

BAB III

METODE PENCIPTAAN

3.1 Metode penciptaan Karya

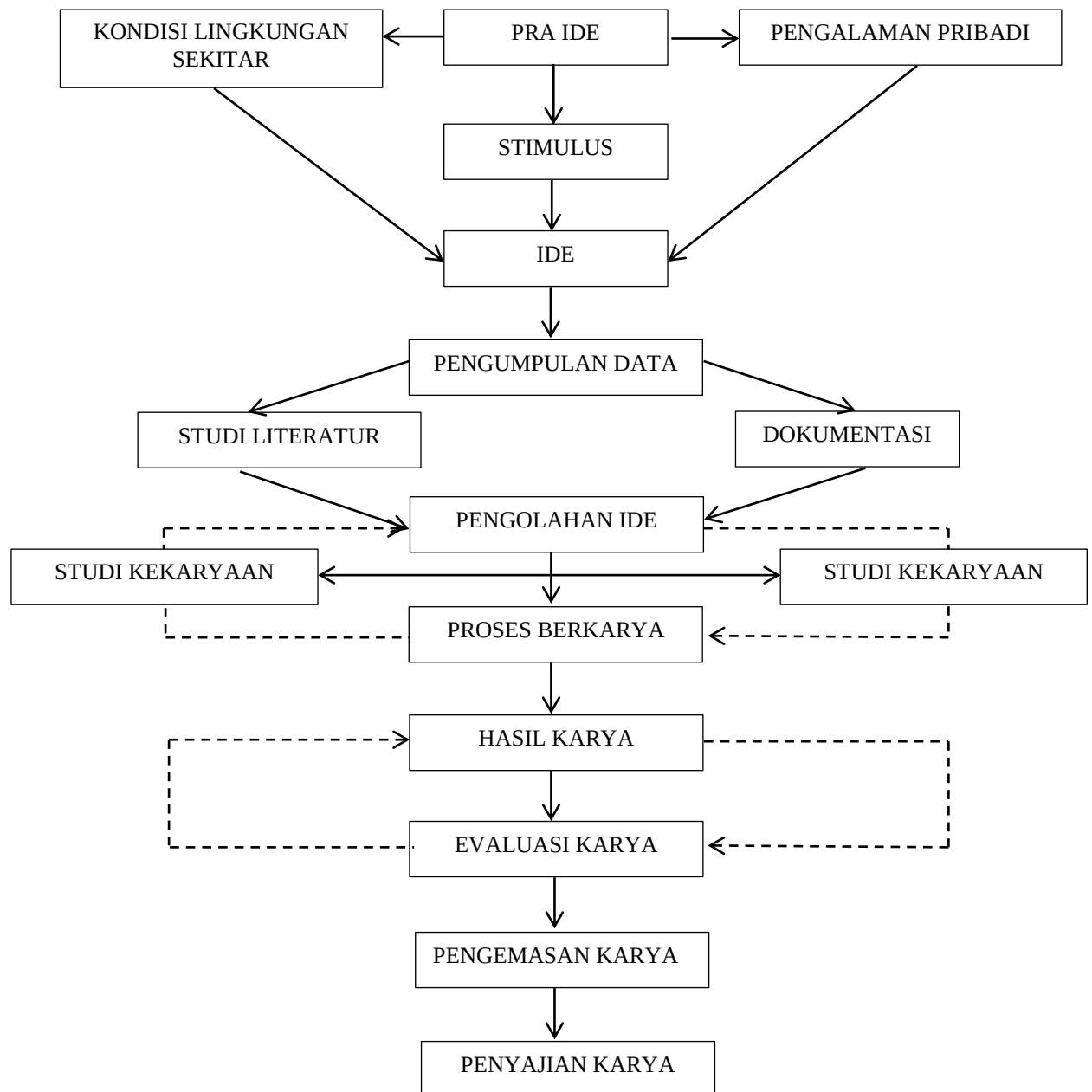
Dalam pembuatan karya yang ilmiah diperlukan metode dalam penciptaan karyanya. Henk Borgdorff, dalam "*The Debate on Research in the Arts*" Membagi riset seni menjadi 3 jenis yaitu *Research on the Arts*, *Research for the Arts*, dan *Research in the Arts* (Borgdorff, 2006, hlm. 6-7). *Research on the Arts* adalah riset yang menjadikan seni sebagai objek yang diteliti dengan menggunakan disiplin ilmu selain seni, selanjutnya *Research for the Arts* seringkali disebut dengan *Practice Based Research* riset ini berfokus pada proses penciptaan karya seni yang dilakukan orang lain termasuk ide, maupun medium dalam berkarya seni dan *Research in the Arts*, atau disebut juga dengan *Practice Led Research* dimana seluruh kegiatan berkesenian dilakukan oleh periset itu sendiri mulai dari pencarian ide, pengolahan ide hingga terciptanya karya. .

Dalam tulisan ini penulis menggunakan tipe riset *Research in the Arts* karena merupakan penciptaan karya, sehingga terdapat tahapan proses kreatif yang harus disajikan.

3.2 Bagan Proses Kreatif

Bagan proses kreatif adalah ringkasan langkah kerja yang dilakukan penulis dalam penciptaan karya. Bagan proses kreatif ini diadopsi dari buku Potensi Manusia: Kreativitas Karya Tabrani (2017). Adapun bagan proses kreativitas tersebut adalah sebagai berikut:

Bagan 3. 1 Bagan Proses Kreatif



(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).

3.2.1 Pra Ide

Tahapan Pra ide merupakan tahap awal untuk menciptakan karya seni. Pra ide ini berasal dari masalah dan keresahan yang dirasakan oleh seniman, masalah ini berasal dari internal seniman sendiri maupun dari eksternal lingkungan sekitar

Ramli Nasir, 2025

CARA BERPIKIR ORANG MISKIN MENURUT BUKU RICH DAD POOR DAD SEBAGAI GAGASAN BERKARYA SENI PATUNG

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

seniman baik secara langsung yaitu lingkungan fisik disekitarnya maupun tidak langsung (non fisik) seperti lingkungan sosial media. Masalah dan keresahan ini bisa muncul dengan sendirinya maupun dipicu oleh lingkungan sekitar. Ketika keresahan dan masalah ini muncul lalu diolah melalui perenungan secara individu maupun diskusi dengan orang lain.

Penulis sendiri mendapatkan masalah dan keresahan yang menjadi ide gagasan dalam berkarya seni ini dipicu oleh orang sekitar yang kerap kali menanggapi isu yang terjadi di sekitarnya untuk dijadikan sumber gagasan dalam berkarya, seperti keluarga, lingkungan masyarakat maupun peristiwa yang kerap terjadi belakangan ini. Dari pemicu tersebut penulis mulai merenungkan masalah dari lingkungan terdekat yakni keluarga penulis sendiri yang bersinggungan langsung dengan penulis. Gagasan ini diperoleh penulis dari pengalaman pribadi dimana penulis menghabiskan masa kecilnya dari keluarga miskin dan sulit keluar dari lingkaran masalah ini. berbagai peristiwa yang terjadi pada masa itu tidak bisa terlupakan, seperti ketika keluarga merasa diteror karena ditagih hutang, ibu yang berusaha meminjam uang kepada tetangga hanya untuk membeli lauk makan siang, dan lain sebagainya. Selain pengalaman pribadi gagasan ini juga dipengaruhi oleh lingkungan sekitar tempat penulis tinggal dimana masyarakat sekitar berubah sangat lamban dan cenderung bertahan dalam hidup serba kekurangan kekurangan. Berbagai masalah ekonomi di kampung sekitar tempat tinggal penulis bermunculan seperti maraknya pinjaman berbunga (pinjaman rentenir, pinjaman dari lembaga keuangan mikro informal/*Bank Emok*, dan sebagainya), pengangguran, rendahnya tingkat pendidikan yang melahirkan masalah baru yang lebih rumit seperti pernikahan dini kenakalan remaja dan sebagainya dalam hal ini penulis memilih berfokus pada gagasan kemiskinan sebagai ide awal berkarya seni patung.

3.2.2 Stimulus

Stimulus dalam konteks seni rupa adalah proses yang bertujuan untuk membangkitkan, merangsang, dan mendorong individu untuk berkreasi dan

berekspresi yang akan diwujudkan dalam bentuk karya seni (Terrace, 2010, hlm. 139-153). Stimulus ini bisa berasal dari intrinsik penulis maupun faktor ekstrinsik yang berasal dari lingkungan sekitar penulis. bentuk stimulus sendiri bisa berasal dari apa yang dilihat, didengar, dirasakan dan sebagainya. Penulis sendiri mendapatkan stimulus ketika melihat merasakan dan melihat keadaan sekitar, keadaan keluarga, dan keadaan lingkungan kampung tempat penulis tinggal.

