

BAB III

METODE DAN PROSES PENCIPTAAN

A. Uraian

Menurut Humardani (dalam Kartika, 2004, hlm. 3) mengemukakan bahwa “...memahami kesenian itu berarti menemukan sesuatu gagasan atau pembatasan yang berlaku untuk menentukan hubungan dengan unsur nilai dalam budaya manusia”.

Dari ungkapan tersebut, maka di dalam penciptaan suatu karya seni tidak terlepas dari bagaimana cara sang seniman merespon alam dan ruang dengan berbagai bentuk dan keadaannya seperti interaksi dengan lingkungan dan makhluk hidup lain. Tidak hanya inspirasi yang hadir dalam terciptanya suatu karya, namun suatu karya tercipta karena adanya rasa dan suatu karya akan bernilai jika ia memiliki makna serta arti tersendiri. Merespon berbagai bentuk keadaan dan kemudian menjadikannya sebuah karya merupakan sebuah upaya dalam mencurahkan rasa ke dalam sebuah karya seni khususnya seni rupa. Dalam hal ini penulis mencoba merespon rasa sukanya terhadap binatang peliharaan yaitu kucing dan mengkolaborasikannya dengan bahan benang yang tidak asing lagi di lingkungan penulis yang memiliki kegemaran menjahit. Maka dari itu penulis mencoba merealisasikan keduanya kedalam suatu karya rupa, yaitu kucing sebagai objek dalam membuat karya seni patung dengan menggunakan bahan benang.

Dalam proses penciptaan karyanya, penulis memiliki gagasan dalam memvisualisasikan bentuk kucing dengan gestur yang berbeda yang menjadi ciri khas seekor kucing. Bentuk yang *dideformasi* menginterpretasikan kucing adalah hewan dengan karakter fisik yang lentur begitupun dengan bahan yang digunakan cukup mudah dibentuk dan mengikuti alur.

Dengan dibuatnya karya seni patung benang ini diharapkan dapat menjadi karya yang diterima oleh masyarakat selain itu juga bahan yang digunakan tidak hanya dapat dipakai sebagai bahan dalam pembuatan karya seni kriya tetapi juga dapat dijadikan sebagai bahan untuk membuat karya seni patung.

B. Kontemplasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2013, hlm. 728) kontemplasi

merupakan renungan dengan kebulatan pikiran atau perhatian penuh. Maka kontemplasi bagi seorang seniman merupakan awal proses terbentuknya karya yang akan diciptakan dari hasil pemikiran renungannya tersebut sehingga karya seni yang tercipta memiliki sesuatu untuk dipertaruhkan seperti kedalaman makna dan arti dari karya yang ia ciptakan.

Dengan berbagai pertimbangan dan kontemplasi, penulis akhirnya memutuskan untuk berkarya seni patung dengan kucing sebagai objek dan benang sebagai bahan utama dalam membuat karya seni patung ini. Rasa sukanya terhadap kucing menjadi objek dalam berkarya dan kesukaannya menjahit yang sangat erat hubungannya dengan bahan benang menjadi bahan material dalam membuat seni patung ini, selain itu juga penulis memiliki pengalaman sebelumnya dalam membuat karya seni dengan bahan benang ini sebelumnya. Maka dari itu penulis cukup yakin dalam berkarya seni patung objek kucing dengan media benang ini sebagai kreasi baru dalam berkarya seni patung karena benang tidak hanya dapat dipakai untuk seni kriya tetapi juga seni murni berupa patung.

C. Stimulus

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2013, hlm. 1340) stimulus merupakan perangsang organisme bagian tubuh atau reseptor lain untuk menjadi aktif. Dalam proses berkarya penulis tidak hanya mengandalkan pengamatannya terhadap kucing secara langsung, namun penulis juga mencari informasi melalui buku dan media sosial lainnya. Selain itu juga dalam proses berkarya, penulis melakukan percobaan dengan menggunakan jenis benang yang lain untuk dijadikan karya seni patung ini. Dan juga penulis melakukan percobaan terhadap bahan resin sebagai *finishing* agar patung tidak hanya dapat di simpan di dalam ruangan tetapi juga memungkinkan untuk disimpan di luar ruangan.

