

BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. Ide Berkarya

Gitar merupakan salah satu alat musik yang terkenal di dunia dan membawa keindahan kepada hidup manusia melalui nada-nada indah yang dihasilkannya. Dalam buku berjudul *Gitarpedia* (Kristianto, 2005 hlm. 33) disebutkan bahwa instrumen petik seperti gitar sudah ada sejak abad ke-11 dengan ragam yang berbeda-beda di setiap belahan dunia, namun gitar dengan bentuk yang kita kenal seperti sekarang ini mulai berjaya pada abad ke-16. Gitar membantu manusia menyampaikan berbagai macam perasaan yang ada dibenaknya seperti perasaan senang, sedih, amarah, takut dan perasaan lainnya. Umumnya pada masa ini gitar digunakan untuk mengiringi nyanyian yang menyampaikan berbagai macam perasaan. Namun, gitar juga dikenal sebagai alat musik klasik yang mampu menyampaikan semua perasaan hanya dengan gitar itu sendiri.

Gitar dengan merek Fender adalah salah satu merek gitar yang paling dikenal di dunia. Gitar Fender sendiri merupakan gitar yang memiliki karakteristik khusus baik dari segi desain bentuk maupun karakter suara yang terkenal dengan suara keringnya. Banyak musisi terkenal dunia yang menaruh kepercayaan kepada Fender sebagai alat utama mereka dalam bermusik, seperti Eric Clapton, Jimi Hendrix, Kurt Cobain dan musisi lainnya. Pada masa ini gitar Fender juga banyak menginspirasi produsen gitar lain, hal ini ditunjukkan dengan banyak dijualnya gitar di pasaran dengan bentuk yang menyerupai Stratocaster dan Telecaster. Seperti gitar dari Washburn, Esp dan Edwards.

Dalam pandangan penulis, bentuk-bentuk gitar Fender yang eksklusif dan tampak elegan akan menarik jika disajikan ke dalam bentuk karya seni rupa. Hal inilah yang menarik perhatian penulis untuk dapat memvisualisasikan bentuk-bentuk gitar Fender dalam bentuk karya dua dimensi dengan teknik grafis, yakni cetak saring.

Dani Darmawan, 2015

GITAR "FENDER" DALAM POP ART (BENTUK-BENTUK GITAR "FENDER" SEBAGAI GAGASAN DALAM BERKARYA SENI GRAFIS PROSES SCREEN PRINTING DENGAN GAYA POP ART)

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

Dalam pembuatan karya tugas akhir ini, penulis mengaplikasikan gambar dari bentuk-bentuk gitar Fender menggunakan teknik cetak saring pada kain *Combed 20s*, dengan menggunakan cat sablon GL TW. Karya yang dibuat berjumlah 5 buah dalam ukuran yang bervariasi.

B. Kontemplasi

Kata kontemplasi dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah renungan dan sebagainya dengan kebulatan pikiran atau perhatian penuh. Dalam proses berkarya seni sendiri, perlu dilakukan kontemplasi atau perenungan untuk mendapatkan ide atau gagasan.

Menurut Mustopo (1989 hlm. 122), Kontemplasi ide merupakan kegiatan perenungan dengan sepenuh hati atau proses bermeditasi untuk merenungkan dan berpikir penuh secara mendalam untuk mencari nilai-nilai, karena manfaat dan tujuan atau niat suatu hasil penciptaan.

Sebagai langkah awal untuk mewujudkan ide/gagasan ke dalam karya grafis dalam tahap kontemplasi ini, penulis tidak hanya membayangkan hasil seperti apa yang diharapkan, tetapi juga mengacu pada berbagai referensi yang penulis dapatkan dari buku dan media cetak lain, beragam video yang telah penulis lihat, serta dari imajinasi penulis sendiri. Tahapan kontemplasi ini menjadi bagian utama dalam proses pendalaman ide dengan melakukan penghayatan dan perenungan *subject matter* yang dipilih dan memikirkan bahan, teknik, dan gaya yang akan digunakan dalam karya grafis ini.

Pendalaman ide dilakukan untuk dapat memilih objek apa saja yang dapat dihadirkan pada karya grafis yang akan penulis ciptakan. Subjek yang merupakan bentuk-bentuk gitar dengan merek Fender kemudian dipilih yang paling menonjol dan memiliki karakter kuat. Bentuk-bentuk gitar Fender yang menarik hati penulis dipilih agar dapat diangkat sosoknya untuk menimbulkan ketertarikan dan kemudian menimbulkan rasa penasaran untuk mengetahui sejarah dibalik terciptanya gitar tersebut yang tentunya banyak mengandung cerita yang memotivasi diri. Pengolahan gagasan penulis tuangkan ke dalam karya grafis dengan menghadirkan objek beragam bentuk gitar dengan merek “Fender”,

disertai kutipan dari setiap tokoh musisi legendaris yang merupakan pengguna dari gitar-gitar tersebut mengenai penggalan kisahnya ataupun lingkungan sekitarnya.

C. Stimulasi Berkarya

Dalam fisiologi, stimulasi adalah perubahan lingkungan internal atau eksternal yang dapat merangsang terjadinya respon tertentu. Rangsang merupakan informasi yang dapat diindera oleh panca indera.

Dalam proses penciptaan karya seni, stimulasi adalah sesuatu yang mendorong seseorang dalam menciptakan sebuah karya seni, atau hal yang memacu kreativitas dan inovasi dalam proses penciptaan karya seni tersebut.

Pada tahap ini penulis melakukan beberapa kegiatan yang dapat merangsang dan memacu penulis untuk berkarya. Kegiatan itu antara lain: membaca buku-buku mengenai “Fender” dan katalog musik lainnya, menonton konser musik dan film bertema musik yang tidak jarang menghadirkan sosok gitar Fender, serta melihat karya para seniman lain yang telah mendapat inspirasi dari beragam alat musik sebagai referensi dalam berkarya.

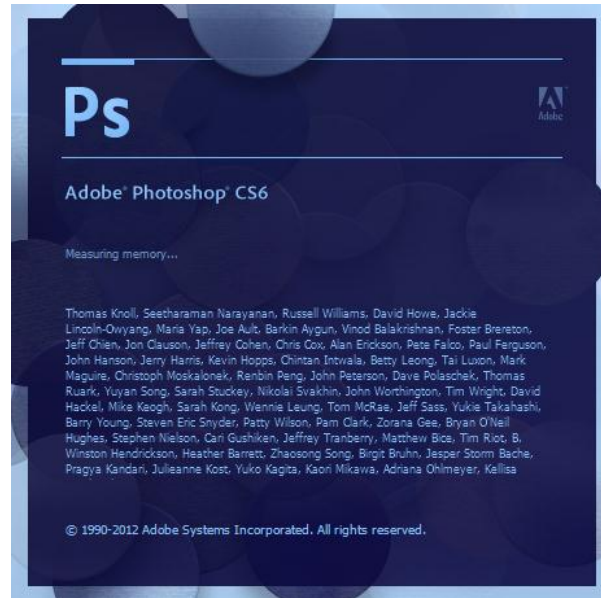
D. Pengolahan Ide

Pengolahan ide adalah proses pengolahan konsep dan gagasan, ditambah teori dan referensi yang didapat, seperti buku, majalah, televisi, internet, dan berbagai seniman lokal maupun mancanegara. Konsep serta ide yang datang dari bentuk-bentuk gitar Fender dan kutipan dari sosok legendaris para penggunanya tersebut kemudian diwujudkan ke dalam bentuk karya. Proses ini diawali dengan pembuatan sketsa, untuk tahap selanjutnya penulis membutuhkan bantuan program komputer untuk mencapai maksud yang diinginkan.