Kondisi sosial ekonomi yang dialami penulis memberikan keresahan dan penderitaan yang memicu penulis untuk menelusuri hal-hal yang berkaitan dengan kondisi ini baik dengan mengamati sekitar, mencari referensi pustaka dan merenungkannya. Penulis berfokus pada pengamatan keadaan masyarakat dimana penulis tinggal beserta keluarga penulis sebagai salah satu bagian dari masyarakat yang memiliki keadaan sosial ekonomi tidak jauh berbeda dengan masyarakat sekitar banyak fenomena terjadi yang menarik untuk dieksplorasi seperti merebaknya kemiskinan, merajalelanya jasa pinjaman. Hal ini membawa penulis pada salah satu ‘ramalan’ orang tua zaman dulu bahwasannya akan ada masanya dimana kita jual beli uang, yang pada awalnya ini tidak masuk akal tetapi belakangan ini fenomena jasa pinjaman uang yang merebak membuat mereka sadar akan maksud ramalan tersebut. Selain fenomena tersebut, tidak meningkatnya angka pendidikan menjadi sesuatu yang penulis dapatkan dari pengamatan ini, yang membuat masalah kemiskinan terus meningkat.

Dalam kekaryaannya penulis juga mendapatkan stimulus dari pengamatan visual karya-karya patung modern yang seringkali mengangkat isu sosial. Karya-karya yang terpengaruh dengan sosialisme turut mengilhami penulis dalam kelangsungan berkarya seni patung, seperti penggunaan material kumuh dan seni miskin, juga material-material yang dipinjam dari gaya brutalismenya arsitektur yang kental dengan sosialis. Bagi penulis material kasar dan kumuh memberikan pemaknaan yang lebih terasa terhadap kondisi ketidaknyamanan, penderitaan, dan kesederhanaan. Penulis juga merasa tertarik dengan karya bergaya minimalis yang

tidak menerapkan kerumitan, kesederhanaan bentuk justru membawa ruang diskusi yang mendalam bagi mereka yang melihatnya.

Pengalaman tersebut mempengaruhi penulis untuk mewujudkan karya patungnya dengan gaya brutalisme yang minimalis dengan material yang kasar dan terlihat kumuh. Karya dengan material yang dipilih penulis dinilai bisa menyampaikan gagasan kemiskinan sesuai dengan gaya arsitektur brutalisme dimana gaya arsitektur ini lekat dengan sosial dengan mengedepankan fungsi daripada ornamen megah, dan lekat dengan masyarakat kelas bawah karena biasanya arsitektur ini menggunakan material beton dan menekan pengeluaran bahkan terkadang menggunakan bahan bekas yang masih berfungsi.

3.2.3 Ide

Proses berkarya tidak akan terlepas dari ide atau konsep dasar yang menjadi acuan penulis dalam menciptakan karya. Pra ide menjadi acuan awal dalam proses berkarya, pra ide ini diuraikan kembali melalui berbagai tahapan baik itu dengan melakukan stimulus, kontemplasi yang dilanjutkan dengan penelusuran berbagai literatur baik literatur tertulis maupun meliterasi keadaan sekitar penulis, mengingat-ingat kembali peristiwa yang berhubungan dengan ide gagasan. Literasi tersebut dilakukan melalui berbagai cara salah satunya mengakses berbagai media digital.

Ide penciptaan kemiskinan muncul dari beberapa faktor seperti faktor internal dari penulis sendiri dan faktor eksternal yang berasal dari lingkungan sekitar penulis. Namun gagasan tentang kemiskinan ini adalah gagasan yang masih luas, sehingga penulis perlu merinci bagian apa yang akan diangkat menjadi gagasan utama dalam berkarya seni ini.

Sejatinya semua manusia ingin hidup sejahtera dan berkecukupan, tetapi keadaan ini tidak mudah dicapai bagi masyarakat di sekitar penulis, termasuk keluarga penulis sendiri. Hal ini mendorong penulis untuk mencari tahu beberapa sebab istilah yang Kaya Makin Kaya yang Miskin Makin Miskin seperti yang dilontarkan oleh H Rhoma Irama dalam sebuah syair lagunya. Keadaan ini

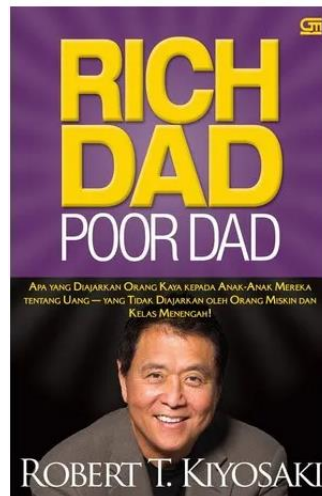
menjadi ide yang lebih spesifik dari ide gagasan sebelumnya. Setelah itu penulis mulai mencari literatur yang membahas masalah ini, dan penulis menemukan sebuah buku pengelolaan keuangan dengan judul *Rich Dad Poor Dad* Karya Robert T. Kiyosaki. Buku ini membahas tentang perbedaan cara berpikir orang kaya dan orang miskin tentang ‘uang’. Penulis menemukan beberapa penyebab dari istilah Orang kaya Semakin Kaya dan Orang Miskin Semakin Miskin dalam buku tersebut yang penulis anggap ciri tersebut sesuai dengan pola pikir yang pernah berkembang di keluarga penulis sendiri. Sehingga penulis memutuskan mengambil judul **CARA BERPIKIR ORANG MISKIN MENURUT BUKU *RICH DAD POOR DAD* SEBAGAI GAGASAN BERKARYA SENI PATUNG.**

3.2.4 Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan ide penulis menelusuri hal-hal yang diperlukan dan menjadi pendukung dalam proses berkarya. Pengumpulan data ini dilakukan dengan menelaah dan memahami berbagai literatur, memperkaya visual dengan mencari berbagai karya yang sesuai dengan gagasan yang akan diangkat dan mendokumentasikan hal-hal yang nantinya menjadi bahan untuk penciptaan karya.

3.2.4.1 Studi Literatur

Pada tahap studi literatur penulis melakukan penelusuran informasi yang relevan dengan ide penciptaan penelusuran berupa pencarian makna topik yang menjadi ide penciptaan ini. Selain itu Studi literatur ini juga menelusuri karya-karya tulis sebelumnya baik yang membahas seni rupa secara umum, seni patung maupun isu yang mengangkat gagasan yang serupa.



Gambar 3. 1 Buku *Rich Dad Poor Dad*
(Sumber: Dokumentasi Penulis 2025)

Pada tahap ini penulis membaca buku *Rich Dad Poor Dad* sebagai sumber gagasan utama dalam pembuatan karya patung ini, ditambah dengan menonton video bedah buku dan beberapa video pembahasan tentang buku tersebut. Selain buku sumber utama penulis juga membaca beberapa buku lain seperti buku tentang ekonomi, buku tentang kemiskinan dan artikel lainnya yang menjadi sumber pendukung.

Tak hanya buku, penulis juga menelusuri artikel secara daring, baik berupa karya tulis artikel ilmiah dan sebagainya yang memiliki topik kemiskinan dan ekonomi. Disamping studi literatur tentang gagasan kekayaan penulis juga tentunya menelusuri sumber-sumber bacaan mengenai kekayaan baik itu tentang seni secara umum, maupun tentang seni patung secara khusus seperti teknik, sejarah dan sebagainya.

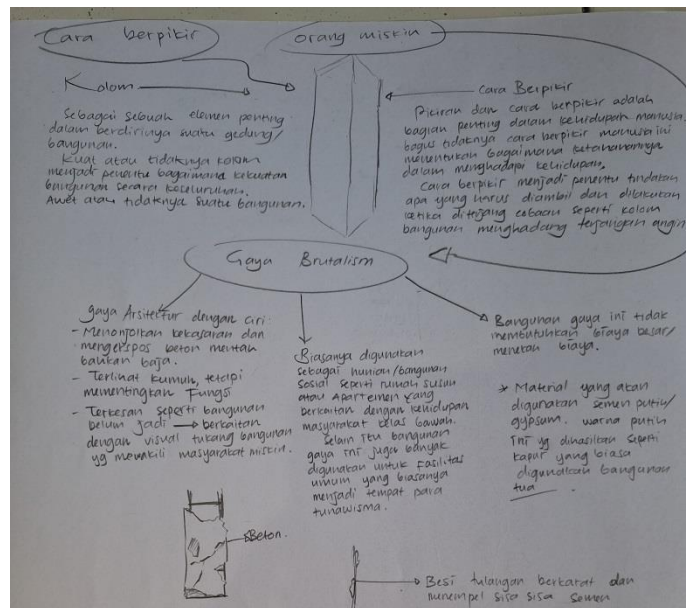
3.2.4.2 Dokumentasi

Pada tahap ini penulis mendokumentasikan seluruh kegiatan pencarian ide, serta mendokumentasikan semua referensi yang kemungkinan akan sumber gagasan dalam penciptaan karya patung ini. Segala sumber digital seperti jurnal, artikel dan sebagainya didokumentasikan dan disimpan dalam bentuk *file*, sedangkan seluruh kegiatan yang dilakukan di lapangan didokumentasikan dalam

bentuk gambar foto, dan seluruh ide gagasan yang mengarah pada visualisasi karya didokumentasikan ke dalam coretan kasar dan *mindmap*.

