

BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. Ide Berkarya

Berawal dari ketertarikan penulis terhadap para pemain dari film animasi *Legend Of The Guardian* yang tidak lain adalah burung hantu. Meskipun film ini berjenis animasi tetapi bentuk visualnya menghampiri realis. Dari situlah penulis mulai mencari informasi mengenai burung hantu khususnya jenis Tyto alba, yang merupakan pemeran utama film tersebut.

Penulis melakukan kajian pustaka terhadap burung hantu dan menemukan satu pengetahuan baru mengenai burung hantu ini. Bersumber dari sebuah surat kabar yaitu Kompas edisi Jumat 6/7 2012, diketahui bahwa dengan memanfaatkan burung hantu jenis Tyto Alba manusia dapat menekan perkembangan hama tikus pada lahan pertanian atau perkebunan. Dengan memanfaatkan siklus rantai makanan, dimana burung hantu menjadi predator dari tikus itu sendiri. Meskipun begitu bukan hanya jenis Tyto Alba yang menjadikan tikus sebagai makan utamanya, tetapi jenis ini dapat lebih mudah dipelihara dan dimanfaatkan. Hal ini telah dilakukan di beberapa tempat di Indonesia, dengan hasil yang cukup baik. Melalui karya seni grafis yang mengambil *subject matter* burung hantu ini khususnya jenis Tyto Alba dan Asio Flammeus, diharapkan dapat menggugah masyarakat mengenai pentingnya memperkaya ilmu pengetahuan untuk kelangsungan hidup yang lebih baik lagi. Banyak hal yang dapat kita lakukan untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan kita selain mengenyam pendidikan pada instansi formal.

Melalui teknik cetak saring *stencil blackout*, diharapkan penulis dapat mempublikasikan informasi tersebut. Alasan lain yang melatarbelakangi penulis memilih seni grafis, dikarenakan teknik ini mempunyai beragam cara untuk bereksperimentasi dalam berkarya. Oleh karena itu, dalam pengerjaannya penulis dapat melakukan pencampuran beberapa teknik *blockout* lainnya, untuk mendapatkan kesan berbeda dan menonjolkan ciri khas seni grafis itu sendiri.

Riska Milanti, 2013

Burung Hantu Sebagai Objek Berkarya Seni Grafis Screen Printing
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Karakter dari *oil pastel* dengan tekstur yang sengaja ditampilkan akan menambahkan ragam karakter *screen printing* teknik *blockout*.

B. Kontemplasi

Penulis melakukan kontemplasi dengan cara berdiskusi dengan teman, dan memperbanyak variasi visual tentang burung hantu baik secara langsung maupun dalam bentuk gambar. Setelah dirasakan cukup, dilanjutkan dengan penggarapan bentuk objek tersebut kedalam sketsa. Tentunya proses pembuatan sketsa ini telah melalui tahap eksplorasi warna, bentuk, serta komposisi dari objek burung hantu tersebut. Bentuk sketsa tersebut akan menjadi sebuah gambaran kasar hasil cetakan karya grafis *screen printing*.

C. Stimulasi

Seni grafis cetak saring sendiri memiliki ruang eksplorasi yang cukup banyak untuk dikembangkan. Dengan keberagaman teknik cetak saring *blockout* tersebut, penulis dapat memilih karakter visual karya yang telah direncanakan. Oleh karena itu, karakter karya *screen printing stencil blockout*, diperkirakan dapat mewakili karakter *oil pastel*.

