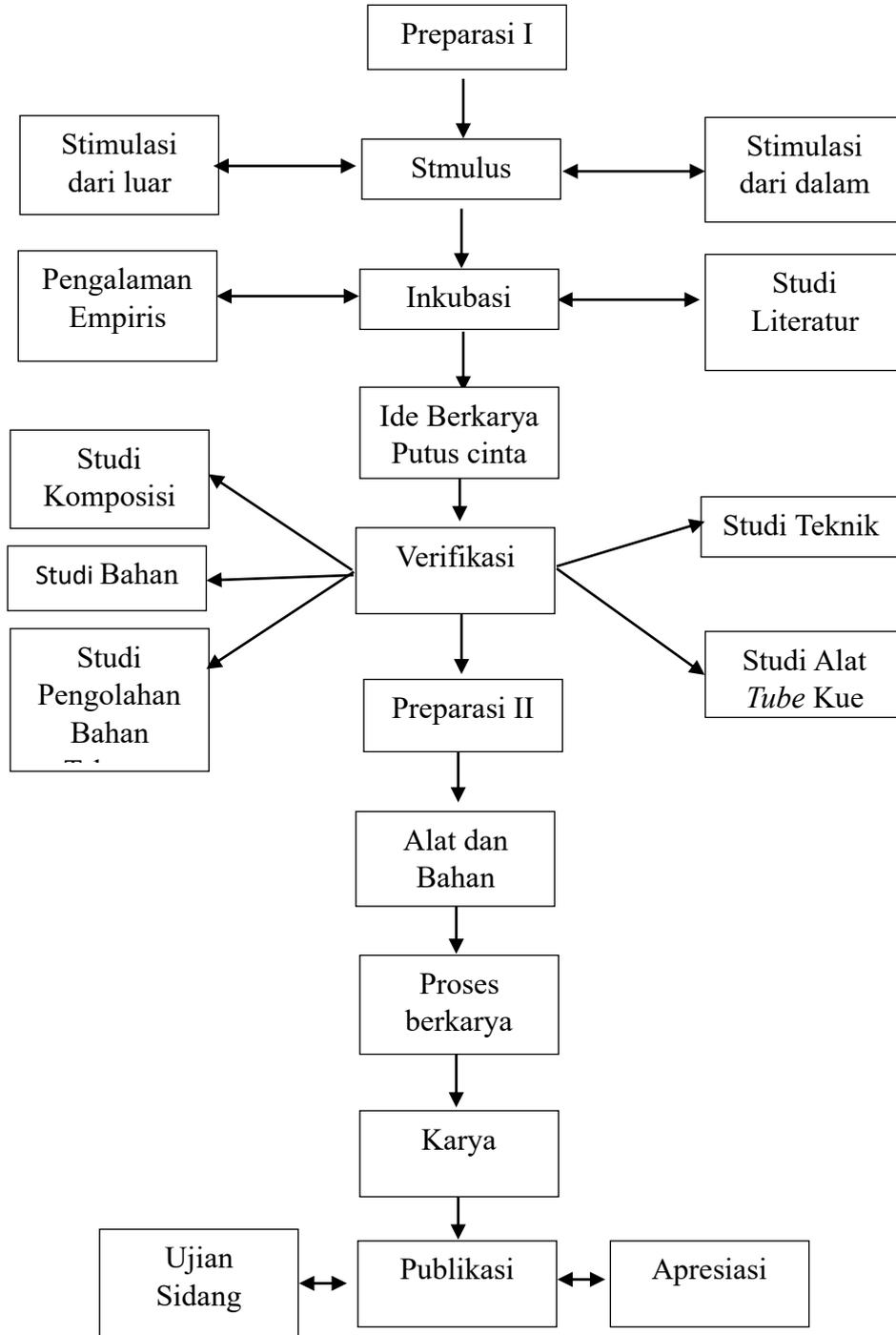


BAB III

PROSES KRATIF BERKARYA SENI LUKIS ABSTRAK

A. Bagan Proses Kreatif



Bagan 3.1 Bagan Proses Kreatif Penulis

(Sumber: Adaptasi dari Skema Proses Kreasi Menurut Graham Wallas, 2022).

Ananda Nur Syamsi, 2023

EKSPLORASI GARIS PADA KARYA SENI LUKIS ABSTRAK DENGAN ADAPTASI TEKNIK PIPING DALAM DEKORASI KUE

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

Secara umum proses penciptaan karya merujuk pada teori kreativitas. Wallas (dalam Munandar, 2014, hlm 58) menyatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap, yaitu: 1) preparasi, 2) inkubasi, 3) iluminasi, dan 4) verifikasi. Bagan ini dibuat berdasarkan teori yang disesuaikan dengan proses kreatif pribadi penulis. Dalam proses penciptaannya penulis melakukan beberapa penyesuaian dan tidak selalu berurutan dalam tahapannya. Penulis juga menambah atau mengurangi tahapan sehingga menjadi metode dalam penciptaan karya tugas akhir.

B. Preparasi I

Preparasi menurut Wallas (dalam Munandar 2014, hlm. 59) adalah tahapan saat seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan persoalan atau masalah yang sedang dihadapinya dengan belajar berpikir, mencari jawaban. Guna mencari jawaban, pikiran harus mendapatkan informasi sesuai konteks. Sedangkan menurut Tabrani (2017) tahap preparasi atau persiapan dibagi menjadi aspek dalam dan luar. Contoh aspek luar membangun suasana yang dibutuhkan atau membangun hawa untuk berkarya dengan menyetel lagu tertentu atau makanan tertentu. Contoh aspek dalam berupa perenungan, konsentrasi dan sejenisnya.

Tahap preparasi penulis bagi menjadi dua, yaitu preparasi pertama dan preparasi kedua. Pada tahap Preparasi pertama, penulis melakukan penelusuran ke dalam memori mencoba mengingat kembali kejadian yang pernah dialami oleh penulis di samping melakukan pengamatan terhadap lingkungan sekitar. Tahap persiapan pertama ditandai dengan pengalaman putus cinta yang cukup mendominasi dan mengganggu penulis untuk diartikulasikan melalui karya seni lukis. .

Pada tahap ini penulis melakukan perenungan dan mencatat beberapa hal yang berhubungan dengan putus cinta. Catatan tersebut berupa pertanyaan, pernyataan dan perasaan yang dirasakan penulis saat itu. Penulis juga mencoba melakukan penelusuran dengan mencari informasi dari berbagai artikel mengenai pustus cinta dalam Psikologi. Catatan-catatan yang telah dibuat kemudian penulis kumpulkan dan ditempelkan pada dinding studio lukis Departemen Pendidikan Seni Rupa. Hal tersebut penulis lakukan sebagai upaya menciptakan hawa atau gairah untuk berkarya di ruang tersebut.

C. Stimulus

Tahap Stimulus dalam berkarya seni merupakan pemantik atau dorongan lahirnya ide atau gagasan. Stimulus mengacu pada faktor-faktor yang menginspirasi atau mempengaruhi seorang seniman dalam menciptakan karya seni. Stimulus ini dapat berasal dari berbagai sumber, termasuk pengalaman pribadi, peristiwa sehari-hari, alam, budaya, emosi, dan sebagainya. Setiap seniman memiliki rangsangan unik yang mempengaruhi karya seni mereka. Kombinasi stimulus yang berbeda-beda ini menghasilkan karya seni yang beragam dan penuh kekayaan. Pada tahap ini yang menjadi stimulus utama penulis dalam berkarya melalui emosi dan pengalaman pribadi mengenai putus cinta. Kendati sifatnya yang sangat personal, dalam pengembangan pembuatan karya penulis juga terstimulus dari lingkungan sekitar untuk pengambilan teknik dalam penciptaan karya yang terinspirasi dari ibu penulis. karya seni dari seniman lain juga mempengaruhi penulis baik secara konsep maupun visualnya.

D. Inkubasi

Menurut Wallas (dalam Munandar, 2014, hlm. 59) inkubasi adalah kegiatan menghimpun data atau berhenti mencari informasi. Pada tahap ini individu seakan melepaskan diri untuk sementara waktu dari masalah yang dihadapi. Tahap ini juga memiliki arti tahap melepaskan diri dari permasalahan dan melakukan pengeraman terhadap pengalaman dan informasi yang diperoleh. Pengeraman yang dilakukan pada tahap inkubasi ini dapat memicu munculnya sebuah ide ditandai dengan munculnya kemampuan menemukan solusi atas permasalahan yang dikemas dalam sebuah konsep kekaryaan.