3.2.5 Pengolahan Ide

Pada tahap ini penulis mengolah ide gagasan yang akan dijadikan karya patung dengan membuat *Mind Map* untuk memetakan bagaimana tahapan memvisualisasikan gagasan dalam bentuk teks dan deskripsi ke dalam bentuk-bentuk visual. *Mind Mapping* adalah salah satu cara yang terbukti mendorong kreativitas dan memungkinkan kita menemukan ide-ide baru ketika melakukan Brainstorming (Widiono, 2021, hlm. 15). *Mind Mapping* memudahkan penulis untuk memetakan alur dan ide berkarya yang masih dalam pikiran penulis, dan mengembangkannya. Tahapan ini dilakukan dengan cara menuangkan/menuliskan apapun yang ada di pikiran penulis mengenai faktor-faktor yang menjadi gagasan karya baik itu dari faktor internal maupun eksternal pada tahapan pra ide, perasaan dan ekspresi pribadi penulis tentang peristiwa-peristiwa lalu yang dialami penulis beserta objek yang turut terbayang ketika peristiwa-peristiwa tersebut terjadi, serta menyinkronkan pengalaman yang dialami penulis dengan isi buku *Rich Dad Poor Dad*. Semua objek yang terbayang dan sinkron dengan isi buku dibuatkan gambar sketsa indeks. Beberapa indeks gambar tersebut kemudian dipilih dan disusun untuk membentuk suatu karya utuh yang memuat ide gagasan, antar indeks tersebut dikomposisikan supaya mendapatkan visual keseluruhan yang menarik dan memiliki makna yang saling berkaitan disamping dapat mudah dimengerti oleh masyarakat luas.



Gambar 3. 2 Mind Map
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).

Beberapa indeks gambar sketsa didapatkan dari simbol-simbol yang dikenal secara umum untuk mewakili suatu gagasan. Seperti buku yang pada umumnya berkaitan dengan sekolah, belajar maupun ilmu begitu juga dengan visual lainnya. Simbol-simbol ini didapatkan penulis dari berbagai literatur seperti membaca buku yang membahas tentang simbolisme dan juga diskusi dengan dosen. Selain dari kegiatan tersebut penulis juga menelusuri media-media digital seperti sosial media, profil seniman dan platform lain yang menyajikan gambar.

3.2.6 Studi Kekaryaannya

Studi karya adalah kegiatan pra penciptaan yang bertujuan untuk mempelajari dan memilih material, teknik dan lainnya yang dibutuhkan selama proses penciptaan. Kegiatan ini terdiri dari banyak eksperimen dan *try and error* hal ini diperlukan ketika proses penciptaan berlangsung penulis agar tidak bingung dan terbiasa dengan langkah kerja, karakteristik material, teknik pembuatan dan sebagainya. Pada studi ini juga penulis dapat memperhitungkan dan memilih hal-hal yang lebih memudahkan dalam proses penciptaan nantinya.

3.2.6.1 Studi Visual

Dalam penciptaan seni patung ini penulis melakukan studi visual dengan menelusuri pengayaan dari beberapa seniman dalam berkarya seni 3 dimensi. Studi ini menjadi langkah awal penulis untuk merumuskan patung yang akan dibuat baik dalam segi material, maupun pengayaan yang nantinya akan sesuai dengan gagasan yang diangkat.

Pertama penulis merujuk pada seniman Rusia yang saat ini berbasis di Amerika, Tanya Gomelskaya. Terutama pada karya-karyanya yang mengeksplorasi anatomi tubuh terutama tangan dengan pendekatan realis. Selain itu penulis juga terpengaruh dari seniman lainnya yang menciptakan karya dari bentuk dan material yang sederhana, dengan pendekatan gaya arsitektur brutalisme, yaitu Lara Favaretto dimana karyanya menggunakan material seperti beton mentah dengan beberapa kerusakan khas *post-war reconstruction*. Material dan pengayaan ini mengilhami penulis untuk mengeksplorasi lebih jauh bentuk dan visual semacam ini. adapun seniman terakhir yang menjadi rujukan penulis dalam studi visual adalah Evita Vasiljeva dimana karya-karyanya tidak berbeda jauh dari Lara Favaretto yang mengeksplorasi material seni miskin, dengan visual brutalisme.

3.2.6.2 Studi Material Air Dry Clay



Gambar 3. 3 material *modelling* dengan Air Dry Clay DAS
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).



Gambar 3. 4 Material *Modelling* dengan Aie Das Clay Giotto
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025).

Material *clay* yang digunakan penulis pada studi ini adalah *clay* jenis *air dry clay*. *Clay* jenis ini kering dengan sendirinya tanpa harus dibakar seperti tanah liat

Ramli Nasir, 2025

CARA BERPIKIR ORANG MISKIN MENURUT BUKU RICH DAD POOR DAD SEBAGAI GAGASAN BERKARYA SENI PATUNG

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

biasa. Ketika kering material ini tidak menyusut, tidak retak, dan keras. Dengan begitu material ini lebih mudah untuk dikerjakan dari pada tanah liat. *Clay* yang digunakan pada studi ini adalah *clay* merek Giotto dan DAS berwarna putih. Keduanya tidak memiliki perbedaan yang signifikan, keduanya memiliki karakter warna, dan sifat yang sama. Dalam hal ini penulis memutuskan untuk menggunakan *Air Dry Clay* jenis DAS.

3.2.6.3 Studi Material Tanah Liat

Tanah liat adalah jenis tanah yang dihasilkan dari pelapukan kerak bumi, memiliki sifat yang lengket ketika kondisi basah sehingga pada kondisi ini tanah liat mudah untuk dibentuk. Dalam kondisi kering tanah liat ini bisa menjadi sangat keras karena kandungan mineral yang dikandungnya. Tanah liat ini sulit menyerap air sehingga baik untuk bahan kerajinan seperti gerabah.



gambar 3.0.1 Tanah Liat jenis *Earthenware*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025).

Tanah yang digunakan adalah tanah jenis *earthenware* dan *stoneware*. Tanah liat jenis *earthenware* adalah tanah liat yang paling sering digunakan dalam pembuatan kriya gerabah, gentong, kendi dan sebagainya hal ini karena tanah liat jenis ini adalah tanah liat yang ketersediaanya berlimpah. Tanah liat jenis ini memiliki daya serap air paling tinggi dibandingkan dengan jenis tanah liat lainnya yaitu sekitar 10% hingga 15% dan suhu pembakaran yang biasa dikeringkan pada suhu 900° C suhu ini juga merupakan suhu terendah diantara pembakaran jenis tanah liat yang lainnya. Tanah liat jenis ini biasanya berwarna coklat dan merah setelah dibakar.



gambar 3.0.2 Tanah Liat jenis *Stoneware*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025).

Jenis tanah liat lainnya dalam studi ini adalah tanah liat *stoneware*. Pada umumnya tanah liat jenis ini memiliki warna abu-abu dan dalam kondisi basah warnanya terlihat abu-abu netral. Jenis tanah liat ini mengandung butiran partikel pasir sehingga lebih kasar daripada jenis tanah liat *earthenware*, seringkali digunakan dalam pembuatan kriya keramik, memiliki daya serap air sekitar 2-5%, dan biasanya dibakar pada suhu sekitar 1250° C

Dari kedua jenis tanah liat tersebut, tanah liat *earthenware* lebih baik untuk membuat model patung, hasil bisa lebih halus, lebih mudah *dimodeling*, lebih murah dan mudah didapatkan. Namun kedua jenis material tanah liat ini tidak memiliki kekuatan yang baik dan cenderung mudah rusak apabila tidak dibakar, selain itu tanah liat mudah pecah dalam proses pengeringan maupun setelah kering. Sehingga kedua jenis material ini tidak dipilih penulis dengan pertimbangan tersebut.

3.2.6.4 Studi Material Gypsum



Gambar 3. 5 Gypsum Casting Plaster Star Brand (Sumber: tokoekagyp.com).



Gambar 3. 6 Gypsum Cornice Adhesive A Plus (Sumber: .aplus.co.id)

Gypsum adalah material yang sering digunakan dalam berbagai industri baik konstruksi, pertanian, seni bahkan medis. Material ini memiliki rumus kimia $\text{CaSO}_4 \cdot 2\text{H}_2\text{O}$ yaitu *kalsium sulfat dihidrat*. Pada seni yang lebih luas cakupannya terutama dalam hal material yang selalu dieksplorasi, salah satunya adalah pembuatan patung *casting*/*cor*/tuang seperti yang dilakukan penulis dalam studi kekaryaannya ini.



