

BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. PERSIAPAN

1. Ide Berkarya

Proses berkarya *drawing* tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia dan alam sekitarnya, karya *drawing* merupakan manifestasi dari perwujudan gagasan dari apa yang dialami dan dari apa yang dirasakannya di alam ini.

Manusia berperan besar dalam menentukan kelestarian alam. Manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan yang berakal budi mampu merubah wajah dunia dari pola kehidupan sederhana sampai ke bentuk kehidupan modern seperti sekarang ini. Namun banyak terjadinya pemburuan dan pembalakan liar terhadap hewan dan tumbuhan yang dilakukan oleh manusia yang semata-mata hanya untuk mendapatkan keuntungan semata tanpa memikirkan dampak yang diciptakan, sehingga hewan dan tumbuhan berada di ambang kepunahan dan tentunya dapat berakibat hilangnya keseimbangan ekosistem lingkungan dan dapat berakibat buruk pada manusia itu sendiri

Keadaan lingkungan alam ini menjadi sumber inspirasi utama untuk mencurahkan rasa simpati, empati ke dalam sebuah karya seni. Hewan langka di Indonesia menjadi objek utama dalam penciptaan karya Skripsi penciptaan ini.

2. Kontemplasi

Penulis telah melalui proses kontemplasi atau perenungan. Dalam hal ini penulis mempertimbangkan beberapa alasan sampai akhirnya menetapkan hewan langka di Indonesia sebagai objek karya yang digarap dalam karya *drawing*.

Kontemplasi yang dilakukan dalam mewujudkan ide atau gagasan penulis yaitu dengan mencari banyak informasi mengenai objek hewan langka di Indonesia, seni gambar atau *drawing* yang digunakan dalam penggarapan karya yang bersumber dari buku dan internet. Selain itu dengan cara melihat beberapa karya *drawing* dari seniman-seniman *drawing*, juga karya skripsi tentang *drawing* dari mahasiswa. Hal ini dilakukan penulis agar dapat mengembangkan ide awal

menjadi lebih matang serta dapat menggarap karya secara maksimal sehingga hasilnya dapat memberikan kepuasan tersendiri.

3. Stimulasi

Pada tahap ini penulis melakukan beberapa kegiatan yang merupakan rangsangan atau penggugah yang memacu kreativitas dalam proses penciptaan ini. Penulis mencari pemacu kreativitas melalui penelitian terhadap perkembangan karya *drawing* dengan cara bertukar pikiran dengan teman-teman yang memiliki kegemaran yang sama, mengunjungi pameran yang bertemakan *drawing* maupun melihat melalui media sosial dan internet.

Dari hasil penelitian tersebut penulis mendapatkan referensi mengenai teknik, komposisi dan proporsi pada karya *drawing*. Selain itu penulis juga mendapatkan pencerahan mengenai hasil akhir karya *drawing* yang tidak hanya diaplikasikan pada medium kertas berwarna putih ataupun medium selain kertas, sehingga penulis mendapatkan stimulasi untuk berkarya *drawing*.

4. Pengolahan ide

Pengolahan ide merupakan proses pengolahan konsep yang kemudian diwujudkan kedalam bentuk karya *drawing*, dimulai dengan olah rasa, memperhatikan faktor internal dan eksternal, sampai pada penuangan ide dalam bentuk sketsa.

Dalam proses pengolahan ide penulis melakukan studi literatur yang penulis dapatkan dari beberapa sumber yang ada seperti majalah, internet, dan studi visual karya-karya seni *drawing* dari berbagai seniman baik lokal maupun mancanegara.

Dari keenam karya ini penulis memvisualisasikan beberapa objek hewan langka di Indonesia sebagai *subject matter* berdasarkan pada pengklasifikasian yang dikeluarkan oleh lembaga konservasi dunia IUCN dikarenakan tingkat populasinya yang sangat mengkhawatirkan dan semakin mendekati kepunahan diantaranya adalah harimau sumatera, orang utan, rusa bawean, kasuari, penyu hijau, dan buaya siam dengan penggambaran surrealistis dan perubahan bentuk pada objek, yaitu stilisasi, deformasi, distorsi, transformasi dari objek yang digambar. Eksplorasi visual lebih menitikberatkan pada eksplorasi objek, yang meliputi bentuk, goresan atau arsir, komposisi, dan lain sebagainya.