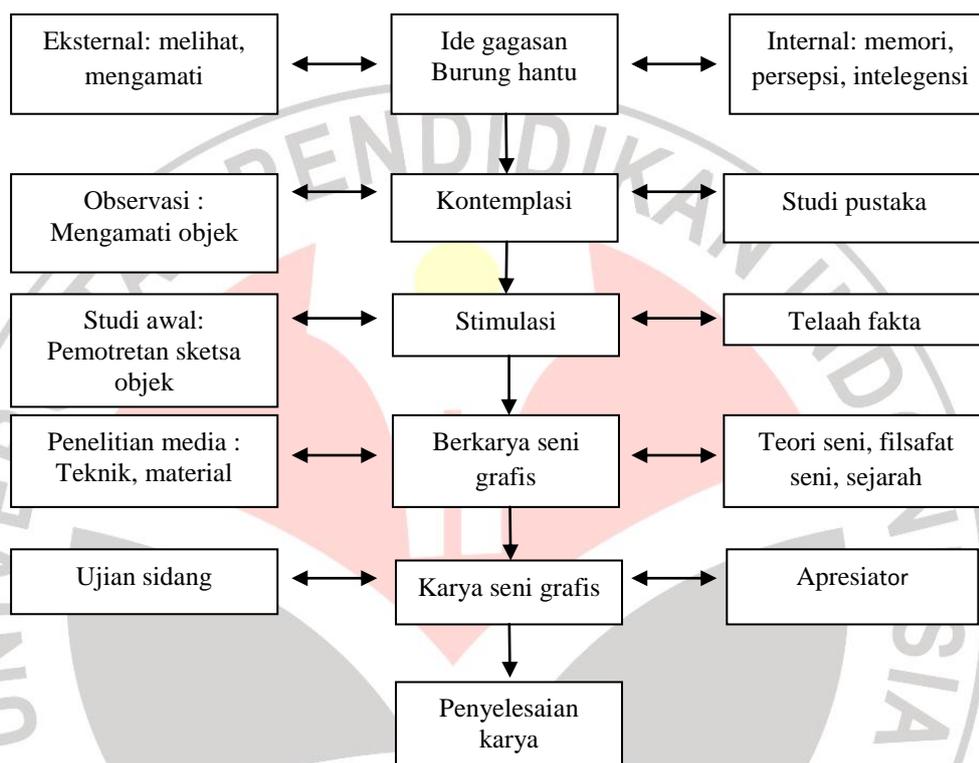
Setelah menentukan ide atau gagasan untuk berkarya, penulis berusaha mencari informasi dengan melakukan kajian pustaka, observasi, berdiskusi, dan sebagainya untuk mendukung karya tersebut, dan berusaha untuk terus merangsang ide dan mengembangkannya, agar lebih menarik. Disamping itu penulis menambah pembendaharaan visual mengenai karya-karya seni grafis, khususnya karya seni grafis *screen printing* melalui buku, majalah, media *online*, dan katalog pameran.

D. Pengolahan Ide

Penetapan ide atau gagasan yang telah melalui berbagai tahap pertimbangan, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan sketsa. Pengolahan ide juga merupakan proses pengolahan konsep, yang akan diwujudkan ke dalam

bentuk karya seni grafis, dimulai dengan olah rasa, memperhatikan faktor internal dan eksternal.

E. Bagan Proses Berkarya



Bagan 3.1. Bagan Proses Berkarya

F. Alat dan Bahan

1. Alat
 - a. Alat Gambar

Pensil digunakan pada saat menggambar *outline* pada *screen* sesuai sketsa yang dibuat. Tentunya dengan memilih satu warna apakah yang akan digarap terlebih dahulu. Sedangkan penggaris, penghapus, dan pisau *cutter* digunakan untuk kepentingan proses pengerjaan karya sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 3.1. Cutter, Pensil, Penggaris, dan Penghapus
Sumber : Dokumentasi Pribadi

b. *Screen*

Screen yang digunakan untuk mencetak pada kertas adalah T90. Alasannya karena pencetakan pada kertas membutuhkan kerapatan serat yang lebih padat dibandingkan dengan pencetakan pada kain. Ukuran *screen* harus lebih besar dengan ukuran gambar yang akan digarap, tujuannya supaya gambar yang tercetak pada kertas tidak terlalu sempit pada satu sisi kertas.



