertas

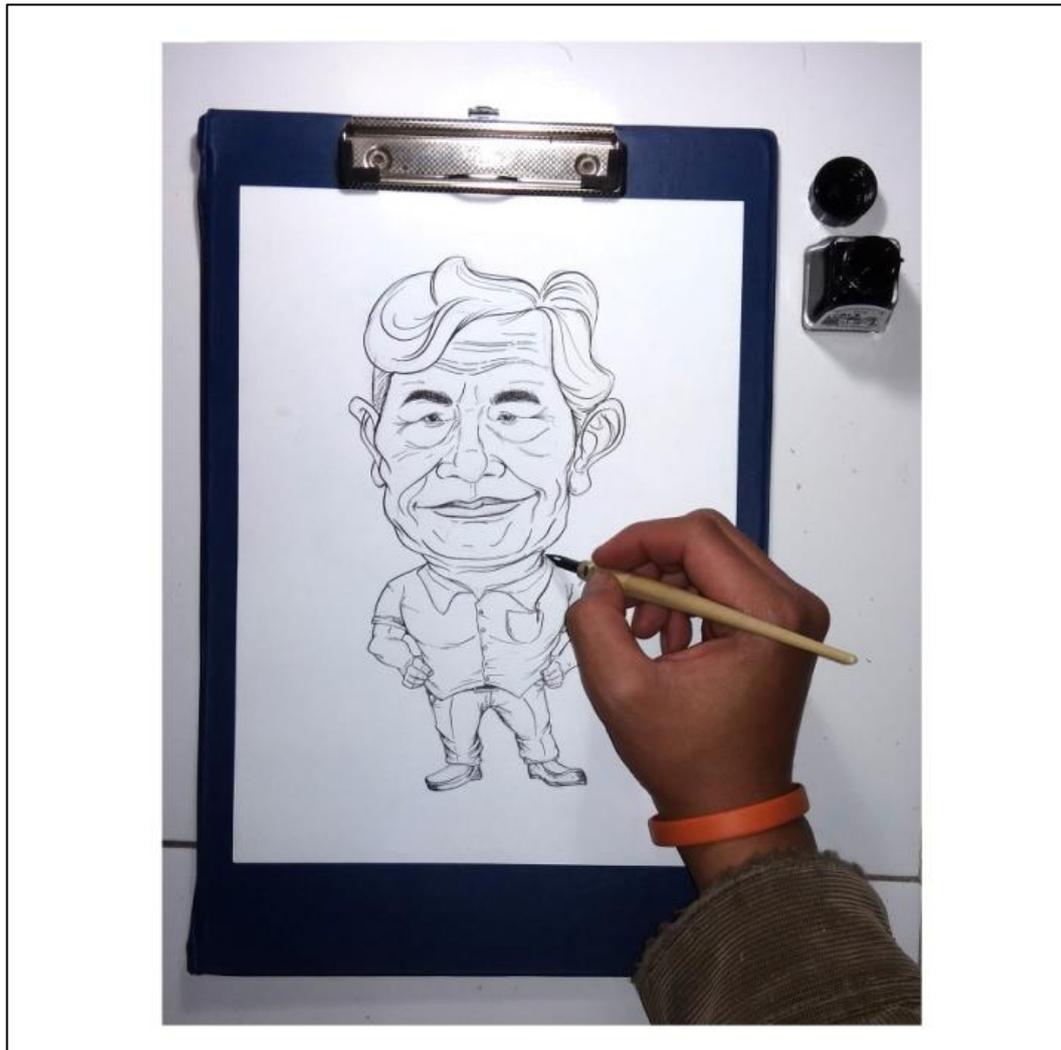
Pembuatan sketsa merupakan tahap awal dalam penciptaan karya karikatur ini. Pembuatan sketsa dimaksudkan untuk mencapai akurasi kemiripan yang diinginkan, kemiripan disini merupakan proses melebih-lebihkan bentuk objek tanpa menghilangkan kemiripan dari objek tersebut.



Gambar 3.40 Pembuatan Sketsa pada kertas
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

d. Pembuatan *outline*

Pembuatan *outline* merupakan pemberian garis dengan menggunakan tinta. Proses ini juga dapat disebut dengan proses *inking*, pada tahap ini penulis memberikan garis *inking* dengan mengikuti garis sketsa yang telah selesai dibuat. Pembuatan *outline* menggunakan pena Joseph Gillott dengan tinta *winsor & Newton indiana ink*.



Gambar 3.41 Pembuatan *outline*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

e. Pemberian detail *outline*

Pemberian detail *outline* merupakan proses pendetailan garis *inking* pada bagian-bagian sketsa yang berukuran tipis. Proses ini menggunakan pigma micron yakni *drawing pen* dengan ukuran 005, dimaksudkan untuk menghasilkan garis *outline inking* yang tipis sesuai dengan *outline* sketsa yang telah dibuat.



