

BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. Ide Berkarya

Mitologi adalah ilmu bentuk sastra yg mengandung konsepsi atau dongeng suci mengenai kehidupan dewa dan makhluk khayalan di suatu kebudayaan. Mitologi adalah budaya yang sudah ada sejak zaman dahulu. Mitologi berusaha menjelaskan asal-usul manusia, fenomena alam, kematian, dan ada beberapa yang juga menjelaskan konsep Ketuhanan maupun kedewaan, juga sebagai contoh keluhuran budi dengan adanya cerita petualangan para pahlawan. Mitologi diciptakan dan disampaikan sebagai cerita menghibur namun dengan tujuan membentuk pola hidup suatu masyarakat agar lebih baik.

Mitologi Yunani adalah kisah mitologi yang paling dikenal. Mitologi Yunani sendiri merupakan sekumpulan cerita yang berasal dari bangsa Yunani Kuno, dan berisi kisah-kisah mengenai dewa dan pahlawan, sifat dunia, dan asal usul serta makna dari praktik ritual dan kultus bangsa Yunani Kuno. Kisah mitologi Yunani juga banyak menginspirasi dunia perfilman asing, hal itu ditunjukkan dengan banyaknya film yang bertemakan kisah mitologi Yunani. Seperti *Hercules*, *Percy Jackson*, *Harry Potter*, *Lord of The Ring*, dan yang terbaru *Wrath of The Titans*.

Kisah yang menarik yang disajikan pada mitologi Yunani sesungguhnya dapat dijadikan pesan penuh makna bagi kehidupan kita saat ini. Penggalan-penggalan cerita dari setiap dewa maupun makhluk-mahluk khayalan yang

diceritakan seringkali mengandung pesan moral yang dapat menjadi teladan dalam bermasyarakat sosial, maupun kepercayaan Ketuhanan. Hal inilah yang menarik perhatian penulis untuk dapat memvisualisasikan kisah mitologi dalam bentuk karya dua dimensi dengan teknik grafis, yakni cetak saring.

Dalam pembuatan karya tugas akhir ini, penulis mengaplikasikan gambar makhluk mitologi Yunani menggunakan teknik cetak saring pada kain *tetoron cotton*, dengan menggunakan cat sablon GL TW. Karya yang dibuat berjumlah 5 buah dalam 2 ukuran yaitu 60 x 60 cm, dan 80 x 60 cm.

B. Kontemplasi

Kata kontemplasi dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah renungan dan sebagainya dengan kebulatan pikiran atau perhatian penuh. Dalam proses berkarya seni sendiri, perlu dilakukan kontemplasi atau perenungan untuk mendapatkan ide/gagasan.

Kontemplasi ide merupakan kegiatan perenungan dengan sepenuh hati atau proses bermeditasi untuk merenungkan dan berpikir penuh secara mendalam untuk mencari nilai-nilai, karena manfaat dan tujuan atau niat suatu hasil penciptaan (Mustopo, 1989:122).

Sebagai langkah awal untuk mewujudkan ide/gagasan ke dalam karya grafis dalam tahap kontemplasi ini, penulis tidak hanya membayangkan apa yang diharapkan, tetapi juga bersumber pada teori-teori yang penulis dapatkan dari buku serta media lain, film-film yang telah penulis lihat, serta dari imajinasi penulis sendiri. Tahapan kontemplasi ini menjadi bagian utama dalam proses

pendalaman ide dengan melakukan penghayatan dan perenungan *subject matter* yang dipilih dan memikirkan bahan, teknik, dan gaya yang akan digunakan dalam karya grafis ini.

Pendalaman ide dilakukan untuk dapat memilih objek apa saja yang dapat dihadirkan pada karya grafis yang akan penulis ciptakan. Subjek yang ada di cerita-cerita mitologi dipilih yang paling menonjol dan memiliki karakter kuat. Mahluk-mahluk khayalan yang menarik hati penulis dipilih agar dapat diangkat karakter baiknya serta mengangkat penggalan ceritanya yang sarat makna. Pengolahan gagasan penulis tuangkan ke dalam karya grafis dengan menghadirkan objek dewa, dan makhluk mitologi Yunani, beserta karakter setiap tokoh dan penggalan kisahnya ataupun lingkungan sekitarnya.

C. Stimulasi Berkarya

Dalam fisiologi, stimulasi adalah perubahan lingkungan internal atau eksternal yang dapat merangsang terjadinya respon tertentu. Rangsang merupakan informasi yang dapat diindera oleh panca indera.

Dalam proses penciptaan karya seni, stimulasi adalah sesuatu yang mendorong seseorang dalam menciptakan sebuah karya seni, atau hal yang memacu kreativitas dan inovasi dalam proses penciptaan karya seni tersebut.