Gambar 3.2. *Screen* T90 Berbagai Ukuran
Sumber : Dokumentasi Pribadi

c. Rakel

Rakel disini berfungsi sebagai alat untuk meratakan tinta pada proses pencetakan. Seperti halnya dengan *screen*, rakel untuk mencetak pada kertas berbeda untuk pencetakan pada kain. Rakel untuk kertas cenderung lebih keras tidak elastis seperti rakel kain. Penggunaan ukuran rakel harus sesuai dengan

ukuran gambar yang akan dicetak, untuk menghindari pencetakan berulang kali yang menyebabkan hasil cetakan tidak maksimal.



Gambar 3.3. Raket untuk Kertas Berbagai Ukuran
Sumber : Dokumentasi Pribadi

d. Meja Cetak

Meja cetak berkaca ini merupakan tempat untuk proses pencetakan. Meja ini dilengkapi dengan penjepit *screen*, yang fungsinya untuk menjaga posisi *screen* agar tidak bergeser pada saat proses pencetakan berlangsung. Selain ada penjepit untuk *screen*, meja kaca ini dilengkapi juga dengan lampu penerang di bawah kaca. Lampu penerang dapat dirangkai terpisah dari meja, sehingga lebih fleksibel untuk diletakkan pada saat proses pencetakan.



Gambar 3.4. Meja Cetak
Sumber : Dokumentasi Pribadi

e. Lakban Plastik

Lakban plastik berfungsi untuk membatasi sisi-sisi *screen*, agar tinta lebih mudah dibersihkan setelah proses pencetakan selesai.



Gambar 3.5. Lakban Plastik
Sumber : Dokumentasi Pribadi

f. Kain Lap

Berfungsi untuk membersihkan sisa tinta yang menempel pada *screen*, atau sebagai pembersih peralatan lainnya. Kain yang digunakan dapat berupa kain bekas, asalkan tidak kasar dan serat kain tidak mudah menempel pada *screen*.



Gambar 3.6. Kain Lap
Sumber : Dokumentasi Pribadi

g. Wadah Pencampur Tinta

Penggunaan wadah yang transparan akan memudahkan kita untuk melihat hasil pencampuran warna. Ukuran wadah pun disesuaikan dengan kebutuhan volume tinta yang dibutuhkan, sehingga tidak terlalu besar ataupun kecil.



Gambar 3.7. Wadah Pencampur Tinta
Sumber : Dokumentasi Pribadi

h. Kuas

Kuas berbagai ukuran ini digunakan untuk berbagai kepentingan. Diantaranya untuk proses pembuatan cetakan pada *screen* dengan detail gambar yang tidak terkejar oleh karakter *oil pastel*. Disamping itu pula kuas digunakan untuk pengolesan bedak pada bidang hasil cetakan, jika diperlukan.



Gambar 3.8. Kuas
Sumber : Dokumentasi Pribadi

2. Bahan

a. Tinta / *Ink Printing*

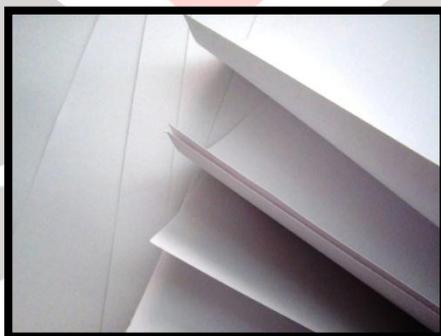
Tinta berbasis minyak ini akan berlawanan dengan perintang pada *screen* yang berupa lem berbasis air. Oleh karena itu tinta jenis ini cocok untuk digunakan, dan tinta jenis ini mudah untuk dicampur.



Gambar 3.9. Tinta Cetak
Sumber : Dokumentasi Pribadi

b. Kertas

Kertas yang digunakan penulis untuk proses pencetakan adalah jenis kertas BC untuk hasil karya yang telah jadi, sedangkan kertas concorde untuk *margin* pada proses pembungkahan karya.



