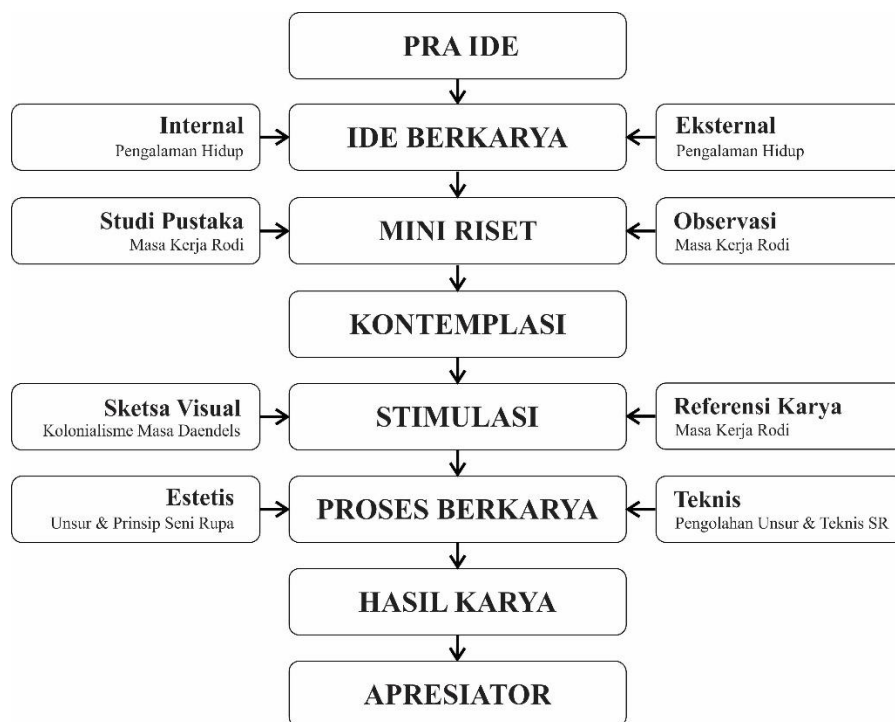


BAB III METODE PENCIPTAAN

A. Bagan Proses Penciptaan



Bagan 3. 1 Proses Berkarya
(Sumber: Diadaptasi dari teori Tabrani, 2005)

B. Pra Ide

Sebelum menemukan ide atau gagasan dalam pembuatan karya ilustrasi, penulis sering mendapatkan cerita masa lalu atau sejarah turun temurun dari orang tua hingga guru sejarah di sekolah mengenai situasi Indonesia pada masa penjajah oleh Belanda. Serta adanya hubungan domisili dari penulis sehingga sering berkeliling di Kota Bandung dan menyusuri berbagai sudut jalan dan tempat bersejarah semasa penjajahan. Salah satunya jalan yang berada di pusat Kota Bandung dan selalu ramai dikunjungi oleh masyarakat dan wisatawan di Kota Bandung, yaitu Jalan Asia Afrika. Pada jalan tersebut banyak sekali bangunan dan monumen bersejarah peninggalan seperti, Tugu Titik Nol Kilometer Bandung, Gedung De Vier, Gedung Merdeka (Concordia), dan lainnya.



Gambar 3. 1 Photo Jalan Asia Afrika, Bandung
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Salah satu yang menjadi pusat perhatian penulis yaitu, pada Tugu Titik Nol Kilometer Bandung terdapat patung orang asing terkenal yang menjadi sosok pencetus sistem kerja rodi dan titik Kota Bandung yaitu Herman William Daendels. Ia terkenal karena kebijakannya yang keras selama masa jabatannya dari tahun 1808 hingga 1811. Dia adalah tokoh yang kontroversial karena berbagai tindakan yang dia ambil, terutama dalam konteks kerja paksa atau kerja rodi.