Pada tahap ini penulis melakukan beberapa kegiatan yang dapat merangsang dan memacu penulis untuk berkarya. Kegiatan itu antara lain: membaca buku tentang kisah mitologi Yunani, menonton film bertema mitologi, serta melihat

karya para seniman lain yang telah mendapat inspirasi dari mitologi Yunani sebagai referensi dalam berkarya.

Pada tahap ini penulis menemukan betapa mitologi Yunani memiliki banyak intrik dan permasalahan berkehidupan yang seringkali dihadapi pada proses hidup bermasyarakat manusia pada umumnya. Intrik dan jalan cerita yang ada seringkali diceritakan dengan setting cerita yang begitu imajinatif seperti menghadirkan setting cerita dunia-dunia khayalan, kekuatan-kekuatan tambahan yang jarang ditemui pada kehidupan manusia biasa menjadi stimulus tersendiri bagi penulis. Selain daya imajinasi dan kreativitas penulis menjadi terpicu, penulis pun merasa kisah ini sebagai konsep karya, sarat makna moral yang penting diketahui atau dikenal kembali bagi masyarakat luas agar jadi tauladan yang berguna bagi penikmat karya seni.

D. Pengolahan Ide

Pengolahan ide adalah proses pengolahan konsep dan gagasan, ditambah teori dan referensi yang didapat, seperti buku, majalah, televisi, internet, dan berbagai seniman lokal maupun mancanegara. Konsep serta ide yang datang dari penggalan-penggalan kisah para dewa maupun makhluk-mahkluk khayalan tersebut kemudian diwujudkan ke dalam bentuk karya. Proses ini diawali dengan pembuatan sketsa, untuk tahap selanjutnya penulis membutuhkan bantuan program komputer untuk mencapai maksud yang diinginkan.

Proses penuangan ide penulis lakukan dengan membuat sketsa pada kertas HVS ukuran A4, yang nantinya akan *discan*, lalu disempurnakan dengan cara

diberi warna, dan *disetting* untuk persiapan tahap penyablonan dengan menggunakan program *Adobe Photoshop CS3*.

Adobe Photoshop CS3 adalah program yang penulis gunakan untuk mengatur ukuran dan tampilan karya, mewarnai gambar yang telah *discan*, dan *mensetting* gambar yang telah diwarnai agar siap untuk tahap penyablonan.



Gambar 3.1

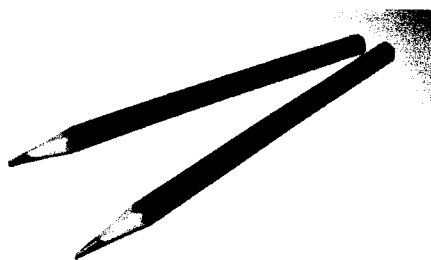
Adobe Photoshop CS3, software yang digunakan dalam pembuatan desain
(Sumber: <http://www.windows7office2007.com/adobe-photoshop-c-4.html>)

E. Proses Berkarya

1. Persiapan Alat dan Bahan

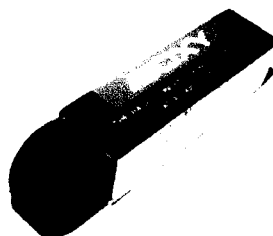
Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan karya grafis ini diantaranya:

a. Pensil 2B



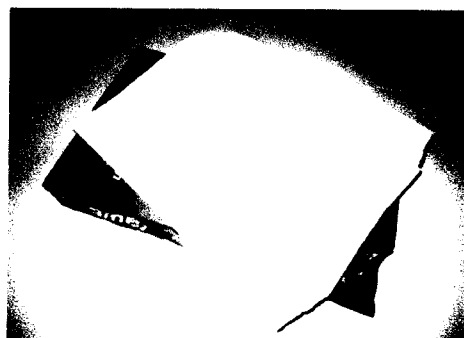
Gambar 3.2
Pensil 2B
(Sumber: dokumentasi penulis)

b. Penghapus



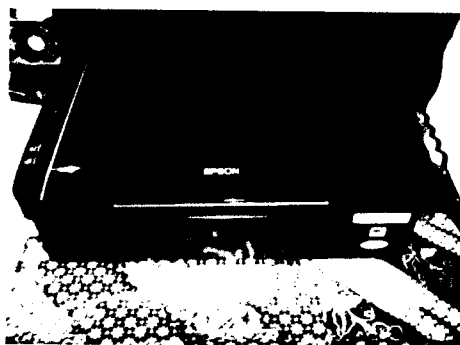
Gambar 3.3
Penghapus
(Sumber: dokumentasi penulis)