Proses penuangan ide penulis lakukan dengan membuat sketsa pada kertas HVS ukuran A4, yang nantinya akan diolah dan disempurnakan secara *digital imaging*, kemudian diatur untuk persiapan tahap penyablonan dengan menggunakan program *Adobe Photoshop CS6* dan *Corel Draw X6*.

Adobe Photoshop CS6 adalah program yang penulis gunakan untuk mengolah objek utama dengan cara memberi efek dan warna, serta pengaturan

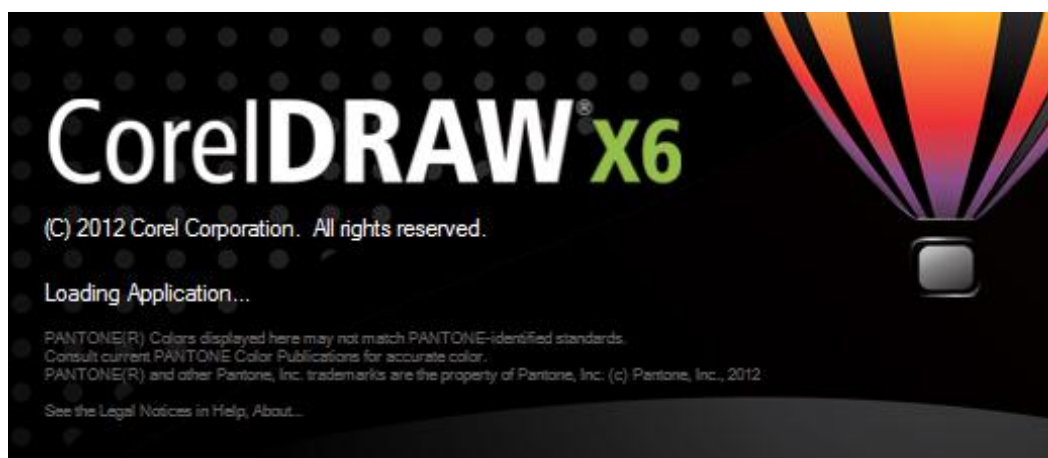
ukuran agar sesuai dengan ukuran yang diperlukan untuk hasil akhir sebelum digabungkan dengan objek lainnya menggunakan *Corel Draw X6*.



Gambar 3.1

Adobe Photoshop CS6, Software yang Digunakan dalam Pembuatan Desain
(Sumber: dokumentasi penulis)

Corel Draw X6 adalah program yang penulis gunakan untuk mendesain hasil akhir dari karya ini. Dimulai dari menentukan *layout* objek utama yang sebelumnya telah diolah untuk digabungkan dengan objek-objek pendukung, memberi warna secara keseluruhan, hingga melakukan pengaturan agar gambar siap untuk tahap penyablonan.



Gambar 3.2

Corel Draw X6, Software yang Digunakan dalam Pembuatan Desain
(Sumber: dokumentasi penulis)

E. Proses Berkarya

1. Persiapan Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan karya grafis ini diantaranya:

a. Pensil 2B

Digunakan pada proses pembuatan sketsa karya.



Gambar 3.3
Pensil 2B
(Sumber: dokumentasi penulis)

b. Penghapus

Digunakan pada proses pembuatan sketsa karya.



Dani Darmawan, 2015

**GITAR "FENDER" DALAM POP ART (BENTUK-BENTUK GITAR "FENDER" SEBAGAI GAGASAN
DALAM BERKARYA SENI GRAFIS PROSES SCREEN PRINTING DENGAN GAYA POP ART)**

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

Gambar 3.4
Penghapus
(Sumber: dokumentasi penulis)

c. Kertas HVS A4

Media yang digunakan pada proses pembuatan sketsa karya.



Gambar 3.5
Kertas HVS A4
(Sumber: dokumentasi penulis)

d. Alat Pemindai Gambar (*Scanner*)

Alat yang digunakan pada saat proses pemindahan sketsa karya ke dalam bentuk data.



Gambar 3.6
Alat Pemindai Gambar (*Scanner*)
(Sumber: dokumentasi penulis)

e. Perangkat Komputer

Alat yang digunakan pada saat proses pengolahan gambar secara digital dengan bantuan program komputer.



Gambar 3.7
Perangkat Komputer
(Sumber: dokumentasi penulis)

f. Gunting

Digunakan untuk memotong kain, memotong kertas kalkir, dan lain lain.



Gambar 3.8
Gunting
(Sumber: dokumentasi penulis)

g. Selotip

Digunakan untuk membantu menempelkan kalkir pada *screen* dan menutup bagian *screen* yang tidak tertutup obat afdruck.



Gambar 3.9
Selotip
(Sumber: dokumentasi penulis)

h. *Screen*

Screen yang digunakan adalah *screen* T14 yang berukuran 50 x 60 cm.



Gambar 3.10
Screen T14 Ukuran 50 x 60 cm
(Sumber: dokumentasi penulis)

i. Obat Afdruck

Obat yang digunakan untuk memindahkan gambar pada kalkir ke permukaan *screen*



Gambar 3.11

Obat Afdruk
(Sumber: dokumentasi penulis)

j. *Coater*

Coater digunakan untuk mengoleskan mengaplikasikan dan meratakan obat afdruk pada permukaan *screen* pada saat proses afdruk.



Gambar 3.12
Coater
(Sumber: dokumentasi penulis)

k. Alat Pengering Rambut (*Hairdryer*)

Alat pengering yang digunakan untuk mengeringkan obat afdruk setelah dioleskan pada permukaan *screen*.



Gambar 3.13
Alat Pengering Rambut (*Hairdryer*)
(Sumber: dokumentasi penulis)

l. Tudor

Alat penyemprot yang dipakai saat proses afdruk.



Gambar 3.14
Tudor
(Sumber: dokumentasi penulis)

m. Soda Api dan Kaporit

Soda api dan kaporit digunakan untuk membersihkan *screen* dari sisa obat afdruk setelah proses sablon.



Gambar 3.15
Soda Api dan Kaporit
(Sumber: dokumentasi penulis)

n. Rakel

Alat yang digunakan untuk menyapu cat pada permukaan belakang *screen* yang telah diafdruk sehingga jatuh pada permukaan media yang akan dicetak.



Gambar 3.16
Rakel
(Sumber: dokumentasi penulis)

o. Cat Sablon GL TW

Jenis cat ini biasa digunakan untuk mencetak pada bahan gelap maupun terang. Jenis cat ini juga bersifat menutupi serat/rajutan kaos.



Gambar 3.17
Cat Sablon GL TW
(Sumber: dokumentasi penulis)

p. Cat Bibit

Cat bibit digunakan untuk memberi warna pada cat GL TW sehingga menghasilkan warna yang diinginkan.



Gambar 3.18
Cat Bibit
(Sumber: dokumentasi penulis)

q. Kain *Cotton Combed 20s* Warna Putih



Gambar 3.19
Kain *Cotton Combed 20s*
(Sumber: dokumentasi penulis)

r. Lem Meja

Lem meja adalah lem khusus yang digunakan dengan cara dioleskan pada meja sablon dengan tujuan untuk merapatkan kain dengan meja agar kain tidak bergerak pada saat proses penyablonan.