C. Ide Berkarya

Proses penciptaan sebuah karya seni selalu dimulai dengan konsep yang menjadi landasan pemikiran. Berdasarkan cerita sejarah dan monumen peninggalan masa penindasan oleh penjajah, penulis menghayati peristiwa tersebut sebagai pengalaman yang kaya akan nilai sosial, moral, dan budaya. Pengalaman ini kemudian melahirkan nilai-nilai yang diinterpretasikan melalui berbagai latar belakang kepercayaan dan kebudayaan terkait. Hasil interpretasi ini dituangkan ke dalam karya ilustrasi sebagai sarana untuk mengolah perasaan dan menyampaikan proses berpikir secara visual.

Ide untuk menciptakan karya ilustrasi dengan *subject matter* masa kerja rodi (1808-1811) berasal dari gagasan *internal* maupun *eksternal* penulis. Gagasan

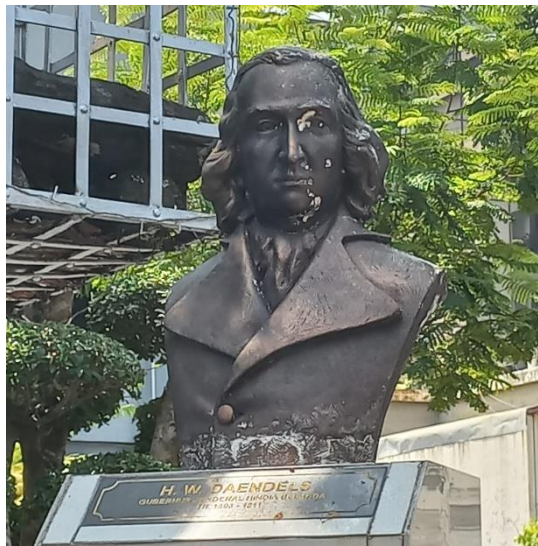
internal mencakup ingatan dan perasaan yang terbentuk dari cerita sejarah, sedangkan gagasan *eksternal* berupa data faktual sejarah yang diperoleh dari berbagai sumber terpercaya. Penulis berupaya menginterpretasikan peristiwa tersebut ke dalam karya ilustrasi yang nantinya dapat diapresiasi oleh masyarakat umum.

Berdasarkan pemaparan di atas menjadi sebuah tujuan penulis untuk mengangkat peristiwa masa kerja rodi sebagai ide dalam berkarya ilustrasi menggunakan penggambaran *drawing*, dengan karya berbentuk *continuous narrative* yaitu jenis narasi yang mengilustrasikan beberapa adegan narasi dalam satu bingkai yang dibagi menjadi delapan karya yang saling terhubung, penggunaan teori dan teknis pengkaryaan oleh penulis seperti bahasa rupa untuk mempermudah maksud dan tujuan dari tiap karya yang dibuat penulis, serta mengamati peristiwa lingkungan atau peristiwa yang terjadi.

D. Mini Riset

Sebuah karya seni biasanya muncul dari gagasan yang dipengaruhi oleh ide-ide yang dikumpulkan melalui proses kajian faktual dari berbagai sumber sejarah. Penulis mengumpulkan beragam ide untuk memperluas sumber sejarah dalam mencapai suatu gagasan. Proses pengumpulan ide ini menggunakan metode riset yang melibatkan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi.

Penulis melakukan observasi lapangan langsung dengan berkunjung pada salah satu monumen patung sosok Daendels yang berlokasi dititik Nol Kilometer Bandung, di jalan Asia Afrika No. 79 Kota Bandung. Maksud pada observasi ini bertujuan untuk melihat bentuk dan representative dari wajah Daendels dengan skala 1:1 pada tanggal 13 Agustus 2023.



Gambar 3. 2 Patung Daendels
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Hasil dari interview pada hari Sabtu tanggal 8 Juni 2024 di Museum Geusan Ulun, Sumedang dengan bapak Abdul Syukur yang merupakan guru kunci sekaligus sejarawan di Museum Geusan Ulun. Beliau banyak menjelaskan sejarah sosok Pangeran Kornel dan Daendels. Pangeran Kornel, yang nama aslinya adalah Raden Jamu Surianagara, dengan nambah lain atau julukan yaitu Kusumanagara dan Kusumadinata IX, ia adalah salah satu pemimpin asal Sumedang yang terkenal karena keberaniannya menentang kekuasaan kolonial Belanda di tanah Priangan, Jawa Barat.

