

BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. Ide Berkarya

Kuda adalah hewan yang sangat berguna dalam keseharian sebagian besar manusia, baik itu tenaga, daging bahkan susunya, sejak dahulu memang kuda sudah diandalkan oleh manusia terutama dalam masa peperangan, misalnya sebagai tunggangan para raja untuk melawan para musuhnya. Seperti halnya dengan kuda Kuningan, bahwa kuda di daerah Kuningan dahulu juga sebagai hewan tunggangan milik raja.

Alkisah Kuda Kuningan, yang diberi nama Siwindu adalah kuda tunggangan pangeran Kuningan dan pangeran Dipati Ewangga pada masa memperjuangkan daerah Kuningan, berdasarkan sejarah tersebut maka kuda Kuningan dijadikan simbol kota Kuningan, penulis tertarik menciptakan simbol kota Kuningan untuk dijadikan karya seni grafis, disamping penulis tertarik dengan sejarahnya secara historis kehidupan penulis juga tinggal di sekitar daerah Kuningan dan cukup mengenal daerah Kuningan, jadi secara tidak langsung penulis ingin memperkenalkan kota Kuningan kepada masyarakat luas. Sebagai putra daerah penulis berkeinginan memperkenalkan kota Kuningan melalui pengenalan simbol kuda yang dianggap unik bagi penulis, seni grafis cetak tinggi yang akan dikerjakan penulis menggunakan media karet lino dan berwarna.

B. Kontemplasi

Kata kontemplasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah renungan dan sebagainya dengan kebulatan pikiran atau perhatian penuh, begitupun dengan proses berkarya seni, baik seni lukis, seni patung termasuk seni grafis itu sendiri perlu melakukan kontemplasi atau renungan agar menemukan ide/gagasan.

Dalam tahap kontemplasi ini penulis merenungkan dimana harus memilih objek-objek kuda yang tepat untuk dijadikan karya seni grafis yang akan penulis ciptakan. Penulis memilih warna agar sesuai dengan apa yang ada di objek, objek ini yang penulis kumpulkan berupa observasi dan dokumentasi baik foto maupun

gambar langsung, terkadang foto objek yang diambil hanya sekedar alat pebanding, dimana komposisi yang baik gelap terang maupun sisi elemen rupa lainnya, pengambilan gambar langsung yang baik belum tentu ketika dijadikan karya grafis bisa baik seperti objek aslinya. pengolahan objek penulis tuangkan ke dalam karya seni grafis dengan menghadirkan patung kuda, Kuningan ataupun lingkungan sekitarnya.



Gambar 3.1
Patung kuda kuningan
(Sumber: dokumentasi pribadi)