Gambar 3.42 Pemberian detail *outline*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

f. Penghapusan sketsa pensil

Penghapusan sketsa pensil merupakan proses menghilangkan garis-garis sketsa yang tidak di tinta (*inking*). Dimaksudkan untuk menghasilkan *outline* *Inking* yang murni saja tanpa terganggu oleh *outline* sketsa pensil. Setelah proses

penghapusan selesai, maka akan dilanjutkan pada tahap pemindaian gambar dengan menggunakan *scanner*, dimana yang dibutuhkan hanya *outline inking* saja.



Gambar 3.43 Penghapusan sketsa pensil
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

g. Pemindaian gambar

Pemindaian gambar merupakan proses *scanner* atau pemindaian gambar objek. Dengan memasukan lembar berkarya kedalam mesin *scanner* yang sudah terhubung dengan notebook. Kemudian pindai gambar melalui perangkat lunak

yang ada pada notebook, setelah itu maka akan muncul hasil pindaian dengan resolusi 600 dpi, pada perangkat lunak tersebut. Dimaksudkan untuk mendapatkan *outline* yang jelas, untuk mencapai akurasi yang diinginkan pada proses pewarnaan.



Gambar 3.44 Pemindaian gambar
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

h. Pengambilan *outline* pada perangkat lunak

Pengambilan *outline* merupakan proses yang dilakukan di Photoshop CS3, proses ini merupakan proses pengambilan *outline* gambar saja, atau dengan kata

Aden Salman, 2018

**SOSOK DOSEN DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
SEBAGAI IDE BERKARYA KARIKATUR**

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

lain memisahkan *outline ink* dengan warna putih dari kertas. Hal ini dimaksudkan untuk proses pewarnaan dengan menggunakan teknik tumpuk (*layer*), dimana *outline* ini akan disimpan di *layer* pertama sebagai acuan, dalam proses pewarnaan yang akan dikerjakan pada *layer* dibawahnya.



Gambar 3.45 Pengambilan *outline* pada perangkat lunak
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

i. Pemberian warna dasar

Pemberian warna dasar merupakan proses pewarnaan pada *layer* selanjutnya setelah *layer* pertama. Dikarenakan proses pewarnaan pada perangkat lunak ini menggunakan teknik tumpuk (*layer*), jika *layer* pewarnaan disimpan di *layer* pertama maka *outline ink* akan tertutup oleh warna tersebut.



Gambar 3.46 Pemberian warna dasar
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

j. Pemberian detail warna

Pemberian detail merupakan proses pemberian gradasi warna dan gelap terang pada objek. Dimaksudkan untuk menghasilkan warna yang memiliki *volume*, menyesuaikan dengan bentuk objek dan arah cahaya pada objek tersebut.



Gambar 3.47 Pemberian detail warna
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Aden Salman, 2018

**SOSOK DOSEN DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
SEBAGAI IDE BERKARYA KARIKATUR**

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

k. Pemberian warna *outline*

Pemberian warna *outline* merupakan proses penyeleksian *outline ink* yang ada pada *layer* pertama. Proses ini bertujuan untuk menghilangkan *outline ink* dengan cara menumpuknya dengan warna yang sesuai pada objek tersebut. Dimaksudkan agar warna objek terlihat *realis*.



Gambar 3.48 Pemberian warna *outline*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

l. Pemberian efek cahaya

Pemberian efek cahaya merupakan proses pewarnaan pada bagian objek gambar. Pewarnaan ini dilakukan pada bagian objek yang terkena cahaya, efek cahaya tersebut mengikuti *volume* dari bentuk objek. Cahaya pada objek tersebut berwarna biru, ungu, merah, hijau, kuning dan putih, hal ini bertujuan untuk menghasilkan warna objek yang lebih *artistic*.



Gambar 3.49 Pemberian efek cahaya
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

m. Pemberian *Background*

Pemberian *background* merupakan proses pemberian objek latar, yang berada dibelakang objek pertama. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan efek latar agar tidak terlihat polos.



Gambar 3.50 Pemberian *background*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Aden Salman, 2018

**SOSOK DOSEN DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
SEBAGAI IDE BERKARYA KARIKATUR**

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

3. Pasca Produksi

a. *Finishing*

Finishing merupakan tahap terakhir dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini. Untuk tahap ini karya karikatur berupa *soft file* akan di cetak pada media kanvas berukuran A3 dan sudah memakai spanram. Hal ini bertujuan untuk meninjau sejauh karya wujud dan kualitas yang penulis buat. Pada tahap ini juga berlangsung proses verifikasi, dimana penulis bisa menggarap kembali (*retouch*) bilamana penulis harus melakukannya.



Gambar 3.51 *Finishing*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

b. Hasil Akhir Karya



Gambar 3.52 Hasil akhir karya
(Sumber: Dokumentasi Penulis)