c. Kertas HVS A4



Gambar 3.4
Kertas HVS A4
(Sumber: dokumentasi penulis)

d. *Scanner*



Gambar 3.5
Scanner

(Sumber: dokumentasi penulis)

e. Perangkat komputer

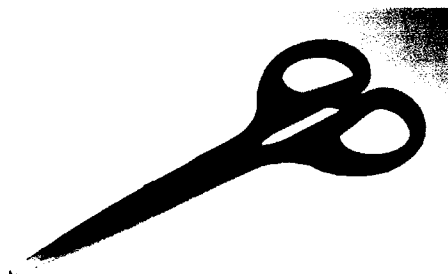


Gambar 3.6

Perangkat komputer

(Sumber: dokumentasi penulis)

f. Gunting

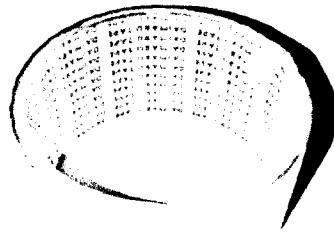


Gambar 3.7

Gunting

(Sumber: dokumentasi penulis)

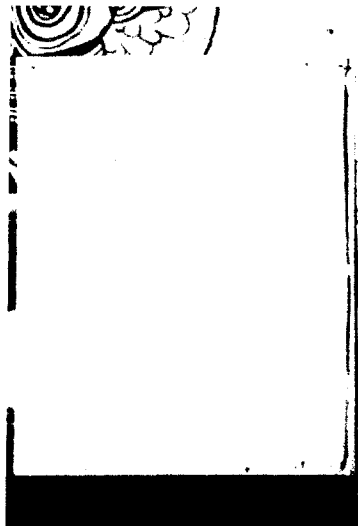
g. Selotip



Gambar 3.8
Selotip
(Sumber: dokumentasi penulis)

h. *Screen*

Screen yang digunakan adalah *screen* T77 yang berukuran 60 x 80 cm.



Gambar 3.9
Screen T77 ukuran 60 x 80 cm
(Sumber: dokumentasi penulis)

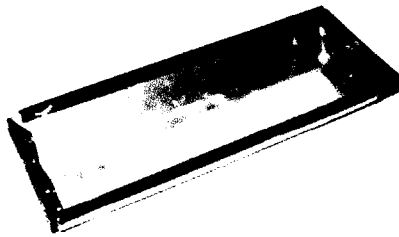
i. Obat afdruk



Gambar 3.10
Obat afdruk
(Sumber: dokumentasi penulis)

j. *Coater*

Coater digunakan untuk memoleskan Mengaplikasikan dan meratakan obat afdruk pada permukaan *screen* pada saat proses afdruk.



Gambar 3.11
Coater
(Sumber: dokumentasi penulis)

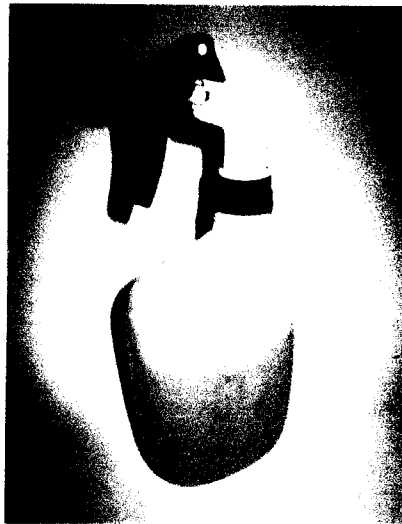
k. *Hairdryer*



Gambar 3.12
Hairdryer
(Sumber: dokumentasi penulis)

l. Tudor

Alat penyemprot yang dipakai saat proses afdruk.



Gambar 3.13
Tudor
(Sumber: dokumentasi penulis)

m. Soda api dan kaporit

Soda api dan kaporit digunakan untuk membersihkan *screen* dari sisa obat afdruk setelah proses sablon.



Gambar 3.14
Soda api dan kaporit
(Sumber: dokumentasi penulis)

n. Rakel



Gambar 3.15
Rakel
(Sumber: dokumentasi penulis)

o. Cat sablon GL TW

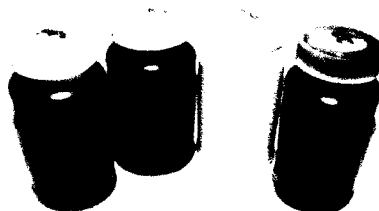
Jenis cat ini biasa digunakan untuk mencetak pada bahan gelap maupun terang. Jenis cat ini juga bersifat menutupi serat/rajutan kaos.