Menurut pak Abdul Syukur, terdapat salah satu peristiwa penting dalam sejarah hubungan antara Pangeran Kornel dan Daendels adalah pertemuan mereka di Sumedang saat berlangsungnya peristiwa kerja rodi. Menurut cerita beliau, Pangeran Kornel dengan berani menentang kebijakan-kebijakan Daendels. Sebagai bentuk perlawanan Pangeran Kornel menggunakan tangan kiri saat bersalaman dengan Daendels adalah sebuah simbol perlawanan dan penghinaan halus terhadap kekuasaan kolonial Belanda. Seperti yang berlaku di Indonesia, bersalaman dengan tangan kiri dianggap tidak sopan dan menunjukkan ketidakpercayaan atau rasa hormat yang rendah. Tindakan ini tentu saja tidak luput dari perhatian Daendels dan mungkin dianggap sebagai penghinaan, tetapi Daendels tidak bisa langsung bereaksi keras tanpa memperhitungkan konsekuensi politisnya. Ada sumber lain

yang mengatakan bahwa Pangeran Kornel sempat akan menghunus kerisnya dan menantang kepada Daendels, hal ini menunjukkan bahwa ada semangat perlawanan dan keberanian seorang pemimpin pribumi.



Gambar 3. 3 Lukisan Bupati Sumedang dan Daendels karya dari Rachmansjah. S. Djajasoebata, 1977 (Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3. 4 Proses Wawancara Penulis saat di Museum Geusan Ulun, Kabupaten Sumedang (Sumber: Dokumentasi Penulis)

E. Kontemplasi

Kontemplasi adalah proses perenungan untuk mencari makna, manfaat, dan tujuan. Tahapan ini melibatkan representasi ide secara visual melalui materi yang representatif, serta penerapan teknik, pengolahan unsur dan prinsip seni rupa, dan penggunaan alat dan bahan.

Dalam pelaksanaan kontemplasi, penulis mencari dan mempelajari referensi dari berbagai sumber sejarah yang berkaitan dengan masa kerja rodi, baik melalui laman internet, buku, jurnal, serta melalui diskusi dengan orang yang lebih paham mengenai hal tersebut. Selain itu, penulis juga mengulas banyak karya seni dari banyak seniman dan karya skripsi mahasiswa tentang ilustrasi dan lain-lainnya, dengan harapan bisa memberikan perbandingan pada penulis dalam membuat karya ini. Hal ini bertujuan agar penulis dapat mengembangkan ide menjadi lebih matang dan dapat mengerjakan karyanya secara maksimal.

F. Stimulasi

Stimulus adalah rangsangan yang bisa berasal dari luar atau dalam diri, yang mampu memberikan inspirasi untuk menciptakan karya seni. Pada tahap ini, penulis merangsang kreativitas melalui berbagai aktivitas seperti membaca buku sejarah kolonialisme Belanda hingga masa kerja rodi, berdiskusi dengan teman yang memiliki minat serupa, mengunjungi pameran seni rupa, dan melihat karya seni ilustrasi melalui internet dan media sosial.

G. Pengolahan Ide

Pengolahan ide adalah langkah penting dalam mengembangkan konsep yang kemudian diekspresikan dalam bentuk karya seni ilustrasi. Proses ini dimulai dengan refleksi mendalam, mempertimbangkan faktor internal dan eksternal, hingga mentransformasikan ide menjadi sketsa karya secara menyeluruh. Pada tahap ini, penulis melakukan penelitian literatur dari berbagai sumber seperti buku, film, internet, dan orang lain terhadap karya seni ilustrasi dari seniman lokal maupun internasional.

