

Mengkaji Karya Poster “Comic Frontier 13” Oleh Faiz Azhar

Syifa Aura Arifin

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Bahasa, Universitas Indraprasta

Correspondence author: Syifa Aura Arifin, syifaarifin47@gmail.com, Depok, dan Indonesia

Abstrak.

Artikel ini bertujuan untuk menganalisis poster "Comic Frontier 13" dari perspektif desain yang dirancang oleh Faiz Azhar, seorang desainer dan ilustrator freelance. Poster ini menjadi karya yang menjawab permasalahan atau memenuhi keinginan klien, menggambarkan kehidupan masyarakat modern futuristik dan menghighlight komunitas Anime atau budaya Jepang di Jakarta dan sekitarnya. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan teori desain thinking yang mencakup tahap Empathize, Define, Ideate, Prototype dan Test. Proses pembuatan poster melibatkan pembahasan dengan klien, penentuan tema, eksplorasi ide, dan implementasi dalam bentuk prototype. Hasilnya adalah key visual yang tidak hanya visual menarik tetapi juga merefleksikan kota Jakarta yang futuristik dengan style karakter terkenal dari budaya Jepang yaitu karakter Anime. Artikel ini memberikan wawasan tentang proses kreatif dalam desain poster, dari pemahaman kebutuhan klien hingga implementasi visual. Keberhasilan poster ini dapat dilihat dari respon positif pengunjung, menegaskan pentingnya desain thinking dalam menciptakan karya yang memenuhi keinginan klien dan merespon kebutuhan target pasar, hal ini memperlihatkan bahwa desain thinking dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam merancang karya yang berarti.

Kata kunci: Poster, Key Visual

Abstract.

This article aims to analyze the "Comic Frontier 13" poster from a design perspective designed by Faiz Azhar, a freelance designer and illustrator. This poster is a work that answers a problem or fulfills a client's wishes, depicts the life of a futuristic modern society and highlights the anime community or Japanese culture in Jakarta and its surroundings. The research uses qualitative methods with design thinking theory which includes the Empathize, Define, Ideate, Prototype and Test stages. The process of making a poster involves discussion with the client, determining a theme, exploring ideas, and implementing it in prototype form. The result is a key visual that is not only visually attractive but also reflects the futuristic city of Jakarta with the style of famous characters from Japanese culture, namely Anime characters. This article provides insight into the creative process in poster design, from understanding the client's needs to visual implementation. The success of this poster can be seen from the positive response from visitors, confirming the importance of design thinking in creating work that fulfills client desires and responds to the needs of the target market. This shows that design thinking can be an effective approach in designing meaningful work.

Keywords: Poster, Key Visual

A. Pendahuluan

Pengertian desain adalah kegiatan kreatif untuk merencanakan dan merancang sesuatu yang umumnya fungsional dan tidak ada sebelumnya dalam rangka menyelesaikan suatu masalah tertentu agar memiliki nilai lebih dan menjadi lebih bermanfaat bagi penggunaannya. Pernyataan tersebut diperkuat oleh salah satu pakar desain JB Reswick (dalam Pilliang, 2008, hlm. 384) yang berpendapat bahwa desain adalah kegiatan kreatif yang melibatkan penciptaan sesuatu yang baru dan berguna yang belum ada sebelumnya. Pengertian Desain berdasarkan Makna Kata “desain” adalah kata baru yang indonesiakan dari bahasa Inggris: *design*. Sebetulnya kata “rancang” atau “merancang” adalah terjemahan yang dapat digunakan. Namun dalam perkembangannya kata “desain” menggeser makna kata “rancang” karena kata tersebut tidak dapat mewadahi kegiatan, keilmuan, keluasan dan pamor profesi atau kompetensi Desainer (Sachari, 2000).

Objek yang kami analisis adalah desain poster, Poster adalah suatu media publikasi yang memadukan antara tulisan, gambar, atau kombinasi keduanya dengan tujuan untuk memberikan informasi kepada khalayak. Poster biasanya dipasang ditempat yang ramai dan strategis. Lantaran sifatnya yang mengajak, sangat penting untuk menempatkan poster di tempat yang mudah terlihat. Poster menjadi elemen Desain Komunikasi Visual yang bertujuan untuk berbagai konteks, seperti dalam promosi komersial, seni, invitation, dan banyak lagi. Desain poster mempunyai elemen yang kreatif dan juga bervariasi sesuai dengan tujuannya untuk menyampaikan pesan dengan efektif pada khalayak tertentu. Namun, secara khusus tujuan poster dapat disesuaikan dengan kemauan atau kepentingan pembuatnya yang beragam, bisa karena tujuan komersial, informasi publik, tujuan kemanusiaan atau lainnya (faozan, 2021).