TW PL

Gambar 3.16
Cat sablon GL TW
(Sumber: dokumentasi penulis)

p. Cat bibit

Cat bibit digunakan untuk memberi warna pada cat GL TW sehingga menghasilkan warna yang diinginkan.



Gambar 3.17
Cat bibit
(Sumber: dokumentasi penulis)

q. Kain TC (*Tetoron Cotton*) warna hitam

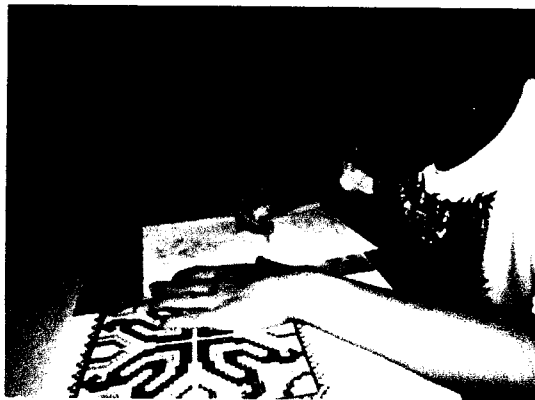
Kain ini adalah campuran dari *cotton combed* sebanyak 35% dan *tetoron* yang populer juga disebut dengan *polyester* sebanyak 65%. Gabungan bahan dasar kain ini dimaksudkan agar kain tetap kuat dan nyaman digunakan, serta mudah menyerap keringat.



Gambar 3.18
Kain *tetoron cotton*
(Sumber: dokumentasi penulis)

2. Tahap Pembuatan Sketsa

Sketsa merupakan rancangan garis besar dari gambar yang akan dibuat. Dalam pembuatan sketsa, rancangan dari gambar tersebut belum dilakukan secara detail. Tahap ini beretujuan untuk memberikan acuan kepada penulis dalam proses pembuatan desain seutuhnya.



Gambar 3.19
Proses pembuatan sketsa secara manual
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.20
Hasil sketsa karya 1
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.21
Hasil sketsa karya 2
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.22
Hasil sketsa karya 3
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.23
Hasil sketsa karya 4
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.24
Hasil sketsa karya 5
(Sumber: dokumentasi penulis)

3. Tahap *Scanning*

Tahap ini bertujuan untuk memindahkan gambar sketsa ke dalam komputer dalam bentuk data gambar.

4. Tahap Pewarnaan

Setelah sketsa melalui tahap *scanning*, tahap selanjutnya adalah tahap pewarnaan. Dalam tahap ini penulis menggunakan bantuan aplikasi perangkat lunak, yaitu program *Adobe Photoshop CS3*. penggunaan aplikasi perangkat lunak ini bertujuan agar proses pemisahan warna dan pengaturan warna pada gambar yang akan disablon menjadi lebih mudah dilakukan. Penulis menggunakan *brush tool* yang berguna sebagai kuas untuk mewarnai bidang gambar.



Gambar 3.25
Proses pewarnaan dengan bantuan program *Adobe Photoshop CS3*
(Sumber: dokumentasi penulis)

Setelah melalui tahap pewarnaan, maka gambar akan terlihat seperti di bawah ini:

a. Gambar 1



Gambar 3.26

Gambar Medusa setelah pemberian warna kesatu, hijau muda
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.27

Gambar Medusa setelah pemberian warna kedua, hijau tua
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.28

Gambar Medusa setelah pemberian warna ketiga, kuning
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.29

Gambar Medusa setelah pemberian warna keempat, putih
(Sumber: dokumentasi penulis)

b. Gambar 2



Gambar 3.30

Gambar Minotaur setelah pemberian warna kesatu, coklat muda
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.31

Gambar Minotaur setelah pemberian warna kedua, coklat tua
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.32

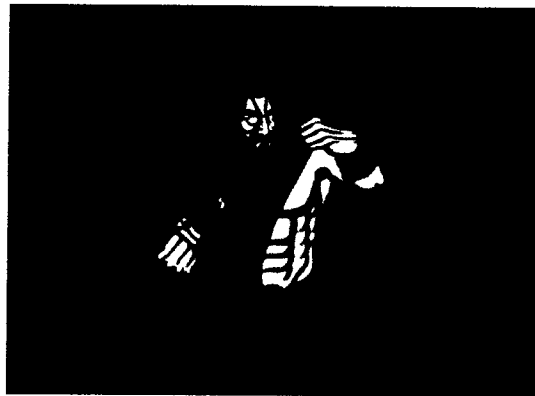
Gambar Minotaur setelah pemberian warna ketiga, abu-abu
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.33