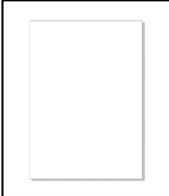



Dari kedelapan karya ini yang dibuat menjadi satu kesatuan mempunyai visual dan cerita saling terhubung. Ekspolasi visual lebih berfokus pada situasi tempat dan kejadian pada masa tersebut, untuk memberikan gambaran untuk penikmat karya ini.


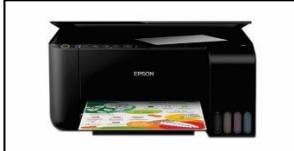


Berdasarkan hal tersebut di atas penulis mengambil objek bangunan, tempat, prajurit dan tokoh Daendels. Setiap objek yang divisualisasikan memiliki makna serta konsep tentang permasalahan yang penulis angkat pada karya tulis ini.

H. Alat dan Bahan

Dalam pembuatan karya ini, diperlukan alat dan bahan untuk memastikan kelancaran proses berkarya. Karena teknik yang digunakan adalah teknik hibrida (gabungan antara teknik manual dan digital), alat dan bahan yang dibutuhkan meliputi:

Tabel 3. 1 Alat dan Bahan Berkarya

No.	Gambar	Keterangan
a.	 <p>Gambar 3. 5 Kertas Gambar (Sumber: Dokumentasi Penulis)</p>	Penulis menggunakan kertas gambar A4 untuk membuat sketsa yang nantinya akan dipindahkan ke <i>PC tablet</i> .
b.	 <p>Gambar 3. 6 Pensil dan Penghapus (Sumber: Dokumentasi Penulis)</p>	Pensil dan Penghapus Karet yaitu alat tulis dipakai untuk membuat sketsa karya pada kertas gambar. Ketika ada kesalahan atau perubahan pada gambar, penghapus karet digunakan untuk memperbaikinya.
c.	 <p>Gambar 3. 7 Laptop dan <i>PC tablet</i> (Sumber: Dokumentasi Penulis)</p>	Laptop dan <i>PC tablet merk</i> Lenovo type Ideapad 130-151KB dan <i>PC tablet</i> Ipad generasi ke-9 dengan sudah cukup membantu dalam proses membuat karya dengan mudah dan cepat.
d.	 <p>Gambar 3. 8 Logo Clip Studio Paint Pro dan Photoshop (Sumber: 1. https://www.macupdate.com/app/mac/32454/clipstudio-paint. 2. https://en.logodownload.org/adobe-photoshop-logo/ diakses 30 Juli 2024)</p>	Dalam proses pengolahan digital, penulis menggunakan dua perangkat lunak: Clip Studio Paint Pro Versi 3.0.2, yang memiliki banyak variasi brush gratis, dan Adobe Photoshop 2021, yang memungkinkan mempermudah penulis membuat <i>artwork</i> dalam satu <i>file</i> dengan format .psd yang lebih fleksibel untuk percetakan.