Gambar 3. 7 Gypsum jenis Cornice Adhesive setelah mengering (Sumber: Dokumentasi penulis, 2025).



Gambar 3. 8 Gypsum jenis Casting Plaster setelah mengering (Sumber: Dokumentasi penulis 2025).

Gypsum yang tersebar luas pada umumnya memiliki dua jenis yakni *gypsum* jenis *cornice adhesive* dan *gypsum* jenis *casting plaster*. Kedua *gypsum* ini sebenarnya memiliki keunggulan dan kegunaan masing-masing, namun terkadang tidak banyak orang tahu dan penulis mencoba keduanya. Secara umum *cornice adhesive* digunakan sebagai bahan perekat berbasis *gypsum*, biasanya untuk

merekatkan lis profil pada dinding maupun atap. Sedangkan *gypsum Casting Plaster* sesuai dengan namanya, *gypsum* ini digunakan untuk membuat benda-benda dekoratif berbasis *gypsum*, biasanya dengan teknik cetak tuang seperti lis, patung, dan ornamen lainnya. Karakteristik warna ini memiliki sedikit perbedaan, pada jenis *Cornice Adhesive* cenderung lebih menguning, dibandingkan dengan jenis *gypsum casting plaster* yang warnanya lebih putih.



Gambar 3. 9 Serbuk *Gypsum* jenis *Plaster Casting*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).



Gambar 3. 10 Serbuk *Gypsum* jenis *Cornice Adhesive*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).

Pada eksperimen ini penulis mencoba menganalisis kedua jenis *gypsum* ini untuk membuat patung cor. Secara fisik *gypsum cornice adhesive* memiliki warna yang lebih pucat kekuningan/putih tulang dengan tekstur halus sedangkan *gypsum Casting Plaster* berwarna lebih putih dan lebih kasar. Ketika pencetakan jenis *Cornice Adhesive* biasanya lebih cepat kering apabila pengadukannya dan perbandingan antara air dan gypsumnya tepat dan hasil cetaknya cenderung lebih ringan, namun tingkat kekerasannya kurang daripada *gypsum* jenis *Casting Plaster* sehingga lebih ringkih. Berbeda dengan jenis *Casting Plaster*, jenis ini memiliki warna yang lebih cerah dengan tingkat kekerasan yang baik tetapi hasilnya lebih berat, untuk perbandingan air dan *gypsum* sebenarnya tidak terlalu berpengaruh terhadap kecepatan pengeringannya berbeda dengan *gypsum* jenis *Adhesive Cornice* yang terkadang tidak bisa kering ketika komposisi air terlalu banyak dan kondisi sekitar yang lembab. Kedua jenis *gypsum* ini akan mengeras ketika bereaksi dengan air, namun akan jenuh apabila reaksinya telah habis, sehingga

ketika membuat campuran baru tidak boleh pada tempat yang masih tersisa *gypsum* basah yang sudah bereaksi didalamnya hal ini menyebabkan *gypsum* baru tidak bisa mengeras. Solusinya selalu mencuci bersih wadah yang sudah digunakan untuk membuat campuran *gypsum* sebelum membuat campuran *gypsum* yang baru.



Gambar 3. 11 Hasil Studi Material *Gypsum* jenis *Cornice Adhesive* ketika pengeringan pada cetakan yang lembab (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).



Gambar 3. 12 Hasil Studi Material *Gypsum* jenis *Casting Plaster* ketika disimpan di tempat yang banyak air, tetap mengeras (Sumber: Dokumentasi Penulis 2025).

Dari karakteristik yang ditemukan diatas penulis memilih menggunakan material *gypsum* jenis *Casting Plaster*, jenis ini memang tidak tersedia secara luas, karena biasanya toko material bahan bangunan hanya menyediakan *gypsum* jenis *Cornice Adhesive*.

3.2.6.5 Studi Material Semen

Karya patung yang akan diwujudkan penulis adalah karya yang mengadopsi visual arsitektural brutal, dimana penggayaan brutalisme ini menggunakan material beton mentah sesuai dengan namanya brutal yang berasal dari kata brut yang memiliki makna beton. Dari situ penulis mencoba mengenali semen sebagai media utama dalam membuat karya ini. Semen adalah bahan konstruksi yang

tidak asing masyarakat secara umum, yaitu butiran halus yang memiliki fungsi sebagai bahan pengikat agregat, batu bata, dan bahan lainnya untuk disatukan. Semen ini adalah pengganti kapur atau tanah liat basah pada zaman dahulu. Semen ini merupakan bahan yang lebih modern sehingga dengan material ini memungkinkan membuat bendungan yang kuat, gedung pencakar langit dan bangunan konstruksi lainnya. Jenis semen yang sering ditemui adalah semen Portland, yaitu jenis semen hidrolik yang paling umum digunakan secara luas. semen ini terbuat dari campuran kalsium silikat hidrolik yang dihaluskan dan biasanya dicampur dengan *gypsum*. Pada umumnya semen ini berwarna abu-abu kehijauan.



Gambar 3. 13 Semen PCC Tiga Roda Indocement
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).



Gambar 3. 14 Semen PCC Semen Merdeka
(Sumber: Dokumentasi Penulis 2025).

Penulis menggunakan dua merek semen yang berbeda, secara umum kedua merek ini tidak memiliki perbedaan yang signifikan, beberapa temuan yang penulis temukan pada studi material semen ini diantaranya adalah cara pengeringan semen dalam bentuk acian yang tidak perlu dijemur di bawah terik matahari langsung karena hal ini akan menyebabkan retak, penyimpanan semen juga harus benar-benar di tempat yang kering karena ketika udara lembab akan mengeringkan dan menggumpalkan serbuk semen apabila kondisi semen sudah seperti ini kualitasnya akan menurun. Salah satu jenis semen yang penulis gunakan adalah semen PCC (*Portland Composite Cement*) semen jenis ini terbuat dari campuran semen Portland dengan bahan-bahan tambahan seperti abu terbang (*fly ash*), terak (*slag*), dan pozzolan. Bahan-bahan tambahan ini membuat semen

jenis ini mudah diaplikasikan, tahan air dan dapat menciptakan permukaan beton yang halus. Adapun merek semen yang digunakan penulis adalah semen Merdeka dan semen Tiga Roda.



Gambar 3. 15 Acian semen yang dikeringkan di bawah terik matahari
(Sumber: Koleksi Penulis, 2025).

3.2.6.6 Studi Teknik *Modelling*

Teknik modeling adalah teknik pembuatan patung yang dianggap paling sederhana, teknik ini menggunakan bahan yang mudah dibentuk, dalam eksperimen ini penulis menggunakan *air dry clay*, tanah liat *earthenware*, dan tanah liat *stoneware*. Secara umum teknik ini termasuk kedalam teknik *Additif*, yaitu membentuk dengan cara “menambah” terutama pada patung berbahan tanah liat (Susanto, 2011, hlm.7). Dalam teknik ini penulis memulai dengan membuat bentuk-bentuk dasar terutama anatomi tubuh manusia. setiap material yang digunakan memiliki keunggulan masing-masing.



Gambar 3. 16 Studi *Modelling* dengan tanah liat *Earthenware* (Kaki)
(Sumber: Koleksi penulis, 2022).



Gambar 3. 17 Studi *Modelling* dengan tanah liat *Earthenware* (Tangan)
(Sumber: Koleksi penulis, 2022).

Pada tanah liat *earthenware* teknik ini sangat cocok dan mudah dibuat karena sifatnya yang lunak, halus, dan menghasilkan detail yang sangat baik. Tanah dapat dihaluskan ataupun diberikan tekstur sesuai dengan keinginan. Namun, ada beberapa temuan dari material ini dengan teknik *modelling* dimana pengolahan tanah harus benar-benar baik karena dalam proses pengeringan seringkali retak dan pecah. Selain itu material ini akan menyusut dalam proses pengeringannya sehingga tidak begitu cocok untuk karya yang akan diciptakan penulis, walaupun ketersediaannya banyak, harganya yang ekonomis, dan kemudahan dalam pembentukannya.



Gambar 3. 18 *Modelling* dengan tanah liat jenis *Stoneware*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025).

Material selanjutnya adalah tanah liat jenis *Stoneware* tanah liat jenis ini memiliki daya serap air lebih rendah dan biasa digunakan untuk pembuatan keramik. Percobaan teknik model dari material ini sedikit lebih sulit, karena

Ramli Nasir, 2025

CARA BERPIKIR ORANG MISKIN MENURUT BUKU RICH DAD POOR DAD SEBAGAI GAGASAN BERKARYA SENI PATUNG

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

pengolahan, dan takaran air harus benar-benar tepat. Selain itu, tanah jenis ini dirasakan oleh penulis sukar dibentuk *modelling*, karena penyusutan dan mudah pecah ketika kering, menjadikan material ini tidak dipilih penulis.