Gambar 3.20
Lem Meja
(Sumber : dokumentasi penulis)

s. M3

M3 adalah minyak yang digunakan untuk membersihkan sisa-sisa cat setelah proses penyablonan.



Gambar 3.21
M3
(Sumber: dokumentasi penulis)

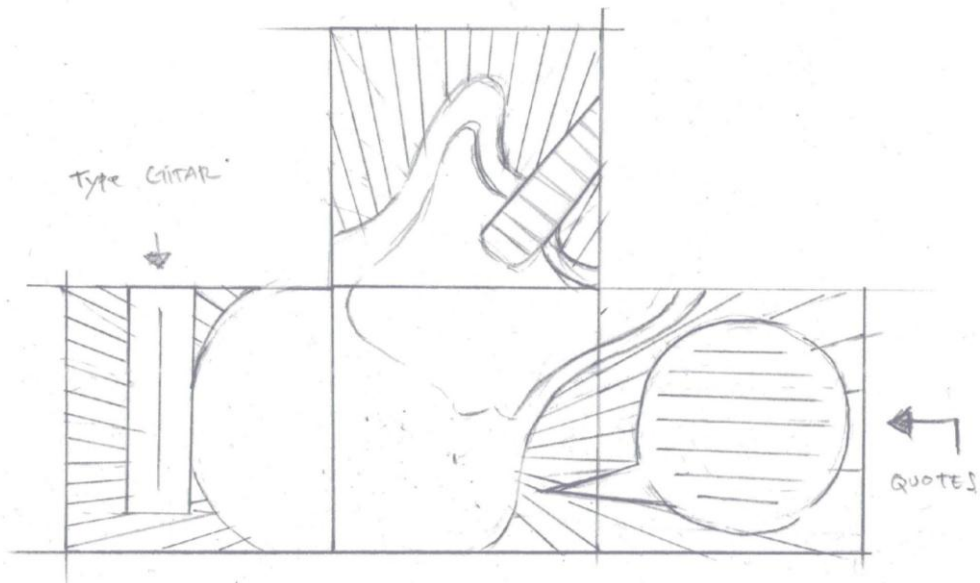
2. Tahap Pembuatan Sketsa

Sketsa merupakan rancangan garis besar dari gambar yang akan dibuat. Dalam pembuatan sketsa, rancangan dari gambar tersebut belum dilakukan secara detail. Tahap ini bertujuan untuk memberikan acuan kepada penulis dalam proses pembuatan desain seutuhnya.

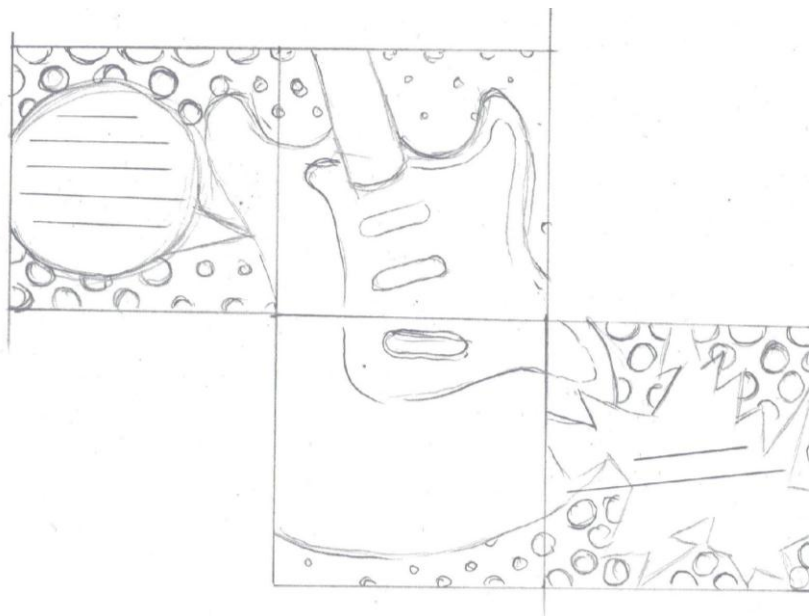


Gambar 3.22
Proses pembuatan sketsa secara manual

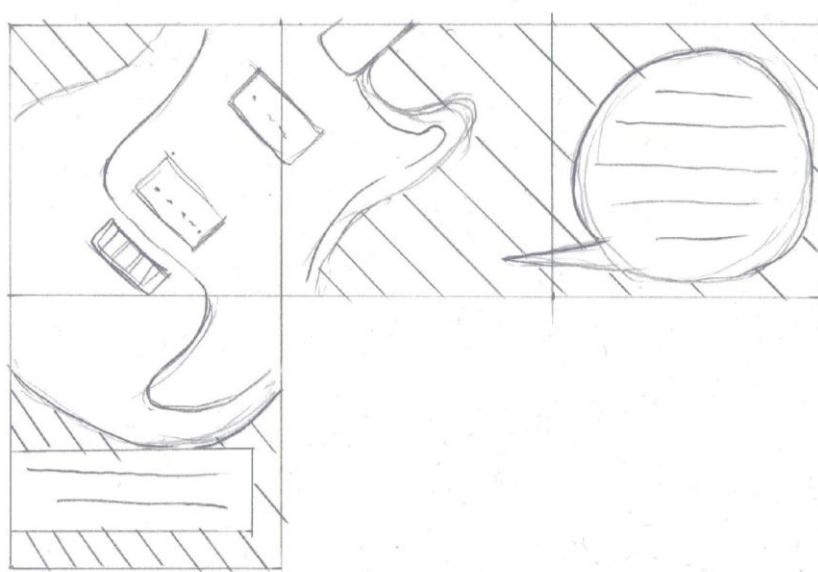
(Sumber: dokumentasi penulis)



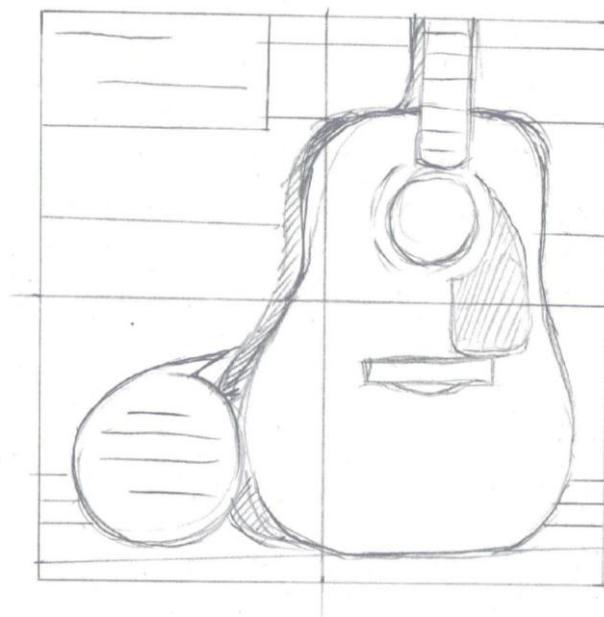
Gambar 3.23
Sketsa Karya Pertama
(Sumber: dokumentasi penulis)