Pada tahap ini penulis mencoba mengalihkan perasaan sedih atau kita lebih mengenal dengan istilah galau akibat putus cinta dengan bermain *game Mobile Legend*. Selain bermain *game* penulis juga mencari kegiatan lain seperti mengunjungi beberapa pameran, seperti pameran tunggal seniman Hardiman, Ridwan Manantik, Dedy Suherdi, dan puncaknya penulis mengunjungi pameran Manifesto VIII memenuhi undangan sebagai seniman yang diselenggarakan di dua tempat berbeda, yaitu di gedung A Galeri Nasional dan di Museum Kebangkitan

Nasional. Penulis juga melakukan aktivitas seperti biasa makan, minum, mandi, dan aktivitas seperti biasanya. Penulis juga berkesempatan mengikuti residensi selama satu bulan yang diinisiasi oleh Sanggar Olah Seni yaitu program Bandung *Concentration Epicentere* (BACON Camp) yang di kuratori oleh Jajang Supriadi dan Wildan Febri Akbar. Pengalaman-pengalaman tersebut secara tidak sadar mengalihkan perasaan sedih yang penulis rasakan akibat putus cinta. Hal tersebut pula secara tak langsung melatih kepekaan penulis dalam mengasah dan mempertajam gagasan.

Penulis melakukan tahap inkubasi sehingga muncul sebuah ide secara tidak sengaja ketika penulis sedang melakukan aktivitas memberi makan ikan di Taman Partere Universitas Pendidikan Indonesia. Penulis teringat kebiasaan yang sangat dominan penulis lakukan pada tahap ini yaitu bermain *game* sepanjang hari sebagai penyaluran emosi putus cinta. Hal tersebut mendorong penulis untuk menjadikan kebiasaan tersebut sebagai karya seni lukis.

E. Ide Berkarya

Ide karya lahir dari tahap persiapan hingga tahap inkubasi, inspirasi bermunculan ketika penulis melepaskan diri dari masalah dan mencoba melakukan aktivitas lain. Wallas (dalam Munandar, 2014) menyebut tahap ini dengan istilah *iluminasi*. Seluruh proses dari tahap preparasi I, stimulus, dan inkubasi saling berhubungan dan melahirkan sebuah ide, penyelesaian atas masalah yang dihadapi. Sensibilitas penulis semakin terasah di tahap inkubasi ketika mengikuti kegiatan residensi. Durasi waktu yang terbilang pendek hanya berlangsung selama satu bulan terasa sangat singkat dengan padatnya kegiatan mulai dari sosialisasi, presentasi gagasan, *camping*, pematieran, *workshop*, pembukaan pameran, hingga pada diskusi lanjutan. Pengalaman tersebut secara tidak langsung berpengaruh terhadap skripsi penulis. Hasil dari kegiatan tersebut membuat penulis lebih peka dengan persoalan diri sendiri.

Merespon stimulus dari putus cinta, penulis ingin membuat sebuah karya seni lukis abstrak dengan mengaitkan kebiasaan yang sering penulis lakukan yaitu bermain *game*. Aktivitas tersebut merupakan kegiatan dominan yang dilakukan sehingga mendorong penulis untuk memasukan hal tersebut kedalam penciptaan

karya lukis ini. *Game* di sini berkedudukan sebagai metafor atau bahasa visual secara implisit. pada tahap inkubasi. Pengalaman asrtistik dan empirik hasil dari pengamatan dan apresiasi karya seniman referensi Jym Gaylord, Motoi Yamamoto dan Taat Djoeda berpengaruh terhadap visualisasi serta teknik dalam proses penciptaan karya. Ide tersebut tentu harus diolah untuk pertimbangan bagaimana visualisasi akhir serta medium apa yang tepat guna memenuhi kebutuhan tersebut.

F. Verifikasi

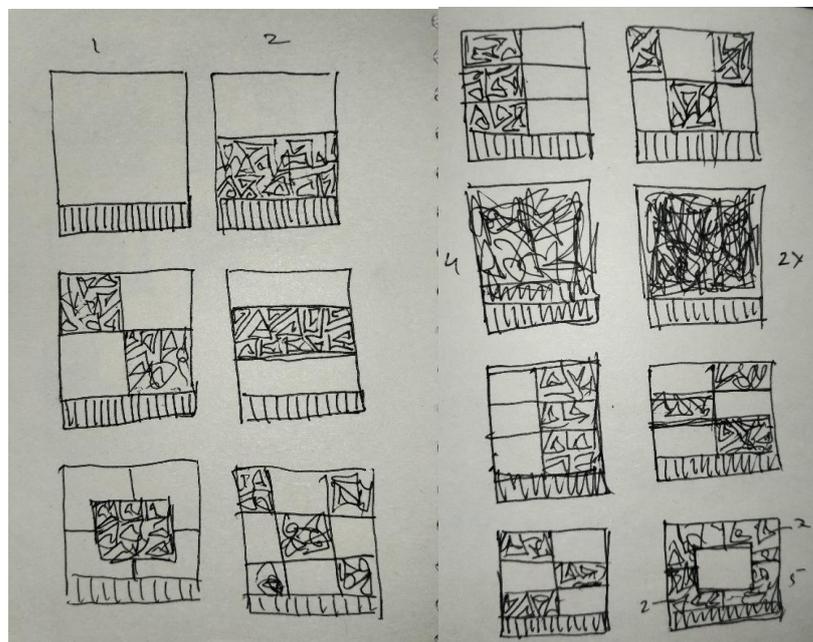
Tahapan ini biasa disebut sebagai tahap pembuktian apakah gagasan atau ide itu layak dan bisa diterapkan. Ide yang telah dilahirkan dari proses persiapan hingga inkubasi selanjutnya perlu diuji melalui tahapan verifikasi atau pengolahan ide dengan harapan ide bisa diolah lebih matang dalam mempertimbangkan eksekusi visual maupun secara konsep yang akan diwujudkan dalam bentuk karya seni lukis. Proses ini dimulai kembali dengan mengingat tahap awal saat preparasi pertama tentang stimulus yang berawal dari pengalaman putus cinta dan direspon dengan gagasan *game* sebagai metafor.

Penelusuran kemudian dilanjutkan dengan mencari kajian literatur dari sumber internet. Peroses ketidaksengajaan melihat bentuk otak di aplikasi pinterest ketika penulis sedang mencari referensi menjadi inspirasi. Bentuk otak dengan pengulangan garis dirasa mampu mewakili pemikiran yang rumit seperti pola otak yang rumit. Pertimbangan lain pola bentuk otak seperti *labyrinth* yang rumit dengan arah yang berkelok. Temuan tersebut memiliki terhubung dengan ide game yang akan dijadikan sebagai metafor dengan visualisasi *game labyrinth*. Pada tahap ini penulis melakukan kegiatan eksplorasi yang dilakukan melalui tahap studi pengolahan ide di antaranya:

1. Studi Tata Letak komposisi

Pada tahap ini penulis melakukan studi dengan membuat beberapa sketsa komposisi untuk mencari kemungkinan-kemungkinan yang bisa diaplikasikan nantinya pada kanvas. Pada tahap ini penulis membuat sekitar empat belas studi. Seluruh studi yang penulis hasilkan secara tidak sadar (spontan) memiliki kecenderungan pola simetris. Kecenderungan tersebut penulis rasa diakibatkan dari pengalaman penulis yang pernah menempuh pendidikan otomotif selama tiga tahun

di SMK Doa Bangsa Palabuhanratu. Pengalaman tersebut berpengaruh terhadap cara berpikir yang logis, tegas, kaku dan seimbang antara logika dan perasaan khas anak teknik. Pengalaman tersebut secara tidak sadar mempengaruhi pada visual karya penciptaan ini.