D. Pengolahan Ide

Pengolahan ide merupakan suatu proses yang dilakukan oleh seseorang dalam menciptakan suatu karya seni dengan melakukan eksplorasi dan menciptakan gagasan untuk membuat sebuah karya. Dalam hal ini penulis memilih seni patung dalam

mewujudkan gagasannya dalam berkarya seni.

E. Alat Dan Bahan

1. Alat-alat

- a. Pensil, digunakan pada saat pembuatan sketsa awal pembuatan karya.



Gambar 3. 1, Pensil
(Sumber : Dokumentasi penulis)

- b. Pensil warna, digunakan pada saat sketsa perencanaan warna pada patung.



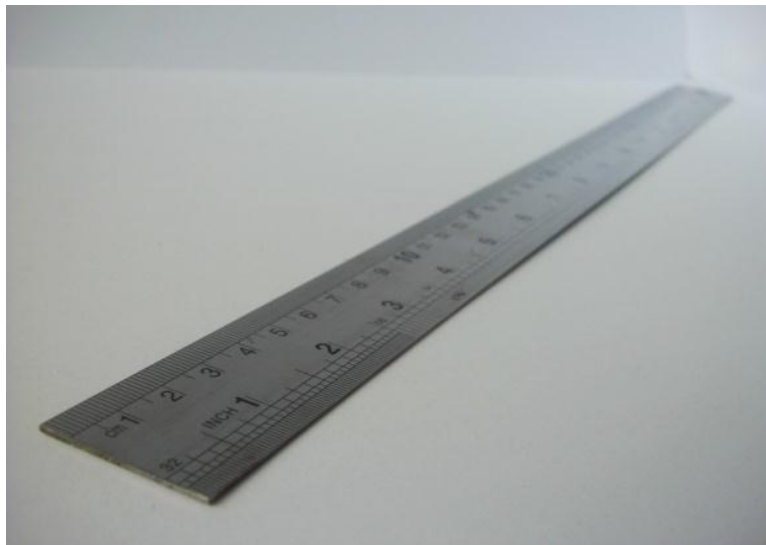
Gambar 3. 2 Pensil warna
(Sumber : Dokumentasi penulis)

- c. Spidol warna, digunakan untuk menandai garis pada *Styrofoam*.



Gambar 3. 3 Spidol warna
(Sumber : Dokumentasi penulis)

- d. Penggaris besi, digunakan untuk mengukur *Styrofoam* pada saat proses *cutting* model.



Gambar 3. 4 Penggaris besi
(Sumber : Dokumentasi penulis)

- e. *Cutter*, dipergunakan untuk mengikis/mengukir permukaan *styrofoam* pada saat pembuatan model cetakan. *Cutter* ukuran kecil digunakan pada saat mengikis permukaan *styrofoam* yang berlekuk cukup tajam, sedangkan *cutter* ukuran besar digunakan pada saat pemotogan awal *styrofoam*.



Gambar 3. 5 Cutter
(Sumber : Dokumentasi penulis)

- f. Gunting, diperuntukan menggunting benang dan menggunting kertas Koran.



Gambar 3. 6 Gunting
(sumber : Dokumentasi penulis)

- g. Gunting benang, digunakan untuk memotong benang yang dilakukan pada saat proses pelilitan benang, selain itu juga gunting benang digunakan pada saat penjahitan setelah patung dikeluarkan dari model *Styrofoam*.



Gambar 3. 7 Gunting benang
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

- h. Kuas ukuran kecil, digunakan untuk menorehkan lem *stryrofoam* pada saat perakitan model cetakan, dipilihnya kuas ukuran kecil ini karena sesuai dengan ketebalan



stryrofoam. Pemilihan kuas yang dipakai adalah berukuran lebar dua sentimeter.