Poster yang di analisis adalah poster digital, yang berjudul Comic Frontier 13 yang didesain oleh Faiz Azhar pada tahun 2019. Poster tersebut didesain menggunakan digital painting (Photoshop) Dengan format A3 Horizontal/Landscape.

Tema poster ini adalah mengenai kehidupan kota Jakarta yang futuristik, serta menampilkan perkembangannya kota Jakarta saat itu dengan sudah beroperasinya Kereta MRT. Pada poster ini menghighlight komunitas budaya Jepang dan anime, dengan menampilkan karakter ilustrasi anime di elemen desain posternya.

Alasan memilih poster Comic Frontier 13 karya Faiz Azhar yaitu karena karyanya yang di digital painting secara menyeluruh sehingga terdapat detail-detail menarik seperti objek visual, Teknik painting, dan memiliki style karakter yang khas. Dan juga karena sosok Faiz Azhar yang sangat dan banyak menginspirasi creator artist anime di Indonesia dan bahkan internasional dari hasil karya digital paintingnya, 3d modeling, dan animasi.

Tujuan dari artikel ini untuk menganalisis poster Comic Frontier 13 karya Faiz Azhar secara filosofis. Analisis ini menggunakan pendekatan kualitatif, pendekatan Kualitatif adalah sebuah penelitian ilmiah yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena dalam kontak sosial secara alami dengan mengedepankan proses interaksi komunikasi yang mendalam antara peneliti

dengan fenomena yang ingin dibahas (Maleong, 2014). Dan Artikel ini menggunakan metode deskriptif. Menjelaskan bahwa penelitian metode deskriptif adalah sebuah penelitian yang lebih luas dalam penggunaan data-datanya. Maksud "luas" dalam hal ini artinya lebih condong pada analisa yang panjang dari ujung awal sampai akhir (Hidayat, 2010).

Metode

Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teori desain thinking. Metode kualitatif digunakan sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan, yang diperoleh dari wawancara atau perilaku yang dapat diamati. Menurut Saryono (2010), penelitian kualitatif digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau karakteristik dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur, atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif. Sebelum mengangkat topik dalam sebuah pembahasan, dilakukan penelitian untuk mencari sumber data melalui wawancara dan studi literatur yang diperoleh dari berbagai jurnal dengan topik pembahasan yang sama. Setelah data diperoleh dan diamati, maka rumusan masalah dapat dibuat sebagai fokus penelitian. Tahapan pengumpulan data dalam artikel ini melibatkan:

1. Sumber Data:

Data primer diperoleh melalui wawancara atau observasi langsung dengan narasumber yang penting untuk penulisan artikel ilmiah. Interaksi langsung dengan narasumber, seperti wawancara tentang karya yang telah dibuat, merupakan sumber data utama.

2. Pelaksanaan Wawancara:

Sebelum wawancara, izin dan persetujuan dari narasumber diperoleh melalui komunikasi melalui WhatsApp. Wawancara dilakukan melalui platform Google Meet dan berfokus pada pertanyaan yang mendalam mengenai proses pembuatan poster yang dikerjakan oleh Wastuwidyan.

3. Studi Kasus:

Setelah wawancara selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan studi kasus yang mendalam tentang seluruh proses pembuatan poster oleh Wastuwidyan, dari awal hingga akhir. Tujuannya adalah mengidentifikasi fenomena menarik yang dapat dijadikan bahan penulisan artikel ilmiah.

Teori desain thinking dalam analisis artikel ini mengacu pada teori desain thinking yang dibagi menjadi beberapa tahap. Tahap-tahap ini terkait dari awal hingga akhir untuk memahami latar belakang masalah, ide, cara penyelesaian, dan jawaban dari masalah yang ada.

Dalam menyajikan data, artikel ini menggunakan teori desain thinking yang dikemukakan oleh Choudary (2019) dengan rangkaian proses berikut:

a. Empathize:

Empathize dalam design thinking adalah upaya desainer untuk memahami keinginan dan kebutuhan klien dengan berinteraksi secara langsung. Tahap ini penting karena memungkinkan desainer memahami secara menyeluruh secara emosional dan psikologis. Empathize adalah langkah kunci dalam desain thinking, dan jika tidak

dilakukan dengan baik, maka ide dan konsep keseluruhan kemungkinan tidak akan diterima.

b. Define:

Setelah memahami apa yang diinginkan oleh konsumen, desainer perlu mendefinisikan pandangan dari perspektif konsumen sebagai acuan dasar untuk mengembangkan ide-ide selanjutnya.

c. Ideate:

Setelah mengidentifikasi kebutuhan konsumen, desainer dapat mulai mengembangkan solusi-solusi yang diperlukan dengan mengeksplorasi ide-ide.

