

BAB III

METODE PENCIPTAAN

Penulis menganggap bahwa dalam membuat karya seni tidak harus terpaku dalam satu metode tetapi banyak cara atau varian untuk membuatnya. Proses keragaman itu menjadi hal yang spesial dan menarik hingga berbeda dengan cara individu yang lain. Begitupun hasilnya, setiap cara berbeda memiliki hasil akhir yang berbeda pula.

Dalam proses penciptaan karya seni, setiap orang pasti mempunyai teknik atau metodenya sendiri dalam mengekspresikan gagasan dalam menciptakan karya seni yang kreatif. Sederhananya dalam membuat karya seni jika seseorang mempunyai metode atau teknik yang baik, hasil yang diperoleh akan sesuai dengan proses yang dicapai. Hal pertama yang dilakukan adalah menentukan bagaimana memetakan proses membuat karya seni dari mulai penemuan gagasan, pemilihan material, pengolahan material dan gagasan sampai menjadi karya seni yang diinginkan.

Dari pengalaman penulis, setiap orang dalam membuat karya seni dipengaruhi oleh berbagai hal atau pengalaman yang secara tidak langsung mempengaruhi dalam karya seninya. Dengan demikian, hasil karya setiap orang akan berbeda-beda sekalipun metode atau tekniknya sama. Gagasan dari pencipta karya pun sangat berperan penting dalam penciptaan karya seni, karena ia dapat menyampaikan pesan sesuai dengan misi yang diinginkan. Hal itulah yang penting disadari oleh penulis dalam membuat karya seni, dengan mempertimbangkan berbagai hal atau pengalaman untuk membuat karya seni.

A. Metode Penciptaan

Metode yang digunakan pada penciptaan karya ini yaitu melalui proses intuisi dan kontemplasi serta berdasarkan hasil pengamatan pada karya-karya seni kinetik sebelumnya. Teknik yang digunakan adalah penggabungan teknik melukis dan gerak dengan teknik kerja dinamo, penggabungan teknik melukis dengan sistem kerja roda gigi, penggabungan teknik mematung dengan sistem kerja

dinamo. Dari tiga teknik yang digunakan, akan terbentuk visual yang berbeda. Keragaman visual akhir ini sengaja penulis pilih dengan pertimbangan eksplorasi.

Beberapa tahapan yang digunakan penulis dalam menciptakan karya seni kinetik yaitu:

1. Penemuan Ide Berkarya

Penemuan ide berkarya ini sebenarnya adalah pengembangan gagasan dari proyek seni sebelumnya, yaitu ketika membuat pameran tunggal pada tahun 2012 dengan tema “Gambar Pemandangan, Pemandangan, Bebas”. Dalam pameran tersebut, awalnya membuat karya dengan persoalan gambar pemandangan anak yang berupa dua gunung, satu Matahari, petakan-petakan sawah, dan jalan raya. Dalam pencarian mengenai sejarah seni lukis Indonesia, dari awal pertumbuhannya seni lukis jenis ini bermasalah akibat ketidaksesuaian kondisi sosial dengan penciptaan karya seni. Pasca pameran tersebut penulis sering membuat karya dengan persoalan-persoalan utama yakni lukisan pemandangan Indonesia. Akhirnya permasalahan lukisan pemandangan Indonesia dijadikan pengkajian masalah dalam karya skripsi penciptaan di Jurusan Pendidikan Seni Rupa UPI ini.

Seni kinetik juga salah satu gagasan yang dipilih untuk eksekusi akhir karya. Pada masa sebelumnya penulis memiliki riwayat membuat seni kinetik dengan pengolahan cara kerja dinamo mainan kereta yang dimodifikasi menjadi karya seni kinetik. Saat di arena pameran karya tersebut mendapat perhatian yang lebih serta apresiasi yang baik. Di sisi lain sebagai tantangan pribadi untuk mengeksplorasi karya seni, karena media-media karya yang konvensional dirasa sudah menjadi zona nyaman dalam membuat karya seni. Karena alasan itulah penulis menentukan seni kinetik sebagai karya skripsi penciptaan.

2. Stimulus

Stimulus merupakan dorongan penulis yang timbul lewat kegemaran dalam membuat karya seni rupa dalam bentuk apapun baik yang bersifat internal

maupun eksternal yang bisa membantu terwujudnya gagasan menjadi sebuah karya. Semangat membuat karya seni yang bisa dikatakan menjadi semacam kegemaran adalah stimulus internal, sedangkan untuk stimulus eksternal didapat dari seringnya penulis mengapresiasi dan mengikuti perkembangan seni rupa. Perkembangan yang sedang terjadi saat ini adalah seni rupa kontemporer. Pada bagian ini, penulis bukan mengulas secara rinci mengenai seni rupa kontemporer yang ditinjau dari berbagai aspek karena bukanlah menjadi fokus kajian dalam pembuatan skripsi penciptaan. Misalnya sejarah, pengaruh akifitas sosial politik, pengaruh peranan besar institusi seni, dan lain sebagainya yang mengukuhkan terjadinya seni rupa kontemporer di Indonesia. Penulis memfokuskan kepada pengaruh perkembangan seni rupa kontemporer terhadap proses penciptaan karya. Bagian ini penting dicatat dalam penulisan karya skripsi penciptaan ini, mengingat penulis lahir dan besar pada saat seni rupa kontemporer di Indonesia khususnya Bandung tumbuh dan cukup dinamis dalam memberikan pengaruh dari segi teknik maupun wacana yang diangkat secara otomatis karena tontonan-tontonan yang hadir memberikan nafas yang terus bergerak menuju kebaruan. Susanto (2011, hlm 355) menulis bahwa seni rupa kontemporer secara umum diartikan seni rupa yang berkembang masa kini, karena kata “kontemporer” itu sendiri berarti masa yang sezaman dengan penulis atau pengamat saat ini. Istilah ini tidak merujuk pada satu karakter, identitas atau gaya visual tertentu. Karena istilah ini menunjuk pada sudut waktu, sehingga yang terlihat adalah tren yang terjadi dan banyak mewarnai pada suatu masa atau zaman.

Dari pengamatan penulis belakangan ini banyak sekali seniman membuat karya seni rupa yang sangat keluar dari bentuk-bentuk seni rupa konvensional. Dari segi teknis saja banyak karya yang menggunakan media yang tidak lazim dalam berkarya juga bentuk-bentuk yang sangat eksploratif. Tahun 2009 adalah pertama kalinya penulis masuk ke perguruan tinggi seni rupa di Bandung dan saat yang bersamaan adalah pertama kalinya berkunjung ke salah satu galeri seni rupa yang sedang menampilkan pameran tunggal dari seniman besar bernama Agus Suwage dengan tajuk *“still crazy after all these year”*. Sensasi yang dirasakan

cukup heboh dan mulai membuka referensi-referensi baru untuk bertindak kreatif dalam membuat karya seni rupa mengingat karya-karya yang dibuat seniman tersebut pada saat itu bervariasi juga memiliki bentuk-bentuk presentasi yang tidak biasa. Sejak tahun tersebut hingga sekarang cukup banyak tampilan-tampilan seni rupa kontemporer yang cukup memberikan berbagai pengetahuan teknik dan wacana yang diangkat.

Seni rupa kontemporer berorientasi bebas, tidak menghiraukan batasan-batasan kaku seni rupa yang oleh sementara pihak dianggap baku. Ada yang menganggap seni rupa kontemporer dari sudut teknis, seperti munculnya seni instalasi (yang bersifat instalatif, multimedia, *site specific installation*), menguatnya seni lokal (*indigenous art*), sebagai jawaban atas masalah-masalah yang muncul dalam praktik dan perilaku artistik yang menyimpang dari konvensi sebelumnya (Modernisme), ada pula yang menganggap menguatnya pengaruh ideologi *postmodern* (pasca modernisme) dan *post-colonialism* dewasa ini, sampai hanya dianggap sebagai pergantian istilah semata dari kata “modern” pada praktik artistik yang sama (Susanto, 2011, hlm. 355).

Kebebasan memilih dan memilih beragam disiplin ilmu hingga menggabungkannya dalam penciptaan sebuah karya seni sebenarnya sudah terjadi oleh seniman-seniman yang membuat karya seni kinetik jika ditinjau dalam sejarahnya yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Aktivitas tersebut sangat nampak dan cukup lazim dilakukan dalam munculnya kegiatan seni rupa kontemporer di sekitar penulis walaupun karya yang dibuat tidak mengedepankan juga tidak terbatas dengan langgam seni kinetik, namun setidaknya hal itu semakin menguatkan penulis sebagai referensi yang baru dan menjadi kebiasaan dalam proses penciptaan karya seni. Hal itu juga terbukti dengan kemunculan berbagai pencipta karya seni rupa yang bukan melulu dari seniman seperti yang terjadi dalam fase waktu seni rupa modern. Priatna (2013, hlm. 78) menulis hancurnya batas-batas konvensi seni rupa modern (orisinalitas, otensitas dan medium: lukisan, gambar, dan patung) memungkinkan berbagai karya desain, seni jalanan, seni video, ilustrasi, seni mainan dan seni digital masuk ke berbagai ruang pamer di berbagai galeri dan institusi seni di Indonesia. Desainer, fotografer, arsitek, dan musisi yang berkarya adalah figur yang sangat eksotik pada masa tersebut.