Gambar 3. 8 Kuas ukuran kecil
(sumber : Dokumentasi penulis)

- i. Kuas besar, digunakan untuk menorehkan lem kayu pada permukaan *Styrofoam* yang telah terbalut kertas Koran.



Gambar 3. 9 Kuas besar
(Sumber : Dokumentasi penulis)

- j. Ember besar, diperuntukkan menyimpan air.



Gambar 3. 10 Ember besar
(Sumber : Dokumentasi penulis)

k. Gayung, digunakan untuk menyimpan lem kayu.



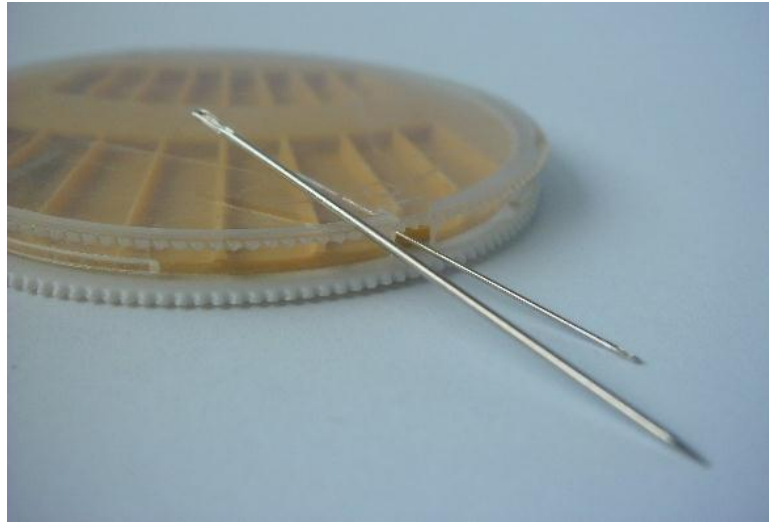
Gambar 3. 11 Gayung
(Sumber : Dokumentasi penulis)

1. Plastik wrap/plastik buah, Plastik buah (plastik *wrap*), diperuntukkan sebagai tumpuan benang agar tidak menempel pada permukaan model cetakan dan bertujuan untuk memudahkan pada saat pelepasan benang dari model.



Gambar 3. 12 Plastik *wrap*
(sumber : Dokumentasi penulis)

m. Jarum jahit, menjahit bagian benang yang telah digunting setelah dilepaskan dari model *Styrofoam*.



Gambar 3. 13 Jarum jahit
(Sumber : Dokumentasi penulis)

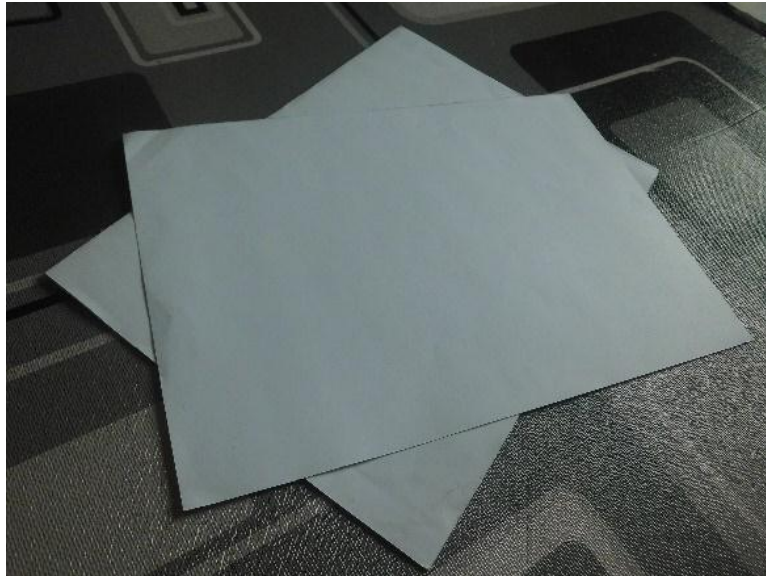
- n. *Sprayer*; digunakan untuk menyemprotkan air pada saat pelilitan benang agar benang dapat menempel di permukaan plastik pada model patung.