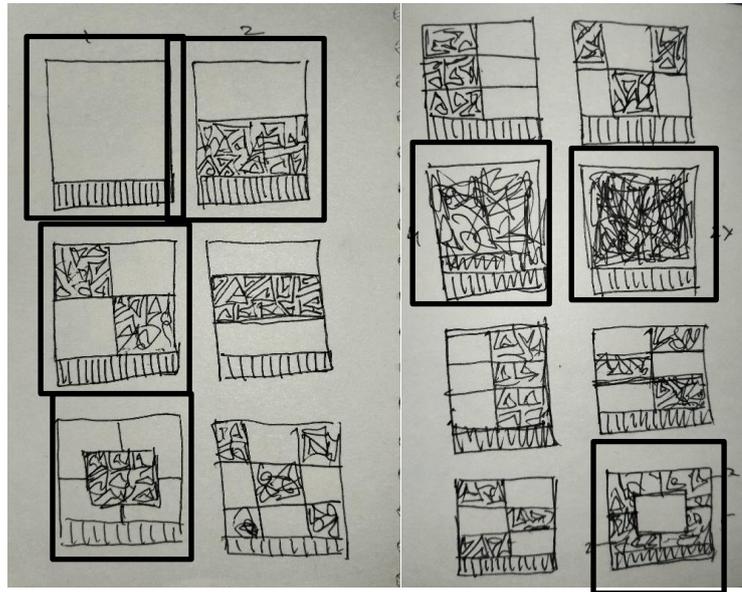


Gambar 3.1 Studi Tata Letak dan Komposisi
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

a. Hasil Studi Tata Letak dan Komposisi

Setelah melakukan studi dari beberapa kemungkinan akhirnya penulis memilih tujuh dari empat belas studi. Alasan memilih tujuh sketsa dari empat belas bukan kebetulan melainkan bagian dari konsep penciptaan karya. Tujuh dipilih karena ada hubungannya dengan aktivitas *game* yang biasa dimainkan yaitu *Mobile Legend*. Penulis menghabiskan waktu bermain *game* untuk menaikkan *Rank* bisa juga disebut kelas atau tingkat kesulitan dalam bermain *game*. Tujuh tingkat tersebut biasanya sebagai klasifikasi tingkat kemampuan bermain dalam *game* dimulai dari yang mudah hingga paling sulit. Dalam konteks karya konsep tersebut diadaptasi dengan sedikit perubahan. Perbedaanya terletak pada urutan, jika dalam *game* tingkatan dimulai dari yang rendah hingga yang paling sulit, sedangkan dalam karya ini sekemanya dibalik dari yang paling rumit sampai yang paling sederhana. Pertimbangan tersebut sebagai representasi tahapan yang penulis lalui saat putus

cinta ditandai dengan pola yang paling rumit sebagai metafor perasaan campur aduk hingga pola yang paling sederhana sebagai metafor penerimaan.



Gambar 3.2 Hasil Studi Tata Letak Dan Komposisi
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

2. Studi Bahan

Studi ini dilakukan untuk menemukan formula yang tepat untuk bahan material nantinya. Studi ini penulis lakukan untuk kebutuhan visual karya, hal ini penulis lakukan karena teknik yang akan digunakan adalah teknik *piping* yang diadaptasi dari dekorasi kue. Teknik tersebut terinspirasi dari Ibu Penulis dan seniman Taat Djoeda. Bahan yang digunakan tentu sangat berbeda, hal inilah yang mendorong penulis melakukan studi terhadap bahan yang akan digunakan. Bahan yang diuji terdiri dari cat, lem dan kalsium karbonat sebagai pengentalnya.

a. Studi Cat

Studi cat dilakukan oleh penulis untuk pertimbangan bahan cat yang akan penulis gunakan sebagai campuran material nantinya. Dalam studi cat kali ini penulis memilih tiga merek cat untuk dibandingkan, sebagai berikut:

Tabel 3.1 Studi Bahan Kelebihan dan Kekurangan Cat

No	Bahan	Kelebihan	Kekurangan	Harga
1	 <p>Gambar 3.3. Cat Mowilex Cendana Interior (Sumber: Dokumentasi Penulis 2022)</p>	Harga lebih murah, kualitas bagus dengan pengencer air.	Diperuntukan untuk interior dan harga masih dibawah cat Mowilex <i>waterproof</i>	Rp. 145.000/5 kg.
2	 <p>Gambar 3.4. Cat Aquaproof <i>WaterProof</i> (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	Elastis, tahan air, dan anti bocor.	Harganya sedikit di atas cat interior karena peruntukannya untuk eksterior	Rp. 196.000/4 kg.
3	 <p>Gambar 3.5 Cat mowilex <i>waterproof</i> (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	Elastis, tahan air, dan anti bocor. Harga lebih murah dibanding Aquaproof	Warna pigmen putih kurang kuat dan lebih encer dibanding Aquaproof	Rp. 165.000/4 kg.

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Berdasarkan hasil perbandingan yang dilakukan, penulis memutuskan untuk memilih cat Mowilex *waterproof* sebagai bahan utama dalam pengkaryaan ini. Pertimbangan berdasarkan sifat karakteristik bahan dan harga bahan, dalam penggarapan karya kali ini yang penulis butuhkan adalah bahan untuk membuat

tekstur yang bersifat elastis. Cat Mowilex *waterproof* penulis rasa sangat cocok dengan kebutuhan tersebut. Cat tersebut secara kualitas setara dan tidak berbeda jauh dengan Aquaproof namun harga lebih murah, hal ini pula yang menjadi pertimbangan lain dalam pemilihan cat tersebut.

b. Gypsum (Kalsium Sulfat)

Gypsum adalah garam yang terlarut, *hydrous calcium sulphat* $\text{CaSO}_4 \cdot 2\text{H}_2\text{O}$. Gypsum terbentuk karean dua hal yaitu penguapan air tanah dan pengendapan air tanah itu sendiri. Perubahan iklim dan reaksi oksidasi yang membentuk gipsum (Martin, dan Afriani 2018). Pada tahap ini penulis mencoba bahan gipsum sebagai campuran untuk membuat tekstur nyata garis yang akan penulis coba untuk dihadirkan. Studi kali ini memcampurkan bahan gipsum, air, lem putih serta cat akrilik putih dengan perbandingan satu banding satu. Hasil yang didapatkan bahan hasil campuran tersebut bahan bisa menjadi tekstur nyata buatan dan keras, namun kelemahan dalam campuran bahan dengan menggunakan gipsum lebih cepat mengering dan rapuh.



Gambar 3.6 Bubuk Gypsum & Studi Tekstur Gypsum
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

c. Kalsium Karbonat

Kalsium karbonat umumnya diperoleh dari kapur padat dalam air dan gas karbon dioksida (Cayono, dkk 2019). Bahan ini umum dijumpai pada batuan di seluruh dunia dan memiliki kemiripan dengan kalsium sulfat (gypsum) secara

Ananda Nur Syamsi, 2023

EKSPLORASI GARIS PADA KARYA SENI LUKIS ABSTRAK DENGAN ADAPTASI TEKNIK PIPING DALAM DEKORASI KUE

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

sekilas. Studi kali ini mencoba mengkomparasi atau membandingkan bahan kalsium sulfat dengan bahan yang masih serumpun dengan bahan sebelumnya yaitu bahan kalsit dengan perbandingan yang kurang lebih sama dengan percobaan bahan yang pertama yaitu dua banding satu. Hasil yang didapatkan kecepatan mengering lebih lama dibanding kalsium sulfat, konsistensi bahan menjadi lebih encer karena perbandingan dua banding satu. Apabila perbandingan satu banding satu menghasilkan konsistensi yang lebih baik dan memudahkan untuk pembentukannya.