Dalam pengantar katalog Bandung *Contemporary Art Awards* (2011, hlm. 10) karya seni tak cuma soal sensibilitas (kepekaan estetis yang berpangkal kepada semua kepekaan inderawi) yang sering dirancukan secara ngawur dengan sensitifitas (kepekaan rasa-merasa melulu), tapi sedikit banyak juga soal pewacanaan (*discoursing*), soal keluasan dan kedalaman wawasan dan pengetahuan dan bagaimana memaknainya. Kutipan ini menguatkan bahwa aktivitas seni rupa kontemporer menjadi semacam kewajiban menggali lebih luas dari sisi pengetahuan atas permasalahan yang diangkat. Berbeda dengan praktek seni rupa modern yang misalnya hanya mengutamakan getaran perasaan dalam sebuah penciptaan karya seni. Akibat perluasan dan pendalaman wawasan tersebut paling sedikit bisa diidentifikasi dalam penggunaan atau pengolahan material yang selalu berhubungan dengan konsep. Lebih-lebihnya secara kesatuan dalam karya akan nampak segar dan sangat berhubungan dengan tren yang sedang terjadi bagi pembuat karya seni.

Hal yang lebih penting selain maraknya tontonan seni rupa kontemporer adalah keterbukaan akses informasi. Penulis hidup dalam kondisi zaman yang sangat mudah dan memungkinkan bagi siapa saja untuk membuka wawasan melalui berbagai akses informasi baik itu media cetak maupun *online*. Penulis merasakan sendiri jika melihat para seniman yang tumbuh sebelum tahun 2000 (bagi penulis keterbukaan informasi marak terbuka sejak tahun 2000) walaupun mengangkat tema yang berbeda-beda namun secara visual nampak memiliki kecenderungan yang sama. Berbeda dengan kondisi hari ini yang memiliki keragaman cara ungkap yang kaya. Seperti apa yang ditulis oleh Zaelani dalam buku *Outlet* “Yogya dalam Peta Seni Rupa Kontemporer Indonesia” (2000, hlm. 145) bahwa sebenarnya perkara “lintas budaya” adalah fenomena yang paling tampak jelas dalam ekspresi tradisi seni rupa modern Indonesia, sesuatu yang jadi lumrah bagi sebuah “praktek seni serapan”, praktek yang menyerap pengaruh dari kebudayaan lain. Namun bagi seni rupa kontemporer Indonesia, yang terutama berkembang subur di kota-kota besar, perkara “lintas-budaya” kini dipahami sebagai ekspresi kesenian yang begitu bergantung pada (dan merupakan akibat dari) bekerjanya lalu-lintas informasi yang bersifat menjagad. Banyak di antara

seniman lalu menjadi lebih peka terhadap seluruh akses informasi yang disediakan dan dihasilkan oleh sejumlah kemajuan teknologi komunikasi dan informasi dewasa ini, untuk kemudian dijadikan sumber gagasan berkaryanya. Berbeda juga dengan sedikitnya dua puluh tahun sebelumnya, informasi tentang perkembangan seni rupa modern di seluruh dunia kini semakin mudah untuk diperoleh oleh masyarakat luas di luar lingkaran seniman atau pelaku seni di kalangan tertentu saja. Jika sebelumnya informasi dan “ilmu” seni rupa modern sepertinya hanya menjadi milik dan otoritas dunia pendidikan saja, atau seniman yang berada dalam lingkaran dunia pendidikan, maka sejak tahun 80-an persoalan itu telah menjadi perkara bagi lingkaran pemain yang lebih besar, yaitu berbagai lapisan masyarakat yang lebih sadar pada kenyataan hidup yang menjagad.

Dari referensi-referensi tadi, sebenarnya adalah bagaimana seniman hari ini dengan kreatif mengolah gagasan, material dan presentasi karya hingga munculnya karya-karya yang tidak monoton untuk diapresiasi. Salah satu imbasnya adalah dalam pembuatan karya skripsi penciptaan penulis ini tidak lain sebagai salah satu syarat dalam dunia akademik juga merupakan salah satu strategi dalam keberlangsungan proses kreatif penulis. Ada kesempatan untuk meninjau lebih dalam, sehingga masukan dari luar dan dalam sesungguhnya membuka jalan yang lebih eksploratif untuk ke depannya.

Tantangan bagi seniman muda masa kini adalah bagaimana mereka mampu mendefinisikan diri mereka sendiri sebagai seniman dan bagaimana mengartikulasikan definisi tersebut ke dalam karya-karya mereka serta secara cerdik untuk tetap menonjol di tengah-tengah serbuan visual tanpa terlihat sama dan berlebihan (Priatna, 2013, hlm. 80).

Pirous (2013, hlm.11) menulis, kesimpulannya di Bandung dan sekitarnya, nyata telah mewariskan dua kekuatan yang potensial dalam bidang penciptaan, seni rupa murni yang memberikan sumur dalam dengan kemungkinan berbagai fantasi penciptaan. Pengaruh seni rupa kontemporer di Bandung khususnya adalah salah satu contoh bahwa fenomena kesenian yang sedang terjadi akan sangat mempengaruhi proses kreatif bagi siapapun yang ada di dalamnya. Pengaruh-pengaruh tersebut jika dikendalikan dengan sempurna maka akan menghasilkan karya seni yang cukup baik untuk diapresiasi sesuai dengan zamannya.

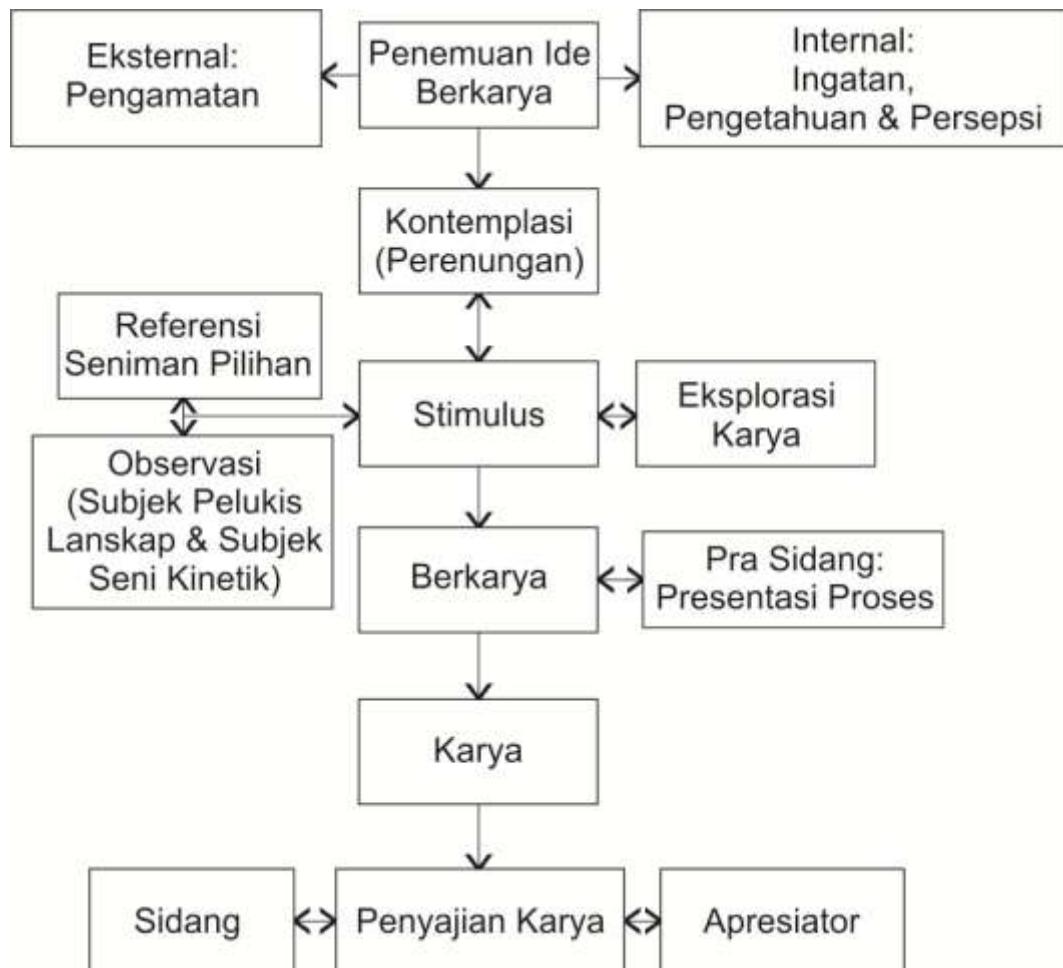
3. Kontemplasi

Kontemplasi merupakan tahap perenungan saat penulis memilih tema pengkajian terhadap lukisan pemandangan yang dipresentasikan dengan bentuk karya seni kinetik. Perenungan tersebut didapat karena menurut penulis di balik keterpesonaan tampilan lukisan pemandangan terdapat sekelumit permasalahan yang secara kreatif bisa dieksplorasi secara luas untuk dijadikan karya seni. Temuan dari kontemplasi itu adalah membayangkan bentuk akhir yang baru dan menarik dari sebuah karya yang tidak nampak menjadi lukisan pemandangan Indonesia seperti pada umumnya. Tiga karya yang dibuat masing-masing memiliki bentuk secara umum yang berbeda. Karya yang pertama berbentuk lingkaran terinspirasi dari sebuah jam dinding dengan gerakan jarum jamnya. Karya ke-2 seperti rumah-rumahan terinspirasi dari rumah yang isinya didominasi lukisan pemandangan Indonesia dan keadaan seperti itu menurut penulis adalah sesuatu yang ironi. Lalu karya ke-3 berbentuk persegi yang di balik imejnya tersebut ada imej lain. Hal ini adalah hasil dari pengamatan penulis atas dunia bawah sadar orang-orang dalam konteks seni rupa yang hanya mengetahui lukisan pemandangan Indonesia.