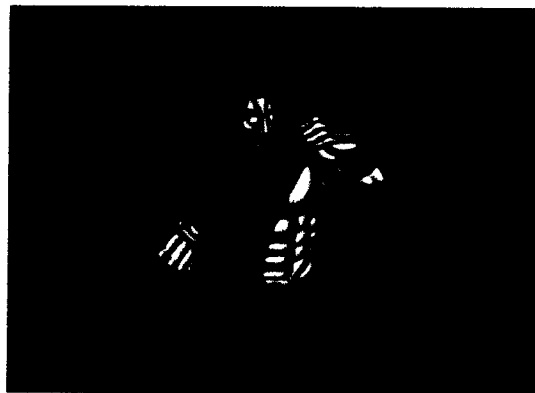
Gambar Minotaur setelah pemberian warna keempat, putih
(Sumber: dokumentasi penulis)

c. Gambar 3



Gambar 3.34

Gambar Zeus setelah pemberian warna pertama, krem
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.35

Gambar Zeus setelah pemberian warna kedua, merah
(Sumber: dokumentasi penulis)

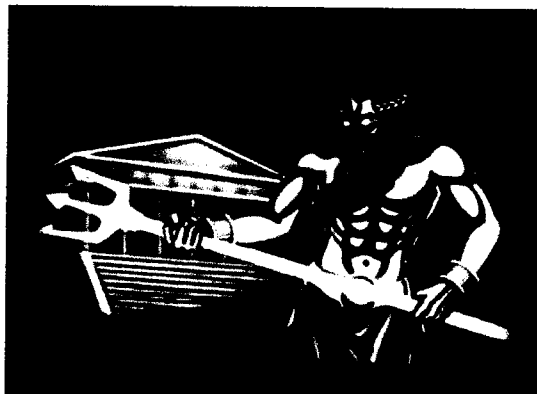


Gambar 3.36
Gambar Zeus setelah pemberian warna ketiga, kuning
(Sumber: dokumentasi penulis)



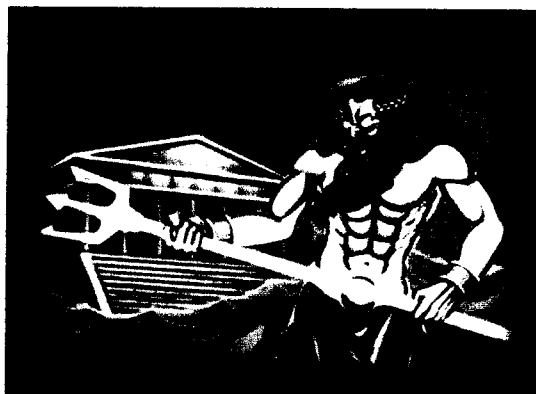
Gambar 3.37
Gambar Zeus setelah pemberian warna keempat, putih
(Sumber: dokumentasi penulis)

d. Gambar 4



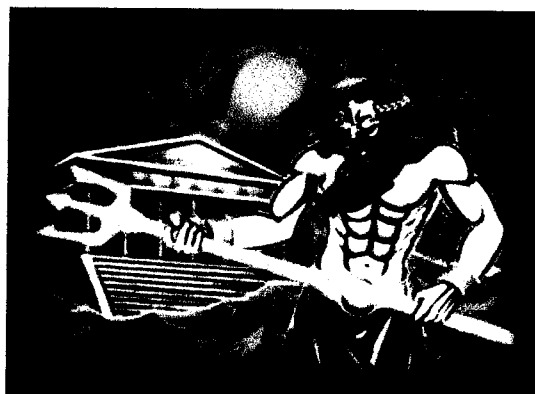
Gambar 3.38

Gambar Poseidon setelah pemberian warna pertama, krem
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.39

Gambar Poseidon setelah pemberian warna kedua, hijau
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.40

Gambar Poseidon setelah pemberian warna, oranye
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.41

Gambar Poseidon setelah pemberian warna keempat, putih
(Sumber: dokumentasi penulis)

e. Gambar 5



Gambar 3.42

Gambar Harpy setelah pemberian warna pertama, abu-abu
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.43

Gambar Harpy setelah pemberian warna kedua, biru
(Sumber: dokumentasi penulis)



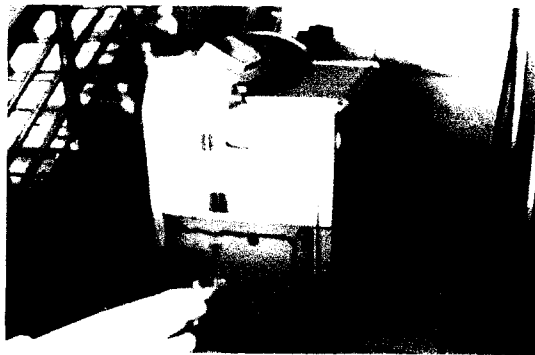
Gambar 3.44
Gambar Harpy setelah pemberian warna ketiga, kuning
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.45
Gambar Harpy setelah pemberian warna keempat, putih
(Sumber: dokumentasi penulis)