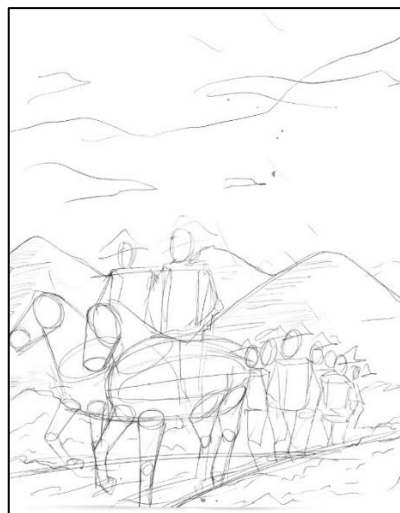
e.	 <p>Gambar 3. 9 Photo Samsung A32 (Sumber: https://www.samsung.com/id/smartphones/galaxy-a/galaxy-a32-awesome-white-128gb-sm-a325fzwhxid/./ diakses 30 Juli 2024)</p>	<p>Selain berguna untuk alat komunikasi dan tempat penulis untuk mencari informasi kebutuhan skripsi ini. Alat ini dengan cukup mampu membuat foto yang tajam dan jernih sudah cukup dalam dokumentasi proses penciptaan karya ini.</p>
f.	 <p>Gambar 3. 10 Epson L3150 (Sumber: https://www.epson.co.in/Support/Printers/All-In-One/L-Series/Epson-L3150/s/SPT_C11CG86504. / diakses 30 Juli 2024)</p>	<p>Epson L3150, bantu penulis dalam scan pada kertas (fisik) karya sketsa ke dalam <i>file</i> JPEG (digital) pada <i>PC tablet</i>.</p>
g.	 <p>Gambar 3. 11 <i>Clear Acrylic Sheet</i> (Sumber: https://www.regal-plastics.com/clear-acrylic-sheets/./ diakses 30 Juli 2024)</p>	<p>Sebagai media karya menggunakan dua ukuran akrilik bening dengan ketebalan 2 mm (depan) dan 3 mm (belakang) dengan masing masing karya memiliki ukuran A2 (42 x 59.4 cm).</p>
h.	 <p>Gambar 3. 12 Baut Akrilik (Sumber: https://www.amazon.com/Standoff-Advertising-Stainless-Acrylic-Artwork/dp/B0BYNZD4PH/./ diakses 30 Juli 2024)</p>	<p>Kali ini, penulis menggunakan baut dengan <i>type</i> ukuran 16 x 25 yang dipasang pada setiap sudut karya yang sudah disesuaikan dengan ukuran karya agar terlihat pas dan cukup untuk menahan beban karya.</p>

	<p>Printer UV LED Flatbed ATLAS UV-6090 2H, sebagai alat jenis printer UV yang digunakan penulis untuk mencetak gambar atau desain karya langsung ke atas permukaan akrilik yang sudah disesuaikan.</p>
<p>Gambar 3. 13 <i>Printer UV LED Flatbed ATLAS UV-6090 2H</i> (Sumber: https://deprintz.com/Mesin-Printer-UV-LED-Flatbed-ATLAS-UV6090-2H.html/ diakses 30 Juli 2024)</p>	

I. Proses Berkarya

Proses pembuatan karya digital drawing melibatkan beberapa tahapan kerja yang diperlukan untuk mencapai hasil yang optimal. Berikut adalah langkah-langkah yang penulis lakukan dalam menciptakan karya tersebut.

a. Pembuatan Sketsa

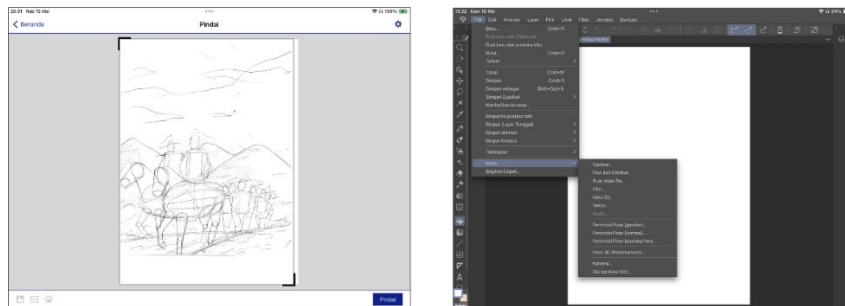


Gambar 3. 14 Sketsa pada Media Kertas
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Langkah pertama yang harus diperhatikan sebelumnya dipindahkan ke bentuk karya digital adalah membuat sketsa awal sebagai dasar visual. Penulis melakukan coretan kasar pada kertas gambar A4, yang berfungsi sebagai acuan awal untuk pembuatan karya ilustrasi.