4. Berkarya

Bagi penulis berkarya menjadi semacam aktivitas menyatakan persoalan dengan ungkapan artistik yang tidak bisa dilakukan oleh semua orang. Proses pengejawantahan gagasan setiap orang memiliki pola dan proses yang berbeda-beda. Ada kalanya riset dalam membuat karya menjadi hal yang menarik. Karena setiap imej yang diciptakan adalah sebuah informasi yang faktual juga bisa memunculkan gagasan-gagasan kreatif yang tidak biasa.

5. Bagan Proses Berkarya



Bagan 3.1.
Bagan Proses Berkarya

Membuat karya seni tentunya hal pertama yang akan dilakukan adalah memikirkan bagaimana karya tersebut bisa direalisasikan dengan kemampuan untuk mencipta sesuatu yang baru dan berbeda dengan karya seni sebelumnya. Kemudian terciptalah suatu ide gagasan yang berasal dari dalam diri pencipta maupun dipengaruhi oleh lingkungan sekitar. Gagasan tersebut diciptakan baik demi kepentingan atau kesenangan diri si pencipta maupun untuk pesan kepada orang lain.

Bagan di atas merupakan salah satu penggambaran proses berkarya penulis dengan jalan awal merupakan pengembangan gagasan berkarya dari proyek

pameran tunggal penulis yang mengkritik seputaran lukisan lanskap Indonesia. Pada saat itu penulis melakukan riset kecil-kecilan terhadap hubungan antara cara menggambar pemandangan yang dilakukan oleh anak-anak Indonesia (berupa dua gunung, petakan sawah, Matahari) dengan awal perkembangan seni lukis modern Indonesia yang didominasi oleh lukisan-lukisan pemandangan (*Mooi Indie*). Ada asumsi yang kuat akibat sangat populernya lukisan jenis tersebut yang berdampak kuat pada seluruh elemen masyarakat yakni pandangan mayoritas orang pribumi meyakini dan menganggap bahwa seni rupa (seni lukis) adalah lukisan pemandangan. Itu terjadi di wilayah pendidik yang pada akhirnya materi utama dalam pembelajaran seni untuk anak-anak adalah menggambar dengan tema pemandangan yang pasti mengalami penyederhanaan bentuk untuk penyesuaian proses belajar bagi anak-anak. Itu adalah penjelasan singkat mengenai tema yang diangkat pada karya-karya penulis saat pameran tunggal di tahun 2012.

Untuk ide penyelesaian studi di Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Pendidikan Indonesia akhirnya penulis memutuskan mengambil tema yang lebih fokus lagi, yaitu mengenai *mindset* mayoritas orang pribumi meyakini dan menganggap bahwa seni rupa (seni lukis) adalah lukisan pemandangan. Tema tersebut diyakini penulis sangat menarik untuk dikembangkan. Setidaknya ada bekal dari segi estetika dan wacana untuk mengerjakan karya berikutnya. Tahap pengembangan yang lain adalah dengan dipilihnya karya seni kinetik untuk pengucapan artistik akhir dalam berkarya. Pemilihan ini berdasarkan keyakinan penulis menilai seni kinetik yang di dalamnya terdapat unsur gerak selain merupakan tantangan untuk mengeksplorasi karya juga dianggap sangat menarik untuk memperluas gagasan-gagasan atas wacana yang diangkat hingga termuat dalam sebuah gerakan dalam karya yang tentu saja memiliki maksud-maksud tertentu.

Untuk perkembangan proses berikutnya, ide muncul dengan dua faktor yaitu faktor Eksternal dan faktor Internal. Faktor Eksternal muncul dari luar diri penulis yaitu keharusan untuk mencapai proses tertentu yang lahir dari lingkungan sekitar akibat dari pengamatan atas fenomena yang terjadi akibat dampak dari lukisan pemandangan tersebut seperti ketimpangan antara perkembangan seni rupa

dengan minimnya aktifitas apresiasi. Sedangkan faktor Internal yaitu faktor yang muncul dari dalam diri yaitu keinginan yang kuat dalam menciptakan sebuah karya seni dengan jalan kegemaran penulis yang diekspresikan melalui sebuah karya seni kinetik dengan pertimbangan atas ingatan, pengetahuan dan persepsi yang dimiliki.

Setelah menentukan ide kemudian berlanjut ke tahap kontemplasi yaitu penulis merenungkan bagaimana gagasan tersebut bisa dituangkan ke dalam sebuah karya seni dengan menentukan bahan, teknik, alat dan citra yang akan diaplikasikan ke dalam lukisan tersebut. Untuk tahap ini penulis melakukan pengkajian ulang pada karya-karya sebelumnya yang pernah dibuat. Karya-karya ini bukanlah karya berdasarkan proses di tingkatan per mata kuliah pendalaman, melainkan karya-karya seni murni yang dibuat di luar aktivitas akademik yang pernah dipamerkan di berbagai ruang seni. Ada masa perenungan juga perkembangan atas karya-karya tersebut untuk menciptakan karya-karya yang baru. Proses tersebut merupakan proses pematangan saat seseorang akan memilih dan memikirkan bagaimana kita menentukan sebuah tema dalam menciptakan sebuah karya yang akan dijadikan skripsi penciptaan dalam menempuh ujian sidang.

Setelah memikirkan dan merenungkan bagaimana mencapai sebuah gagasan dengan menentukan imej, bahan dan teknik, tahap selanjutnya yaitu tahap Stimulasi atau perangsang yang akan menguatkan ide serta konsep yang akan dibuat dengan cara melihat dan mengamati referensi seniman-seniman pilhan serta melakukan observasi terhadap subjek lukisan pemandangan dan subjek seni kinetik untuk memperkaya gagasan dalam membuat karya. Selain itu, proses stimulasi lainnya adalah mengatasi rasa penasaran dengan mengeksplorasi bahan atau media yang digunakan penulis dengan beberapa cara, yaitu:

- a. Mengumpulkan bahan sebagai media.
- b. Memilih bahan yang sesuai dengan media yang digunakan penulis.
- c. Menentukan bahan.
- d. Mengaplikasikan bahan tersebut di atas media yang digunakan penulis.

Bahan yang digunakan oleh penulis sangat bervariasi mengingat seni kinetik yang penulis pilih tidak satu macam. Penulis membuat tiga karya seni kinetik yang berbeda dalam pengolahan materialnya. Untuk karya ke-1 bahan yang digunakan adalah dinamo listrik, seng, kabel, adaptor, multiplek, cak aklirik dan kanvas. Untuk karya ke-2 bahan yang digunakan adalah cat besi, akuarium, resin, kayu, cat *duco*, kain kaos, kain jeans, selang akuarium, adaptor yang digunakan untuk akuarium beserta media pembuat gelembung akuarium, perkabelan, saklar, pasir pantai dan air. Sedangkan untuk karya ke-3 bahan yang digunakan adalah kayu pinus, cat aklirik, rantai sepeda, roda gigi *derailleur* dalam sepeda, sekrup, engsel dan besi. Bahan-bahan tersebut dipilih karena alasan mudah didapat dan telah dikuasai cara kerjanya oleh penulis.

6. Persiapan Alat dan Bahan

Untuk mempersiapkan alat dan bahan dibutuhkan peralatan sebagai berikut:

a. Alat:

- 1) Kertas Gambar dan Pensil



Gambar 3.1
Kertas Gambar dan Pensil
(Dokumentasi Penulis)

Kertas gambar dan pensil digunakan untuk membuat rancangan-rancangan karya dan pencatatan dalam membuat tahapan-tahapan proses penciptaan karya.

2) Kuas



Gambar 3.2
Kuas Berbagai Jenis dan Ukuran
(Dokumentasi Penulis)

Kuas aneka ukuran dan jenis digunakan penulis untuk keperluan membuat image di dalam bidang kanvas, kayu dan kaca. Kuas dengan bulu lebar digunakan untuk mewarnai latar belakang karya supaya cepat tertutupi dengan warna. Untuk membuat detail penulis biasa menggunakan kuas-kuas kecil juga campuran antara kuas dengan ujung bulunya yang runcing dan kuas dengan ujung bulunya yang rata. Kuas ini digunakan juga dalam pembuatan karya-karya berikutnya.