Gambar 3.10. Kertas Berbagai Ukuran
Sumber : Dokumentasi Pribadi

c. Lem Berbasis Air

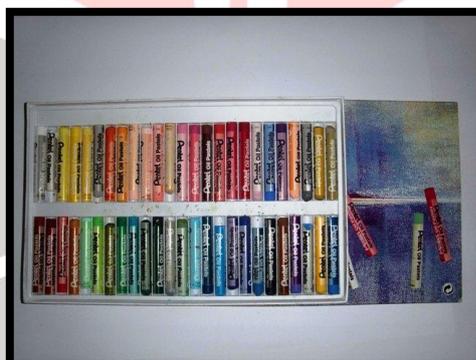
Lem disini berguna sebagai negatif pada proses pembuatan cetakan pada *screen*. Alasan memilih lem berbasis air karena, tinta cetak yang digunakan memiliki kandungan minyak. Seperti kita ketahui bahwa teknik *screen printing stencil blockout* adalah memanfaatkan sifat saling berlawanan kedua bahan tersebut.



Gambar 3.11. Lem Cair Berbasis Air
Sumber : Dokumentasi Pribadi

d. *Oil pastel dan Dermatograph*

Oil pastel dan dermatograph memiliki peranan penting disini, diantaranya untuk proses pembuatan gambar sketsa, dan juga proses pembuatan cetakan pada *screen*.



Gambar 3.12. *Oil pastel dan Dermatograph*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

e. *Aerosol Fixative*

Aerosol fixative digunakan pada saat karya telah selesai digarap, fungsinya untuk melapisi hasil karya agar tahan lama dan terlindungi.



Gambar 3.13. *Aerosol Fixative*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

f. Minyak Tanah

Minyak tanah berfungsi untuk membersihkan jejak *oil pastel* atau *dermatograph* pada *screen* pada proses pembuatan cetakan. Selain itu juga, minyak tanah berfungsi membersihkan sisa tinta yang menempel pada *screen* setelah proses pencetakan selesai.



Gambar 3.14. Minyak Tanah
Sumber : Dokumentasi Pribadi

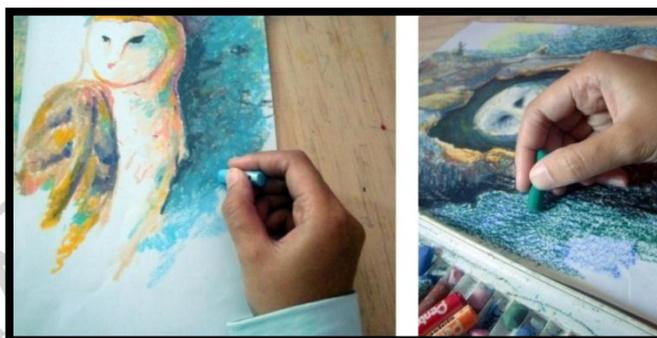
G. Proses Pembuatan Karya

Pada tahap ini akan dijelaskan mengenai proses pembuatan karya, yaitu sebagai berikut:

1. Pembuatan Sketsa

Pembuatan sketsa dilakukan agar karya lebih terarah dan terencana. Ukuran sketsa akan menjadi satu berbanding satu dengan hasil karya yang akan

dicetak. Proses ini akan mempermudah penulis untuk memindahkan gambar pada *screen*. Selain itu, penulis memilih untuk menggambar sketsa menggunakan media *oil pastel*, alasannya agar karakter gambar pada sketsa akan sesuai dengan hasil cetakan.



Gambar 3.15. Pembuatan Sketsa
Sumber : Dokumentasi Pribadi

2. Pemindahan Sketsa pada *Screen*

Pemindahan gambar sketsa pada *screen* dilakukan dengan cara menjiplaknya, dengan memisahkan warna yang satu dan yang lainnya, karena proses pencetakan hanya dilakukan untuk satu warna saja. Pada tahap ini terkadang kita harus berpikir keras untuk menciptakan goresan yang sama dengan sketsa yang telah digambar. Hal ini dapat dipermudah dengan penggunaan tekstur benda-benda yang menurut kita dapat mewakili karakter goresan pada sketsa. Disini kita dituntut untuk lebih kreatif dan berinovasi dengan benda bertekstur yang ada di sekitar kita, menggunakan *oil pastel* atau *dermatograph*.