Gambar 3. 19 Studi Teknik *Modelling* dengan *Air Dry Clay* (Figur)
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).



Gambar 3. 20 Studi Teknik *Modelling* dengan *Air Dry Clay* (Tangan).
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).

Studi selanjutnya pada teknik *modelling* adalah dengan material *air dry clay*. Material ini memiliki beberapa keunggulan ketika digunakan diantaranya lebih ringan ketika kering, mudah dibentuk, tidak menyusut ketika kering dan lebih kuat daripada tanah liat, lebih tahan dari pecah, walaupun pengeringan memakan waktu yang cukup lama. Material ini bisa dihaluskan dengan amplas ketika sudah mengering dengan sempurna. Material ini dirasa cocok digunakan penulis dalam menunjang penciptaan patung yang akan digarap.

3.2.6.7 Studi Teknik Cor/Cetak

Teknik Cor disebut juga dengan sebutan *casting*, dalam seni patung teknik ini bisa menggunakan material perunggu, plaster ataupun material lainnya dengan menggunakan cetakan. (Susanto, 2011, hlm. 73). Teknik ini harus menggunakan cetakan sebagai alat penunjang. Cetakan dapat dibuat dengan berbagai cara dan bahan. Pada studi ini penulis mencoba beberapa bahan cetakan diantaranya adalah cetakan *silicon rubber*, tripleks, cetakan *gypsum*, dan *alginate*. Untuk membuat cetakan bisa membuat master model terlebih dahulu maupun dengan menggunakan sesuatu yang sudah ada.

Ramli Nasir, 2025

CARA BERPIKIR ORANG MISKIN MENURUT BUKU RICH DAD POOR DAD SEBAGAI GAGASAN BERKARYA SENI PATUNG

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



Gambar 3. 21 cetakan dengan *gypsum*
(Sumber: dokumentasi penulis, 2025).

Percobaan pertama penulis mencoba membuat cetakan dari material *gypsum* dengan objek yang dicetak adalah tangan. Disini penulis tidak membuat model tangan terlebih dahulu melainkan penulis langsung menggunakan tangan sebagai master cetakan, karena *gypsum* tidak berbahaya ketika terkena kulit. Dari percobaan yang dilakukan penulis mendapatkan beberapa temuan. Cetakan dengan bahan *gypsum* ini cocok digunakan untuk membuat patung dari material resin, atau bahkan semen. Pada cetakan *gypsum* harus membuat kunci agar cetakan tetap presisi. Cetakan bisa juga terbagi menjadi beberapa bagian sesuai dengan bentuk yang akan dibuat cetakan dengan catatan setiap bagian cetakan harus lengkap dengan kunci yang presisi. Membuat cetakan dengan material *gypsum* ini tidak dipilih penulis karena dirasa kurang fleksibel, dan material yang akan digunakan juga sejenis dengan cetakan sehingga dirasa kurang cocok. Selain itu sifat *gypsum* yang sangat cepat kering membuat pekerjaan membutuhkan bantuan orang lain dan pembuatannya dirasa cukup rumit.

Teknik cetak selanjutnya yang penulis coba adalah teknik cor yang biasa digunakan pada pekerjaan konstruksi bangunan. Penulis menggunakan material semen dan pasir sebagai agregatnya, cetakan yang digunakan adalah papan triplek. Penulis mencoba teknik ini untuk membuat bentuk kolom bangunan. Teknik ini sangat sederhana dan mudah karena penulis hanya ingin membuat bentuk kolom bangunan tanpa harus membuat model rumit, hanya cukup membuat cetakan sederhana. Namun, beberapa temuan penulis pada percobaan ini tidak

menguntungkan, diantaranya adalah fleksibilitas karena hasil dari cor ini sangat berat dan tidak cocok untuk patung yang harus dipindah tempat. Untuk menurunkan massanya penulis mencoba mengosongkan bagian dalamnya tetapi tetap saja terasa berat.



Gambar 3. 22 Studi teknik Cor Semen dengan Agregat Pasir
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).

Teknik ini membutuhkan lebih banyak material pasir, dan semen tetapi hasilnya tidak bisa mencapai keinginan. Hasil yang diinginkan penulis adalah patung dengan bentuk kolom beton mentah. Secara visual ini tercapai namun material dan pengerjaan seperti ini hanya cocok untuk pembuatan tugu, atau patung yang tidak dipindah tempatkan. Sehingga penulis tidak bisa menerapkan material dengan teknik ini pada penciptaan patung akan dibuat.



Gambar 3. 23 Studi Teknik Cor dengan Gypsum
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).

Selain semen dengan pasir penulis juga mencoba dengan material *gypsum* dengan cetakan yang berbentuk sama. Pada percobaan ini mendapat temuan yang cukup menarik diantaranya visual yang dicapai terlihat lebih bagus, kecepatan keringnya cenderung cepat, namun lebih boros dan menghasilkan karya yang cukup berat sehingga tidak memungkinkan untuk dipakai dalam penciptaan.



Gambar 3. 24 *Alginate Impressions Material*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).

Cetakan selanjutnya penulis menggunakan *Alginate Impression Material*, *alginate* merupakan bahan cetak yang biasa digunakan untuk mencetak gigi dalam industri kesehatan. Bahan ini merupakan jenis hidrokoloid yang tidak dapat kembali artinya zat tersebut bersifat hidrofilik dapat menyerap air dalam jumlah banyak lalu akan membentuk larutan licin hingga membentuk gel, dan mengering dengan sangat cepat. Adapun zat aktif yang terkandung dalam alginat ini adalah garam natrium atau kalium dari asam alginat dan kalsium sulfat yang akan membentuk sol ketika dicampur dengan air. Gel ini terbentuk karena ion kalsium menggantikan ion natrium dan kalium sehingga memungkinkan pembentukan jaringan silang dari garam alginat. (Imbery dkk., 2010, hal. 32).



Gambar 3. 25 Cetakan *Alginate* biasanya hanya sekali pakai
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).

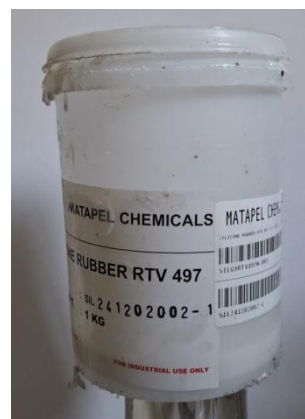


Gambar 3. 26 Proses Cetak cor dengan cetakan *alginate*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).

Alginate merupakan bahan cetak yang aman bagi kulit sehingga bahan ini cocok digunakan untuk membuat cetakan langsung dari tubuh. Sifat ini sangat menguntungkan karena bisa membuat cetakan bagian-bagian tubuh dengan cepat dan presisi, semua detail dapat terekam dengan jelas. Dari temuan penulis dalam studi material cetakan terdapat kesulitan ketika proses pencampuran air dengan serbuk alginat karena serbuk ini sangat cepat kering, apabila tidak maka serbuk tidak tercampur dengan baik dan menggumpal. Selain itu cetakan ini juga hanya bisa dipakai satu kali saja karena sifatnya yang seperti agar-agar.



Gambar 3. 27 Material Cetak *Silicone Rubber* jenis RTV-48
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).



Gambar 3. 28 Material Cetak *Silicone Rubber* jenis RTV-497
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).

Material cetak yang terakhir penulis coba adalah *Silicone Rubber*, material ini berupa bahan cair yang akan mengeras dan elastis. Material ini sangat cocok

Ramli Nasir, 2025

CARA BERPIKIR ORANG MISKIN MENURUT BUKU RICH DAD POOR DAD SEBAGAI GAGASAN BERKARYA SENI PATUNG

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

untuk menangkap detail pada benda yang akan di molding. Karet ini memiliki ketahanan terhadap suhu tinggi sehingga cocok digunakan untuk mencetak resin. Cetakan ini juga dapat digunakan berulang kali karena tahan lama. Tetapi bahan cetak ini akan aman pada kulit apabila sudah kering, sehingga untuk membuat cetakan harus disediakan model patung terlebih dahulu sebagai master.



Gambar 3. 29 *Silicone Rubber RTV-48*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).

Silicone Rubber yang penulis coba adalah silicone jenis RTV-497 dengan RTV-48. Temuan penulis terhadap dua jenis *silicone* ini terdapat pada perbedaan elastisitasnya. Penulis merasakan RTV-48 lebih elastis dan tahan renggang lebih panjang daripada RTV-497. RTV-497 lebih mudah putus ketika diregangkan. Dalam hal ini penulis lebih nyaman menggunakan RTV-48 karena dinilai lebih tahan lama ketika digunakan berulang.