3) Palet



Gambar 3.3
Wadah Plastik Sebagai Palet
(Dokumentasi Penulis)

Palet ini berfungsi untuk mencampur atau membubuhkan cat yang bertujuan untuk mendapatkan campuran warna yang diinginkan. Penulis tidak biasa menggunakan palet pada umumnya dalam membuat karya lukis atau yang biasa dijual di toko-toko peralatan seni. Penulis biasa memberdayakan benda-benda tidak terpakai untuk dijadikan kebutuhan membuat karya seni seperti wadah plastik bekas dari tutup air mineral.

4) *Gunting*



Gambar 3.4
Gunting
(Dokumentasi Penulis)

Gunting digunakan untuk berbagai keperluan dalam proses membuat karya. Seperti meggunting kanvas dan memotong kabel-kabel.

5) *Stapler*



Gambar 3.5
Stapler Besar (kiri) dan Isi Stapler Besar (kanan)
(Dokumentasi Penulis)

Stapler besar digunakan untuk menempelkan kanvas pada rangka kanvas. Penulis menggunakan *stapler* ini karena kanvas yang digunakan tidak berbentuk seperti kanvas yang siap pakai dengan spanram pada umumnya berbentuk persegi. Bentuk lukisan yang pelukis garap adalah lingkaran, jadi dalam penerapan kanvas kepada rangka kanvas harus dilakukan sendiri sesuai keinginan.

6) Solder



Gambar 3.6
Solder dan Timah
(Dokumentasi Penulis)

Solder dan timah dibutuhkan untuk menghubungkan arus-arus listrik yang berada di komponen sederhana di dalam bagian karya. Solder dan timah digunakan untuk karya ke-1 dan ke-2 karena di dalam karya tersebut terdapat komponen-komponen listrik.

7) Obeng

Obeng dengan berbagai mata beserta macam-macam sekrup digunakan oleh penulis untuk menerapkan beberapa komponen listrik ke bagian-bagian tertentu. Untuk melubangi beberapa bagian dalam karya, penulis menggunakan bor listrik dengan alasan kepraktisan dan cepat, juga besar lubang bisa disesuaikan dengan kebutuhan. Untuk obeng, macam-macam sekrup dan bor penulis gunakan sebagai alat bantu untuk semua karya.



Gambar 3.7
Obeng (kiri) dan Macam-macam Sekrup (kanan)
(Dokumentasi Penulis)

8) Meteran

Meteran sangat berguna dalam proses pembuatan karya. Selain untuk mengukur bidang garapan pada umumnya, juga berfungsi untuk mengukur media-media lainnya supaya mendapatkan keakuratan panjang atau lebarnya.



Gambar 3.8
Meteran
(Dokumentasi Penulis)

9) Bor Listrik



Gambar 3.9
Bor listrik dan Macam-macam Matanya
(Dokumentasi Penulis)

Bor listrik digunakan untuk melubangi beberapa bagian karya. Lubang-lubang tersebut sebagian berfungsi untuk menancapkan sekrup-sekrup penghubung di antara material.

10) Jangka



Gambar 3.10
Jangka
(Dokumentasi Penulis)

Ada 2 jenis jangka yang penulis gunakan sebagai bagian proses dalam membuat karya. Pertama jangka biasa yang digunakan untuk membuat bentuk-

bentuk tertentu yang diinginkan dengan ukuran kecil. Hal ini dilakukan pada pembuatan karya ke-3 karena membutuhkan beberapa bidang kanvas berbentuk lingkaran dengan ukuran yang tidak terlalu besar.



Gambar 3.11
Pensil, Paku, Benang (Jangka Rakitan Sederhana untuk Mencapai Bentuk Bulat Besar)
(Dokumentasi Penulis)

Sedangkan jenis jangka lainnya adalah jangka rakitan sederhana dari pensil, benang dan paku yang dibutuhkan untuk membuat lingkaran dengan ukuran besar seperti pembuatan bidang kanvas karya ke-1 yang membutuhkan ukuran kanvas berdiameter 100cm. Cara kerjanya adalah jarum sebagai poros yang ditancapkan pada bagian tengah media, lalu diikatkan dengan benang yang panjangnya disesuaikan dengan kebutuhan serta diikatkan pada bagian atas pensil sebagai penanda garis. Setelah itu pensil tinggal ditarik memutar dengan syarat benang harus kencang.

11) Gergaji



Gambar 3.12
Coping Saw (Kiri) dan Gergaji Potong (Kanan)
(Dokumentasi Penulis)

Penulis menggunakan 2 jenis gergaji untuk kebutuhan memotong beberapa material karya. Gergaji untuk potongan-potongan normal sedangkan gergaji pola digunakan untuk memotong sesuai dengan pola-pola yang detail.

12) Kompresor



Gambar 3.13
Kompresor (Kiri) dan *Spray Gun* (Kanan)
(Dokumentasi Penulis)

Dalam proses pengecatan karya, penulis tidak hanya menggunakan kuas. Ada beberapa bagian karya yang membutuhkan pewarnaan dengan teknik semprot karena dengan tujuan untuk hasil permukaan yang diwarnai tidak meninggalkan bekas sapuan kuas. Oleh karena itu penulis menggunakan kompresor beserta *spray gun* nya untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

13) Lem

Lem digunakan sebagai perekat beberapa material. Lem kayu dan *super glue* adalah dua jenis lem yang penulis gunakan berdasarkan kebutuhan.



Gambar 3.14
Super Glue (Kiri) dan Lem Kayu (Kanan)
(Dokumentasi Penulis)

14) Tang



Gambar 3.15
Tang
(Dokumentasi Penulis)

Tang digunakan untuk menahan beberapa media, seperti penyangga perangkat kinetik yang berasal dari sekrup berbagai ukuran.

15) Kunci Pas

Kunci pas berfungsi untuk mengencangkan baud-baud yang tertempel dalam penyangga dari berbagai sekrup.



Gambar 3.16
Kunci Pas
(Dokumentasi Penulis)

16) Kunci Rantai Sepeda

Kunci rantai sepeda digunakan untuk memutus atau menyambungkan rantai sepeda. Sedangkan rantai sepeda itu sendiri digunakan sebagai salah satu media pendukung dalam karya.



Gambar 3.17
Kunci Rantai Sepeda
(Dokumentasi Penulis)

b. Bahan

Untuk bahan dasar karya penulis menggunakan kanvas, kayu pinus dan kaca. Selain eksplorasi media, pemilihan bahan yang beragam tersebut dipilih karena pertimbangan kesesuaian gagasan serta kebutuhan penggerak dalam karya.

1) Kanvas

Kanvas yang digunakan penulis adalah kanvas gulungan untuk berbagai jenis cat. Kanvas gulungan yang berarti tidak memiliki *span ram* dengan ukuran 3 x 1,5 m penulis gunakan dengan alasan kebutuhan media karya yang tidak seragam dan bentuk yang tidak biasa. Di karya pertama penulis menggunakan kanvas dengan ukuran diameter 100cm, lalu pada karya ke-3 ada beberapa bagian yang menggunakan potongan-potongan kecil kanvas.



Gambar 3.18
Kanvas
(Dokumentasi Penulis)

2) Kaca

Kaca digunakan oleh penulis untuk media dasar melukis. Namun kaca ini akan dikembangkan dan dikombinasikan dengan media-media lain sehingga kaca disini akan dibangun menjadi akuarium serta di dalam dan di luarnya dikonstruksi sesuai gagasan dengan media lain.



Gambar 3.19
Kaca
(Dokumentasi Penulis)

3) Kayu

Kayu sebagai media dasar dipilih karena pertimbangan kesesuaian gagasan. Kayu yang dipilih adalah kayu pinus karena memiliki permukaan estetis yang khas juga keberadaannya mudah didapat serta dianggap mewakili gagasan untuk mendukung mekanisme kerja perangkat kinetik yang diposisikan di berbagai titik. Kanvas tidak akan bisa menampung perangkat tersebut, butuh media yang keras dan mudah untuk dimodifikasi dan dikombinasikan, maka dipilihlah kayu pinus sebagai salah satu media untuk berkarya. Penulis juga menggunakan kayu jenis multiplek untuk beberapa bagian pendukung dalam karya,



Gambar 3.20
Kayu Multiplek (Kiri) dan Kayu Pinus (Kanan)
(Dokumentasi Penulis)

4) Cat

Ada tiga jenis cat yang digunakan penulis dalam berkarya, yaitu cat akhirik, cat besi dan cat *duco*. Pemilihan cat tersebut disesuaikan dengan kebutuhan karena tidak semua media bisa menggunakan satu jenis cat yang sama.



Gambar 3.21
Cat Akhirik Berbagai Warna
(Dokumentasi Penulis)

Dalam pembuatan citraan-citraan dalam karya penulis memilih menggunakan cat akhirik dengan alasan kepraktisan dan dirasa telah menguasai media ini pada karya-karya sebelumnya yang didominasi dengan penggunaan cat akhirik. Warna yang digunakan tidak sebatas warna primer saja (merah, biru, putih, merah dan hitam) melainkan penambahan warna-warna lain supaya saat percampuran warna yang dihasilkan menjadi matang dan akselerasi warna di atas bidang bisa maksimal. Cat akhirik ini selain digunakan di karya ke-satu (di atas kanvas) juga digunakan di karya ke-3 dengan bidang kayu pinus.