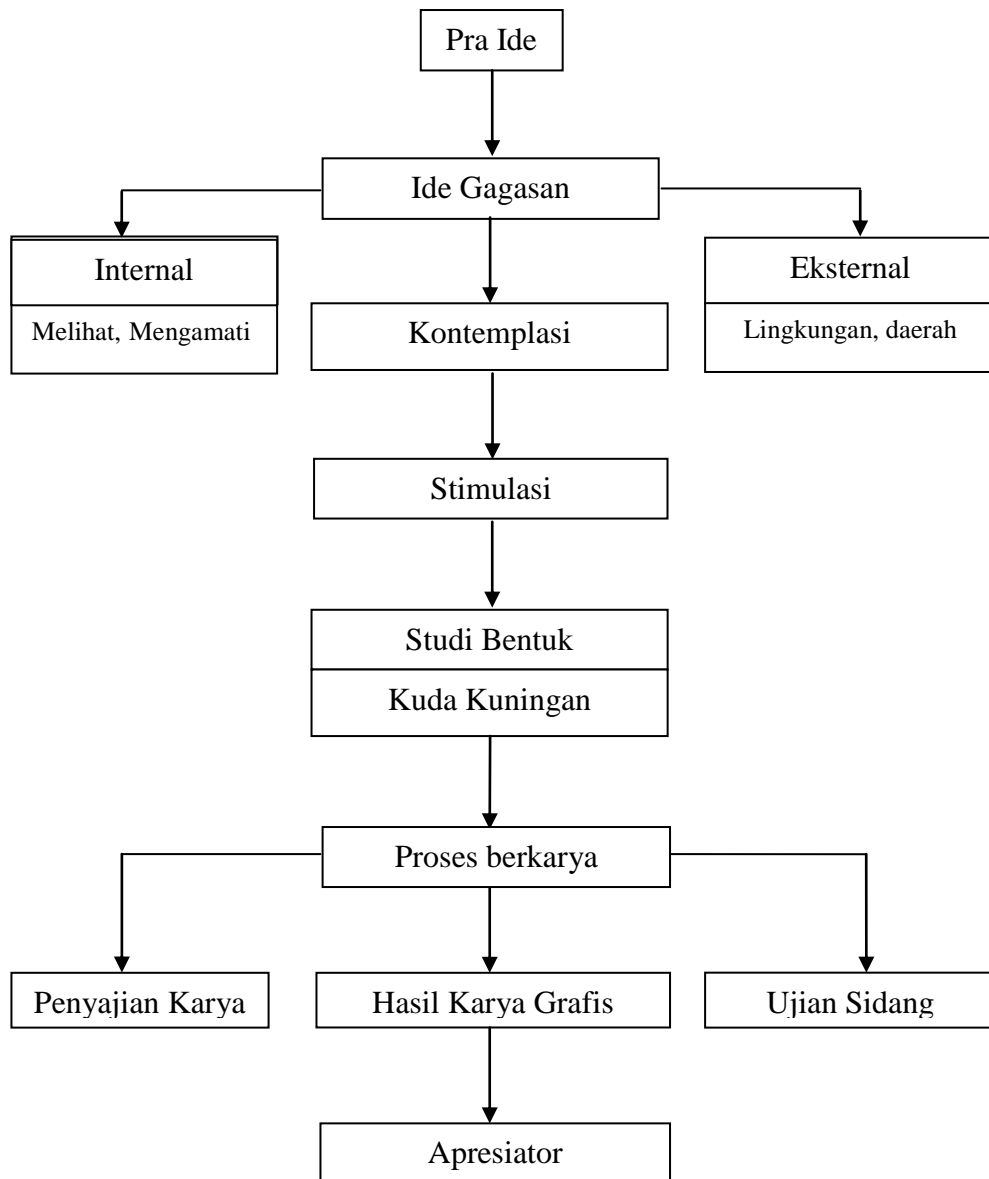
C. Stimulasi Berkarya

Stimulasi dorongan, rangsangan. Dalam proses penciptaan karya seni, stimulasi adalah sesuatu yang mendorong seseorang dalam menciptakan sebuah karya seni. Dorongan penulis dalam hal teknik timbul ketika mata kuliah seni grafis III, pada saat itu karya penulis mendapat pujian dari teman-teman dan dosen mata kuliah tersebut, dalam hal gagasan penulis sering berkeliling kota kuningan dan melihat keunikan patung kuda yang berada di taman kota dan mendengar sejarah yang beredar di masyarakat kuningan bahwa Kuda Kuningan berbeda dengan kuda yang lainnya beberapa kegiatan ini yang memacu penulis untuk berkarya.

D. Pengolahan Ide

Pengolahan ide adalah proses pengolahan konsep dan gagasan, ditambah teori dan referensi yang didapat seperti buku, majalah, dokumentasi pribadi, internet, dan konsep serta ide tersebut kemudian dijadikan sebuah karya. Proses ini diawali dengan penulis mengambil objek berupa dokumentasi foto dan setelah itu tahap selanjutnya penulis mewarnai ulang dengan bantuan pensil gambar dan pensil dermatograf untuk mencapai maksud penulis.