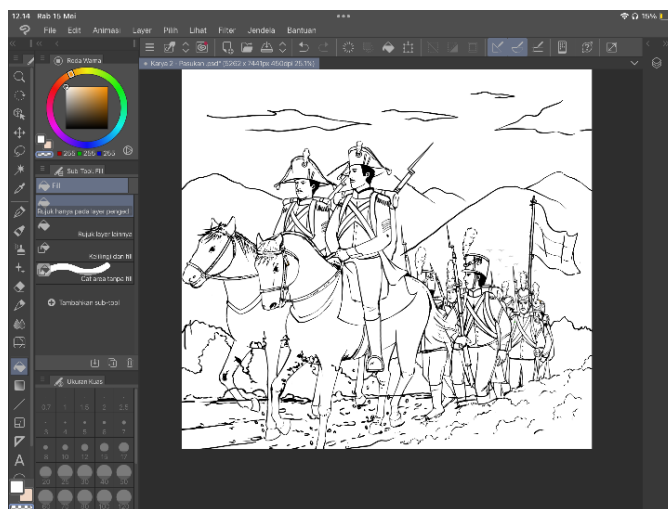
b. Pemindaian Sketsa ke *PC tablet*

Sketsa yang kasar kemudian dipindahkan ke *PC tablet* dengan bantuan alat *scanner* Epson L3150. Pemindaian atau *scanning* gambar menggunakan program Epson iPrint agar *file* bisa dirubah formatnya menjadi JPEG yang kemudian dipindahkan ke program Clip Studio Paint Pro.



Gambar 3. 15 Proses *Scanner* dan Import *file* JPEG ke Clip Studio Paint Pro
(Sumber: Dokumen Pribadi)

c. Pemberian Garis dan Detail Objek pada Karya



Gambar 3. 16 Proses *Inking* Menggunakan *Software* Clip Studio Paint Pro dan Hasil *Inking*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Proses dimulai dengan pembuatan *file* baru dengan ukuran 5262 x 7441 px, mode RGB, dan resolusi 450 dpi untuk menghindari kerusakan saat mencetak hasil akhir. Pada tahap *inking*, penulis menambah pada *layer* terpisah untuk menambahkan garis, arsiran, dan *halftone* hitam pada area yang gelap guna memudahkan proses selanjutnya.

d. Pewarnaan (*Coloring*)

Langkah berikutnya adalah proses pewarnaan. Penulis memilih warna pada palet RGB sesuai dengan referensi yang telah dikumpulkan dan imajinasi. Tahap awal dalam pewarnaan adalah memberikan warna secara keseluruhan pada objek tanpa membuat perbedaan antara area gelap dan terang (*block coloring*), dengan membagi objek ke dalam beberapa *layer* untuk memudahkan proses selanjutnya.



Gambar 3. 17 Proses *Block Coloring*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

e. Merinci (*Detailing*)

Setelah pewarnaan selesai, gambar diperinci dengan memberikan *detail*. Pada tahap ini, *detail* mencakup pemberian warna secara rinci pada objek, termasuk cahaya, tekstur, dan elemen lainnya. Proses ini sering disebut sebagai shading, yang melibatkan pemberian warna pada objek untuk menciptakan efek gelap-terang.. Pada karya ini tidak menggunakan jenis shading yang terkesan *solid* (*solid color/block shading*).

Halftone adalah teknik yang dimanfaatkan penulis dengan titik-titik kecil dengan ukuran dan jarak yang berbeda untuk menciptakan ilusi gradasi warna atau nuansa keabuan dalam sebuah gambar. Teknik ini umumnya digunakan dalam mencetak gambar di media cetak seperti koran, majalah, dan poster. Dalam proses *halftone*, tingkat kegelapan atau kecerahan suatu area dalam gambar diatur oleh seberapa rapat dan sebagaimana titik-titik *halftone* tersebut tersebar di area tersebut.