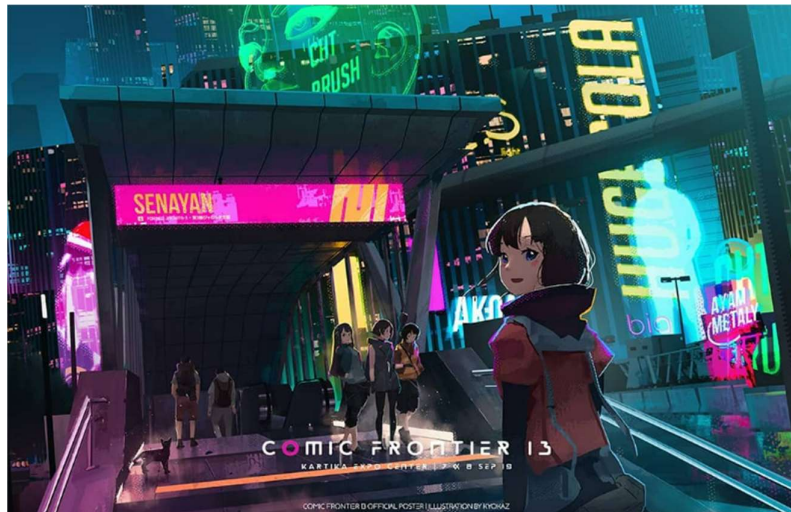
d. Prototype:

Ide dan solusi yang ditemukan dapat diimplementasikan atau dibentuk dalam bentuk prototipe, mengacu pada ide dan solusi yang telah dikumpulkan sebelumnya.

B. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Tentang Poster Comic Frontier 13



Poster “Comic Frontier 13” menjadi wujud desain yang memenuhi target entah dari klien dan audiens dari perancangannya, Faiz Azhar, pada tahun 2019. Karya ini menggabungkan estetika digital painting menggunakan software Photoshop dengan format A3 landscape, 150DPI. Dimensi ini memberikan kejelasan visual dan ketajaman gambar ilustrasi yang penting untuk menyoroti setiap elemen goresan painting pada poster.

Tema utama yang di highlight dari poster ini adalah refleksi kehidupan Masyarakat masa depan yang futuristic, terutama pada konteks ilustrasi anime, sebagai sasaran utama Comic Frontier 13. Dengan memfokuskan pada target komunitas yang berada dalam

kerangka Masyarakat yang menyukai budaya atau hiburan asal Jepang. Poster ini merefleksikan keintiman komunitas budaya Jepang, minat yang tumbuh terhadap hiburan dan budaya Jepang, dan penerapan gaya yang kultural. Ini memberikan perspektif yang khas terhadap target pasar acara Comic Frontier 13 tersebut. Berikut elemen visual yang terdapat pada poster yaitu:

- Pintu Stasiun MRT Senayan, yang akan menjadi tempat lokasi acara tersebut.
- Karakter Utama Perempuan, yang menjadi visual utama pada poster yang digambar dengan karakter style Faiz Azhar.
- Suasana Night City dan Hologram visual pada sisi kota, yang memberikan kesan dunia futuristik.

Secara keseluruhan, poster ini bukan hanya sekadar gambar visual, melainkan cerminan mendalam tentang dinamika masyarakat futuristik, khususnya dalam konteks Jepang, yang merayakan kekhasan komunitas budaya dan hiburan Jepang.

Pembahasan

a. Emphasize

Dalam usaha untuk menciptakan poster Comic Frontier 13, ilustrator (Faiz Azhar) harus memahami sepenuhnya keinginan dan kebutuhan yang terlibat dalam proses pembuatan poster tersebut. Faiz Azhar menggunakan pendekatan berdiskusi dengan klien untuk mengetahui dengan jelas apa yang diinginkan untuk ditampilkan atau diberi sorotan dalam poster acara tersebut. Saat memasuki tahap empati, Faiz Azhar menerapkan pemikiran divergen, karena pada tahap ini ia berusaha memahami sebanyak mungkin keinginan klien, yang mungkin melibatkan beberapa permasalahan atau kebutuhan yang berbeda. Dalam wawancara, Faiz Azhar menjelaskan bahwa ia melakukan eksekusi bersama klien untuk menentukan sorotan yang diinginkan pada acara, seperti menyoroti tentang MRT di Jakarta yang baru saja beroperasi pada tahun tersebut, yang diintegrasikan dengan konsep acara komunitas anime.

b. Define

Setelah memahami kebutuhan klien dalam tahap empati, langkah berikutnya adalah tahap define. Pada tahap ini, Faiz Azhar mulai merangkum permasalahan atau keinginan klien. Desainer atau ilustrator juga mulai memahami perspektif klien, di mana klien menginginkan pembuatan key visual untuk acara Comic Frontier 13 yang menyoroti komunitas anime. Selain itu, klien menginginkan tema futuristik untuk konsep poster acara tersebut.

c. Ideate

Pada langkah ini, setelah memahami keinginan klien, desainer mulai melakukan eksekusi dan eksperimen dalam menerapkan elemen-elemen visual. Pendekatan yang digunakan adalah konvergen, di mana berbagai ide alternatif diberikan. Dalam konteks ini, Faiz Azhar menyajikan beberapa tampilan dan suasana alternatif atau moodboard visual yang diinginkan klien. Hal ini bertujuan untuk merumuskan suatu konsep yang cocok untuk poster tersebut.