Gambar 3. 30 Cetakan yang dibuat dengan Lem Sealant
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).

Dari temuan tersebut penulis mempertimbangkan untuk menggunakan material ini tetapi material ini membutuhkan model patung sebagai master, maka penulis menggunakan *Alginate* untuk membuat model awal setelah model awal selesai dibuatlah cetakan dari *silicone* ini, hal ini lebih mempercepat pengerjaan karena tidak melalui teknik *modelling*. Hanya saja membutuhkan biaya yang lebih besar, penulis mencoba mencari alternatif lain dengan menggunakan lem *sealant* karena lem ini memiliki sifat elastis, tetapi bagi penulis bahan ini kurang aman pada kulit.

3.2.6.8 Studi Teknik Plaster

Studi teknik selanjutnya penulis mencoba teknik *plastering*, pada studi ini penulis menggunakan material semen sebagai bahan utama. Pada percobaan pertama penulis menggunakan *plastering* dengan campuran pasir dan semen seperti pada plester dinding bangunan, selain itu penulis mencoba teknik *plestering* dengan acian semen.



Gambar 3. 31 studi teknik plester dengan menggunakan campuran pasir dan semen (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).



Gambar 3. 32 Studi teknik plester dengan menggunakan campuran pasir dan semen (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).

Pada percobaan pertama penulis menggunakan *armature* kawat sebagai penyangga patung. selanjutnya penulis memplester dengan campuran semen dan pasir dan tahapan terakhir melapisinya dengan acian semen. Hasil dari percobaan ini secara visual sesuai dengan keinginan penulis tetapi terdapat kendala, hasil karya berat hanya cocok untuk monumen. Selanjutnya penulis mencoba teknik lain yaitu dengan plester hanya acian semen dengan *armature sterofoam*. Pada percobaan kedua ini berat patung dapat teratasi, hasil karya lebih ringan dan dapat

dipindah. Dengan begitu penulis memilih teknik plaster dengan menggunakan acian dan dengan *sterofoam*.

3.2.7 Proses Berkarya

Proses berkarya adalah hasil dari berbagai studi yang dilakukan untuk mendapatkan karya yang ideal baik pengerjaan maupun hasil yang sesuai dengan yang diinginkan penulis. Hasil dari studi tersebut penulis mengambil teknik *plastering* yang diterapkan pada bagian utama patung berupa pilar/kolom balok, *modeling* digunakan pada bagian deformasi seperti pada bagian deformasi tangan dan *casting* yang penulis gunakan pada pembuatan figur tangan. Material yang digunakan adalah semen pada bagian utama patung yaitu pembuatan permukaan kolom, dan semen yang dicampur dengan pasir untuk membuat tekstur runcing dan kasar pada beberapa bagian patung. Material tersebut dipilih penulis karena dapat menunjang teknik *plastering* yang digunakan penulis. Sedangkan untuk bagian *modeling* penulis menggunakan material *air dry clay* karena material ini cocok pada teknik *modeling*. Adapun material yang digunakan pada teknik cor adalah *gypsum casting* karena material ini dapat dengan cepat mengering dan dapat menangkap detail dengan sangat akurat.

Dalam proses berkarya ini, penulis menggunakan beberapa tahapan pembuatan diantaranya adalah sebagai berikut:

3.2.7.1 Persiapan Alat dan Bahan

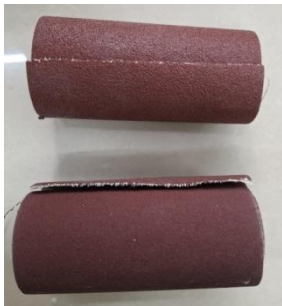
Berdasarkan hasil studi yang dilakukan tersebut penulis memilih dan mempersiapkan alat beserta bahan yang akan digunakan dalam penciptaan karya patung ini untuk menunjang dan mempermudah dalam proses berkarya seni patung adapun material dan alat yang digunakan adalah sebagai berikut:

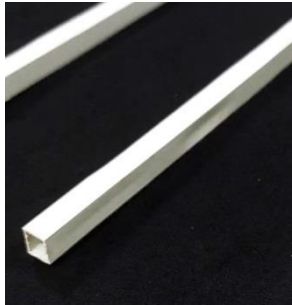
Tabel 3. 1 Alat dan Bahan

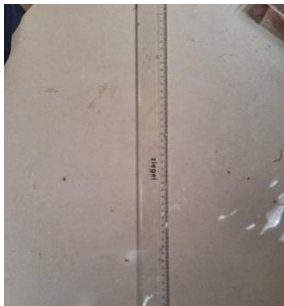
No.	Gambar dan Nama	Keterangan
-----	-----------------	------------

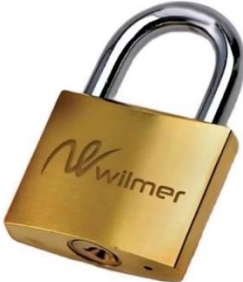
1.	 Gambar 3. 33 <i>Sterofoam</i> (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).	Digunakan sebagai <i>armature</i> patung yang berbentuk kolom (bagian dasar patung). Penulis menggunakan <i>sterofoam</i> dengan ketebalan 4 Cm. <i>sterofoam</i> ini dijual lembaran dengan ukuran 100 x 200 meter setiap lembarnya. <i>Sterofoam</i> dipilih karena ringan.
2.	 Gambar 3. 34 Lem <i>Sterofoam</i> (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).	Digunakan untuk merekatkan <i>sterofoam</i> pada pembuatan kerangka patung.
3.	 Gambar 3. 35 Solder (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).	Solder ini digunakan untuk membuat lubang pada permukaan <i>sterofoam</i>. Lubang ini bertujuan untuk mengunci acian semen agar terikat dan tidak terlepas dari <i>sterofoam</i>.

4.	 Gambar 3. 36 Semen (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).	Digunakan untuk melapisi/memplester patung bagian utama yang berbentuk kolom. Selain itu semen digunakan juga untuk membuat tekstur kasar pada permukaan patung dengan dicampur pasir. Semen yang penulis gunakan adalah semen jenis PCC merek Tiga Roda Indocement.
5.	 Gambar 3. 37 Sendok Tembok (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).	Digunakan untuk memplester dan mengaci patung. Selain itu sendok ini digunakan untuk mengaduk semen membuat adonan plester. Sendok tembok ini untuk memudahkan pekerjaan meratakan dinding patung.
6.	 Gambar 3. 38 Ember (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).	Digunakan untuk mencampur adukan, maupun acian.
7.	 Gambar 3. 39 Gypsum (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).	Digunakan untuk membuat beberapa bagian patung seperti pada figur tangan, kain dan efek lelehan. <i>gypsum</i> yang digunakan penulis adalah <i>gypsum</i> jenis <i>casting plaster</i> .

8.	 Gambar 3. 40 <i>Silicone RTV-48</i> (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).	Digunakan untuk membuat cetakan objek tangan. Cetakan Silicon ini dapat tahan lama dan dapat digunakan berulang kali.
9.	 Gambar 3. 41 <i>Alginate Impression Material</i> (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).	Digunakan untuk membuat cetakan master. Cetakan ini sangat aman untuk kulit sehingga penulis menggunakan tangan tangan secara langsung.
10.	 Gambar 3. 42 Besi tulangan (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).	Digunakan sebagai <i>armature</i> untuk memperkuat pada beberapa bagian patung yang berdiri. Besi yang digunakan penulis adalah besi berukuran diameter 5 mm, ukuran ini ideal untuk patung yang dibuat penulis karena mudah dibentuk.
11.	 Gambar 3. 43 Amplas (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).	Digunakan untuk menghaluskan beberapa bagian patung yang perlu dihaluskan, diantaranya model tangan <i>gypsum</i> , maupun bentuk-bentuk deformatif dari <i>Air Das Clay</i> . Amplas yang penulis gunakan adalah amplas kain dengan ukuran grit 240 dan grit 120.

12.	 Gambar 3. 44 Air Dry Clay DAS (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).	Digunakan untuk membuat bagian-bagian patung seperti bagian tangan yang dideformasi. Penulis menggunakan <i>Air Dry Clay</i> merek DAS berwarna putih.
13.	 Gambar 3. 45 Hollow PVC (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).	Digunakan untuk membuat figur <i>crane</i> . PVC dipilih karena bahan ini ringan dan terjangkau. Selain itu material ini mudah untuk dirangkai, sehingga pengerjaan bisa lebih cepat. Ukuran hollow PVC yang digunakan penulis adalah 8 mm.
14.	 Gambar 3. 46 Pasir pasang (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).	Digunakan untuk lapisan plester bagian <i>rough</i> pada patung.
15.		Digunakan untuk melapisi beberapa bagian patung seperti bagian drapery kain sehingga dapat kokoh dan pembuatan koin, resin yang digunakan penulis pada bagian ini adalah resin Deco dengan penambahan serbuk talk, resin juga digunakan untuk melapisi lelehan uang kertas, dan lapisan kertas yang menempel pada objek tangan pada bagian ini penulis menggunakan jenis resin bening tanpa tambahan serbuk talk. .