Gambar 3.22
Cat Besi
(Dokumentasi Penulis)

Cat besi digunakan untuk melukis di karya ke-dua (di atas kaca). Cat besi dipilih karena cat jenis ini mempunyai daya rekat yang baik jika diaplikasikan di atas kaca. Selain itu juga memiliki ketahanan terhadap air yang kuat jika sudah kering. Kaca yang selanjutnya menjadi akuarium akan diisi air hingga memenuhinya. Oleh karena itu akan tidak mungkin jika menggunakan cat akhirik yang mudah luntur jika terkena air. Sedangkan cat *duco*, digunakan untuk mewarnai beberapa media pendukung karya yang cara pengaplikasiannya dengan teknik semprot.



Gambar 3.23
Cat *Duco* (Kiri) dan *Thinner* (Kanan)
(Dokumentasi Penulis)

5) Resin dan perangkatnya

Resin dan perangkatnya yang terdiri dari katalis, talk, gipsum dan *vaseline* adalah bahan-bahan yang biasa digunakan untuk membuat benda 3 dimensi. Bahan-bahan ini penulis gunakan untuk membuat media-media pendukung dalam kesatuan karya.



Gambar 3.24
Resin (Kiri) dan *Vaseline* (Kanan)
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.25
Talk (Kiri) dan Gipsum (Kanan)
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.26
Katalis
(Dokumentasi Penulis)

5) Rantai dan Roda Gigi



Gambar 3.27
Roda Gigi (Kiri) dan Rantai (Kanan)
(Dokumentasi Penulis)

6) Media Penghubung

Media penghubung adalah benda-benda tertentu yang digunakan untuk menghubungkan satu benda dengan yang lain dan dipertimbangkan kepraktisan dalam penggunaannya. Penulis menggunakan engsel juga seng-seng kecil untuk menghubungkan beberapa kayu.



Gambar 3.28
Seng (Kiri) dan Engsel (Kanan)
(Dokumentasi Penulis)

7) Dinamo

Dinamo digunakan untuk sumber energi gerak dalam karya. Ada dua jenis dinamo, yaitu dinamo yang biasa digunakan sebagai kipas pendingin komputer dengan kecepatan rotasi per menit 2000 dan dinamo yang biasa digunakan untuk pembuat angin dalam akuarium.



Gambar 3.29
Dinamo
(Dokumentasi Penulis)

8) Adaptor

Adaptor berfungsi untuk menyambungkan arus listrik ke dinamo. Adaptor juga berfungsi untuk penyeimbang tegangan arus lisrik.



Gambar 3.30
Adaptor
(Dokumentasi Penulis)

9) Limbah besi

Ring, *ball bearing*, plat, as, dan mur penulis anggap adalah limbah besi yang tersedia di kediaman penulis. Limbah tersebut masih bisa digunakan pada bagian-bagian terentu di badan karya.



Gambar 3.31
(Kiri ke Kanan) As, Mur, Ring, *Ball Bearing*, dan Plat
(Dokumentasi Penulis)

10) Tombol

Tombol digunakan untuk menghidupkan arus listrik. Saklar jenis tombol ini bertipe hidup-mati, jadi jika ingin suatu mesin hidup maka harus ditekan terus.



Gambar 3.32
Tombol
(Dokumentasi Penulis)

11) Kabel dan *Fitting*



Gambar 3.33
Kabel dan *Fitting*
(Dokumentasi Penulis)

Kabel beserta pitingnya adalah salah satu penghubung arus listrik.

12) *Clay*

Clay digunakan untuk membentuk beberapa bagian dalam karya. Jenis *clay* yang digunakan dalam karya ini adalah tanah liat dan malam. *Clay* ini hanya digunakan untuk membuat model. Lalu model tersebut dicetak karena media utama untuk bagian ini adalah resin yang teruji ketahanan dan kekuatannya.



Gambar 3.34
Malam (Kiri) dan Tanah Liat (Kanan)
(Dokumentasi Penulis)

13) Rambut

Rambut digunakan untuk melengkapi salah satu bagian dalam karya. Rambut dipilih karena pertimbangan bahwa media ini akan diterapkan di dalam air. Rambut jika di dalam air akan menimbulkan gerakan karena keringanannya.



Gambar 3.35
Rambut
(Dokumentasi Penulis)

14) Kain

Kain berfungsi untuk membuat pakaian pelindung pada salah satu bagian karya yaitu patung-patung kecil. Kain yang digunakan tidak satu jenis, melainkan memanfaatkan kain-kain perca yang beragam di kediaman penulis.



Gambar 3.36
Berbagai Jenis Kain Perca
(Dokumentasi Penulis)

15) Air

Pada umumnya seniman saat membuat karya, air hanya digunakan sebagai pencampur saja. Misalnya air sebagai pencampur cat. Pada karya penulis menggunakan air sebagai salah satu kesatuan media dalam karya. Air menjadi kesatuan media untuk mewujudkan karya seni kinetik yang utuh.



Gambar 3.37
Air
(Dokumentasi Penulis)

16) Aksesoris Akuarium

Aksesoris akuarium adalah media yang biasanya digunakan dalam akuarium untuk membuat gelembung yang berisi udara untuk ikan. Penulis memanfaatkannya sebagai bagian karya.



Gambar 3.38
Aksesoris Akuarium
(Dokumentasi Penulis)

17) Cermin

Ada beberapa bagian karya yang menggunakan cermin. Cermin digunakan berdasarkan kebutuhan konsep karya.



Gambar 3.39
Cermin
(Dokumentasi Penulis)

7. Proses Pembuatan Karya

1) Karya ke-1

Dalam membuat karya pertama ada beberapa tahapan yang perlu dikerjakan. Tahapan awal adalah dengan membuat lukisan di atas kanvas dengan membuat sketsa terlebih dahulu.



Gambar 3.40
Sketsa Karya ke-1
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.41
Membuat Pola Lingkaran di atas Kanvas dengan Menggunakan Jangka
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.42
Proses Melukis di Atas Kanvas
(Dokumentasi Penulis)

Tahapan berikutnya adalah menempel kanvas pada multiplek. Multiplek sebagai pengganti *span ram* karena dibutuhkan bidang yang keras di balik kanvas untuk menempelkan dinamo. Multiplek yang telah dipotong sebelumnya berbentuk lingkaran. Penempelan kanvas menggunakan lem kayu. Meskipun sudah menggunakan lem kayu, pada bagian belakang kanvas perlu direkatkan dengan menggunakan *stapler* besar supaya benar-benar memastikan kanvas tersebut menempel pada mutiplek dengan sempurna.



Gambar 3.43

Proses Merekatkan Kanvas ke Kayu dengan Lem (Kiri) dan *Stapler* Besar (Kanan)
(Dokumentasi Penulis)

Setelah kanvas tertempel, tahapan berikutnya adalah memodifikasi dinamo berdasarkan bentuk yang diinginkan. Jika disalurkan listrik, dinamo ini akan bekerja bergerak berputar ke kiri dengan cepat. Putaran tersebut yang dibutuhkan oleh penulis. Tidak semua bahan dalam dinamo tersebut digunakan, melainkan hanya mesinnya saja yang diperlukan lalu ditambahkan dengan media lain.



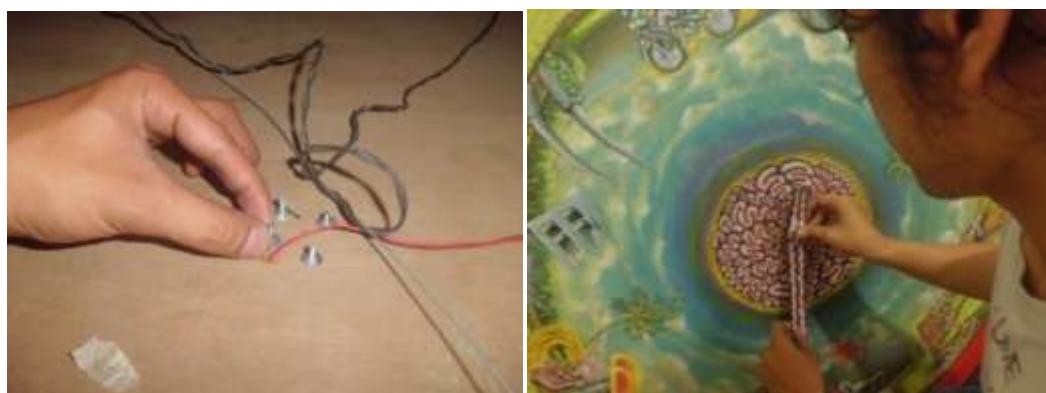
Gambar 3.44

Proses Memodifikasi Dinamo
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.45
Proses Membuat Tuas Bagian dari Rangkaian Dinamo
(Dokumentasi Penulis)

Setelah tahap perakitan dinamo tersebut selesai, tahap berikutnya adalah pemasangan dinamo tersebut pada bagian tengah kanvas yang sudah dilubangi sebelumnya serta menghubungkannya dengan adaptor untuk menyalurkan listrik. Lalu menyempurnakan beberapa imej dalam kanvas hingga karya tersebut terpasang pada pigura yang sudah dipersiapkan sebelumnya.