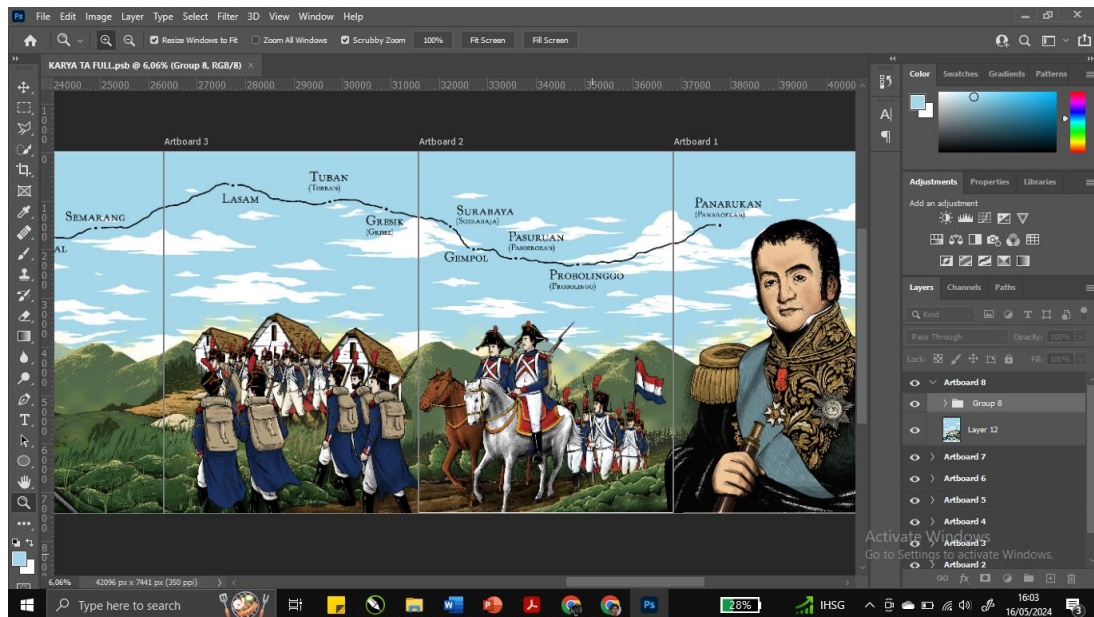


Gambar 3. 18 Proses *Detailing*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

f. Penggabungan Karya

Tahap demi tahap penting dilakukan agar mendapatkan hasil karya yang maksimal, hingga masuk dalam tahap penggabungan semua karya agar terlihat terhubung satu sama lain. Dengan menggunakan program Adobe Photoshop 2021 fitur *artwork* lebih dari satu sangat membantu dalam proses *editing* dan *export PSD* ke *file*. *JPEG*. Karena seluruh tahapan akan sangat mempengaruhi hasil akhir karya, maka ketelitian, ketekunan serta penguasaan perangkat komputer yang bersangkutan amat diperlukan dalam penciptaan karya ilustrasi ini.

Berikut di bawah ini merupakan hasil semua karya yang saling terhubung satu sama lain dengan ukuran 8 x (42 cm x 59,4 cm).



Gambar 3. 19 Proses Penggabungan Semua Karya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

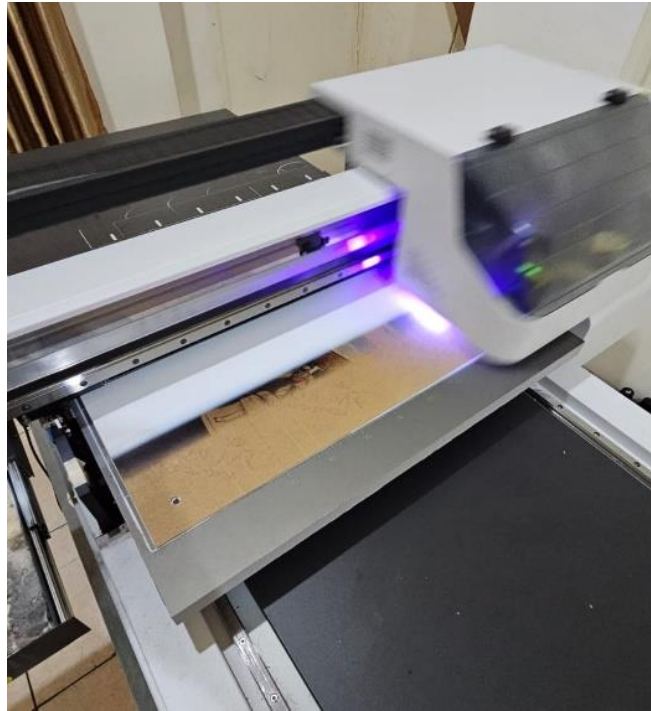


Gambar 3. 20 Hasil Akhir Karya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