Gambar 3.16. Pemindahan Sketsa pada *Screen*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

3. Melapisi *Screen* dengan Lem

Setelah melakukan pemindahan gambar sesuai dengan sketsa pada *screen*, bagian yang tidak terkena *oil pastel* akan ditutupi oleh lapisan lem. Secara otomatis *oil pastel* yang berbasis minyak dan lem yang berbasis air akan saling terpisah satu sama lain, sehingga lem hanya akan menutupi bagian yang tidak terkena *oil pastel* atau *dermatograph*.



Gambar 3.17. Proses Penutupan dengan Lem
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Proses ini harus dilakukan dengan cermat dan terlatih. Lem dioleskan pada *screen* bagian bawah dalam posisi *screen* berdiri, kemudian ditarik ke atas menggunakan rakel dengan cepat dalam satu tarikan saja. Jika melebihi satu tarikan maka tekstur *oil pastel* atau *dermatograph* yang halus tidak terekam, karena tertutupi lem yang terlalu banyak.

4. Pengeringan Lem



Gambar 3.18. Proses Pengeringan Lem
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Proses pengeringan lem pada *screen* dapat dilakukan dengan cara dijemur dengan memanfaatkan cahaya matahari, atau dengan menggunakan *hair dryer* selama beberapa menit sampai lem menjadi kering.

5. Penghapusan Jejak *Oil Pastel* dan *Dermatograph*

Setelah lem kering, proses selanjutnya adalah menghapus jejak *oil pastel* dan *dermatograph* yang menempel pada *screen* menggunakan lap kain yang dibasahi minyak tanah. Lap kain tersebut digosok-gosokan ke daerah *oil pastel*, pada bagian depan dan belakang *screen* secara bersamaan sampai bersih.



Gambar 3.19. Proses Penghapusan *Oil Pastel* dan *Dermatograph*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

6. Pengolahan Tinta

Mencampur atau mengolah tinta merupakan bagian yang cukup sulit dan penting. Pada tahap ini penulis harus lebih cermat untuk mengolah warna sesuai dengan keinginan.



Gambar 3.20. Pengolahan Tinta
Sumber : Dokumentasi Pribadi

7. Proses Pencetakan

Proses pencetakan dilakukan di atas meja kaca yang dilengkapi lampu pada bagian bawah kaca. Selanjutnya yaitu memposisikan *screen* di atas meja dengan dijepit, agar keadaan *screen* tidak berubah atau bergeser saat proses pencetakan. Tuangkan tinta yang telah diolah pada *screen* secukupnya, dan tarik tinta dari depan ke belakang sejajar dengan penjepit *screen* menggunakan rakel. Hindari penarikan dari sisi samping *screen* karena kemungkinan *screen* akan berubah posisi pada setiap penarikannya.



Gambar 3.21. Proses Pencetakan
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Posisi rakel pada saat ditarik adalah berdiri atau tegak lurus. Selain itu usahakan hanya menarik satu tarikan pada setiap pencetakan, agar tekstur yang diharapkan dapat tercetak dengan baik dan hasil cetakan lebih maksimal.

H. Proses Pewarnaan Setiap Karya

Berikut ini merupakan perwakilan foto proses penambahan warna pada karya.

1. Karya 1

Dicetak menggunakan rakel dengan ukuran panjang 33 cm, 25 cm, dan 15 cm pada *screen* ukuran 40x60 cm dan 30x40 cm dengan tipe *screen* T90. Proses pencetakan dilakukan di atas kertas ukuran A2 jenis BC dan terdiri dari 10 edisi dan dicetak dengan 14 kali warna yang berbeda.



Gambar 3.22. Proses Pewarnaan Karya 1
Sumber : Dokumentasi Pribadi

2. Karya 2

Dicetak pada *screen* ukuran 50x40 cm dan 30x40 cm dengan kerapatan T90 menggunakan rakel ukuran 33 cm dan 25 cm. Proses pencetakan dilakukan di atas kertas ukuran A3 jenis BC dan terdiri dari 13 edisi dan dicetak dengan 14 kali warna yang berbeda.