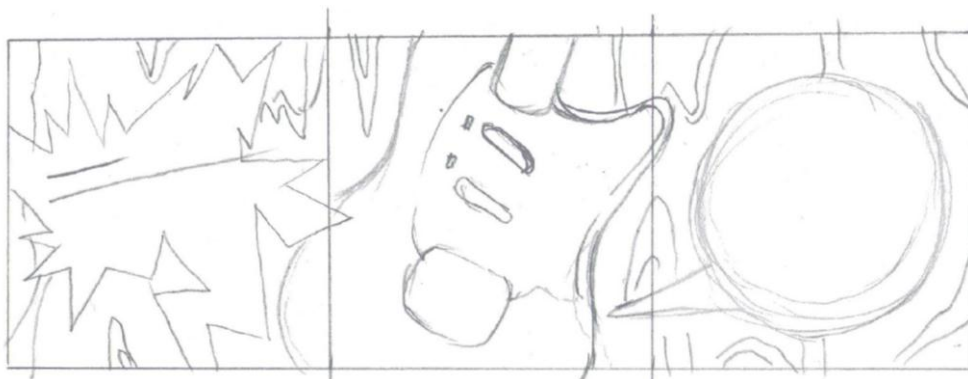
Gambar 3.24
Sketsa Kedua
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.25
 Sketsa Karya Ketiga
 (Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.26
 Sketsa Karya Keempat
 (Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.27
Sketsa Karya Kelima
(Sumber: dokumentasi penulis)

3. Tahap Pemindaian

Tahap ini bertujuan untuk memindahkan gambar sketsa ke dalam komputer dalam bentuk data gambar. Dikarenakan objek utama yang penulis gunakan berasal dari foto, maka dalam tahapan ini penulis hanya memindahkan sketsa kasar untuk panduan tata letak pada tahap pengolahan gambar dan objek-objek tambahan seperti balon kata dan gambar pada *background* yang tidak dapat diolah langsung oleh komputer.

4. Tahap Pengolahan Gambar

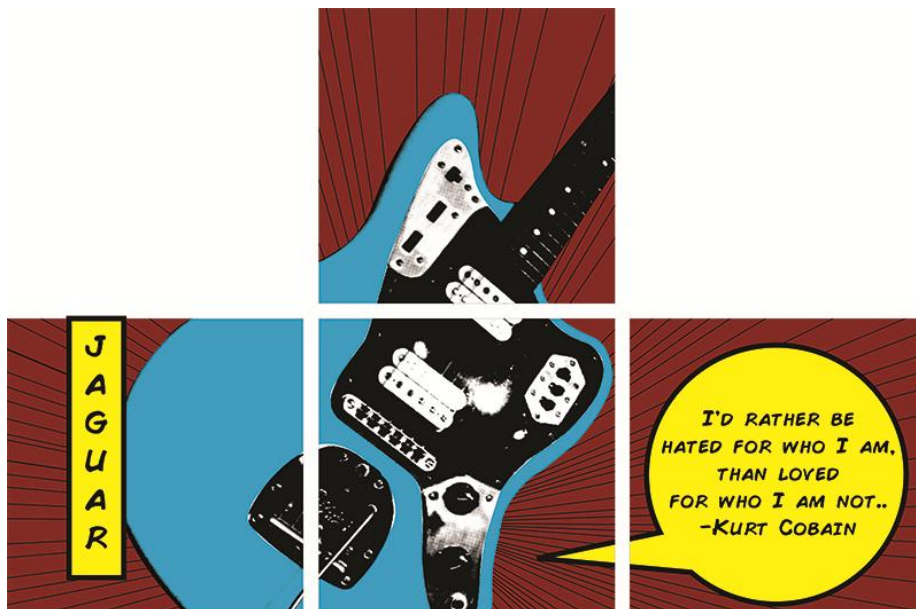
Setelah sketsa kasar dipindahkan melalui tahap pemindaian (*scanning*), tahap selanjutnya adalah tahap pengolahan gambar. Dalam tahap ini penulis menggunakan bantuan perangkat lunak, yaitu *Adobe Photoshop CS6* dan *Corel Draw X6*. Penggunaan perangkat lunak ini bertujuan untuk mengolah objek utama agar siap digabungkan dengan objek-objek pendukungnya sesuai dengan *layout* yang telah dibuat pada sketsa, serta agar proses pemisahan warna dan pengaturan warna pada gambar yang akan disablon menjadi lebih mudah dilakukan. Penulis menggunakan efek *halftone pattern* untuk memberi kesan *dot* dan *brush tool* pada *Adobe Photoshop CS6* untuk memberi warna pada objek utama. Sedangkan pada *Corel Draw X6* penulis menggunakan banyak *tools* untuk dapat mewarnai dan mengolah objek-objek tambahan menjadi *background* seperti yang sebelumnya sudah *layout* pada sketsa.



Gambar 3.28
Proses Pengolahan Gambar dengan Bantuan Program *Adobe Photoshop CS6*
(Sumber: dokumentasi penulis)

Setelah melalui tahap pengolahan, maka gambar akan terlihat seperti di bawah ini:

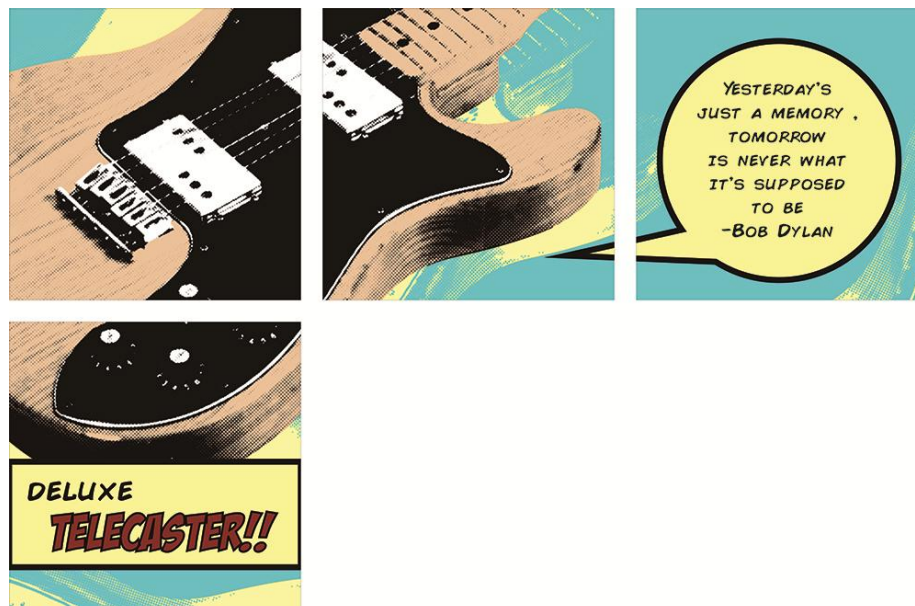
a. Gambar 1



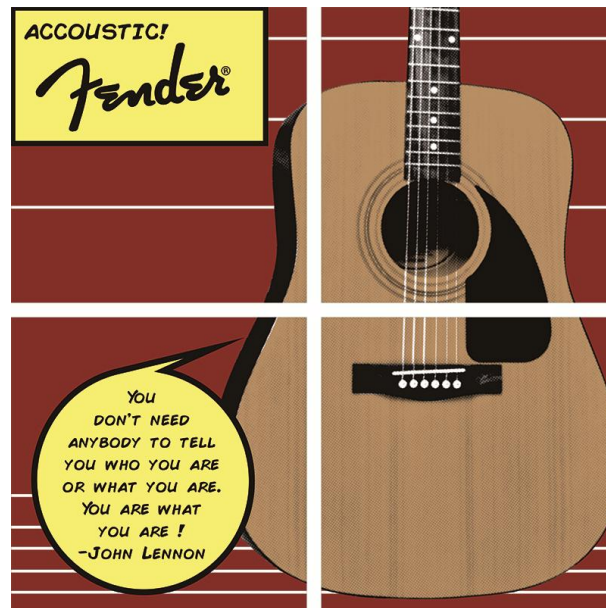
Gambar 3.29
Gambar Pertama Setelah Diolah Secara Digital
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.30
Gambar Kedua Setelah Diolah Secara Digital
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.31
Gambar Ketiga Setelah Diolah Secara Digital
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.32
Gambar Keempat Setelah Diolah Secara Digital
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.33
Gambar Gambar Kelima Setelah Diolah Secara Digital
(Sumber: dokumentasi penulis)