g. Pencetakan Karya

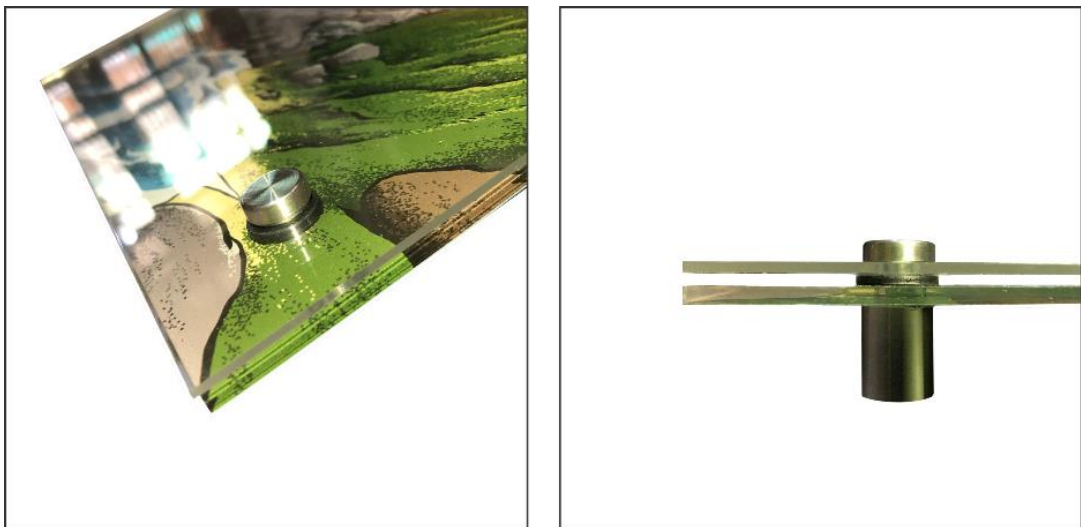
Pencetakan karya dilakukan menggunakan mesin cetak digital UV (*flatbed digital UV printer*). Prosesnya cukup rumit, maka dari itu penulis lebih mempercayakan proses ini pada ahlinya yakni jasa *digital printing*. Penulis hanya menyiapkan berkas digitalnya, mengatur ukuran, resolusi, dan warna agar sesuai dengan spesifikasi mesin cetak yang digunakan.

Setiap karya mempunyai ukuran 42 x 59,4 cm (A2) menyesuaikan dengan media yang akan digunakan. Teknik *mirror* (gambar dicetak di bagian belakang, sehingga gambar harus dibalik sebelum dicetak) digunakan dalam pencetakan karya ini.



Gambar 3. 21 Proses Cetak Karya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

h. Penyajian Karya



Gambar 3. 22 Photo Detail Baut Penyangga Akrilik
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah karya selesai dicetak, tahap selanjutnya adalah penyajian karya yang disesuaikan dengan media karya serta dinding/media pajang. Pada setiap karya terdapat dua *layer* lembaran akrilik bening dengan tebal 2 mm (*layer* depan) dan 3

mm (*layer* belakang) ditambah setiap sudut karya memiliki lubang penyangga yang nantinya dipasang baut akrilik diameter 10 mm dengan *margin* 3 cm. Pada bagian antara *layer* terdapat karet penyangga/pengganjal tebal 2 mm yang nanti berguna sebagai pemberi ruang dan memberikan kesan *pop up* pada setiap karya.. Kemudian, di bagian baut belakang akan dikaitkan tali nilon untuk kebutuhan tali agar karya mudah dan kuat dipajang di dinding/media pajang.