Faiz Azhar umumnya mencari referensi melalui platform ilustrasi, media film, dan sumber lainnya. Ketika desainer mengalami kebuntuan ide, langkah-langkah divergen diperlukan dengan mengumpulkan pemetaan pikiran, riset, untuk menemukan solusi saat mengalami kebuntuan ide.

d. Prototype

Pada tahap ini Faiz Azhar mulai membuat prototype dari ide yang telah dikumpulkan, tahapan dimulai dari sketsa kasar yang dikerjakan secara manual sampai jadinya final digital painting tersebut. Dalam pengerjaannya Faiz Azhar mengerjakannya menggunakan beberapa tools manual untuk sketsa dan software untuk meng export sketsa ke digital painting. Seperti yang dikatakan Faiz "sketsanya manual pakai pensil dan kertas lalu di transisi ke digital untuk di painting menggunakan software Photoshop".

Dalam rancangan key visual tersebut terdapat elemen visual yang menggambarkan tentang konsep komunitas anime. Faiz Azhar juga memikirkan bagaimana key visual poster ini dapat poin fleksibilitasnya yaitu dengan memberi latar background pada poster yaitu ilustrasi MRT Senayan yang akan menjadi tempat acara berlangsung, yaitu bertempat di Jakarta, Senayan. Sehingga dapat dilihat dalam key visual elemennya tidak hanya mewakili komunitas anime saja namun terdapat unsur visual yang juga menampilkan lokasi acara berlangsung kepada audiens.

Dalam Prototype yang berupa key visual Faiz Azhar menjelaskan bahwa key visual tersebut nantinya akan di terapkan berbagai media yaitu poster, tiket gelang, dan merchandise. Jadi key visual dibuat berbagai style alternatif untuk di implementasikan ke berbagai media lain.

C. SIMPULAN

Setelah menyelesaikan semua langkah dalam menganalisis karya poster untuk acara "Comic Frontier 13" dengan mengandalkan pemahaman dari penelitian yang kami lakukan menggunakan teori design thinking, dapat disimpulkan bahwa analisis kualitatif memberikan pemahaman yang mudah berdasarkan data nyata atau fakta yang diperoleh melalui wawancara dengan narasumber. Teori design thinking juga membantu desainer, seperti Faiz Azhar, dalam memandu proses perancangan dan pemetaan ide untuk karya "Comic Frontier 13". Selama proses perancangan ini, teori desain thinking diterapkan, termasuk tahap empathize untuk memahami keinginan dan masalah klien sebagai dasar untuk solusi desain, dan tahap define untuk memahami pandangan konsumen guna mengembangkan perancangan karya poster tersebut.

Dalam menciptakan ide untuk poster, Faiz Azhar mengambil inspirasi dari hasil analisis dan identifikasi yang beragam. Ini melibatkan penyediaan dan penciptaan berbagai alternatif ide untuk mencapai konsep yang diinginkan, yaitu kehidupan modern yang futuristik dengan tema karakter anime. Untuk memastikan kelancaran perancangan ide, dilakukan riset ide dan referensi yang memadai. Dengan demikian, hasil dan penerapan teori design thinking pada setiap tahap perancangan untuk poster "Comic Frontier 13" mendapatkan respons positif dari audiens yang dapat merasakan makna dari setiap elemen visual yang ada pada poster tersebut.

D. DAFTAR PUSTAKA

- Faozan T,N. (2021). Pengertian Poster, Ciri – Ciri, Fungsi, dan Jenis Jenisnya yang perlu diketahui. Bola.com. Diakses dari <https://www.bola.com/ragam/read/4475602/pengertian-poster-ciri-ciri-tujuan-fungsi-dan-jenis-jenisnya-yang-perlu-diketahui>
- Gamal, T. (2019). Pengertian Desain Berdasarkan Pendapat Para Ahli. Serupa.Id. Diakses dari <https://serupa.id/pengertian-desain/>
- Maulidya. (2021). Metode Penelitian. Respository. Diakses dari <http://repository.stei.ac.id/5735/>
- Bamai. U. (2023). Apa Itu Penelitian Deskriptif. Universitas Medan Area. Diakses dari <https://bamai.uma.ac.id/2023/02/24/apa-itu-penelitian-deskriptif/>