5. Tahap Pencetakan Gambar pada Kertas Kalkir

Setelah tahap pengaturan gambar selesai, berikutnya adalah pencetakan gambar pada kertas kalkir. Kertas kalkir adalah kertas semi transparan dan biasa dipakai untuk gambar tehnik, dan proses afdruck untuk penyablonan. Pencetakan pada kertas kalkir tidak dapat dilakukan dengan menggunakan *printer* yang biasa digunakan di rumah, pencetakan kalkir dilakukan menggunakan *printer* khusus yaitu *printer* laser yang biasanya berukuran besar. Maka penulis pun melakukan

pencetakan ini di tempat percetakan yang sudah biasa menangani pencetakan dengan ukuran besar.



Gambar 3.34
Hasil Pencetakan Gambar Pada Kertas Kalkir
(Sumber: dokumentasi penulis)

6. Tahap Afdruk *Screen*

Afdruk adalah sebuah teknik cetak fotografi dari sebuah lembaran film yang diproses dengan emulsi khusus, *acid stop* dan *fixer*, ditambah dengan pemusatan cahaya (*light exposure*) yang menghasilkan cetakan pada sebuah kertas foto yang juga khusus. Pada proses sablon, afdruk adalah tahap merekam atau memperbanyak gambar dari film (kalkir) ke atas *screen*, sekaligus bertujuan menutupi bagian *screen* yang tidak dipakai untuk mencetak. Tahap afdruk ini menjadi salah satu tahap yang paling menentukan keberhasilan penyablonan. Proses afdruk sangat bergantung pada cahaya, bisa dilakukan dengan bantuan cahaya matahari, atau dengan bantuan cahaya lampu. Karena ukuran *screen* yang besar, penulis memilih untuk menggunakan bantuan cahaya matahari dalam proses ini, agar seluruh permukaan *screen* terkena cahaya yang merata.

Proses pengafdrukan diawali dengan menyiapkan obat afdruk. Obat afdruk adalah zat khusus yang peka terhadap cahaya. Obat afdruk biasanya terdiri dari dua komponen, yaitu cairan kental yang disebut *emulsion*, serta cairan *sensitizer*.

Dani Darmawan, 2015

GITAR "FENDER" DALAM POP ART (BENTUK-BENTUK GITAR "FENDER" SEBAGAI GAGASAN DALAM BERKARYA SENI GRAFIS PROSES SCREEN PRINTING DENGAN GAYA POP ART)

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

Campuran dari kedua komponen inilah yang membuat obat afdruk menjadi peka terhadap cahaya. Maka dari itu pencampuran obat afdruk harus dilakukan ditempat yang redup, agar obat afdruk tidak mengering sebelum digunakan. Tahap-tahap pengafdrukan akan penulis jelaskan sebagai berikut:

a. Pencampuran *emulsion* dan *sensitizer*

Ada takaran khusus dalam pencampuran *emulsion* dan *sensitizer*, yaitu dengan perbandingan 10 : 1. Apabila *emulsion* yang dipakai sebanyak 10 sendok makan, maka *sensitizer* yang perlukan adalah sebanyak 1 sendok makan. Tuangkan cairan *emulsion*, lalu tambahkan cairan *sensitizer* dengan takaran yang disesuaikan, kemudian aduk hingga rata, tuangkan pada *coater*.



Gambar 3.35
Pencampuran *Emulsion* dan *Sensitizer*
(Sumber: dokumentasi penulis)

b. Pengolesan obat Afdruk pada permukaan *screen*

Tahap selanjutnya adalah mengoleskan dan meratakan obat afdruk pada permukaan *screen* dengan menggunakan *coater*. Tahap ini harus dilakukan dengan benar-benar merata. Pengolesan juga tidak boleh terlalu tebal, agar pada saat pemindahan gambar pada *screen* lebih mudah dilakukan.



Gambar 3.36
Pengolesan Obat Afdruck pada Permukaan *Screen*
(Sumber: dokumentasi penulis)

c. Pengeringan obat afdruck pada *screen*

Setelah seluruh permukaan *screen* tertutup oleh obat afdruck, gunakan *hairdryer* untuk mengeringkan permukaan *screen* hingga benar-benar kering.



Gambar 3.37
Pengeringan Obat Afdruck Menggunakan *Hairdryer*
(Sumber: dokumentasi penulis)

d. Peletakan kertas kalkir di atas *screen*

Letakkan kertas kalkir yang berisi gambar di atas *screen* yang sebelumnya telah diolesi minyak tanah dengan tujuan agar kalkir menempel pada *screen*

sehingga gambar akan tercetak dengan baik, peletakkan kertas kalkir harus secara terbalik atau menghadap ke bawah.



Gambar 3.38
Peletakkan Kertas Kalkir Bergambar di Atas *Screen*
(Sumber: dokumentasi penulis)

e. Penjemuran *Screen* di bawah cahaya matahari

Letakkan *screen* di bawah cahaya matahari, dalam tahap inilah proses penyalinan gambar dilakukan. Gambar yang ada pada kertas kalkir akan tercetak pada permukaan *screen* yang telah diolesi obat afdruck, dengan bantuan cahaya matahari. Bagian hitam pada kertas kalkir akan menutup *screen* sehingga tidak akan terkena cahaya matahari, sedangkan bagian transparan pada kertas kalkir akan terkena cahaya matahari, hal ini yang menyebabkan obat afdruck bereaksi menguat dan menutup permukaan *screen*.

Lamanya waktu pada proses ini bergantung pada terik atau tidaknya cahaya matahari, apabila proses afdruck dilakukan di bawah cahaya matahari yang terik, waktu yang dibutuhkan dalam tahap ini hanya sekitar 5 detik.



Gambar 3.39
Proses Afdruk dengan Bantuan Cahaya Matahari
(Sumber: dokumentasi penulis)

f. Pembasuhan dan penyemprotan *screen*

Setelah penjemuran selesai, basuhlah *screen* dengan air, bayangan gambar akan mulai terlihat pada *screen*. Lalu semprot seluruh permukaan *screen* dengan menggunakan alat penyemprot (tudor). Proses ini bertujuan untuk membersihkan sisa-sisa obat afdruk yang tidak menempel kuat pada *screen* karena terkena cahaya matahari pada saat penjemuran.



Gambar 3.40
Proses Penyemprotan *Screen*

(Sumber: dokumentasi penulis)

Setelah proses penyemprotan selesai dilakukan pada seluruh permukaan *screen*, bagian yang terkena cahaya matahari akan tertutup oleh obat afdruck, sedangkan bagian yang tidak terkena cahaya matahari akan berlubang. Bagian inilah yang digunakan untuk menyablon.