Gambar 3.46
Proses Pemasangan Dinamo ke Kanvas
(Dokumentasi Penulis)

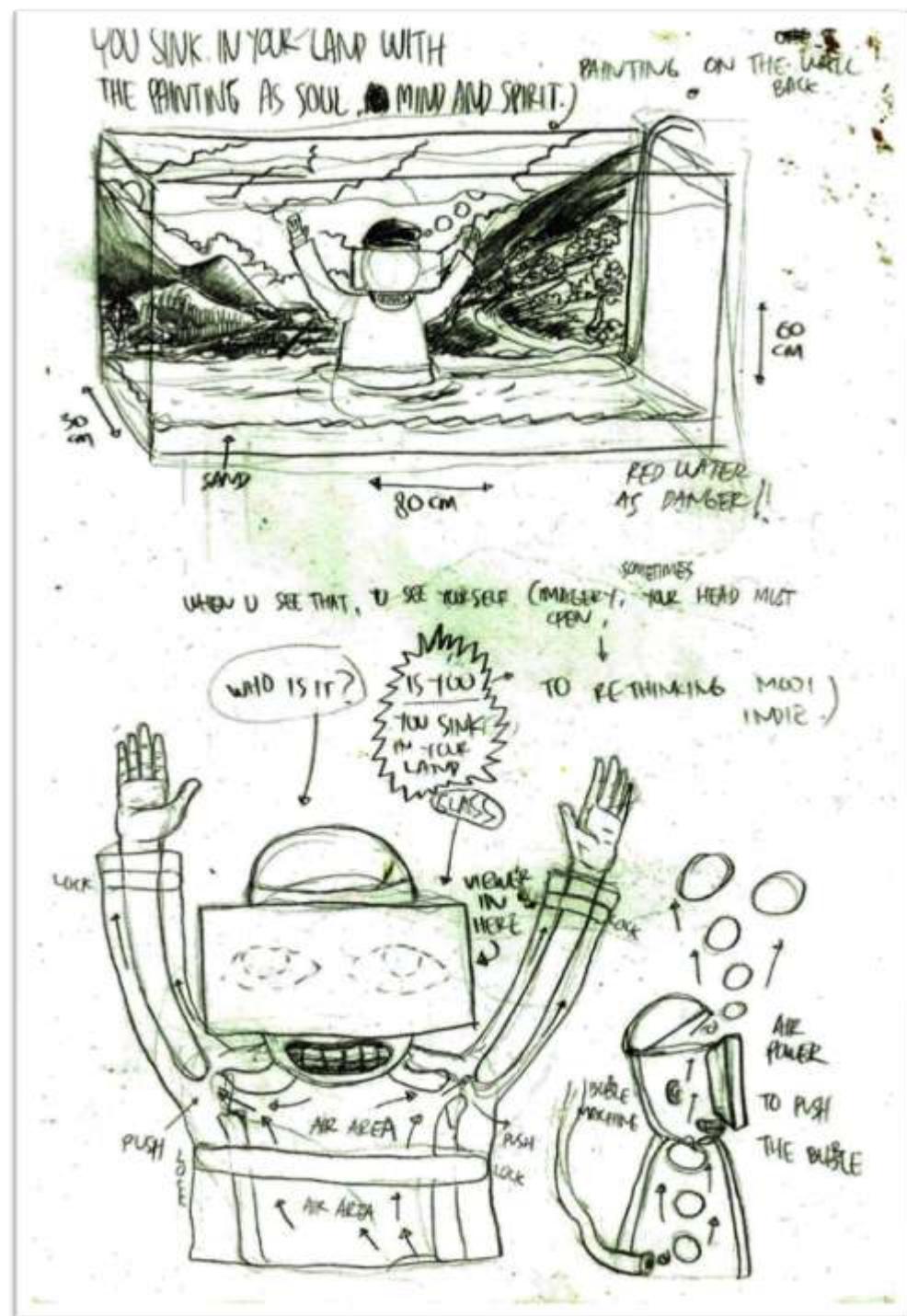
Setelah selesai memasang dinamo tahapan terakhir adalah menyempurnakan imej-imej dalam lukisan. Pada tahap ini yang dikerjakan adalah membuat detail-detail dalam karya.



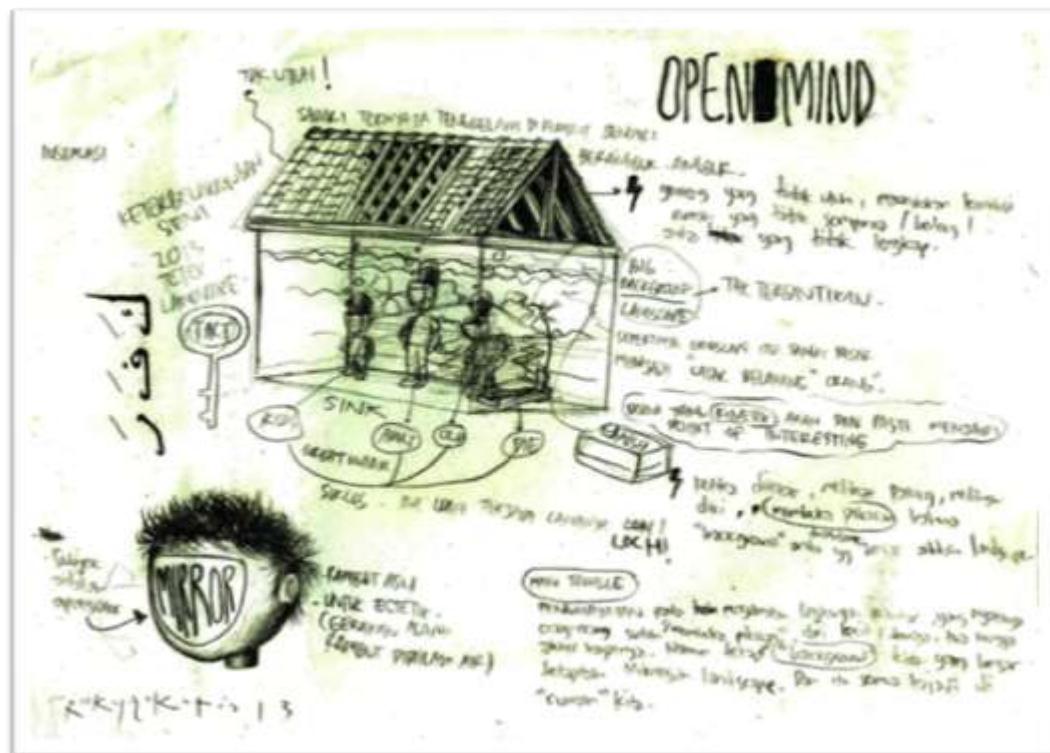
Gambar 3.47
Finishing Touch
(Dokumentasi Penulis)

7) Karya ke-2

Karya ke dua ini memerlukan penggabungan berbagai teknik, yaitu antara melukis dan mematung. Sebagaimana telah dijelaskan pada Bab II tentang metode penciptaan karya yaitu *mixed media*, *constructed sculpture* dan *kinetic sculpture*, bagi penulis merupakan metode yang sangat membuka eksplorasi seluas-luasnya. Untuk tahap awal adalah membuat sketsa dan melukis pada kaca yang nantinya akan menjadi latar belakang dalam akuarium. Lukisan di kaca tersebut dilapisi dengan resin supaya tidak mudah mengelupas ketika diisi air.



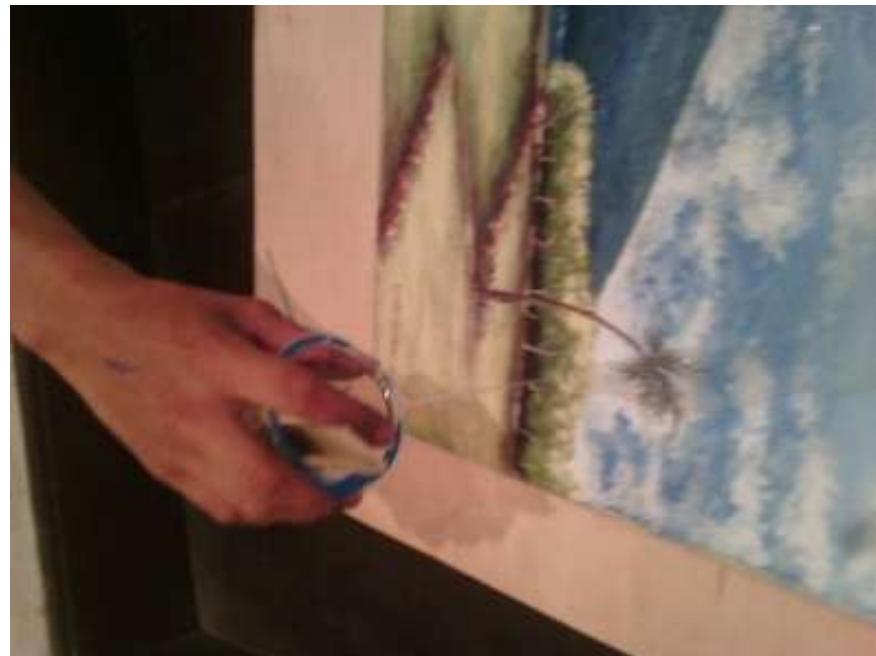
Gambar 3.48
Sketsa Karya ke-2 (1)
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.49
Sketsa Karya ke-2 (2)
(Dokumentasi Penulis)