5. Tahap Pencetakan Gambar pada Kertas Kalkir

Setelah tahap pengaturan gambar selesai, tahap berikutnya adalah pencetakan gambar pada kertas kalkir. Kertas kalkir adalah kertas semi transparan dan biasa dipakai untuk gambar teknik, dan proses afdruk untuk penyablonan. Pencetakan pada kertas kalkir tidak dapat dilakukan dengan menggunakan *printer* yang biasa digunakan di rumah, akan tetapi harus menggunakan *printer* khusus yaitu *printer* laser yang biasanya berukuran besar. Maka penulis pun melakukan pencetakan ini di tempat percetakan yang sudah biasa menangani pencetakan dengan ukuran besar.



Gambar 3.46

Proses pencetakan gambar pada kertas kalkir dengan menggunakan mesin Rowe
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.47

Hasil pencetakan gambar pada kertas kalkir
(Sumber: dokumentasi penulis)

6. Tahap Afdruk *Screen*

Afdruk adalah sebuah teknik cetak fotografi dari sebuah lembaran film yang diproses dengan emulsi khusus, *acid stop* dan *fixer*, ditambah dengan pemusatan cahaya (*light exposure*) yang menghasilkan cetakan pada sebuah kertas foto yang juga khusus. Pada proses sablon, Afdruk adalah tahap merekam atau *mengcopy* gambar di film (kalkir) ke atas *screen*, sekaligus bertujuan menutupi bagian *screen* yang tidak dipakai untuk mencetak. Tahap afdruk ini menjadi salah satu tahap yang paling menentukan keberhasilan penyablonan. Proses afdruk sangat bergantung pada cahaya, bisa dilakukan dengan bantuan cahaya matahari, atau dengan bantuan cahaya lampu. Karena ukuran *screen* yang besar, penulis memilih untuk menggunakan bantuan cahaya matahari dalam proses ini, agar seluruh permukaan *screen* terkena cahaya yang merata.

Proses pengafdrukan diawali dengan menyiapkan obat afdruk. Obat afdruk adalah zat khusus yang peka terhadap cahaya. Obat afdruk biasanya terdiri dari dua komponen, yaitu cairan kental yang disebut *emulsion*, serta cairan *sensitizer*. Campuran dari kedua komponen inilah yang membuat obat afdruk menjadi peka terhadap cahaya. Maka dari itu pencampuran obat afdruk harus dilakukan ditempat yang redup, agar obat afdruk tidak mengering sebelum digunakan. Tahap-tahap pengafdrukan akan penulis jelaskan sebagai berikut:

a. Pencampuran *emulsion* dan *sensitizer*

Ada takaran khusus dalam pencampuran *emulsion* dan *sensitizer*, yaitu dengan perbandingan 10 : 1. Apabila *emulsion* yang dipakai sebanyak 10 sendok makan, maka *sensitizer* yang perlukan adalah sebanyak 1 sendok makan. Tuangkan cairan *emulsion*, lalu tambahkan cairan *sensitizer* dengan takaran yang disesuaikan, kemudian aduk hingga rata, tuangkan pada *coater*.



Gambar 3.48
Pencampuran *emulsion* dan *sensitizer*
(Sumber: dokumentasi penulis)

b. Pengolesan obat afdruk pada permukaan *screen*

Tahap selanjutnya adalah mengoleskan dan meratakan obat afdruk pada permukaan *screen* dengan menggunakan *coater*. Tahap ini harus dilakukan dengan benar-benar merata. Pengolesan juga tidak boleh terlalu tebal, agar pada saat pemindahan gambar pada *screen* lebih mudah dilakukan.



Gambar 3.49

Pengolesan obat afdruk pada permukaan *screen*
(Sumber: dokumentasi penulis)

c. Pengeringan obat afdruk pada *screen*

Setelah seluruh permukaan *screen* tertutup oleh obat afdruk, gunakan *hairdryer* untuk mengeringkan permukaan *screen* hingga benar-benar kering.



Gambar 3.50

Pengeringan obat afdruk menggunakan *hairdryer*
(Sumber: dokumentasi penulis)

- d. Peletakkan kertas kalkir diatas *screen*

Letakkan kertas kalkir yang berisi gambar diatas *screen*, peletakkan kertas kalkir harus secara terbalik atau menghadap ke bawah.