Apabila proses penyemprotan telah selesai, keringkan *screen* dengan menggunakan *hairdryer* hingga benar-benar kering. *Screen* siap digunakan.

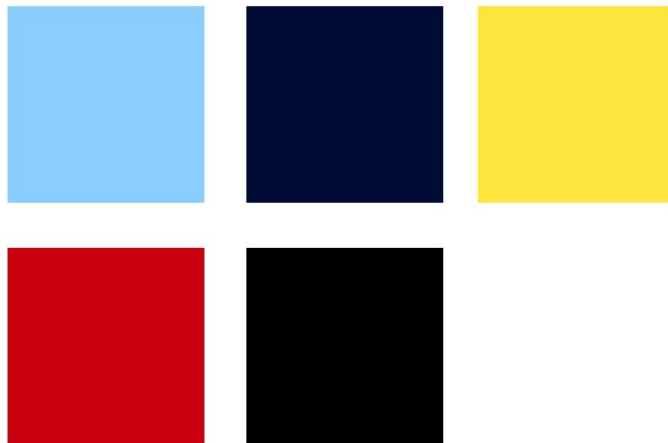


Gambar 3.41
Pengerinan *Screen* Setelah Proses Penyemprotan
(Sumber: dokumentasi penulis)

7. Tahap persiapan bahan

Tahap ini dilakukan sebelum proses sablon dimulai. Bahan yang digunakan adalah kain *Cotton Combed* dengan ukuran 60 x 60 cm. Setiap sisinya berukuran lebih besar 20 cm dari karya yang dibuat, hal ini dilakukan agar pada saat penyablonan, penulis bisa mengatur posisi gambar yang akan dicetak di atas permukaan kain tersebut. Cat yang digunakan dalam proses sablon adalah cat GL TW berwarna putih. Sedangkan pada warna lain menggunakan campuran cat bibit.

Proses pertama yang dilakukan adalah mencampur warna yang akan digunakan dalam proses sablon. Pencampuran warna dilakukan berdasarkan gambar yang telah dibuat dengan bantuan komputer. Agak sulit untuk mendapatkan warna yang sama persis dengan gambar pada komputer, namun penulis berusaha untuk membuat campuran warna mendekati warna yang diinginkan.



Gambar 3.42
Contoh Paduan Warna yang Dibuat dengan Bantuan Program Komputer
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.43
Mencampurkan Warna yang Akan Digunakan
(Sumber: dokumentasi penulis)

Tahap selanjutnya adalah mempersiapkan kain yang akan disablon di atas meja sablon. Sebelum kain diletakkan, meja sablon terlebih dahulu diolesi lem meja, hal ini bertujuan untuk menjaga posisi kain agar tidak bergeser pada saat disablon, karena warna yang dicetakkan sebanyak 4-5 warna, maka penyablonan dilakukan sebanyak jumlah warna.

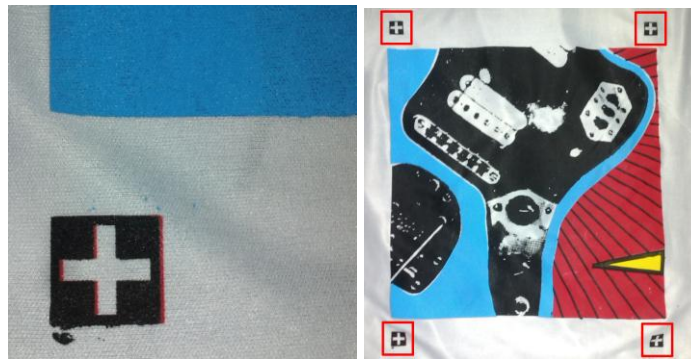


Gambar 3.44
Mempersiapkan Kain yang Akan Disablon Di Atas Meja
(Sumber: dokumentasi penulis)

8. Tahap Penyablonan

Tahap penyablonan merupakan tahap yang paling utama dan penting dalam pembuatan karya ini. Baik tidaknya hasil akhir dari karya yang dibuat tergantung pada tahap ini. Proses sablon yang penulis lakukan adalah sebanyak 4-5 kali, sesuai dengan jumlah warna yang penulis gunakan dalam pembuatan karya.

Agar hasil cetakan tidak meleset, penulis menggunakan tanda plus (+) yang ditempelkan pada kain sebagai patokan, agar posisi *screen* pada saat penyablonan tidak melenceng dari tempat yang seharusnya. Tanda plus (+) ini penulis posisikan 2cm di atas dan di bawah setiap sudut gambar, seperti yang dapat dilihat pada gambar di bawah, posisi tanda plus (+) ini penulis tandai dengan kotak warna merah.



Gambar 3.45
Tanda Plus pada Setiap Sudut Kain
(Sumber: dokumentasi penulis)

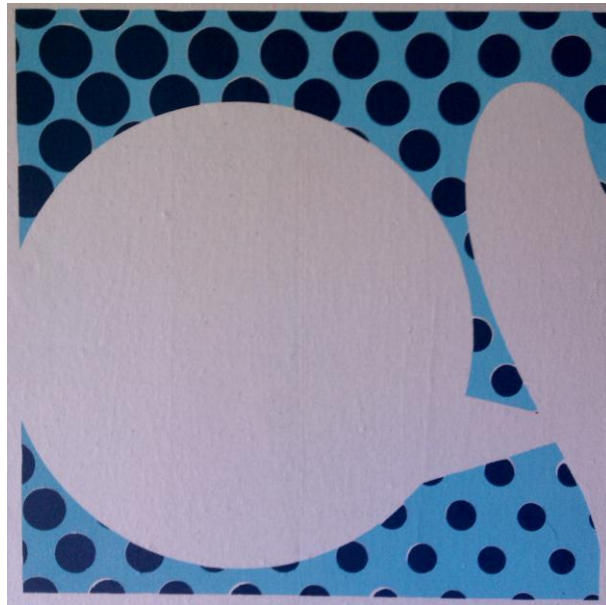


Gambar 3.46
Tahap Penyablonan
(Sumber: dokumentasi penulis)

Contoh tahapan pada saat proses penyablonan gambar :



Gambar 3.47
Hasil Sablon Karya Kedua Panel Pertama, Warna Pertama, Biru Muda
(Sumber : dokumentasi penulis)

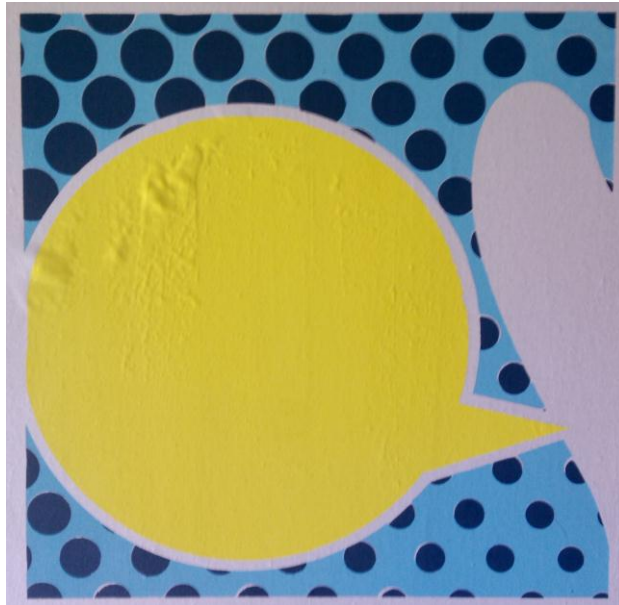


Gambar 3.48
Hasil Sablon Karya Kedua Panel Pertama, Warna Kedua, Biru Tua
(Sumber : dokumentasi penulis)