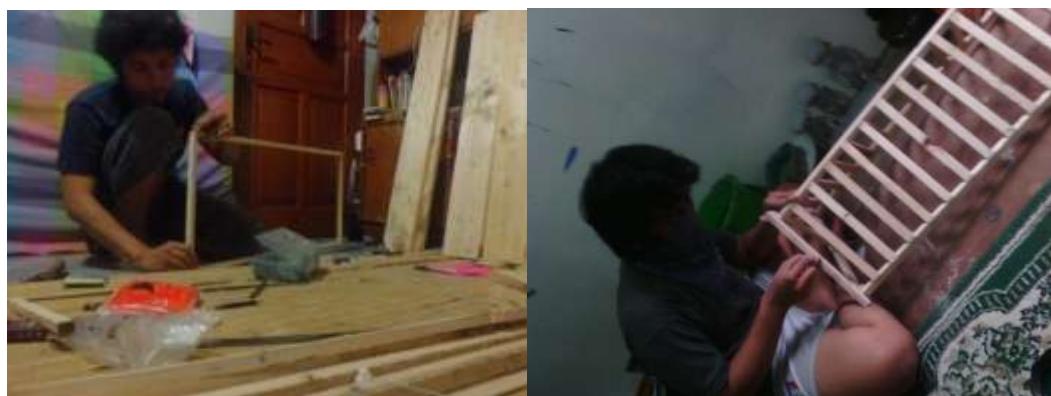


Gambar 3.50
Proses Melukis Latar Belakang Karya ke-2
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.51
Proses Melapisi Permukaan dengan Resin
(Dokumentasi Penulis)

Tahap berikutnya adalah membuat konstruksi untuk atap akuarium menggunakan kayu pinus yang telah dipotong berukuran kecil. Karya ke-2 ini akan tampak seperti rumah dengan gentengnya. Genteng yang dibuat menggunakan resin yang telah diwarnai.



Gambar 3.52
Proses Membuat Konstruksi Atap
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.53
Proses Membuat Model Atap dengan Malam
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.54
Proses Mencetak Model dengan Gipsum
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.55
Proses Pengecoran dengan Resin
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.56
Atap yang Sudah Jadi
(Dokumentasi Penulis)

Jumlah atap yang dibuat tidak sedikit. Setelah kering atap diwarnai dengan cat akhirik hitam untuk memberikan kesan atap yang sudah berusia lama, juga menjadi ciri khas atap di perumahan orang-orang Indonesia. Untuk penempelannya terhadap rangka yang sudah jadi menggunakan *super glue* dan bagian atasnya menggunakan resin.



Gambar 3.57
Proses Pewarnaan Atap Menggunakan Cat Akhirik
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.58
Proses Pemasangan Atap Menggunakan *Super Glue*
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.59
Proses Penerapan Bagian Atas Atap Menggunakan Resin
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.60
Atap yang Sudah Terpasang
(Dokumentasi Penulis)

Tahap berikutnya adalah membuat patung-patung kecil. Dalam membuat model patung-patung ini menggunakan tanah liat. Membuat cetakannya dengan menggunakan gipsum dan pengecoran dilakukan dengan bahan resin.



Gambar 3.61
Membuat Model Menggunakan Tanah Liat
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.62
Membuat Cetakan Menggunakan Gipsum
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.63
Cetakan yang Sudah Kering
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.64
Model yang Sudah Dicor dengan Resin
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.65
Proses Menghaluskan Permukaan Patung
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.66
Proses Menerapkan Cermin ke Salah Satu Bagian Patung
(Dokumentasi Penulis)

Selanjutnya adalah pengecatan menggunakan cat *duco* dan memakai alat *spray gun* melalui kompresor. Penggunaan alat ini dikarenakan hasil yang diinginkan adalah cat halus dan merata. Oleh karena itu pewarnaan harus dengan teknik cat semprot. Berbeda jika pewarnaan melalui pengolesan cat ke permukaan dengan menggunakan kuas akan meninggalkan tapak-tapak sapuan kuas tersebut.



Gambar 3.67
Proses Pewarnaan Patung
(Dokumentasi Penulis)

Ada bentuk-bentuk tertentu yang sulit dibuat jika menggunakan *clay*. Penulis menginginkan bentuk otak yang detail. Cara yang paling praktis adalah dengan membuat resin yang kental serta sudah diwarnai lalu memasukannya ke dalam plastik dan membuat lubang kecil pada ujungnya hingga tinggal menekan plastik tersebut sampai resin keluar. Cara ini biasa digunakan untuk menghias kue.



Gambar 3.68
Proses Membuat Detail Patung
(Dokumentasi Penulis)

Tahap selanjutnya yaitu membuat pakaian dari kain-kain bekas. Cara yang sangat sederhana hanya dengan memotong kain-kain dan menjaitnya dengan jarum dan benang. Lalu menempelkan rambut di kepalanya dengan menggunakan *super glue*. Upaya-upaya ini dilakukan supaya patung tampak nyata.

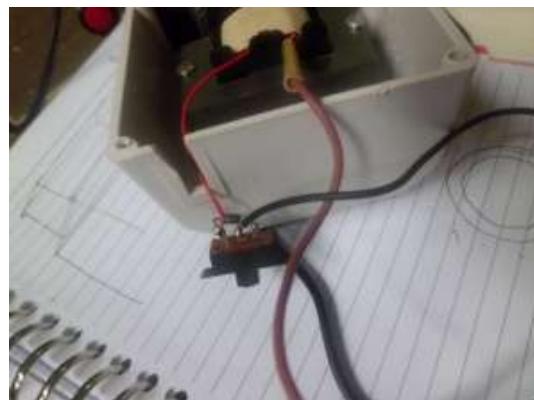


Gambar 3.69
Proses Pemasangan Pakaian
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.70
Proses Pemasangan Rambut
(Dokumentasi Penulis)

Berikutnya adalah membuat listrik paralel untuk dinamo. Jalur lisrik paralel diperlukan karena ada penambahan tombol untuk membuka arus listrik. Dinamo dipasang dibalik meja yang telah disediakan.



Gambar 3.71
Proses Perakitan Dinamo
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.72
Proses Pemasangan Tombol
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.73
Proses Pemasangan Dinamo
(Dokumentasi Penulis)

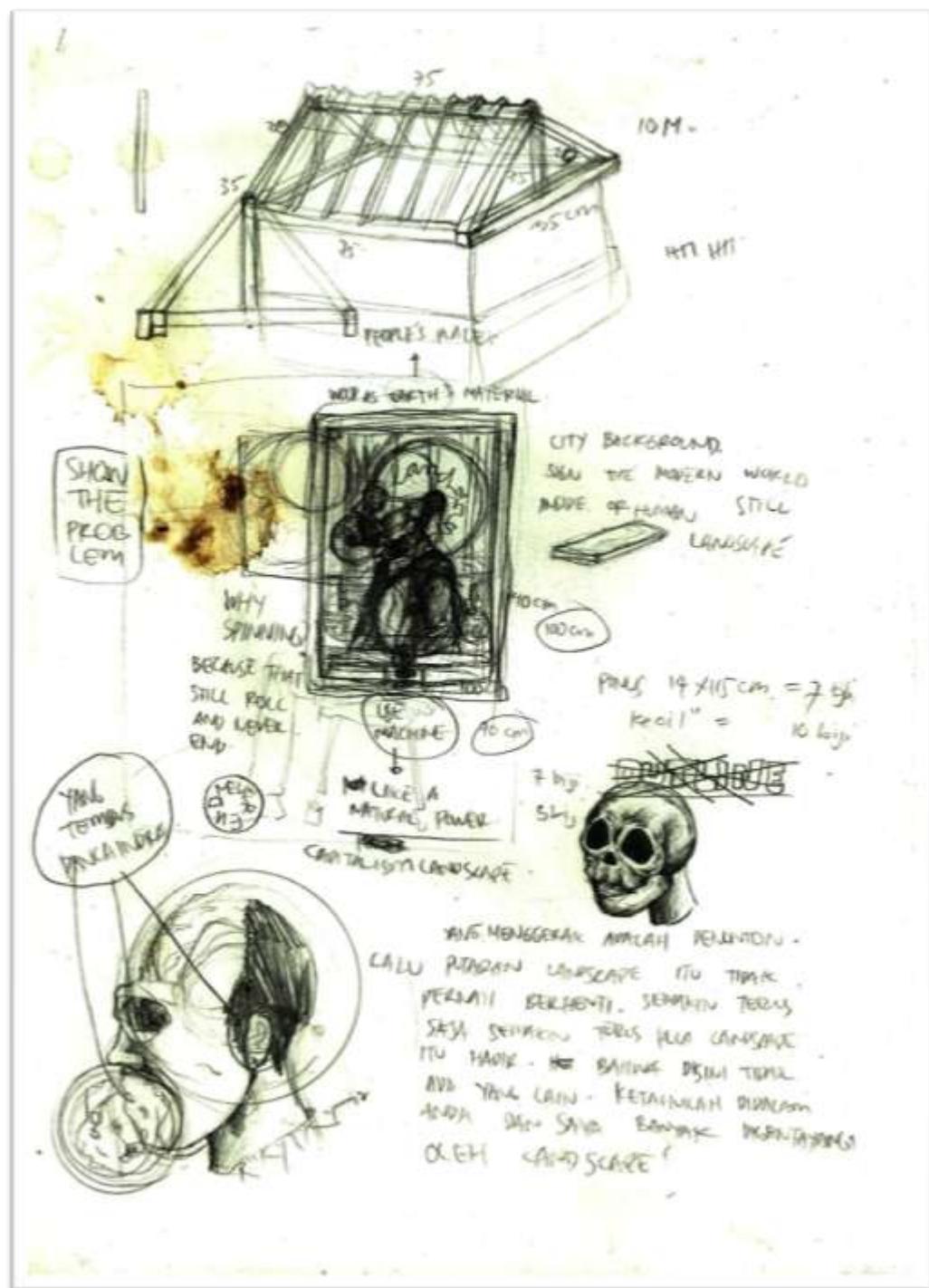
Setelah semua media sudah selesai dibuat, tinggal merangkai semua media tersebut hingga menjadi kesatuan karya.