Proses pengolahan ide langkah pertama, penulis memilah objek foto kuda yang tepat untuk dijadikan karya, kemudian oleh penulis diwarnai ulang setelah itu penulis memperbanyak dengan cara di fotocopy bermaksud untuk merekam jejak gambar ke dalam karet lino, langkah kedua, penulis mencukil gambar yang sudah direkam diatas karet lino dan memilih objek yang mana yang harus ditoreh terlebih dahulu, setelah penulis merasa cukup gambar mana yang harus ditoreh, langkah ketiga mewarnai karet yang sudah di cukil ke atas kertas, setelah diwarnai langkah keempat karet dicetak dengan cara di gosok menggunakan batu marmer, dan langkah terakhir kertas yang sudah dicetak dikeringkan dengan cara dijemur sejajar.



Daftar Bagan 3.1
 Proses Berkarya
 (dokumentasi pribadi)

E. Proses Berkarya

1. Persiapan Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan pada pembuatan karya grafis cetak tinggi ini adalah :

a. Karet Lino



Gambar 3.2
Karet Lino
(sumber: dokumentasi pribadi)

Karet lino adalah sebagai bahan utama dalam membuat karya seni grafis cetak tinggi, karet *linoleum* yang terbuat dari bahan alami yang terukur dan dihasilkan dari sumber daya yang bisa diperbaharui. Terdapat setidaknya enam bahan utama, *linseed oil*, *rasin*, *woodfloor*, *limestone*, *pigment*, *jute* atau ini memiliki tebal berukuran sekitar 2 mm yang bisa dipotong-potong sesuai kebutuhan.

b. Alat Cukil



Gambar 3.3
Alat Cukil
(sumber: dokumentasi pribadi)

Pahat cukil sangat berbeda dengan pahat untuk membuat ukiran atau patung. Pahat ini memiliki bentuk yang lebih kecil dan memiliki banyak variasi mata pahat.

Terdapat beberapa jenis mata pahat pada pahat cukil, diantaranya:

- 1) pahat bermata lengkung seperti bentuk U dengan berbagai ukuran
- 2) Pahat bermata lancip seperti bentuk V dengan berbagai ukuran
- 3) Pahat bermata datar seperti pahat biasa
- 4) Pahat bermata datar lancip

c. *Roll*



Gambar 3.4
Roll

(sumber: dokumentasi pribadi)

Roll untuk mencetak grafis ada yang terbuat dari besi dan ada yang terbuat dari karet, tetapi biasanya yang di pakai dalam berkesenian grafis adalah *roll* yang terbuat dari karet, *roll* grafis memiliki ukuran yang berbeda-beda. Terdapat *roll* dengan diameter silindernya sekitar, 1cm, 3-5 cm dan panjang silinder sekitar 6-15 cm tergantung kebutuhan. *roll* digunakan untuk melapisi cetakan dengan cat grafis

d. Kape



Gambar 3.5
Kape
(sumber: dokumentasi pribadi)

Kape disini berfungsi untuk mencampur tinta warna yang akan di aplikasikan kepada karet lino

e. Tinta Cetak Offset



Gambar 3.6
Tinta Cetak Offset
(sumber: dokumentasi pribadi)

Bahan utama utama dalam berkesenian grafis yang selanjutnya adalah tinta cetak offset, komposisi tinta *cetak offset* terdiri atas pigmen, vernis, dan juga *additive* berupa *dryer* dan beberapa bahan penolong lainnya, tinta cetak offset ini khusus digunakan untuk grafis.

f. Thinner



Gambar 3.7
Thinner
(sumber: dokumentasi pribadi)

Thiner biasa ditemukan di toko-toko bangunan, thiner disini berfungsi untuk membersihkan sisa-sisa tinta yang menempel pada karet lino, atau pada permukaan kaca yang ingin dibersihkan.

g. Pensil gambar



Gambar 3.8
Pensil Warna
(sumber: dokumentasi pribadi)

