

## **BAB III**

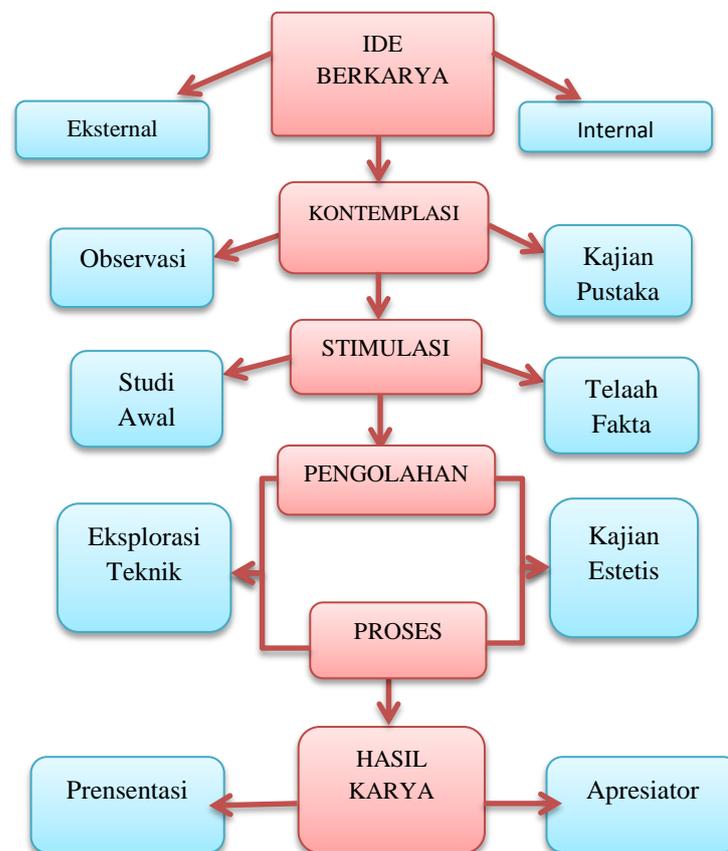
### **METODE PENCIPTAAN**

#### **A. Ide Berkarya**

Pengolahan ide berkarya adalah proses pengolahan konsep, selanjutnya terwujudkan kedalam sebuah karya yang dimulai dengan mengolah rasa, kepekaan, memperhatikan faktor-faktor internal juga eksternal, menumpahkan ide kedalam bentuk sketsa, sampai terciptalah sebuah karya. Berawal dari ketertarikan penulis untuk mencoba membantu pelestarian dari suatu warisan budaya khas Indonesia khususnya kota Bandung dan Tasikmalaya yaitu *Kelom Geulis*. Berdasarkan *survei* penulis kepada beberapa mahasiswa dan masyarakat bahwa ternyata masih banyak masyarakat khususnya warga Bandung termasuk anak muda Bandung belum begitu mengenal adanya *kelom geulis* di Bandung. Seiring dengan perkembangan zaman, warisan budaya memang mulai tersisihkan, kebanyakan anak muda lebih tertarik menggunakan produk asing yang menurutnya lebih keren, lebih menarik, dan bagus. Hal inilah yang menjadi inspirasi penulis dalam membuat karya yang berhubungan dengan eksplorasi alas kaki yang terinspirasi dari *kelom geulis*. Dengan mencoba memberikan inovasi baru yaitu menggabungkan *trend* yang berkembang pada zamannya dengan tidak menutup atau tetap tidak menghilangkan keaslian dari warisan budaya itu sendiri.

Penulis melakukan kajian pustaka terhadap *kelom geulis* tradisional dan *modern*, penulis juga melakukan kajian pustaka terhadap beberapa *sample*/contoh *kelom geulis* yang berasal dari Tasikmalaya dan Bandung. Selain itu penulis melakukan kajian pustaka terhadap motif yang akan penulis pakai sebagai penghias visualisasi *kelom geulis* itu sendiri, lalu penulis melakukan kajian pustaka mengenai teknik aplikasi yang sesuai, kemudian terpilihlah teknik *burning wood*/bara api sebagai teknik yang akan penulis pakai dalam pembuatan motif pada kelom. Melalui teknik lukis bara api dengan menggunakan solder listrik yang akan dituangkan untuk bagian kelom dan teknik *engraved leather*/grafir kulit dengan memanfaatkan teknik laser pada bagian *strap*/tali pengikat sepatunya. Melalui penelitian ini, diharapkan penulis dapat

mempublikasikan kepada pembaca/masyarakat luas tentang eksplorasi aplikasi baru yang penulis coba berikan untuk mengenalkannya. Alasan lain yang melatar belakangi penulis memilih lukis bara api dan grafir, karena teknik ini mempunyai cara yang unik dalam melukis sebuah objek dengan memunculkan warna asli dan alami dari sebuah media yang dipakai. Oleh karena itu, dalam pengerjaannya penulis melakukan pemilihan media agar hasil yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan, untuk mendapatkan kesan yang berbeda. Dalam proses penciptaannya penulis membuat bagan alur kerja, berikut bagan proses berkarya, yaitu :