Gambar 3.23. Proses Pewarnaan Karya 2
Sumber : Dokumentasi Pribadi

3. Karya 3

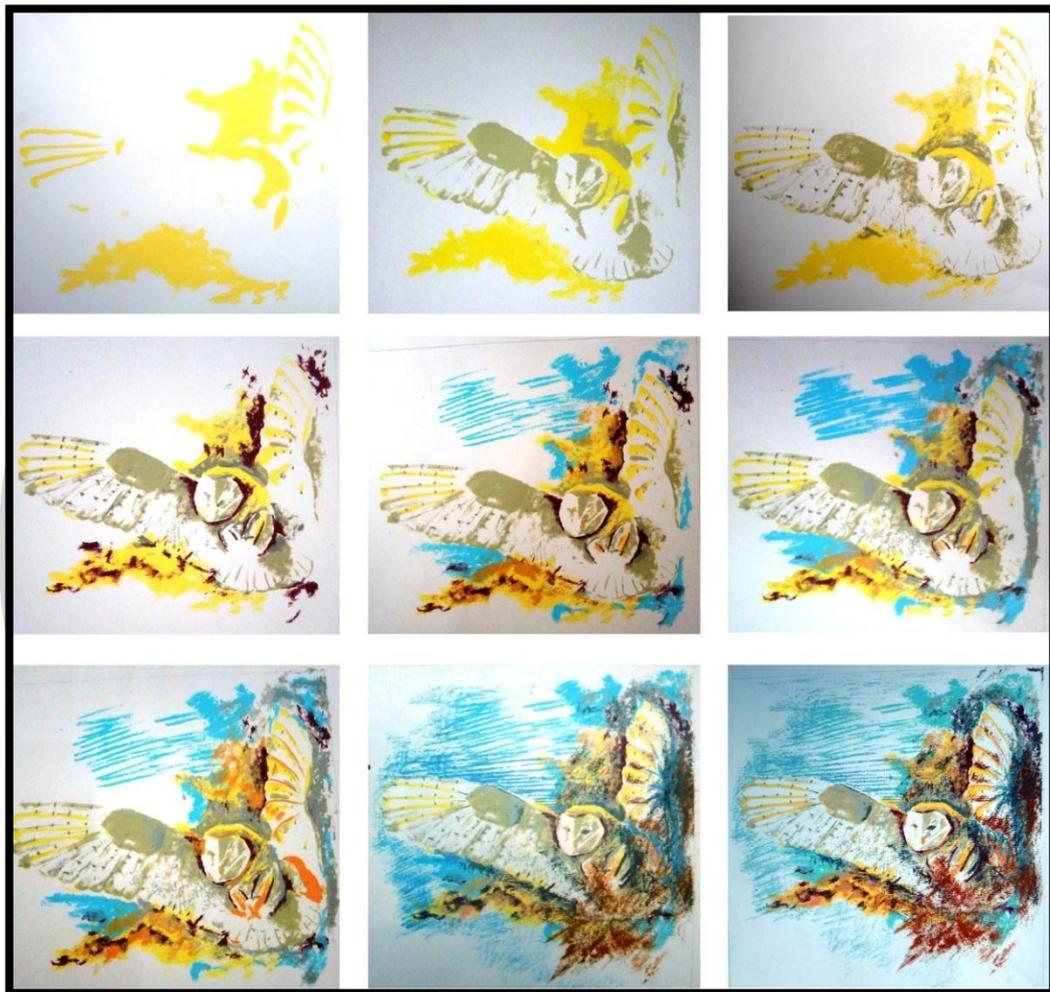
Dicetak pada *screen* ukuran 30x40 cm dan 25x35 cm dengan kerapatan T90 menggunakan rakel ukuran 25 cm dan 15 cm. Proses pencetakan dilakukan di atas kertas ukuran A3 jenis BC dan terdiri dari 11 edisi dan dicetak dengan tujuh kali warna yang berbeda.