Pensil gambar digunakan untuk mewarnai kembali objek yang sudah diambil penulis, baik pewarnaan objek patung kuda ataupun objek yang ada disekelilingnya.

h. Minyak kayu putih



Gambar 3.9
Minyak kayu putih
(sumber: dokumentasi pribadi)

Minyak kayu putih digunakan untuk merekam gambar kepada karet lino, dengan cara di oleskan bersamaan dengan kapas.

i. Kapas



Gambar 3.10
Kapas
(sumber: dokumentasi pribadi)

Kapas digunakan untuk memoleskan dan meratakan minyak kayu putih kepada kertas *photocopy* yang gambarnya akan diaplikasikan kepada karet lino

j. Bedak *Powder*



Gambar 3.11
Bedak *powder*
(sumber: dokumentasi pribadi)

Dalam proses pembuatan karya bedak tabur digunakan untuk tahap pewarnaan dan proses pencetakan agar tinta tidak menempel sembaranga kepada kertas yang akan di cetak.

k. Batu Marmer



Gambar 3.12
Batu Marmer
(sumber: dokumentasi pribadi)

Penulis menggunakan batu marmer untuk menggosok plat yang sudah di toreh kepada kertas kosong, umumnya pencetakan manual menggunakan sendok tetapi penulis selain memanfaatkan barang yang ada, dengan Batu marmer penulis

nyaman dan menemukan penekanan yang lebih kuat dibandingkan dengan sendok.

l. Amplas



Gambar 3.13
Amplas
(sumber: dokumentasi pribadi)

Amplas digunakan untuk memperhalus permukaan karet lino agar tidak kasar dan agar tinta *fotocopy* menempel pada karet lino.

m. Sarung Tangan



Gambar 3.14
Sarung tangan
(sumber: dokumentasi pribadi)

Sarung tangan berfungsi melindungi tangan agar tidak terkena tinta, selain itu sarung tangan juga melindungi penulis saat menoreh bermaksud agar tangan tidak terkena cukilan saat menoreh.

n. *Cutter*



Gambar 3.15
Cutter
(sumber: dokumentasi pribadi)

Cuter digunakan untuk memotong karet lino, kertas, hamplas agar sesuai ukuran yang diinginkan,

o. Kaca



Gambar 3.16
Kaca
(sumber: dokumentasi pribadi)

Kaca berfungsi untuk mengolah dan mencampur warna tinta agar sesuai dengan warna yang dikehendaki, menggunakan kaca karena kaca tidak dapat menyerap tinta cetak dan permukaannya datar sehingga ketika mengolah dan mencampur tinta penulis tidak begitu sulit.

p. Kain Lap



Gambar 3.17
Kain Lap
(sumber: dokumentasi pribadi)

Kain lap digunakan untuk membersihkan sisa-sisa tinta di karet lino, kaca dan lain-lain.

q. Koran



Gambar 3.18
Koran
(sumber: dokumentasi pribadi)

Koran digunakan untuk alas selama proses mencetak berlangsung agar alat cetak yaitu marmer kotor tidak terekam kepada kertas, selain itu Koran juga digunakan saat mewarnai agar tinta tidak tercecer dan tidak mengotori kertas yang masih bersih.

r. Kertas akasia



Gambar 3.19
Kertas akasia
(sumber: dokumentasi pribadi)

s. Kertas *drawing*



Gambar 3.20
Kertas *drawing*
(sumber: dokumentasi pribadi)

Untuk mengaplikasikan gambar yang sudah ditinta adalah kertas, sebaiknya kertas yang digunakan berwarna cerah dan bersifat netral seperti warna putih dan putih gading agar warna tinta yang diinginkan timbul.

2. Tahap pewarnaan ulang objek foto.

Pada tahap ini penulis mewarnai kembali objek yang diinginkan sesuai dengan warna yang dikehendaki, objek yang diambil diedit oleh penulis menjadi gambar berupa hitam putih selanjutnya penulis mewarnai kembali dengan pensil warna.