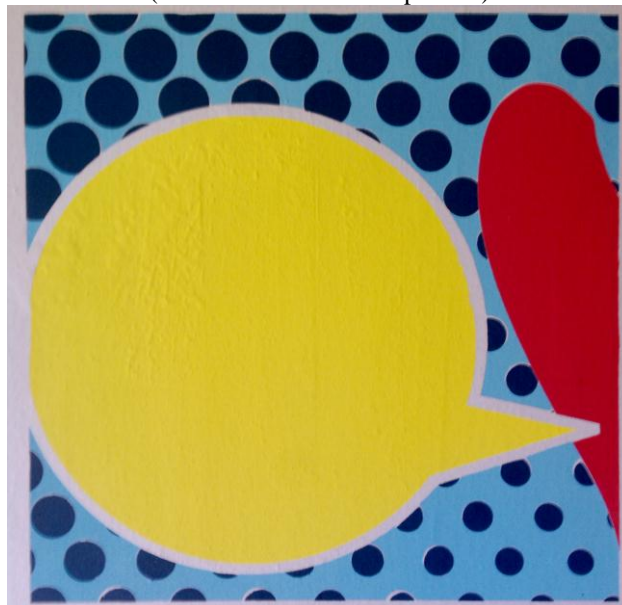
Dani Darmawan, 2015

**GITAR "FENDER" DALAM POP ART (BENTUK-BENTUK GITAR "FENDER" SEBAGAI GAGASAN
DALAM BERKARYA SENI GRAFIS PROSES SCREEN PRINTING DENGAN GAYA POP ART)**

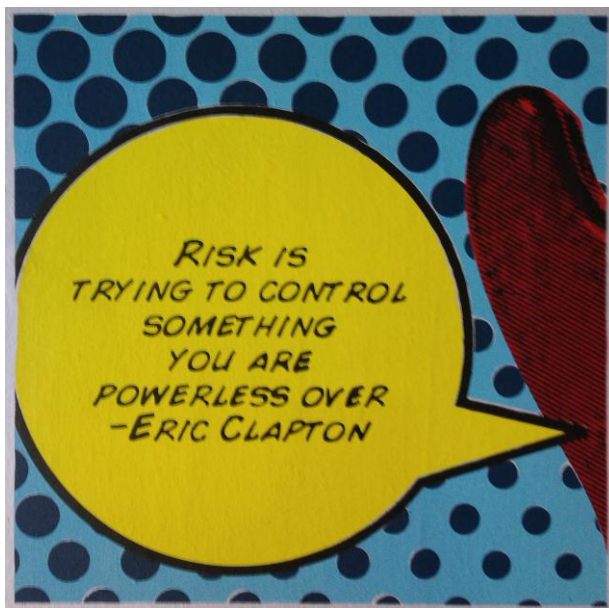
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3.49
Hasil Sablon Karya Kedua Panel Pertama, Warna Ketiga, Kuning
(Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 3.50
Hasil Sablon Karya Kedua Panel Pertama, Warna Keempat, Merah
(Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 3.51
 Hasil Sablon Karya Kedua Panel Pertama, Warna Kelima, Hitam
 (Sumber : dokumentasi penulis)

Setelah semua tahap penyablonan selesai, maka hasilnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

a. Karya 1



Dani Darmawan, 2015
GITAR "FENDER" DALAM POP ART (BENTUK-BENTUK GITAR "FENDER" SEBAGAI GAGASAN DALAM BERKARYA SENI GRAFIS PROSES SCREEN PRINTING DENGAN GAYA POP ART)
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 3.52
 Hasil Sablon Karya Pertama
 (Sumber: dokumentasi penulis)

b. Karya 2



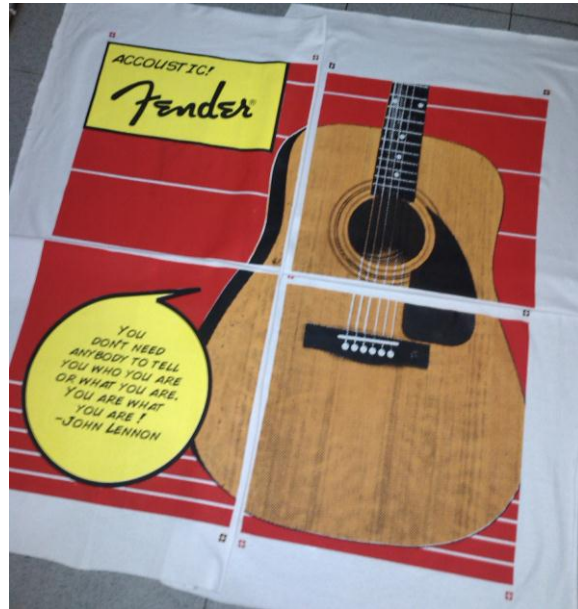
Gambar 3.53
 Hasil Sablon Karya Kedua
 (Sumber: dokumentasi penulis)

c. Karya 3



Gambar 3.54
 Hasil Sablon Karya Ketiga
 (Sumber: dokumentasi penulis)

d. Karya 4



Gambar 3.55
Hasil Sablon Karya Keempat
(Sumber: dokumentasi penulis)

e. Karya 5



Gambar 3.56
Hasil Sablon Karya Kelima
(Sumber: dokumentasi penulis)

F. Pengemasan Karya

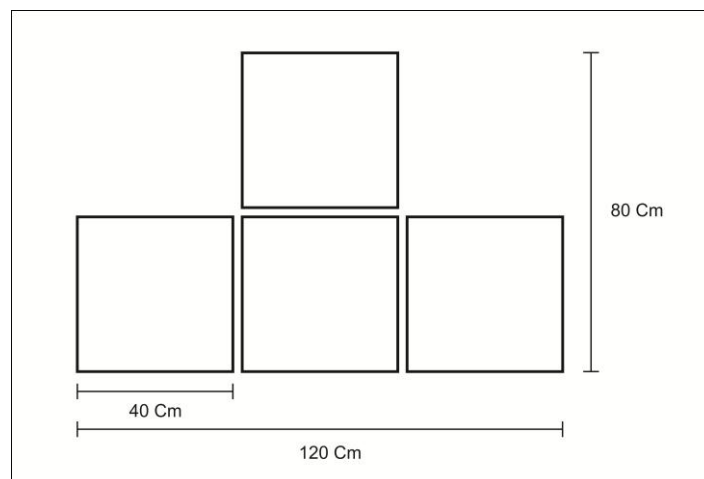
Dalam setiap pengemasan karya apapun setiap orang pasti ingin menampilkan karya itu sebaik mungkin, dan juga setiap orang pasti memiliki