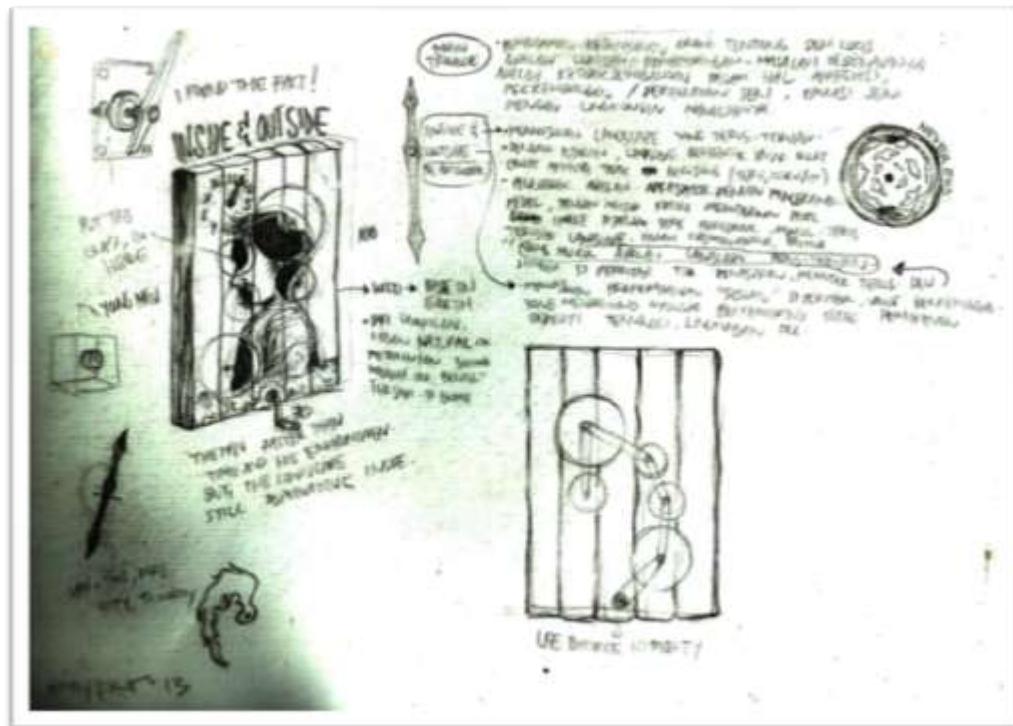
Gambar 3.74
Karya ke-2 yang Sudah Dirangkai
(Dokumentasi Penulis)

8) Karya ke-3

Pada karya ke-3 ini banyak mengolah berbagai media. Media utamanya adalah kayu, namun secara keseluruhan didominasi oleh teknik melukis dengan menggunakan cat aklirik. Kayu dipilih karena bahan tersebut keras dan sangat memungkinkan untuk menempel bahan-bahan lain di kayu tersebut. Untuk unsur gerak dalam karya adalah dengan merangkai roda gigi sepeda dan rantainya. Tahap awal membuat karya adalah membuat sketsa dan memotong kayu sesuai pola.



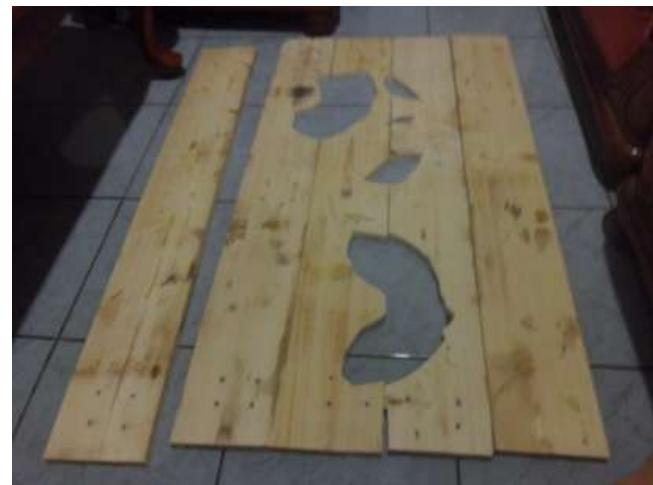
Gambar 3.75
Sketsa Karya ke-3 (1)
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.76
Sketsa Karya ke-3 (2)
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.77
Proses Pemotongan Kayu
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.78
Kayu yang Sudah Dipotong Sesuai Pola
(Dokumentasi Penulis)

Tahap selanjutnya adalah merekatkan tiap-tiap kayunya dengan menggunakan lem kayu lalu perlu ditekan dengan menggunakan alat-alat berat supaya kayu-kayu tersebut rekat maksimal.



Gambar 3.79
Proses Merekatkan Kayu dengan Lem Kayu
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.80
Proses *Pressing* dengan Menggunakan Benda-benda Berat
(Dokumentasi Penulis)

Setelah kayu merekat maksimal tahap selanjutnya adalah membuat imej-imej di atas kayu dengan menggunakan cat akhirik.



Gambar 3.81
Proses Melukis dengan Menggunakan Cat Akhirik
(Dokumentasi Penulis)

Berikutnya adalah membuat lukisan-lukisan kecil dari kanvas. Lukisan-lukisan tersebut berbentuk lingkaran diperlukan untuk kebutuhan karya yang bergerak di dalam karya



Gambar 3.82
Proses Pembuatan Pola Lingkaran di Kanvas
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.83
Proses Melukis dengan Menggunakan Cat Akhirik
(Dokumentasi Penulis)

Tahapan selanjutnya adalah menempelkan lukisan-lukisan tersebut ke kayu yang sudah berbentuk lingkaran dengan ukuran yang telah disesuaikan.



Gambar 3.84
Proses Penerapan Kanvas pada Kayu
(Dokumentasi Penulis)

Setelah selesai ditempel ke kayu tahap selanjutnya adalah melubangi bagian tengahnya dan merangkai roda gerigi, sekrup, ring dan mur. Rangkaian tersebut dipasang dua sisi supaya bisa menghubungkan tiap-tiap roda giginya dengan menggunakan rantai.



Gambar 3.85
Proses Melubangi Kayu
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.86
Proses Pemasangan As untuk Roda Gigi
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.87
Roda Gigi yang Sudah Terpasang
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.88
Proses Membuat Dudukan Roda Gigi (1)
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.89
Proses Membuat Dudukan Roda Gigi (2)
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.90
Proses Membuat Dudukan Roda Gigi (3)
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.91
Proses Melubangi Kayu untuk Memasang Dudukan Roda Gigi
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.92
Memasang Dudukan Roda Gigi
(Dokumentasi Penulis)

Gambar di atas adalah proses membuat dudukan roda gigi yang akan dipasang di bagian belakang karya. Setelah terpasang tahap selanjutnya adalah merangkai tuas penarik rantai dengan limbah besi.



Gambar 3.93
Bahan-bahan untuk Membuat Tuas
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.94
Merangkai Tuas (Kiri) dan Tuas yang Sudah Terangkai (Kanan)
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.95
Merangkai Penarik Tuas
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.96
Tuas yang Sudah Terpasang Tampak Samping
(Dokumentasi Penulis)

Tahap terakhir adalah memasang rantai di antara roda gigi. Ketika tuas diputarkan rantai yang dipasang terhubung ke semua roda gigi akan menggerakkan seluruhnya. Tuas tersebut harus digerakkan oleh apresiator sebagai unsur pembuat gerak di dalam karya.



Gambar 3.97
Proses Memasang Rantai
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.98
Rantai yang Sudah Terpasang
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.99
Karya ke-3 Tampak Depan
(Dokumentasi Penulis)