Gambar 3. 14 *Sprayer*
(Sumber : Dokumentasi penulis)

2. Bahan

- a. Kertas HVS, digunakan untuk membuat sketsa awal model karya.



Gambar 3. 15 Kertas HVS
(Sumber : Dokumentasi penulis)

- b. Benang jahit, digunakan sebagai bahan utama pembuatan patung, benang yang digunakan berwarna hitam dan putih.



Gambar 3. 16 Benang jahit
(Sumber : Dokumentasi penulis)

- c. *Styrofoam*, digunakan sebagai pembuatan model cetakan patung.



Gambar 3. 17 *Styrofoam*
(Sumber : Dokumentasi penulis)

- d. Kertas Koran, digunakan untuk menutupi permukaan *Styrofoam* yang telah menjadi model cetakan.



Gambar 3. 18 Kertas koran
(Sumber : Dokumentasi penulis)

- e. Lem kayu, diperuntukan mengikat helaian permukaan benang untuk memberi efek kaku pada patung.



Gambar 3. 19 Lem kayu
(Sumber : Dokumentasi penulis)

- f. Lem *styrofoam* untuk merekatkan bagian *Styrofoam* pada saat pembuatan model cetakan.



Gambar 3. 20 Lem *styrofoam*
(Sumber : Dokumentasi penulis)

- g. Air , digunakan untuk mengencerkan lem kayu agar tidak terlalu kental, selain itu

juga air digunakan untuk menempelkan kertas koran pada *Styrofoam* pada proses *lepa*.



Gambar 3. 21 Air
(Sumber : Dokumentasi penulis)

- h. Resin bening, digunakan sebagai finishing dengan tujuan agar patung benang bertahan lebih lama dan kuat.



Gambar 3. 22 Resin bening
(Sumber : Dokumentasi penulis)

3. Alat penunjang

- a. Laptop, diperuntukan sebagai pengolah data, pembuatan laporan pada saat proses

berkarya.



Gambar 3. 23 Laptop
(Sumber : Dokumentasi penulis)

b. *Camera*, diperuntukan sebagai dokumentasi pada selama proses pembuatan karya.



Gambar 3. 24 Camera
(Sumber : Dokumentasi penulis)

c. Tripod, digunakan untuk menyimpan dan penopang kamera.



Gambar 3. 25 Tripod
(Sumber : Dokumentasi penulis)

- d. *Masker*, digunakan pada saat proses pengerjaan karya berlangsung.



Gambar 3. 26 *Masker*
(Sumber : Dokumentasi penulis)

- e. Sarung tangan karet, digunakan pada saat penorehan resin.



Gambar 3. 27 Sarung tangan karet
(Sumber : Dokumentasi penulis)

- f. *Hair Dryer*, digunakan sebagai alat bantu untuk mengeringkan permukaan benang, terlebih ketika mengeringkan permukaan benang setelah proses menjahit.



Foto 3. 28 *Hair dryer*
(Sumber : Dokumentasi penulis)

4. PROSES Pengerjaan

1. Tahap-Tahap Pembuatan Karya Patung

Proses pengerjaan karya patung ini dibagi menjadi sembilan tahap, yaitu:

- a. Sketsa

- b. *Modelling*
- c. *Lepa*
- d. Membalut model dengan plastik *wrap*/plastik buah
- e. Lilit benang
- f. Pengeleman benang
- g. Pengeringan
- h. Pelepasan benang
- i. Penjahitan benang
- j. Pengeleman dan penambalan
- k. Pengeringan
- l. Penorehan resin

2. Proses Pembuatan Karya Patung

- a. Membuat sketsa bentuk patung yang akan dibuat.