Gambar 3.21
Foto kuda
(sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 3.22
Foto kuda yang sudah diwarnai ulang
(sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 3.23
Proses Pewarnaan
(sumber: dokumentasi pribadi)

3. Tahap pemotongan Bahan



Gambar 3.24
Pemotongan Karet Lino
(sumber: dokumentasi pribadi)

Pada proses awal berkarya seni grafis cetak tinggi diperlukan bahan baku, ada yang menggunakan MDF, karet lino dan lain-lain, disini penulis menggunakan karet lino, sebelum karet ditoreh dan dicetak terlebih dahulu karet dipotong sesuai gambar yang diinginkan

4. Tahap perekaman gambar kepada karet lino



Gambar 3.25
Penghalusan karet lino memakai ampelas
(sumber: dokumentasi pribadi)

Sebelum tahap perekaman gambar, karet lino terlebih dahulu dihaluskan dengan ampelas, proses ini bertujuan selain untuk menghaluskan karet lino supaya pada tahap penjiplakan warna tinta fotocopy menempel dengan baik di atas karet lino sehingga penulis tidak terlalu sulit untuk menoreh objek yang diinginkan.



Gambar 3.26
Proses Perekaman Gambar Kepada Karet Lino
(sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 3.27
Fotocopy kuda yang sedang direkam diatas karet lino
(sumber: dokumentasi pribadi)

Perekaman kertas fotocopy kuda ini menggunakan minyak kayu putih yang dioleskan dengan kapas, agar minyak kayu putih merata dan tinta fotocopy tidak melebar. Penulis menggunakan minyak kayu putih karena merasa cocok dibandingkan menggunakan tiner, minyak tanah, dan bensin.

5. Tahap penorehan



Gambar 3.28
Tahap penorehan
(sumber: dokumentasi pribadi)

Proses selanjutnya yaitu menoreh objek gambar kuda menggunakan alat cukil, penulis juga harus teliti dengan objek yang akan ditoreh dan yang tidak

akan ditoreh karena salah menoreh objek dalam proses ini maka dalam proses selanjutnya tidak akan berhasil, selain itu proses penorehan ini harus sangat hati-hati karena jika cara penorehannya salah akan mencederai penulis.



Gambar 3.29
Tahap pencukilan
(sumber: dokumentasi pribadi)

6. Tahap pewarnaan plat



Gambar 3.30
Pencampuran warna tinta
(sumber: dokumentasi pribadi)

Dalam tahap pewarnaan, sebelum warna di aplikasikan kepada plat untuk dicetak, tinta sebelumnya diolah terlebih dahulu agar sesuai dengan tinta yang diharapkan.



Gambar 3.31
Proses pewarnaan plat
(sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 3.32
Proses pewarnaan plat
(sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 3.33
Karya 1, plat ke 1 dan hasil cetakan ke 1
(sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 3.34
Karya 1, hasil cetakan ke 2
(sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 3.35
Karya 1, hasil cetakan ke 3
(sumber: dokumentasi pribadi)

7. Tahap pencetakan



Gambar 3.36
Pencetakan karya
(sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 3.37
Pencetakan karya
(sumber: dokumentasi pribadi)

Batu marmer digunakan untuk menggosok karet lino yang sudah ditoreh ke atas kertas agar tinta pindah ke kertas. Penulis merasa nyaman menggunakan batu marmer karena penekanannya lebih kuat di bandingkan dengan alat lain seperti sendok dan lain-lain.

8. Tahap pengeringan



Gambar 3.38
Pengeringan karya
(sumber: dokumentasi pribadi)

Tahap pengeringan dilakukan dijemur sejajar, bertujuan agar tinta yang menempel diatas kertas tidak menempel kepada karya yang lainnya dan tahap penjemuran ini agar karya mengering dengan bantuan angin setelah kering proses bias dilanjutkan ke tahap berikutnya.