Gambar 3.7. Bubuk Kalsium Karbonat & Studi Tekstur Kalsium Karbonat
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Berdasarkan hasil studi di atas kalsium karbonat lebih baik dan cocok sebagai bahan campuran untuk pembuatan tekstur ketimbang kalsium sulfat (Gypsum). Parameter yang penulis buat terletak pada bahan setelah kering, campuran bahan yang menggunakan kalsium karbonat lebih kuat dan tidak rapuh sedangkan kalsium sulfat sebaliknya. Hasil tersebut membawa penulis untuk melakukan studi pada tingkat kehalusan kalsium karbonat sebagai berikut:

Tabel 3.2 Studi Perbandingan Tingkat Kehalusan Kalsium Karbonat

No	Bahan	Kelebihan	Kekurangan	Harga
1	 <p>Gambar 3.8 Kalsium Karbonat 2000 mesh (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	Lembut dan putih	Harganya lebih mahal	Rp. 6.000/1 kg
2	 <p>Gambar 3.9 Kalsium Karbonat 2500 mesh (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	lebih lembut dibanding 200 mesh dan lebih putih	Harganya lebih mahal	Rp. 35.000/10 kg
3	 <p>Gambar 3.10 Kalsium Karbonat 150 mesh (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	Sangat Cocok dipadukan dengan cat tembok karena agak kasar sekaligus dan harga lebih murah.	Warna tidak putih dan cenderung ke cream.	Rp. 15.000./20 kg

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Hasil yang didapatkan dalam studi perbandingan tingkat kehalusan, penulis memilih kalsium karbonat 150 mesh sebagai bahan campuran untuk bahan cat nantinya. Tekstur yang agak kasar dengan harga yang lebih murah menjadi salah satu pertimbangan. Rekomendasi dari penjual juga menjadi pertimbangan mengapa kalsium karbonat dengan tingkat kehalusan tersebut penulis pilih.

3. Studi Pengolahan Material

Setelah bahan utama kalsium karbonat, dan cat telah ditentukan, studi selanjutnya berpindah pada pengolahan bahan material yang telah dipilih dengan

perbandingan tertentu untuk memenuhi kebutuhan penulis. Dalam proses pengolahan bahan kali ini penulis menambahkan satu bahan yaitu lem kayu putih dengan tujuan mengikat kedua bahan lain menjadi kesatuan yang utuh. Studi pengolahan kali ini penulis sajikan dengan tabel sebagai berikut.

Tabel 3.3 Pengolahan Bahan Material.

No	Bahan	Takaran dalam Gram	Hasil
1	Kalsium Karbonat	200	Perbandingan 2:1 dengan komposisi kalsium karbonat yang lebih mendominasi bahan yang dihasilkan lebih keras dan sulit dikeluarkan dari <i>piring bag</i> .
	Lem <i>PVAC</i> Fox	100	
	Cat Mowilex <i>Waterproof</i>	100	
2	Kalsium Karbonat	100	Perbandingan 2:1 dengan komposisi lem <i>PVAC</i> Fox yang lebih mendominasi, bahan yang dihasilkan tingkat kekentalan lebih bagus dari percobaan pertama. Namun perbandingan ini memiliki kelemahan bahan lebih mudah pecah saat kering karena terlalu banyak kandungan lem di dalamnya.
	Lem <i>PVAC</i> Fox	200	
	Cat Mowilex <i>Waterproof</i>	100	
3	Kalsium Karbonat	100	Perbandingan 2:1 dengan komposisi Cat Mowilex <i>Waterproof</i> yang lebih mendominasi, bahan yang dihasilkan lebih encer dari kedua percobaan sebelumnya sehingga menyulitkan proses pembentukan.
	Lem <i>PVAC</i> Fox	100	
	Cat Mowilex <i>Waterproof</i>	200	
4.	Kalsium Karbonat	100	Perbandingan 1:1 dengan komposisi ketiga bahan sama rata menghasilkan bahan dengan konsistensi lebih bagus dan bahan tidak mudah pecah.
	Lem <i>PVAC</i> Fox	100	
	Cat Mowilex <i>Waterproof</i>	100	

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

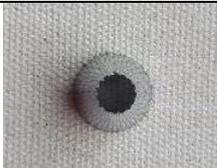
Hasil yang didapatkan dalam studi perbandingan tingkat komposisi bahan yang paling bagus adalah perbandingan 1:1 dilihat dari konsistensi bahan dan hasil setelah kering. Walaupun pengolahan bahan ini dilakukan dengan waktu yang begitu singkat dan belum sempurna. Perbandingan ini, penulis rasa paling sesuai

dengan kebutuhan saat ini untuk penciptaan karya dengan menggunakan adaptasi teknik *piping*. Catatan penting dalam pengolahan bahan ini harus menggunakan bantuan alat untuk mencampur ketiga bahan tersebut untuk mendapatkan hasil campuran yang baik. Alat yang penulis gunakan untuk mencampur ketiga bahan adalah modifikasi bor dengan *stand mixer*.

4. Studi Alat *Tube* kue

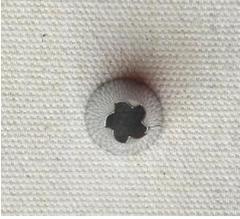
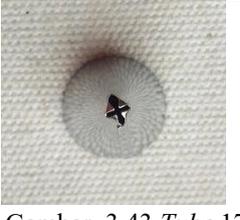
Studi *Tube* kue dilakukan penulis dengan 24 *tube* dengan pola yang berbeda-beda. Studi ini dilakukan untuk pertimbangan kebutuhan visual nantinya. Data studi disajikan sebagai berikut:

Tabel 3.4 Studi *Tube* kue

No	Bentuk <i>Tube</i>	Hasil Studi	Keterangan
1.	 <p>Gambar 3.11 <i>Tube</i> 1 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	 <p>Gambar 3.12 Hasil <i>Tube</i> 1 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	Motif pertama dari <i>Tube</i> 1 dengan posisi lubang garis dinamis di samping. Motif ini tidak begitu terlihat setelah bahan mengering.
2.	 <p>Gambar 3.13 <i>Tube</i> 2 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	 <p>Gambar 3.14 Hasil <i>Tube</i> 2 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	Hasil dari <i>Tube</i> 2 dengan motif bergerigi disekeliling lubang, tidak terlihat ketika sudah kering.
3.	 <p>Gambar 3.15 <i>Tube</i> 3 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	 <p>Gambar 3.16 Hasil <i>Tube</i> 3 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	Hasil dari <i>Tube</i> 3 dengan motif setengah melingkar dengan setengah gerigi. Motif bergerigi memudar ketika mengering.

No	Bentuk Tube	Hasil Studi	Keterangan
4.	 <p data-bbox="384 488 639 577">Gambar 3.17 Tube 4 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	 <p data-bbox="711 488 1126 551">Gambar 3.18 Hasil Tube 4 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	<p data-bbox="1193 271 1431 562">Hasil dari Tube 4 dengan motif lubang di atas dan garis vertikal di samping menghasilkan motif yang melebar.</p>
5.	 <p data-bbox="384 880 639 969">Gambar 3.19 Tube 5 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	 <p data-bbox="711 891 1126 954">Gambar 3.20 Hasil Tube 5 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	<p data-bbox="1193 602 1431 853">Hasil dari Tube 5 dengan motif bentuk seperti ketupat menghasilkan bentuk pipih di bagian atas.</p>
6.	 <p data-bbox="384 1160 639 1249">Gambar 3.21 Tube 6 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	 <p data-bbox="711 1160 1126 1223">Gambar 3.22 Hasil Tube 6 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	<p data-bbox="1193 1010 1431 1261">Hasil Tube 6 dengan motif bintang dengan enam titik memudar ketika bahan mengering.</p>
7.	 <p data-bbox="384 1451 639 1541">Gambar 3.23 Tube 7 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	 <p data-bbox="711 1458 1126 1520">Gambar 3.24 Hasil Tube 7 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	<p data-bbox="1193 1290 1431 1541">Hasil Tube 7 dengan motif lingkaran penuh tidak mengalami perubahan yang begitu signifikan pada bentuknya.</p>
8.	 <p data-bbox="384 1753 639 1843">Gambar 3.25 Tube 8 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	 <p data-bbox="711 1753 1126 1816">Gambar 3.26 Hasil Tube 8 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	<p data-bbox="1193 1588 1431 1879">Hasil Tube 8 dengan motif bintang dengan tiga titik motifnya memudar ketika bahan mengering.</p>