Gambar 3. 29 Membuat sketsa
(Sumber : Dokumentasi penulis)

- b. Memindahkan sketsa ke styrofoam dengan menggunakan spidol warna, hal ini bertujuan agar garis dapat terlihat dengan jelas.



Gambar 3. 30 Sketsa pada *styrofoam*
(Sumber : Dokumentasi penulis)

- c. Memotong sketsa yang telah sesuai dengan pola yang telah dibuat pada *Styrofoam* dengan menggunakan *cutter*. *Cutter* yang digunakan diusahakan memiliki mata pisau yang tajam, hal ini dimaksudkan agar bagian *styrofoam* yang terpotong memiliki permukaan yang rapi sehingga mudah untuk di lem/disatukan dengan bagian pada permukaan lainnya.



Gambar 3. 31 Memotong *styrofoam* dengan *cutter*
(Sumber : Dokumentasi penulis)

- d. Menyatukan potongan *Styrofoam* sesuai pola dengan menggunakan lem *Styrofoam*.



Gambar 3. 32 Menyatukan bagian-bagian *styrofoam* dengan menggunakan lem *Styrofoam*
(Sumber : Dokumentasi penulis)

- e. Penorehan model *Styrofoam* sesuai model/sketsa yang telah dibuat.



Gambar 3. 33 Penorehan *styrofoam* dengan menggunakan *cutter*
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

- f. Menutup seluruh permukaan *Styrofoam* yang telah terbentuk menjadi model dengan menggunakan kertas Koran, hal ini dimaksudkan agar bagian sambungan *Styrofoam* tidak terlepas pada saat pelilitan benang.



Gambar 3. 34 Lapa (penempelan kertas Koran)
(Sumber : Dokumentasi penulis)

- g. Mengeringkan model yang telah di balut dengan kertas koran di bawah sinar matahari yang bertujuan agar proses pengeringan lebih cepat.



Gambar 3. 35 Pengeringan di bawah sinar matahari
(Sumber :Dokumentasi penulis)

- h. Membalut model yang telah tertutup oleh kertas Koran dengan menggunakan plastik wrap/plastik buah secara keseluruhan.



Gambar 3. 36 Membalut seluruh permukaan dengan menggunakan plastik *wrap*/plastik buah
(Sumber : Dokumentasi penulis)

i. Melilit benang pada model cetakan.

Pada tahap ini teknik lilit yang dipakai adalah lilit acak, dimana tekstur yang dihasilkan tidak mengikuti alur.

Pada tahap ini dilakukan dengan dua tahap yaitu :

- 1) Penyemprotan air pada permukaan plastik agar benang mudah menempel dan kaku dengan menggunakan alat *sprayer*.



Gambar 3. 37 Penyemprotan air dengan *sprayer*
(Sumber : Dokumentasi penulis)

- 2) Benang dililit secara acak dengan kerapapatan yang jarang, hal ini dimaksudkan sebagai penanda corak warna pada patung selain itu juga dimaksudkan agar memudahkan pelilitan pada saat tahap ke dua agar benang mudah menempel pada permukaan patung.



Gambar 3. 38 Pelilitan benang tahap 1
(Sumber : Dokumentasi penulis)

- 3) Benang dililit secara acak dengan kerapapatan yang rapat, hal ini merupakan proses lilit terakhir yang dilakukan dengan memenuhi bidang patung dengan kerapapatan yang lebih rapat.