**Gambar 3.1 Kerangka Alur Kerja Proses Pembuatan Karya**

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan bagan diatas bahwa terdapat tahapan yang harus dilalui dalam proses berkarya seni, ialah metode penciptaan. Langkah-langkah prosedural dalam

menciptakan karya seni bertujuan untuk mempermudah dalam memahami pola kerja.

### **B. Kontemplasi**

Penulis melakukan kontemplasi dengan cara berdiskusi dengan teman, dosen pembimbing dan memperbanyak variasi visual tentang pengolahan eksplorasi desain alas kaki yang terinspirasi dari *kelom geulis* dengan konsep motif perempuan dan bunga dalam bentuk gambar. Setelah dirasa cukup, penulis melanjutkan dengan penggarapan objek kedalam sketsa. Dalam proses pembuatan sketsa ini melalui tahap eksplorasi warna, komposisi, dan model desain sepatu jadi itu sendiri. Sketsa merupakan sebuah gambaran kasar untuk hasil cetakan karya.

### **C. Stimulasi**

Lukis bara api adalah teknik yang jarang ditemukan dalam sebuah lukisan pada umumnya terlebih dalam pemilihan media yang digabungkan dengan mengeksplor visualisasi dengan media alas kaki *kelom/kayu*. Teknik grafir pada kulit adalah teknik modern yang menghasilkan lukisan dengan pemanfaatan laser untuk menghasilkan suatu objek dengan cara mengikis atau menggores permukaan kulit dengan panas yang dihasilkan sinar laser, dari dua teknik inilah penulis mencoba untuk menggabungkannya hingga tercipta hasil eksplorasi teknik hingga menghasilkan bentuk visual yang baru.

Setelah menemukan gagasan ide untuk berkarya, penulis mulai mengumpulkan informasi dengan melakukan kajian pustaka, observasi, diskusi dan lainnya untuk mendukung karya. Disamping itu penulis terus mengembangkan ide untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dan menarik.

### **D. Pengolahan Ide**

Gagasan ide telah melalui berbagai tahap pertimbangan dalam menentukan objek, kemudian dilanjutkan kepada tahap membuat sketsa dengan terus mengembangkan ide agar mendapatkan hasil yang diinginkan dan menarik. Pengolahan ide merupakan pengolahan konsep karya dengan objek motif

kedudukan perempuan dalam sebuah kepemimpinan dan flora, yang akan diwujudkan dalam bentuk karya seni terapan, dengan memperhatikan faktor internal dan eksternal.

## **E. Alat dan Bahan**

### **1. Alat**

#### **a. Alat grafir**

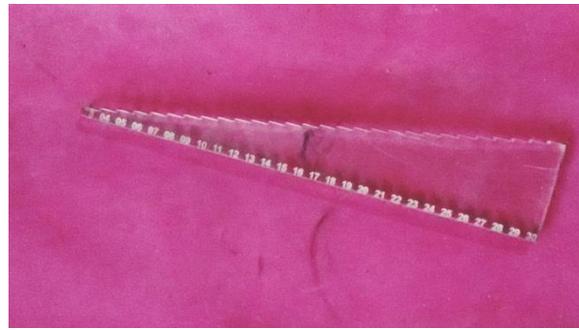


**Gambar 3.2 Mesin Laser**  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Mesin laser adalah alat untuk menghasilkan objek dengan cara mengikis atau menggores permukaan kulit dengan panas yang dihasilkan sinar laser. Sedangkan Komputer/Laptop adalah perangkat yang menjadi alat penghubung antara gambar yang akan dilaser dengan mesin laser. Pengukur jarak laser agar menghasilkan tingkat kedalaman yang sesuai dengan yang diinginkan.



**Gambar 3.3 Komputer/Laptop**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



**3.4 Pengukur jarak Laser**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

b. Alat Lukis Bara Api/Solder Listrik



**Gambar 3.5 Solder listrik**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Solder listrik adalah sebuah alat yang menggunakan bantuan setrum kawat yang menyala mirip api. Setrum kawat itu kemudian menghasilkan goresan.