Gambar 3.51

Peletakkan kertas kalkir bergambar diatas *screen*
(Sumber: dokumentasi penulis)

- e. Peletakkan *screen* di bawah cahaya matahari

Letakkan *screen* di bawah cahaya matahari, dalam tahap inilah proses penyalinan gambar dilakukan. Gambar yang ada pada kertas kalkir akan tercetak pada permukaan *screen* yang telah diolesi obat afdruk, dengan bantuan cahaya matahari. Bagian hitam pada kertas kalkir akan menutup *screen* sehingga tidak akan terkena cahaya matahari, sedangkan bagian transparan pada kertas kalkir akan terkena cahaya matahari, hal ini yang menyebabkan obat afdruk bereaksi menguat dan menutup permukaan *screen*.

Lamanya waktu pada proses ini bergantung pada terik atau tidaknya cahaya matahari, apabila proses afdruk dilakukan di bawah cahaya matahari yang terik, waktu yang dibutuhkan dalam tahap ini hanya sekitar 5 detik.



Gambar 3.52
Proses afdruk dengan bantuan cahaya matahari
(Sumber: dokumentasi penulis)

f. Pembasuhan dan penyemprotan screen

Setelah penjemuran selesai, basuhlah screen dengan air, bayangan gambar akan mulai terlihat pada screen. Lalu semprot seluruh permukaan screen dengan menggunakan alat penyemprot (tudor). Proses ini bertujuan untuk membersihkan sisa-sisa obat afdruk yang tidak menempel kuat pada *screen* karena terkena cahaya matahari pada saat penjemuran.

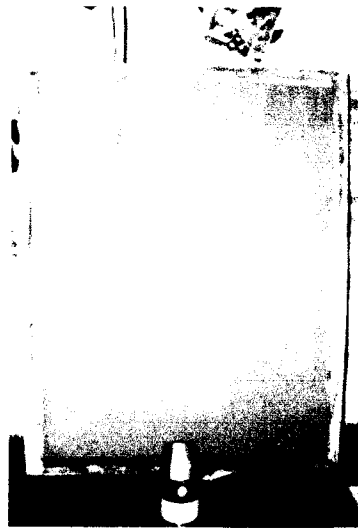


Gambar 3.53
Proses penyemprotan *screen*
(Sumber: dokumentasi penulis)

Setelah proses penyemprotan selesai dilakukan pada seluruh permukaan screen, bagian yang terkena cahaya matahari akan tertutup oleh obat afdruk,

sedangkan bagian yang tidak terkena cahaya matahari akan berlubang. Bagian inilah yang digunakan untuk menyablon.

Apabila proses penyemprotan telah selesai, keringkan screen dengan menggunakan hairdrier hingga benar-benar kering. Screen siap digunakan.



Gambar 3.54

Pengeringan screen setelah proses penyemprotan
(Sumber: dokumentasi penulis)

7. Tahap persiapan bahan

Tahap ini dilakukan menjelang proses sablon. Bahan yang digunakan adalah kain TC (tetoron cotton) dengan ukuran 100 x 80 cm. Setiap sisinya berukuran lebih besar 20 cm dari karya yang dibuat, hal ini dilakukan agar pada saat penyablonan, penulis bisa mengatur posisi gambar yang akan dicetak di atas permukaan kain tersebut. Cat yang digunakan dalam proses sablon adalah cat GL TW berwarna putih. Sedangkan pada warna lain menggunakan campuran cat bibit.

Proses pertama yang dilakukan adalah mencampur warna yang akan digunakan dalam proses sablon. Pencampuran warna dilakukan berdasarkan

gambar yang telah dibuat dengan bantuan komputer. Agak sulit untuk mendapatkan warna yang sama persis dengan gambar pada komputer, namun penulis berusaha untuk membuat campuran warna mendekati warna yang diinginkan.



Gambar 3.55

Contoh paduan warna yang dibuat dengan bantuan program komputer
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.56

Mencampurkan warna yang akan digunakan
(Sumber: dokumentasi penulis)

Tahap selanjutnya adalah mempersiapkan kain yang akan disablon di atas meja sablon. Sebelum kain diletakkan, meja sablon terlebih dahulu diolesi lem meja, hal ini bertujuan untuk menjaga posisi kain agar tidak bergeser pada saat disablon, karena warna yang dicetakkan sebanyak 4 warna, maka penyablonan dilakukan sebanyak 4 kali pula.