	 Gambar 3. 47 Resin dan Talk (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).	
16.	 Gambar 3. 48 Rantai besi (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).	Rantai besi ini digunakan untuk menggantungkan objek bitcoin. Selain itu rantai besi ini juga digunakan untuk mengikat kantong kain. Adapun ukuran rantai yang digunakan berukuran tebal 1,5 mm.
17.	 Gambar 3. 49 Penggaris (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).	Penggaris digunakan untuk mengukur dan membuat garis pola pada kerangka patung (<i>Sterof foam</i>). Penulis menggunakan penggaris sepanjang 60 cm karena penggaris ini lebih fleksibel mengingat pola kerangka patung yang akan dibuat berukuran besar.
18.	 Gambar 3. 50 Pensil (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).	Digunakan untuk membuat sketsa pada pembuatan patung. pensil yang digunakan penulis adalah pensil 8B karena lebih nyaman digunakan dengan hasil yang pekat.

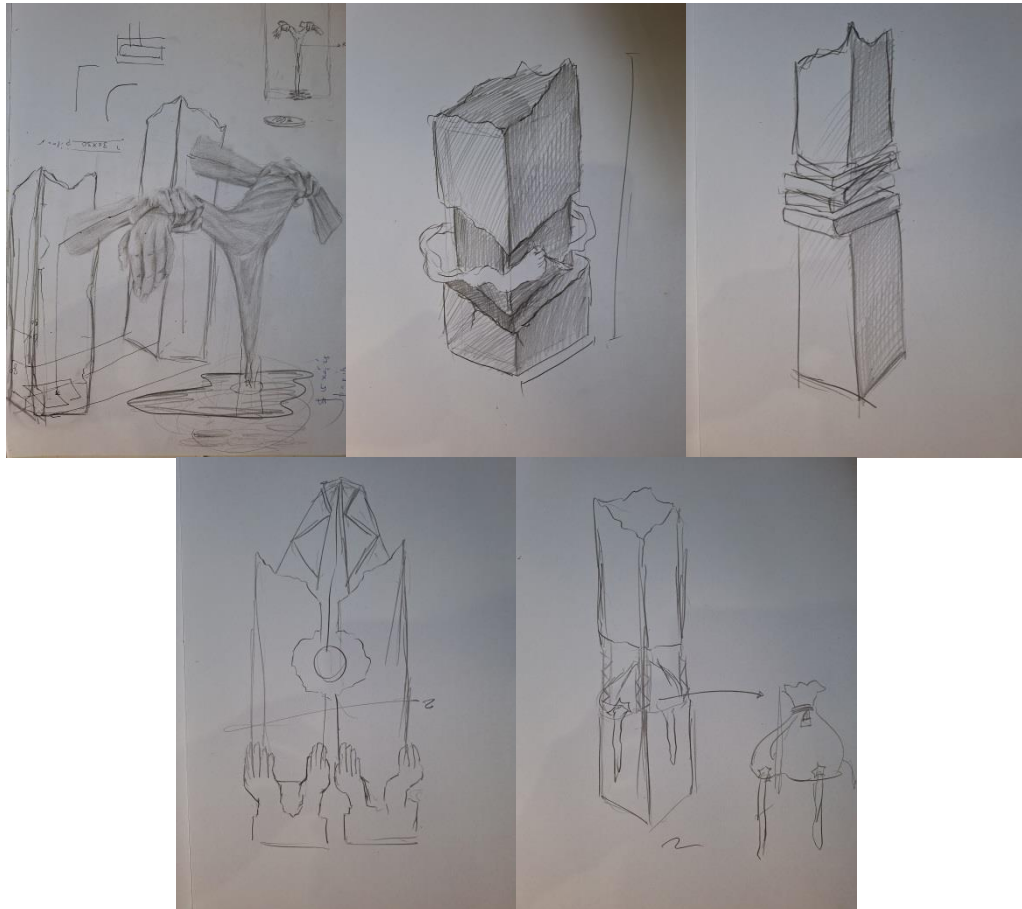
19.	 Gambar 3. 51 Kawat kasa (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).	Kawat kasa digunakan penulis untuk membuat kerangka beberapa bagian patung. Kawat kasa ini dimaksudkan untuk membentuk draperi kain supaya bisa tegak dan menjadi <i>armature</i> pada beberapa bagian patung.
20.	 Gambar 3. 52 Cat dan kuas (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).	Digunakan untuk mewarnai figur <i>crane</i>, warna yang digunakan adalah warna kuning, cokelat, dan hitam. Warna kuning digunakan sebagai warna dasar sedangkan coklat dan hitam digunakan sebagai tambahan untuk memberikan efek visual karat dan kumuh.
21.	 Gambar 3. 53 Gembok (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).	Gembok digunakan sebagai pelengkap pada salah satu patung yang dibuat oleh penulis untuk memperkuat gagasan, gembok yang digunakan penulis adalah ukuran 20 mm, ukuran ini menyesuaikan dengan ukuran rantai yang dipakai penulis.
22.		Cat semprot digunakan sebagai pewarna pada salah satu karya patung yang dibuat penulis, yaitu untuk melapisi warna kain. Cat semprot yang digunakan penulis adalah cat semprot berwarna putih <i>matt</i>. Cat semprot lainnya adalah cat semprot berwarna silver <i>chrome</i> cat semprot warna ini digunakan untuk melapisi koin supaya terlihat seperti logam. Selain itu cat semprot juga digunakan untuk melapisi warna pada figure <i>crane</i> cat semprot yang digunakan pada bagian ini adalah cat semprot

	 Gambar 3. 54 Cat Semprot (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).	bening.
23.	 Gambar 3. 55 Koin (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).	Koin yang digunakan adalah uang koin pecahan 100 rupiah dan 200 rupiah yang digunakan pada salah satu patung yang dibuat penulis. Selain itu penulis juga menggunakan koin <i>bitcoin</i> yang dibuat menggunakan resin.
24.	 Gambar 3. 56 Kain blacu (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).	Kain blacu ini digunakan untuk membuat bentuk draperi kain pada beberapa bagian patung.
25.	 Gambar 3. 57 Uang Kertas Mainan (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).	Uang kertas mainan ini digunakan untuk membuat lapisan pelengkap pada lelehan liquid yang keluar dari kantong uang.

26.	 Gambar 3. 58 Gunting dan Cutter (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).	Gunting dan <i>cutter</i> digunakan untuk memotong bahan seperti kain, kertas <i>sterofoam</i>, dan sebagainya.
27.	 Gambar 3. 59. Lem Bakar (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).	Digunakan untuk membuat kerangka <i>crane</i> dengan <i>hollow PVC</i>.

(Sumber: Dokumentasi Penulis 2025).

3.2.7.2 Pembuatan Sketsa



Gambar 3. 60 Sketsa Karya 1 (kiri atas) sampai karya ke 5 (kanan bawah)
(Sumber:Dokumentasi Penulis 2025).

Sketsa merupakan proses awal untuk menerjemahkan gagasan berbentuk tulisan ke dalam bentuk visual dengan mempertimbangkan unsur pendukung dan ikon yang didapatkan pada *mindmap*. Pada masing-masing gagasan penulis membuat beberapa sketsa kasar pada kertas a4 kemudian dipilih salah satu untuk dijadikan sketsa final dalam kertas a3.

3.2.7.3 Pembuatan *Armature*

Kerangka dibentuk sesuai dengan pola dan ukuran yang diinginkan membentuk bangun ruang dan direkatkan dengan lem khusus *sterofoam*. Setelah bentuk dasar selesai *sterofoam* ini dilubangi dengan menggunakan solder, agar nantinya plester dapat melekat dan mengunci pada kerangka.

Ramli Nasir, 2025

CARA BERPIKIR ORANG MISKIN MENURUT BUKU RICH DAD POOR DAD SEBAGAI GAGASAN BERKARYA SENI PATUNG

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



Gambar 3. 61 Kerangka Patung pada proses pemberian lubang untuk kuncian plester (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).



Gambar 3. 62 Kerangka Patung setelah proses pemberian lubang untuk kuncian plester. (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).

Selain menggunakan *sterofoam* pembuatan *armature* juga menggunakan kawat kasa pada beberapa bagian, diantaranya kerangka yang membentuk lelehan, dan *drapery* kain yang diperas beserta kucuran perasannya.



Gambar 3. 63 Kerangka Bagian Patung dengan Kawat Kasa. (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).