**Gambar 3.6 PiloX Bening kode 141**  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

PiloX Bening kode 141 adalah jenis pelumas yang berfungsi untuk melapisi sebuah karya, sehingga karya nampak lebih menarik.

#### c. Alat Gambar



**Gambar 3.7 Alat Tulis**  
(Sumber: dokumentasi Pribadi)



**Gambar 3.8 Pensil warna**  
(Dokumentasi Pribadi)



**Gambar 3.9 Kertas *Sketchbook*/kertas gambar**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



**Gambar 3.10 Penggaris**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



**Gambar 3.11 Gunting**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Alat gambar yang digunakan antara lain pensil, penghapus, penggaris, *drawing pen*. Pensil berfungsi untuk membuat sketsa desain sepatu dan motif-motif yang akan diterapkan dalam sepatu. *Drawing pen* sebagai penegas dari sebuah sketsa yang telah dibuat dengan pensil sebelumnya. Pensil warna sebagai gambaran warna yang akan muncul pada hasil desain. *Sketchbook* media untuk membuat objek karya. Sedangkan penghapus, penggaris dan gunting digunakan sesuai kebutuhan pada saat proses pengerjaan karya.

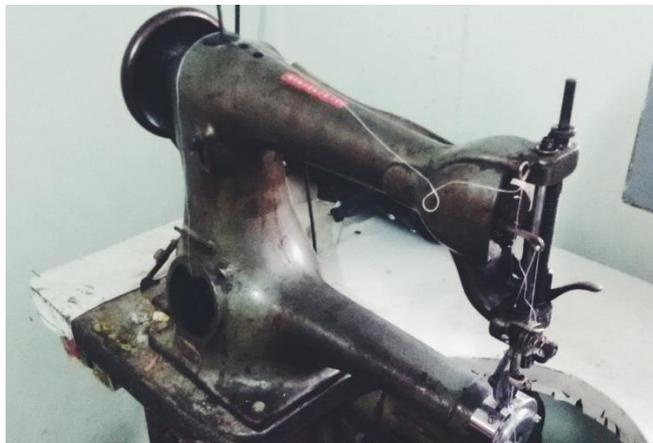
#### d. Alat Scanner

Dalam proses karya ini, penulis membutuhkan *scanner* yang bertugas untuk memindahkan hasil gambar yang penulis buat secara manual ke dalam aplikasi komputer/laptop yang pada akhirnya dapat menghubungkan gambar untuk proses pembuatan grafir.



**Gambar 3.12 Scanner Printer/Alat scan**  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

#### d. Alat Pembuatan Sepatu



**Gambar 3.13 Mesin Jahit Serbaguna**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



**Gambar 3.14 Gurinda (Mesin Pencetak Sol)**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



**Gambar 3.15 Talenan**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



**Gambar 3.16 Lem**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



**Gambar 3.17 Opek/Pembolong Tali Sepatu**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



**Gambar 3.18 Kusud/ Pembolong Untuk Paku Payung**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



**Gambar 3.19 Pengasah Pisau**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



**Gambar 3.20 Pisau**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



**Gambar 3.21 Pulpen Putih**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



**Gambar 3.22 Gunting Karet**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



**Gambar 3.23 Palu**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



**Gambar 3.24 Gegep/Alat Penarik Sepatu**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



**Gambar 3.25 Lem untuk Karet/Kulit**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



**Gambar 3.26 Karet Sol**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



**Gambar 3.27 Colombus/ Pelumas Kulit**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## **2. Bahan**

### **a. Kelom**

Kelom adalah sebutan untuk alas kaki berupa kayu yang menjadi bahan utama pembuatan sandal/sepatu kelom geulis, jenis kayu yang penulis gunakan adalah kayu mahoni dan kayu albasia



**Gambar 3.28 Kelom**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## b. Kulit



**Gambar 3.29 Kulit Sapi**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kulit sapi adalah bahan utama dalam pembuatan *strap*/tali pengikat sandal/sepatu kelom geulis.

### c. Gesper Sepatu



**Gambar 3.30 Gesper**  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Gesper ini digunakan untuk penghubung tali sepatu yang berfungsi sebagai perekat hubungan kaki dan kelom.

### d. Karton Pola



**Gambar 3.31 Karton Putih**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Karton Putih adalah media untuk membuat pola desain sepatu *kelom*, desain *strap*/ tali pengikat *kelom*, dll.