Gambar 3.24. Proses Pewarnaan Karya 3
Sumber : Dokumentasi Pribadi

4. Karya 4

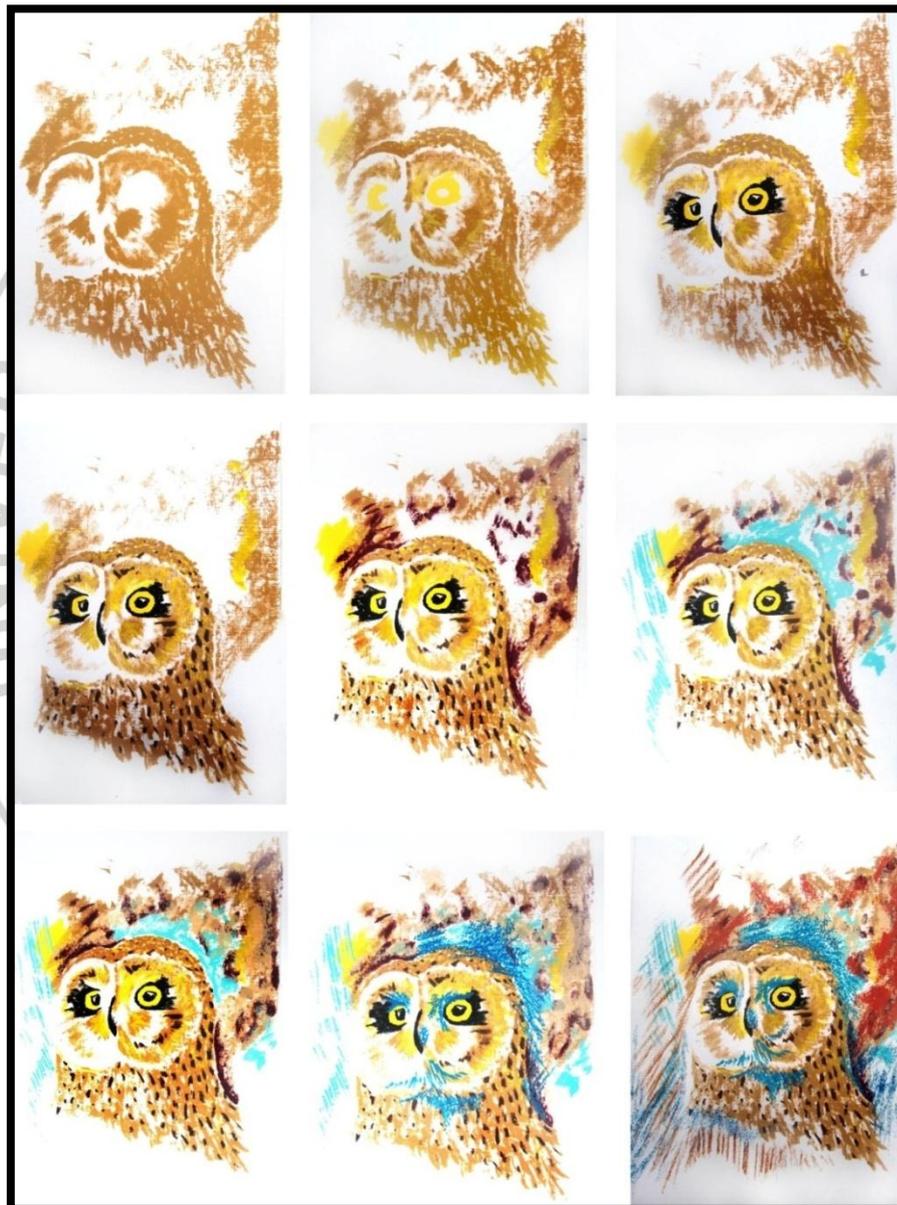
Dicetak pada *screen* ukuran 60x40 cm dengan kerapatan T90 menggunakan rakel ukuran 25 cm dan 15 cm. Proses pencetakan dilakukan di atas kertas ukuran A3 jenis BC dan terdiri dari 11 edisi dan dicetak dengan 12 kali warna yang berbeda.