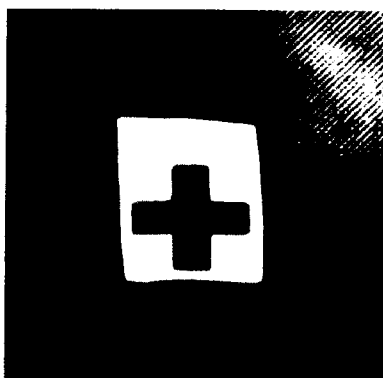


Gambar 3.57
Mempersiapkan kain yang akan disablon di atas meja
(Sumber: dokumentasi penulis)

8. Tahap Penyablonan

Tahap penyablonan merupakan tahap yang paling utama dan penting dalam pembuatan karya ini. Baik tidaknya hasil akhir dari karya yang dibuat tergantung pada tahap ini. Proses sablon yang penulis lakukan adalah sebanyak 4 kali, sesuai dengan jumlah warna yang penulis gunakan dalam pembuatan karya.

Agar hasil cetakan tidak meleset, penulis menggunakan tanda plus (+) yang ditempelkan pada kain sebagai patokan, agar posisi screen pada saat penyablonan tidak melenceng dari tempat yang seharusnya.



Gambar 3.58
Tanda plus
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.59
Tahap penyablonan
(Sumber: dokumentasi penulis)

Setelah tahap penyablonan selesai, maka hasilnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

a. Karya 1



Gambar 3.60

Hasil sablon karya 1 warna pertama, hijau muda
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.61

Hasil sablon karya 1 warna kedua, hijau tua
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.62

Hasil sablon karya 1 warna ketiga, kuning
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.63

Hasil sablon karya 1 warna keempat, putih
(Sumber: dokumentasi penulis)

b. Karya 2

**Gambar 3.64**

Hasil sablon karya 2 warna pertama, coklat muda
(Sumber: dokumentasi penulis)

**Gambar 3.65**

Hasil sablon karya 2 warna kedua, coklat tua
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.66

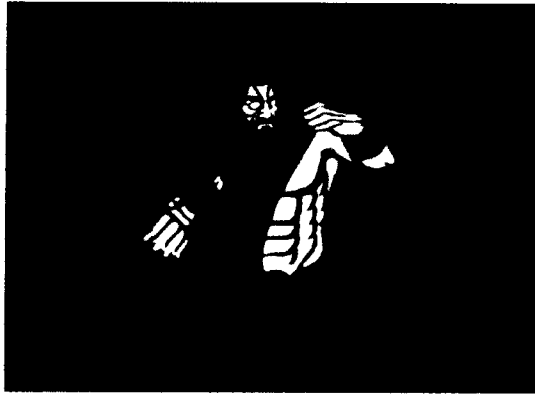
Hasil sablon karya 2 warna ketiga, abu-abu
(Sumber: dokumentasi penulis)



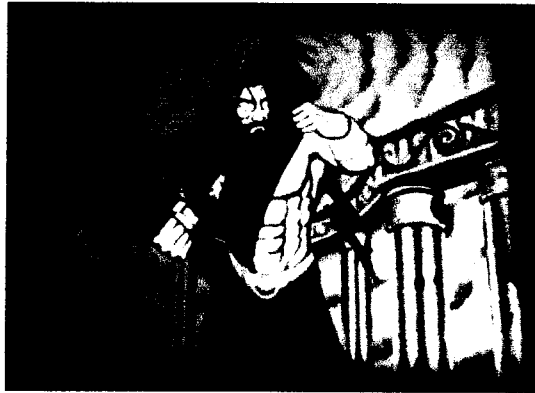
Gambar 3.67

Hasil sablon karya 2 warna keempat, putih
(Sumber: dokumentasi penulis)

c. Karya 3

**Gambar 3.68**

Hasil sablon karya 3 warna pertama, krem
(Sumber: dokumentasi penulis)

**Gambar 3.69**

Hasil sablon karya 3 warna kedua, merah
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.70

Hasil sablon karya 3 warna ketiga, kuning
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.71

Hasil sablon karya 3 warna keempat, putih
(Sumber: dokumentasi penulis)

d. Karya 4

**Gambar 3.72**

Hasil sablon karya 4 warna pertama, krem
(Sumber: dokumentasi penulis)

**Gambar 3.73**

Hasil sablon karya 4 warna kedua, hijau
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.74

Hasil sablon karya 4 warna ketiga, oranye
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.75

Hasil sablon karya 4 warna keempat, putih
(Sumber: dokumentasi penulis)

e. Karya 5

**Gambar 3.76**

Hasil sablon karya 5 warna pertama, abu-abu
(Sumber: dokumentasi penulis)

**Gambar 3.77**

Hasil sablon karya 5 warna kedua, biru
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.78

Hasil sablon karya 5 warna ketiga, kuning
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.79

Hasil sablon karya 5 warna keempat, putih
(Sumber: dokumentasi penulis)