No	Bentuk Tube	Hasil Studi	Keterangan
9.	 <p>Gambar 3.27 Tube 9 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	 <p>Gambar 3.28 Hasil Tube 9 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	Hasil Tube 9 dengan motif lingkaran dengan ukuran yang paling kecil tidak mengalami perubahan yang drastis.
10.	 <p>Gambar 3.29 Tube 10 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	 <p>Gambar 3.30 Hasil Tube 10 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	Hasil Tube 10 Pola Lingkaran dengan garis vertikal di samping. Motif yang dihasilkan berupa garis lurus dengan cekungan ke dalam.
11.	 <p>Gambar 3.31 Tube 11 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	 <p>Gambar 3.32 Hasil Tube 11 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	Hasil Tube 11 Pola bintang dengan sepuluh titik menghasilkan motif bergerigi di samping namun memudar ketika bahan mulai mengering.
12.	 <p>Gambar 3.33 Tube 12 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	 <p>Gambar 3.34 Hasil Tube 12 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	Hasil Tube 12 pola bintang tidak runcing menghasilkan pola bergaris saat zig-zag namun memudar ketika membuat garis lurus.
13.	 <p>Gambar 3.35 Hasil Tube 13</p>	 <p>Gambar 3.36 Hasil Tube 13 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	Hasil Tube 13 pola bintang dengan empat titik menghasilkan pola bergerigi

No	Bentuk <i>Tube</i>	Hasil Studi	Keterangan
	(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)		namun motif tersebut menghilang ketika bahan mengering.
14.	 Gambar 3.37 <i>Tube</i> 14 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)	 Gambar 3.38 Hasil <i>Tube</i> 14 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)	Hasil <i>Tube</i> 14 pola melingkar dengan garis runcing ke bawah menghasilkan motif lipatan garis namun perlahan menghilang ketika bahan mengering.
15.	 Gambar 3.39 <i>Tube</i> 15 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)	 Gambar 3.40 Hasil <i>Tube</i> 15 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)	Hasil <i>Tube</i> 15 pola melingkar dengan segitiga di tengah. Motif yang dihasilkan memudar setelah bahan mengering.
16.	 Gambar 3.41 <i>Tube</i> 16 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)	 Gambar 3.42 Hasil <i>Tube</i> 16 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)	Hasil <i>Tube</i> 16 pola bintang dengan lima titik. Motif yang dihasilkan ada garis dalam garis pada garis zig-zag. motif tersebut mulai menghilang ketika bahan mengering.
17.	 Gambar 3.43 <i>Tube</i> 17	 Gambar 3.44 Hasil <i>Tube</i> 17	Hasil <i>Tube</i> 17 pola bintang empat dengan ukuran lebih kecil. Motif yang dihasilkan

No	Bentuk <i>Tube</i>	Hasil Studi	Keterangan
	(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)	(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)	memudar ketika bahan kering.
18	 <p data-bbox="384 629 635 712">Gambar 3.45 <i>Tube</i> 18 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	 <p data-bbox="708 629 1125 685">Gambar 3.46 Hasil <i>Tube</i> 18 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	Hasil <i>Tube</i> 18 pola bintang garis lurus vertikal dari samping dengan griji. motif yang dihasilkan lipatan bergerigi.
19.	 <p data-bbox="384 1021 635 1104">Gambar 3.47 <i>Tube</i> 19 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	 <p data-bbox="708 987 1125 1043">Gambar 3.48 Hasil <i>Tube</i> 19 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	Hasil <i>Tube</i> 19 pola garis zig-zag vertikal kebawah disamping. motif yang dihasilkan memudar seiring mengeringnya bahan.
20.	 <p data-bbox="384 1451 635 1534">Gambar 3.49 <i>Tube</i> 20 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	 <p data-bbox="708 1339 1125 1395">Gambar 3.50 Hasil <i>Tube</i> 20 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	Hasil <i>Tube</i> 20 pola melingkar garis lurus. motif yang dihasilkan tidak jauh berubah.
21.	 <p data-bbox="384 1787 635 1870">Gambar 3.51 <i>Tube</i> 21 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	 <p data-bbox="708 1787 1125 1843">Gambar 3.52 Hasil <i>Tube</i> 21 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	Hasil <i>Tube</i> 21 pola setengah melingkar dengan pola gerigi di samping lain menghasilkan motif lurus dengan garis dari gerigi yang

No	Bentuk <i>Tube</i>	Hasil Studi	Keterangan
			hampir menghilang.
22.	 <p>Gambar 3.53 <i>Tube</i> 22 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	 <p>Gambar 3.54 Hasil <i>Tube</i> 22 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	Hasil <i>Tube</i> 22 pola bintang menghasilkan motif garis antara garis. Namun motif itu memudar ketika bahan mulai mengering
23.	 <p>Gambar 3.55 Hasil <i>Tube</i> 23 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	 <p>Gambar 3.56 Hasil <i>Tube</i> 23 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	Hasil <i>Tube</i> 23 pola gepeng cenderung gepeng menghasilkan motif yang stabil
24.	 <p>Gambar 3.57 <i>Tube</i> 24 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	 <p>Gambar 3.58 Hasil <i>Tube</i> 24 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	Hasil <i>Tube</i> 24 pola bintang runcing menghasilkan motif bergriji namun memudar setelah bahan kering.

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

a. Hasil Studi Alat *Tube* Kue

Setelah melakukan studi dari beberapa kemungkinan akhirnya penulis memilih alat *tube* kue yang akan digunakan yaitu motif bulat biasa. Pertimbangan mengenai pemilihan *tube* ini adalah hasil akhir tidak berbeda jauh dengan hasil ketika kering. Pertimbangan lain karena motif tersebut adalah motif yang paling rendah risikonya gagal. Motif tersebut juga yang dibutuhkan untuk visualisasi seperti *game labyrinth* dengan garis pola tertentu.

Ananda Nur Syamsi, 2023

EKSPLORASI GARIS PADA KARYA SENI LUKIS ABSTRAK DENGAN ADAPTASI TEKNIK PIPING DALAM DEKORASI KUE

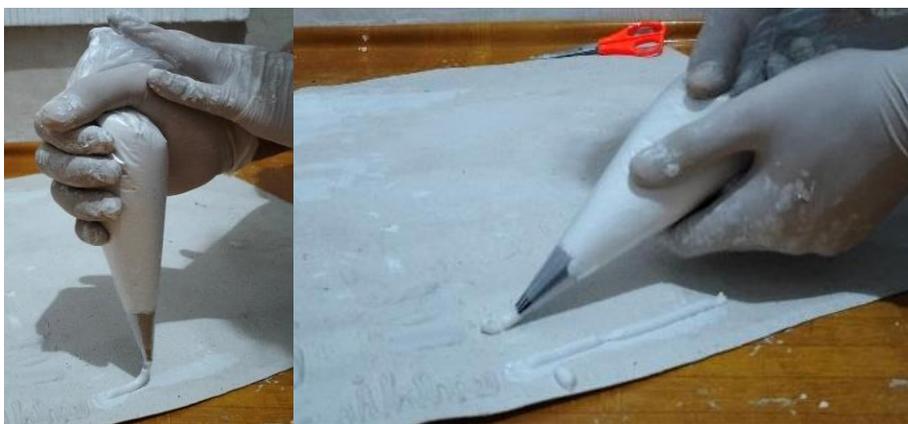
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3.59 Hasil Studi *Tube Kue* yang Dipilih
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

5. Studi Teknik *Piping*

Pada studi ini teknik *piping* yang digunakan ada dua acara, pertama dengan kemiringan 90° , dan kedua dengan kemiringan 45° . Studi ini penulis lakukan sebagai latihan sebelum di kanvas dengan ukuran yang sebenarnya. Teknik ini membutuhkan tingkat konsentrasi yang tinggi, terutama untuk mengatur tekanan dan gerakan tangan agar stabil.



Gambar 3.60 Studi Teknik *Piping* Posisi Vertikal 90° & Miring 45° .
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

G. Preparasi II

Preparasi kedua adalah tahapan sebelum penulis masuk ke dalam proses berkarya. Pada tahap ini penulis melakukan pengkondisian diri sebelum bekerja dengan memberi asupan nutrisi sebab kegiatan yang akan penulis jalani memerlukan energi fisik yang cukup banyak karena waktu kerja yang panjang. Penulis juga memutar dan mendengarkan lagu untuk lebih menikmati proses serta menjaga mood dalam kondisi baik agar semangat untuk bekerja.