Gambar 3. 64 Kerangka Patung dengan besi tulangan. (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).

3.2.7.4 Pelapisan patung/plastering



Gambar 3. 65 *Plastering* dengan semen pada bagian utama patung
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).



Gambar 3. 66 pelapisan bagian patung dengan *Air Dry Clay*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).



Gambar 3. 67 pelapisan bagian patung dengan *Gypsum*.
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).



Gambar 3. 68 Pelapisan Bagian Patung dengan Resin.
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).

Tahap plester adalah melapisi bagian kerangka patung utama dengan semen pada bagian utama patung (kolom) dan bentuk buku untuk karya ketiga. Beberapa bagian patung dilapisi dengan *gypsum* dan *air dry clay* seperti pada bagian tangan yang dideformasi, dan kain yang berbentuk kantong dengan lapisan resin.

3.2.7.5 Pembuatan Cetakan

Pembuatan cetakan dilakukan dengan menggunakan model tangan secara langsung dengan menggunakan serbuk *alginate impression material* cetakan ini digunakan untuk membuat model tangan sebagai master, sehingga proses pembuatan cetakan memerlukan dua kali tahapan. Tahapan selanjutnya setelah membuat model master adalah pembuatan cetakan dengan *silicone rubber* RTV-48. Sedangkan untuk membuat cetakan koin penulis menggunakan koin sebagai master dengan menggunakan *silicone rubber* RTV-48.



Gambar 3. 69 Pembuatan Cetakan master Patung dengan *Alginate*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).



Gambar 3. 70 Pembuatan Cetakan Molding dengan *Silicone Rubber RTV*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).

Pembuatan master dengan *alginate* pertama dengan mencampurkan serbuk *alginate* dengan air dengan perbandingan per 10 gram serbuk *alginate* dengan 23 ml air, tetapi perbandingan ini masih bisa disesuaikan, air bisa lebih banyak lagi, serbuk harus diaduk dengan cepat setelah itu dituang ke wadah cetakan dalam keadaan cair dan segera masukan tangan dengan pose yang diinginkan, tunggu hingga 3 menit atau lebih. *Alginate* akan membentuk ruang cetak dengan menangkap detail kecil pada objek. Setelah *alginate* mengering keluarkan perlahan tangan dari cetakan. Cetakan tersebut selanjutnya diisi dengan *gypsum* cair hingga mengering dan membentuk master patung.

Master dari *gypsum* selanjutnya masuk ke tahapan *molding* dengan *silicone rubber* RTV-48. Begitu juga dengan koin, dilapisi dengan *silicone rubber* RTV-48 untuk membuat cetakan yang dapat dipakai berulang. *silicone rubber* RTV-48 ini dapat mengering hingga 12 jam hingga bisa digunakan. *Molding* dapat dilakukan dengan beberapa lapisan (± 5 mm) dimaksudkan agar cetakan lebih kuat dan tahan lama. Setelah kering *silicone* dibelah dibagi menjadi dua bagian untuk melepas master.

3.2.7.6 Pengecoran



Gambar 3. 71 Pengecoran Tangan dengan Gypsum
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).



Gambar 3. 72 Pencetakan Koin dengan Resin
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).

Teknik cor yang penulis pakai adalah cor tuang, menggunakan *gypsum* untuk figur tangan, dan menggunakan resin untuk membuat koin. Cetakan pada awalnya diberikan penopang keras (penulis melapisi permukaan *silicone* dengan menggunakan resin, hal ini supaya *silicone* bisa tegak). Setelah kering kedua bagian ini bisa direkatkan, *gypsum* cair dituang ke dalam cetakan, hingga melapisi seluruh permukaan dan dituang sisa yang masih mencair sehingga ketika kering akan kosong pada bagian dalamnya, ulangi hingga ketebalan yang cukup sekitar 5-8 mm.

3.2.7.7 Pembuatan Struktur Crane



Gambar 3. 73 Pembuatan Struktur crane dengan hollow PVC
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).



Gambar 3. 74 pewarnaan Struktur Crane
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025).

Pada karya ke-4 dan ke-5 patung menggunakan bentuk struktur *crane* menggunakan material *hollow* PVC yang dibentuk struktur menyerupai *crane wrecking ball* sebanyak satu pasang objek bola penghancurnya diganti dengan koin *bitcoin* yang digantung dengan rantai, dan bentuk *crane* segitiga seperti tiang

sebanyak 4 buah untuk karya kelima. Isi dari *Hollow PVC* tersebut diberikan kawat dan di cor dengan *gypsum* supaya lebih kuat. Setelah itu diwarnai dengan warna kuning dan detail karat agar terlihat kumuh dan rapuh, dan dilapisi dengan cat semprot bening.

3.2.7.8 Perakitan

Setelah semua elemen yang dibutuhkan proses selanjutnya adalah merakit semua bagian patung. Karya 1, merakit tangan yang dideformasi dengan lelehan cairannya. Karya kedua menempelkan tangan yang melingkari bagian utama patung. Karya ketiga menumpuk buku dan merekatkannya dengan *gypsum*. Karya keempat menempelkan struktur *crane wrecking ball* pada bagian atas patung dan meletakkannya pada tangan hasil cor yang menopang bagian patung utama. Pada karya kelima penulis merakit kantong uang diletakan diatas patung bagian bawah, pada setiap sudut kolom bagian bawah ditempelkan struktur tiang *crane* dan memasangnya dengan plesteran, lalu kedua bagian (kolom bagian atas dan bawah) digabungkan dengan merekatkannya menggunakan semen dan plesteran.

3.2.8 Evaluasi Karya

Kegiatan ini merupakan tahapan untuk menilai sejauh mana kesesuaian karya dengan ekspektasi penulis dan kesesuaian dengan gagasan, apabila terdapat ketidakseuaian pada karya selanjutnya ditindaklanjuti baik dengan perbaikan, maupun diatasi dengan proses lanjutan, tetapi bisa saja tidak dilakukan tindak lanjut, karena kegiatan ini menyesuaikan dengan keadaan. Evaluasi ini dibuat dengan metode ceklis dengan beberapa instrumen yang terdiri dari kriteria fisik, kriteria unsur seni, dan kriteria prinsip seni. evaluasi ini dilakukan oleh dosen untuk menilai sejauh mana kriteria tersebut dapat tercapai. Dosen yang menjadi validator berjumlah dua orang.

Adapun beberapa catatan yang diberikan dosen pertama dalam evaluasi ini diberikan catatan pada karya keempat dimana kedudukan pilar yang ditopang tangan harus kuat untuk menopang bebannya, tekstur pada karya kedua, keempat dan kelima masih kurang halus, selain itu penyajian juga harus menjadi catatan

penting supaya patung dapat dengan nyaman dilihat dari berbagai arah. Adapun dosen kedua memberikan catatan berupa *finishing* penghalusan dari beberapa elemen yang terbuat dari *gypsum* hal ini untuk mengimbangi tekstur kasar pada bagian patung lainnya, pada karya kelima secara proporsi *liquid* yang muncul dari kantung yang bocor belum terlihat realis seperti lelehan yang memiliki kohesi, dan catatan lainnya adalah pertimbangan dalam pengemasan berupa *base*/pedestal yang akan menambah value karya, selain itu pemberian *sign/mark* diperlukan dalam penyajian nantinya untuk mencegah pengunjung menyentuh karya.

Dari beberapa catatan tersebut penulis menindaklanjuti pada tahapan pengemasan karya, dan penyajian karya.

3.2.9 Pengemasan Karya

Proses ini merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk melengkapi kesesuaian karya layak untuk disajikan. Pada tahapan ini penulis mempersiapkan tempat display berupa *base* tempat dimana patung “berdiri” dan penyesuaian lain untuk mengatasi ketidaksesuaian yang ditemukan pada kegiatan evaluasi. Tahapan ini tentunya mempertimbangkan kondisi patung yang ada seperti penyesuaian ukuran *base* untuk menyesuaikan proporsi patung, seperti keamanan supaya tidak jatuh, tidak goyang, tidak membahayakan pengunjung dan sebagainya.

Selain kegiatan tersebut penulis juga menindaklanjuti berbagai teknis lainnya seperti beberapa perbaikan yang disarankan dari hasil evaluasi diatas.

3.2.10 Penyajian Karya

Penyajian karya adalah kegiatan dimana karya di *display* di ruang pameran. Kegiatan ini dilakukan untuk menyajikan semua karya supaya dapat terlihat dengan baik, pemasangan berbagai tanda juga diperlukan apabila ada karya yang membutuhkan perlakuan khusus seperti larangan disentuh atau sebaliknya, pembuatan jarak aman antara karya dengan audiens dan sebagainya. Kegiatan ini juga merupakan salah satu tindak lanjut dari hasil evaluasi yang telah dilakukan.