Gambar 3.25. Proses Pewarnaan Karya 4
Sumber : Dokumentasi Pribadi

5. Karya 5

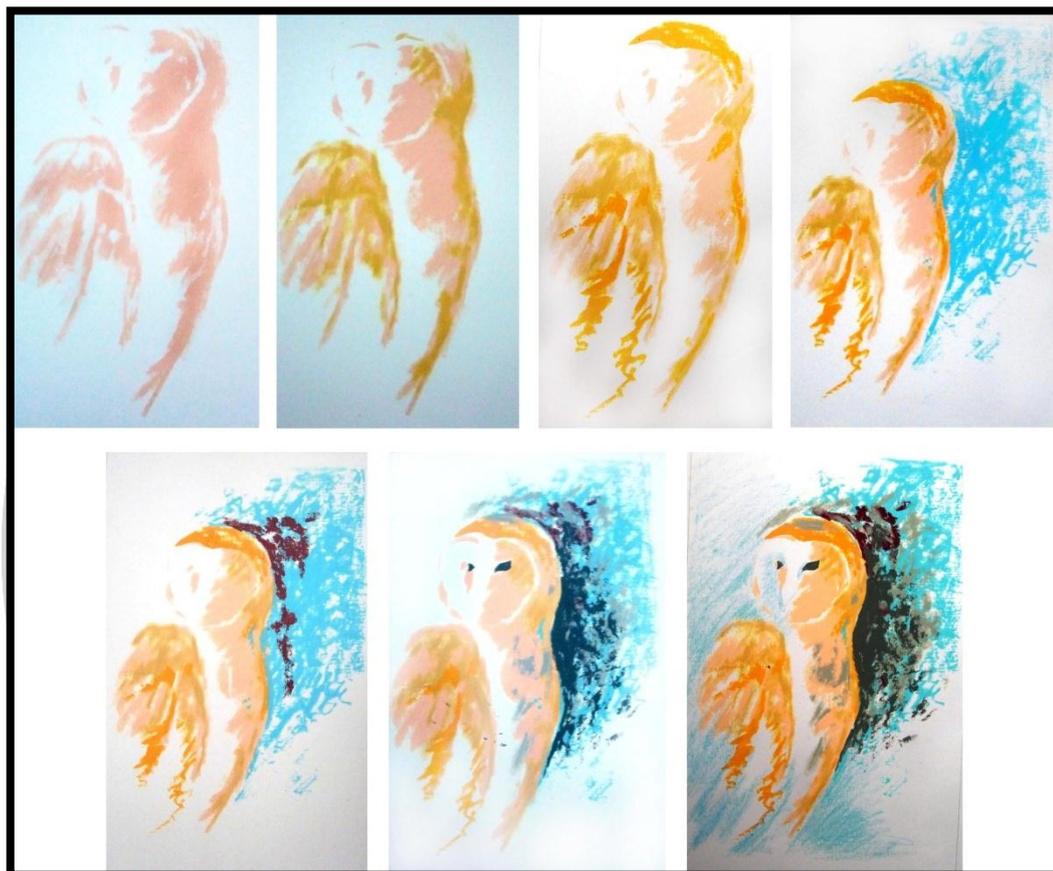
Dicetak pada *screen* ukuran 60x40 cm dengan kerapatan T90 menggunakan rakel ukuran 25 cm. Proses pencetakan dilakukan di atas kertas ukuran A3 jenis BC dan terdiri dari lima edisi dan dicetak dengan sepuluh kali warna yang berbeda.



Gambar 3.26. Proses Pewarnaan Karya 5
Sumber : Dokumentasi Pribadi

6. Karya 6

Dicetak pada *screen* ukuran 50x40 cm dan 30x40 cm dengan kerapatan T90 menggunakan rakel ukuran 25 cm dan 15 cm. Proses pencetakan dilakukan di atas kertas ukuran A3 jenis BC dan terdiri dari 11 edisi dan dicetak dengan delapan kali warna yang berbeda.



Gambar 3.27. Proses Pewarnaan Karya 6
Sumber : Dokumentasi Pribadi