Setelah pengkondisian diri selesai, selanjutnya penulis melakukan pengkondisian terhadap ruang kerja dengan membersihkan dan menata ruang kerja karena hal tersebut juga akan berpengaruh terhadap *mood* penulis saat berkarya. Penulis juga menyiapkan keperluan kerja, jika ditahap preparasi pertama catatan-

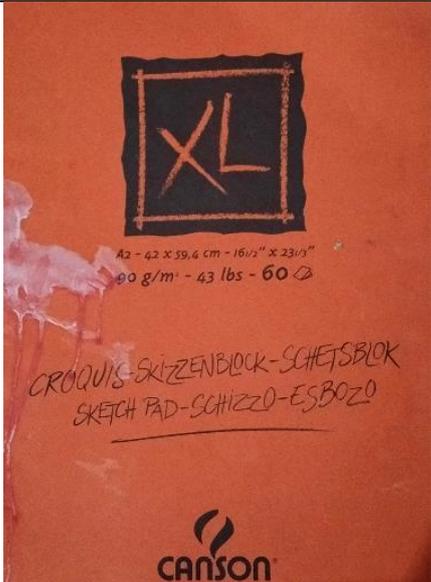
catatan sudah ditempel pada dinding, pada tahap preparasi kedua ini penulis juga menyiapkan alat bahan, pengolahan bahan dan baju kerja.

H. Alat dan Bahan

Alat dan bahan merupakan bagian penting dalam terciptanya suatu karya. Pemilihan alat dan bahan telah melalui beberapa tahapan studi dan disesuaikan dengan kebutuhan, berikut rinciannya:

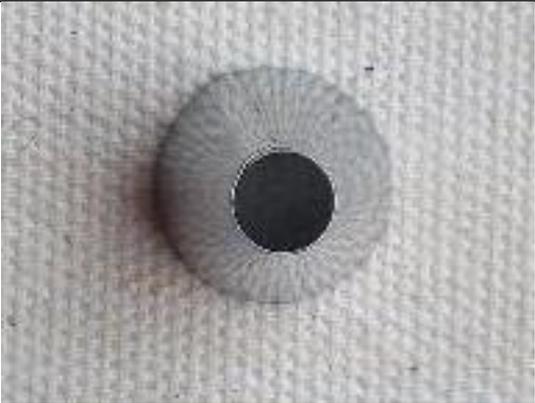
Tabel 3.5 Alat dan Bahan

NO	Gambar dan Nama	Keterangan
1.	 <p data-bbox="469 972 884 1032">Gambar 3.61 Pencil Faber Castel 2B (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	<p>Pencil digunakan untuk membuat sketsa, catatan kecil, dan memindahkan sketsa final ke kanvas. Ketebalan pensil yang digunakan adalah 2B dengan merek <i>faber castle</i>. Pensil jenis ini dipilih karena tidak terlalu keras dan tidak terlalu lunak termasuk pada pensil standar dan banyak dipasaran.</p>
2.	 <p data-bbox="469 1550 884 1610">Gambar 3.62 Penghapus Joyko (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	<p>Penghapus digunakan untuk menghapus saat proses prancangan sketsa maupun pemindahan sketsa di atas kanvas. Jenis penghapus yang dipilih merupakan penghapus standar dengan merek joyko karena mudah didapatkan dan tergolong murah.</p>

NO	Gambar dan Nama	Keterangan
3.	 <p data-bbox="405 853 948 913">Gambar 3.63 Kertas <i>Sketbook Canson</i> A2 90 gsm (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	<p data-bbox="978 271 1356 633"><i>Sketbook</i> digunakan untuk membuat catatan dan studi sketsa, studi tata letak sebelum dipindahkan ke atas kanvas. Kertas yang digunakan berupa <i>sketbook Canson</i> Ukuran A2 yang kemudian dipotong-potong sesuai kebutuhan dari penulis.</p>
4.	 <p data-bbox="469 1227 884 1288">Gambar 3.64 Penggaris (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	<p data-bbox="978 987 1356 1429">Penggaris digunakan untuk memudahkan tata letak saat proses perancangan serta saat pemindahan rancangan pada kanvas. Penggaris yang digunakan merek <i>butterfly</i> bening dengan panjang 30 cm. Pemilihan penggaris transparan untuk memudahkan penulis membuat garis dan tata letak pada kanvas.</p>
5.	 <p data-bbox="453 1883 900 1910">Gambar 3.65 Spanram 120 cm x 100 cm</p>	<p data-bbox="978 1464 1356 1832">Spanram digunakan sebagai rangka untuk memasang kanvas agar siap digunakan. Jenis kayu yang digunakan adalah jati belanda yang tergolong murah namun cukup kokoh. Spanram penulis beli secara daring di toko langganan penulis yaitu “Alakhyar87 Cianjur”.</p>

NO	Gambar dan Nama	Keterangan
	(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)	
6.	 <p data-bbox="469 636 884 692">Gambar 3.66 Kanvas (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	Kanvas yang digunakan memiliki jenis kain <i>blacu tetoron cotton</i> yang sudah dilapisi <i>gesso</i> dengan ukuran 300 cm x 150 cm pergulung.
7.	 <p data-bbox="469 1310 884 1370">Gambar 3.67 Penjepit Kanvas (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	Alat ini berfungsi untuk memudahkan pemasangan kanvas pada spanram dengan cara menarik kanvas dan menahannya.

NO	Gambar dan Nama	Keterangan
8.	 <p data-bbox="469 860 884 913">Gambar 3.68 <i>Staples</i> Tembak (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	<p data-bbox="978 271 1359 562">Alat ini digunakan untuk memasang kanvas pada spanram, jenis <i>staples</i> tembak yang digunakan terbuat dari <i>stainless</i> dengan pegangan bantalan karet untuk memudahkan penggunaannya.</p>
9.	 <p data-bbox="469 1599 884 1653">Gambar 3.69 <i>Piping Bag</i> (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	<p data-bbox="978 920 1359 1285">Alat ini digunakan untuk menampung material atau bahan yang sudah dibuat yang kemudian nantinya akan disemprotkan pada bidang kanvas. Jenis <i>piping bag</i> yang digunakan adalah jenis plastik dengan isi seratus buah dalam satu kemasan.</p>

NO	Gambar dan Nama	Keterangan
10.	 <p data-bbox="469 667 884 725">Gambar 3.70 Tube kue Bulat (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	<p data-bbox="978 264 1356 595">Alat ini digunakan untuk membentuk tekstur lebih rapih. Jenis Tube kue yang digunakan terbuat dari <i>Stainles steel</i> dengan motif bulat. Pemilihan alat ini berdasarkan pertimbangan dari studi alat yang telah dilakukan.</p>
11.	 <p data-bbox="469 1133 884 1193">Gambar 3.71 Pisau Pallet (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	<p data-bbox="978 725 1356 913">Alat ini digunakan untuk mencampur adonan dan memindahkan adonan/medium ke <i>piring bag</i>.</p>
12.	 <p data-bbox="469 1603 884 1666">Gambar 3.72 Kuas Flat (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	<p data-bbox="978 1193 1356 1666">Alat ini berguna untuk meratakan permukaan tekstur yang tidak rata yang keluar dari <i>piring bag</i> dan <i>sput</i> kue. Kuas yang digunakan berbahan sintetis atau yang biasa digunakan untuk <i>make up</i> perempuan. Kuas ini memiliki bulu yang rapat dan kuat, sehingga cocok digunakan untuk merapihkan tekstur yang tidak rata.</p>

NO	Gambar dan Nama	Keterangan
13.	 <p data-bbox="469 674 884 734">Gambar 3.73 Lap (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	<p data-bbox="975 264 1359 562">Kain lap berguna untuk menggelap lantai, atau peralatan sebelum dan sesudah digunakan. Alat ini sangat penting untuk keberlangsungan dan kelancaran pembuatan karya tugas akhir.</p>
14.	 <p data-bbox="469 1435 884 1496">Gambar 3.74 Sarung Tangan Lateks (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	<p data-bbox="975 734 1359 1099">Alat ini berfungsi untuk melindungi tangan dari cat agar tangan tetap bersih dan sebagai salah satu alat keamanan bagi penulis. Sarung tangan yang digunakan penulis adalah sarung tangan lateks yang biasa digunakan dalam dunia kesehatan.</p>