Gambar 3. 39 Pelilitan benang tahap 2
(Sumber : Dokumentasi penulis)

j. Pengeleman benang

Pengeleman benang dilakukan sebanyak dua tahapan yang berbeda yaitu pada tahap lilit pertama dan kedua dengan rincian sebagai berikut :



Gambar 3. 40 Pengeleman menggunakan kuas ukuran besar
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

- 1) Lem kayu yang dipakai pada saat lilit pertama menggunakan kadar air yang banyak, hal ini dimaksudkan agar lem memiliki keenceran yang tinggi karena pada saat ini lapisan benang tidak terlalu rapat dan agar lem tidak terlalu menggumpal dan keras ketika kering sehingga pori-pori lilitan benang tidak tertutup oleh lem ketika mengering.



Gambar 3. 41 Lem kayu dengan kadar air banyak
(Sumber : Dokumentasi penulis)

- 2) Lem kayu yang dipakai pada lilit ke dua memiliki kadar air yang tidak terlalu encer karena pada lilit kedua permukaan benang yang dililit cukup rapat selain itu juga untuk menimbulkan efek lebih keras pada benang.



Gambar 3. 42 Lem kayu dengan kadar air sedikit
(Sumber : Dokumentasi penulis)

k. Pengeringan

Proses pengeringan ini dilakukan dibawah sinar matahari, hal ini bertujuan agar lem dapat kering dengan sempurna dan lebih bening (mengkristal) selain itu juga waktu yang diperlukan tidak terlalu lama. Pengeringan di bawah sinar matahari langsung menimbulkan efek lebih kuat pada patung karena lem kering dengan sempurna.



Gambar 3. 43 Pengeringan di bawah sinar matahari
(Sumber : Dokumentasi penulis)

l. Pelepasan

Pada tahap ini benang dilepas dari model cetakan dengan cara dipotong menggunakan *cutter* sesuai alur benang, hal ini bertujuan menyamakan bekas sambungan pada patung saat penyatuan kembali.



Gambar 3. 44 Pelepasan model dengan menggunakan *cutter*
(Sumber : Dokumentasi penulis)

m. Menjahit kembali benang

Teknik ini dilakukan pada saat benang telah terlepas dari model cetakan dan dijahit menggunakan pola *zig-zag* sesuai alur dengan warna benang yang senada dengan tujuan agar sambungan tidak terlihat.



Gambar 3. 45 Menjahit dengan warna benang yang senada
(Sumber : Dokumentasi penulis)



Gambar 3. 46 Pengeleman pada permukaan benang setelah dijahit
(Sumber : Dokumentasi penulis)

n. Menyamakan bekas sambungan dan penorehan lem

Menyamakan bekas sambungan setelah menjahit dengan warna benang yang senada pada permukaan patung dengan cara ditambal dengan menggunakan teknik lilit yang sama, dimaksudkan agar sambungan tersebut tidak terlalu jelas terlihat dan tersamarkan menggunakan benang dengan warna senada, dan kemudian dilakukan pengeleman pada benang yang baru dililit tersebut agar menyatu dengan permukaan benang lainnya pada patung.



Gambar 3. 47 Penambalan benang
(Sumber : Dokumentasi penulis)

o. Peorehan lem

Penorehan lem dilakukan setelah penjahitan pada benang yang sudah menutupi bagian permukaan patung.



Gambar 3. 48 Pengeleman pada tambalan benang
(Sumber : Dokumentasi penulis)

p. Pengeringan dengan menggunakan *hairdryer*

Pengeringan pada tahap ini menggunakan *hair dryer*, dimaksudkan untuk mempercepat proses pengeringan benang pada sambungan.



Gambar 3. 49 Pengeringan dengan menggunakan *hair dryer*
(Sumber : Dokumentasi penulis)

q. Penorehan resin pada karya sebagai *finishing*.

Resin yang digunakan adalah jenis resin bening, hal ini dimaksudkan agar patung tahan lama selain itu juga patung dapat disimpan di tempat terbuka (*outdoor*), pemakaian resin bening bertujuan agar permukaan benang dapat terlihat.



Gambar 3. 50 Penorehan resin bening
(Sumber : Dokumentasi penulis)