Dani Darmawan, 2015

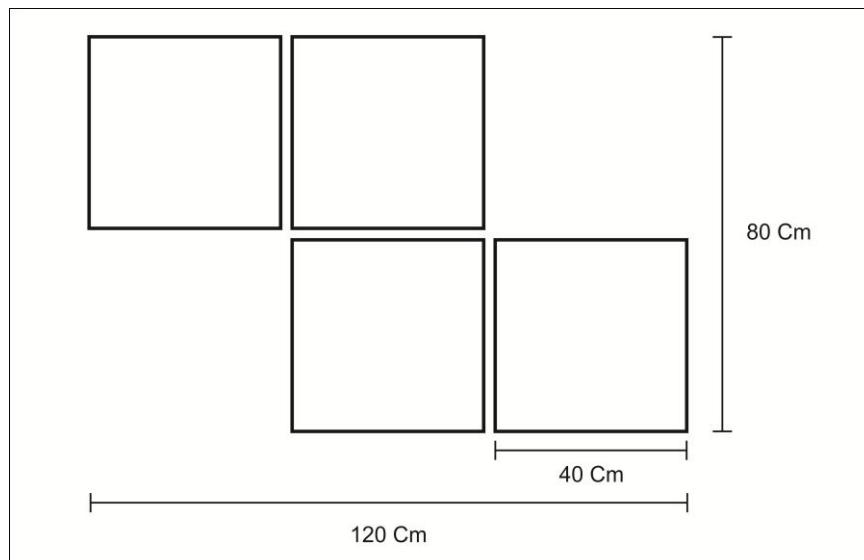
GITAR "FENDER" DALAM POP ART (BENTUK-BENTUK GITAR "FENDER" SEBAGAI GAGASAN DALAM BERKARYA SENI GRAFIS PROSES SCREEN PRINTING DENGAN GAYA POP ART)

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

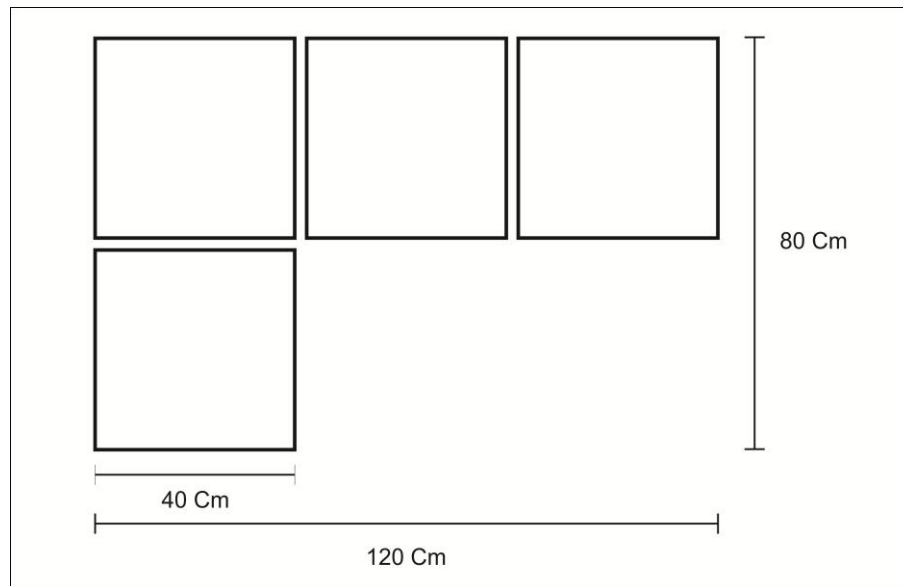
pemikiran yang berbeda-beda tergantung pada bahan dan teknik yang digunakan. Adapun pengemasan karya yang penulis gunakan adalah dengan menggunakan spantram seperti pada karya lukis. Untuk dapat memaksimalkan ukuran karya seni grafis yang mampu penulis cetak dan juga membuatnya menjadi lebih menarik, penulis mensiasatinya dengan memodifikasi sistem panel dan menyusunnya berdasarkan bentuk-bentuk balok tetris seperti gambar di bawah ini :



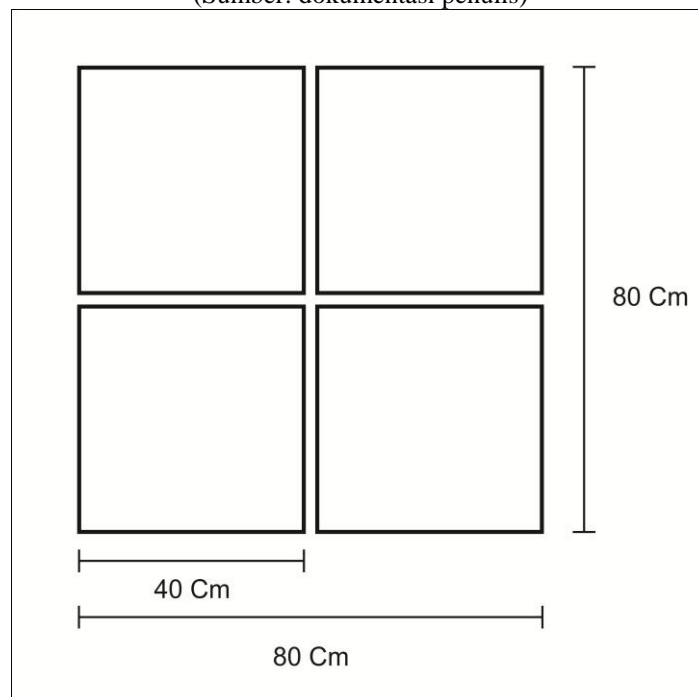
Gambar 3.57
Tata Letak Pengemasan Karya Pertama
(Sumber: dokumentasi penulis)



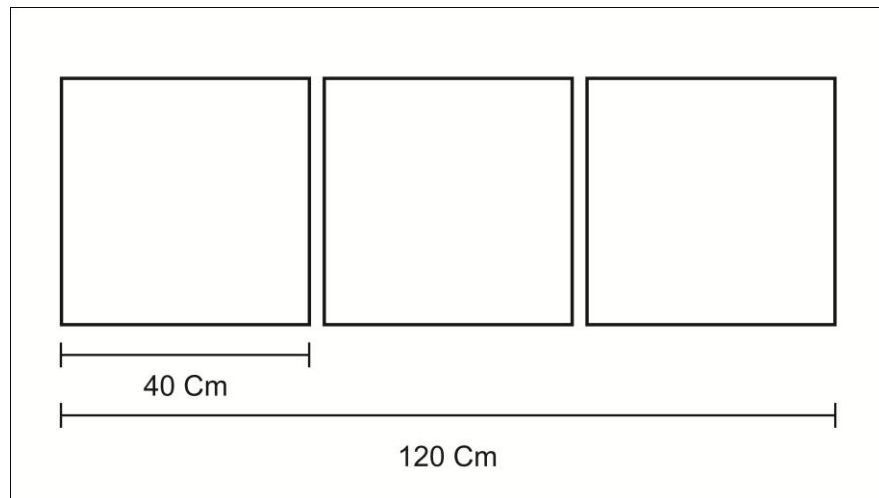
Gambar 3.58
Tata Letak Pengemasan Karya Kedua
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.59
Tata Letak Pengemasan Karya Ketiga
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.60
Tata Letak Pengemasan Karya Keempat
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.61
Tata Letak Pengemasan Karya Kelima
(Sumber: dokumentasi penulis)

Untuk memperkecil kesulitan pada saat melakukan penataan untuk memajang karya yang disebabkan oleh spantram yang terpisah pada setiap karyanya, penulis mengunci setiap spantramnya dengan mur dan baut sehingga karya terkunci dalam bentuknya.