NO	Gambar dan Nama	Keterangan
15.	 <p data-bbox="472 824 879 882">Gambar 3.75 Baju <i>Wearpack</i> (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	<p data-bbox="978 271 1356 925">Baju ini berguna untuk melindungi tubuh dan pakaian penulis ketika sedang menggarap karya penciptaan. Pemilihan baju <i>wearpack</i> terpengaruh latar belakang penulis yang pernah mengenyam pendidikan Teknik Mesin yang mengutamakan <i>Safety First</i> sehingga secara tak sadar kebiasaan tersebut terbawa sampai saat ini. jenis <i>wearpack</i> yang digunakan adalah jenis <i>wearpack</i> kodok yang sering digunakan oleh montir mobil.</p>
16.	 <p data-bbox="469 1395 882 1453">Gambar 3.76 Lem putih <i>Fox</i> (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	<p data-bbox="978 931 1356 1256">Lem yang digunakan adalah lem putih jenis <i>PVAc</i> merek <i>Fox</i> pemilihan jenis dan merek lem ini telah melewati tahap percobaan dan pertimbangan yang telah disesuaikan dengan kebutuhan material yang ingin dihasilkan nantinya.</p>
17.		<p data-bbox="978 1460 1356 1715">Cat tembok yang digunakan adalah jenis <i>waterproof</i> atau tahan air dan anti bocor. Bahan ini berguna untuk membuat bahan material utama karena sifat dari cat jenis ini yang elastis.</p>

NO	Gambar dan Nama	Keterangan
	Gambar 3.77 Cat putih Mowilex <i>Waterproof</i> (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)	
18.	 <p data-bbox="443 925 906 981">Gambar 3.78 Cat Putih Mowilex Cendana (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	Cat tembok kedua yang digunakan adalah cat interior mowilex merek cendana. Bahan ini digunakan untuk penguatan warna putih setelah medium/material utama kering kering.
19.	 <p data-bbox="469 1496 882 1550">Gambar 3.79 Kalsium Karbonat (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	Bahan ini berguna sebagai bahan utama dalam peracikan material yang akan digunakan dalam tugas akhir ini. kalsium karbonat yang dipilih memiliki serratus lima puluh mesh yang biasa digunakan untuk campuran bahhan bangunan. Pemilihan kalsium jenis ini berdasarkan studi material yang telah dilakukan.

NO	Gambar dan Nama	Keterangan
20.	 <p data-bbox="467 622 884 680">Gambar 3.80 Mesin Bor & Stik Mixer (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	<p data-bbox="978 271 1356 412">Modifikasi alat bor dengan stand <i>Mixer</i> untuk memudahkan pengolahan dan pencampuran material.</p>
22.	 <p data-bbox="467 1252 884 1310">Gambar 3.81 Timbangan (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	<p data-bbox="978 777 1356 918">Timbangan adalah alat yang penulis pakai untuk mengukur berat masa pada saat pengolahan bahan.</p>
	 <p data-bbox="467 1805 884 1863">Gambar 3.82 Stop Kontak (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	<p data-bbox="978 1429 1356 1570">Stop kontak penulis gunakan untuk menggunakan modifikasi alat bor dan <i>stand mixer</i>.</p>

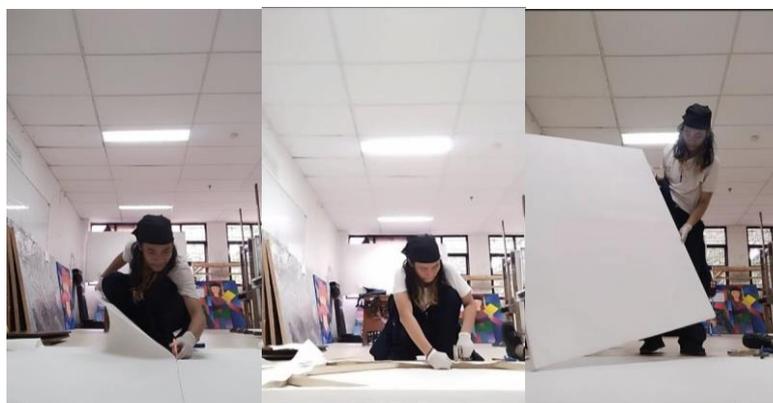
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

I. Proses Berkarya

Pada tahap ini akan menjelaskan tentang tahapan-tahapan yang penulis lalui dalam proses berkarya dimulai dari pemebuatan kanvas hingga proses *finishing*. Tahapan proses berkarya dimulai dari pembuatan kanvas sebagai berikut:

1. Pemasangan Kanvas pada Spanram

Pada tahap ini Penulis melakukan pemasangan kanvas pada spanram melalui tahapan pemotongan kanvas, tahap pemasangan dan tahap pengecekan sebelum dipakai. Pada tahap ini penulis menggunakan kayu spanram dengan kanvas secara terpisah sebagai upaya menekan biaya dan mengalihkan dana tersebut ke pada kebutuhan lain.



Gambar 3.83 Pemasangan Kanvas pada Spanram

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

2. Pengolahan Bahan

Pada tahap ini penulis mengolah bahan sendiri sebagai medium untuk berkarya yang terdiri dari cat *mowilex waterproof*, lem putih, dan kalsium karbonat. Perbandingan campuran ketiga bahan tersebut adalah 1:1 di mana kalsium karbonat, cat dan lemnya dicampur menjadi satu menggunakan bantuan alat modifikasi bor dan *stand mixer*. Racikan tersebut diperoleh dari tahap verifikasi pengolahan bahan.

Dalam membuat racikan ini penulis melalui beberapa tahapan, pertama menuangkan semua bahan dengan takaran yang sama ke dalam sebuah wadah. Tahap kedua adalah mencampur semua bahan dengan modifikasi alat yang telah disebutkan diatas agar tercampur merata. Tahap selanjutnya adalah tahap pengecekan konsistensi dari pencampuran bahan tersebut. Jika dirasa tingkat kekentalan bahan sudah sesuai dengan yang diharapkan tahap selanjutnya adalah

Ananda Nur Syamsi, 2023

EKSPLORASI GARIS PADA KARYA SENI LUKIS ABSTRAK DENGAN ADAPTASI TEKNIK PIPING DALAM DEKORASI KUE

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

memasukkannya ke *piping bag* atau plastik segitiga untuk memudahkan pengerjaan nantinya.



Gambar 3.84 Pengolahan Bahan
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

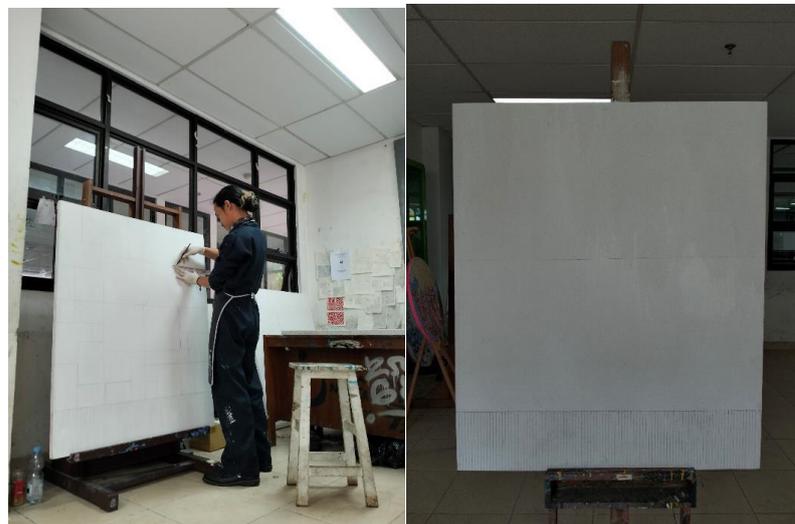
3. Proses Sketsa

proses sketsa pada tahap ini adalah proses pemindahan sketsa hasil studi komposisi yang dilakukan di kertas pada kanvas. Pada tahap ini penulis tidak membuat sketsa secara utuh melainkan hanya membuat garis besarnya saja sebagai patokan atau acuan. Hal itu disebabkan pola yang akan dibuat nantinya akan tercipta secara spontan namun tetap dikoridor sketsa yang telah dibuat.



a.

b.



c.

d.

Gambar 3.85 Proses Pembuatan Sketsa atau Bagan pada Kanvas, a. Karya III, b. Karya II, c. Karya IV, d. Karya VII.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023).

4. Pembuatan Tekstur Garis Menggunakan Teknik *Piping*.

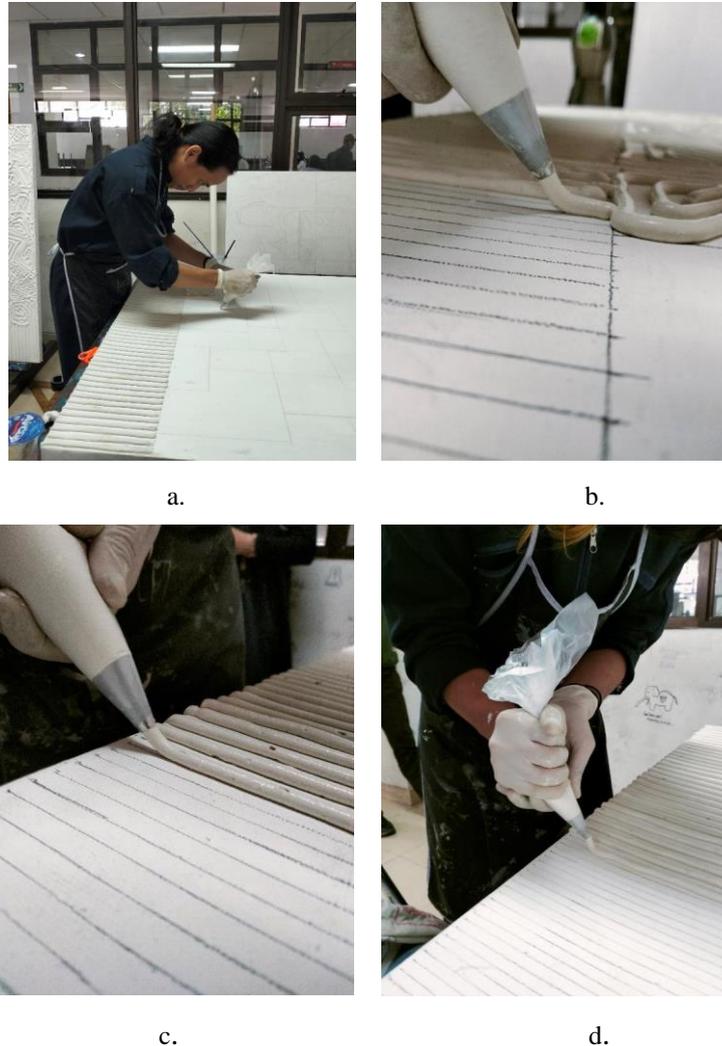
Pada tahap ini penulis menciptakan tekstur garis dengan teknik *piping* dengan mengikuti pola pada garis sketsa yang telah dibuat. Pola yang dibuat dimulai dari bagian garis besarnya terlebih dahulu, kemudian pola tersebut berkembang dengan ukuran dan arah yang penulis buat secara spontan. Pada tahap ini kesabaran diperlukan karena jika gagal penulis harus mengulang dari awal. Hasil goresan yang bagus didapatkan dari penekanan dan gerakan tangan dan untuk

Ananda Nur Syamsi, 2023

EKSPLORASI GARIS PADA KARYA SENI LUKIS ABSTRAK DENGAN ADAPTASI TEKNIK PIPING DALAM DEKORASI KUE

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

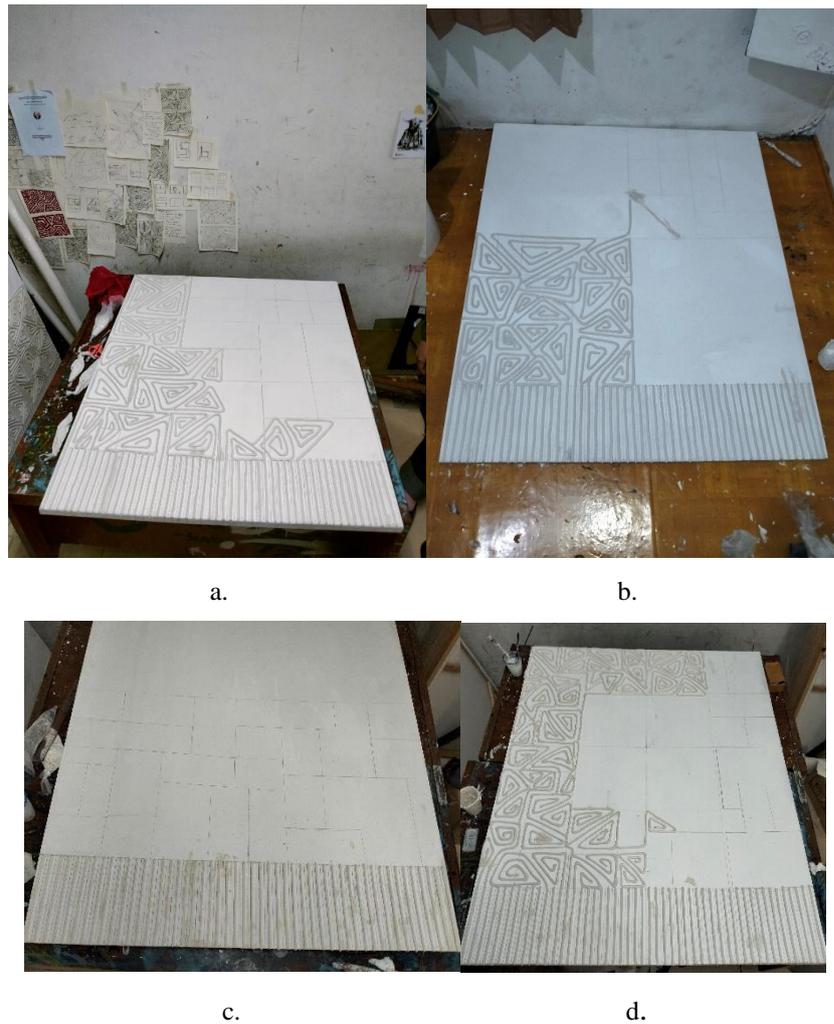
menghasilkan hasil yang bagus perlu jam terbang yang banyak. Artinya penulis perlu melakukan latihan dengan gerakan yang sama dilakukan berulang-ulang dan berjam-jam untuk melatih dan membiasakan tangan.



Gambar 3.86 Proses Pengaplikasian Medium dengan Teknik Piping, a. Karya III, b. Karya II, c. Karya IV, d. Karya VII.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

4. Proses Penggarapan Bidang dengan Teknik Piping

Penggarapan bidang yang dimaksud di sini adalah menggarap bidang kosong dan diisi menggunakan tekstur dengan pola garis bentuk geometris. Pada tahap ini penulis memiliki kecenderungan mengisi ruang dengan pola berulang, motif yang dihasilkan garis membentuk pola segitiga dengan arah dan ukuran yang bervariasi.



Gambar 3.87 .Proses Penggarapan Bidang dengan Teknik *Piping*, a. Karya III, b. Karya II, c. Karya IV, d. Karya VII.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

5. Proses Memberikan Detail

Pada tahap ini penulis mencoba melakukan pengamatan kembali dengan menyisir dan meninjau ulang visual yang dihasilkan yang kemudian memberikan detail pada beberapa bagian. Hal tersebut penulis lakukan karena adanya kesalahan yang tidak bisa dikendalikan oleh penulis yang berkaitan dengan bahan. Sebagai contoh bahan material dapat ditarik memiliki panjang maksimal. Jika lebih dari itu bahan akan putus, hal inilah prosese memberikan detail diperlukan untuk menambal dan menyambung pola yang terputus.



a.

b.



c.

d.

Gambar 3.88 Proses Meberikan Detail, a. Karya V, b. Karya III, c. Karya II, d. Karya IV.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

6. Proses *Finishing*

Pada tahap ini penulis melakukan cat ulang dengan warna putih. Proses ini dilakukan untuk mendapatkan warna putih yang lebih tegas. Pengolahan bahan menurunkan warna putih akibat campuran lem dan kalsium karbonat. Warna yang dihasilkan dari tahap pengolahan bahan cenderung kewarna abu-abu. Itulah mengapa pengecatan ulang perlu dilakukan sebagai tahap akhir atau *finishing*,



Gambar 3.89 Proses *Finishing*.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)