Dari hal tersebut di atas penulis mengambil objek hewan dan tumbuhan yang berada pada habitatnya. Setiap objek yang divisualisasikan memiliki makna serta konsep tentang permasalahan yang penulis angkat dalam karya tulis ini.

5. Alat dan Bahan

Dalam penciptaan karya skripsi ini ada beberapa proses yang harus dilakukan secara sistematis tapi sebelumnya diperlukan persiapan alat dan bahan demi kelancaran proses tersebut. Berikut adalah alat serta bahan yang digunakan dalam proses pembuatan karya *drawing* ini:

- a. Buku Gambar Hitam A4



Gambar 3. 1. Buku Gambar Hitam A4
Sumber: (Dokumentasi Penulis)

Penulis menggunakan buku gambar hitam sebagai media untuk membuat sketsa kasar untuk kemudian dipindahkan pada kertas kerja yang berukuran lebih besar.

- b. Kertas Hitam (*black paper*) 370gram berukuran 70x100cm



Gambar 3. 2. Kertas Hitam/*Black Paper*
Sumber: (Dokumentasi Penulis)

Kertas hitam merk “*Sirio Black*” sebenarnya diperuntukkan untuk kebutuhan percetakan sehingga terdapat beberapa kekurangan yakni permukaan kertas yang licin dan berminyak sehingga sedikit menyusahakan penulis ketika menggarap karya *drawing*. Namun penulis menyukai warna dari kertas ini yang cenderung hitam dop yang dirasa sesuai dengan konsep yang diusung.

- c. Pensil *Graphite* dan Penghapus Karet



Gambar 3. 3. Pensil *Graphite*, Penghapus Karet
Sumber: (Dokumentasi Penulis)

Penggunaan pensil grafit (*graphite*) merk “Faber Castell” dan “Derwent” berwarna putih (*white*), abu (*warm grey*), dan gading (*ivory*) diperuntukan untuk penyelesaian karya secara keseluruhan. Penghapus karet digunakan apabila terjadi kesalahan atau perubahan pada gambar.

d. *Fixative* kertas



Gambar 3. 4. *Fixative* Kertas
Sumber: (Dokumentasi Penulis)

Fixative kertas digunakan agar warna lebih terlihat lebih cerah dan karya akan melindungi karya agar bertahan lama.

B. PROSES PENCIPTAAN

1. Pembuatan Sketsa

Pembuatan sketsa merupakan langkah awal untuk pembentukan visual akhir pada karya *drawing* ini. Proses sketsa untuk pembuatan karya *drawing* hewan dan tumbuhan langka meliputi jenis, karakter bentuk serta habitat dari hewan tersebut.



Gambar 3. 5. Sketsa Karya Penyu Hijau
Sumber: (Dokumentasi Penulis)

2. Pemindahan Sketsa pada Kertas Kerja

Sketsa dalam bentuk kasar kemudian dipindahkan kepada kertas yang lebih besar, dengan cara digambar ulang.

3. Pemberian *outline*

Outline berguna untuk membatasi antara objek dengan latar belakang atau *background* sehingga dapat mempermudah dalam proses pemberian bayangan (*shading*) dan pendetailan.



Gambar 3.6. Proses pemberian *outline* (kiri) hasil akhir pemberian *outline* (kanan)

Sumber; (Dokumentasi Penulis)

4. *Shading*

Shading atau pemberian kesan trimatra/tiga dimensi pada objek utama dengan menggunakan pensil *graphite* berwarna putih pada media kertas hitam.



Gambar 3. 7. Proses Pemberian *Shading* Pada Objek Utama
Sumber: (Dokumentasi Penulis)

5. Pengolahan *Background*

Pada tahap ini ketika objek sudah terbentuk kemudian diberikan latar belakang atau *background* berupa langit yang berawan dengan pengolahan gradasi sesuai pencahayaan yang datang, menggunakan pensil *graphite* dengan teknik arsir *scumbling* sehingga menghasilkan kesan tekstur awan yang penulis inginkan.



Gambar 3. 8. Proses pembentukan *Background*
Sumber: (Dokumentasi Penulis)

6. *Detailing/Merinci*

Pada tahap ini dilakukan pendetailan pada objek gambar sehingga gambar dapat terlihat lebih nyata atau realistis.



Gambar 3. 9. Proses *Detailing*
Sumber: (Dokumentasi Penulis)

7. *Finishing*

Tahapan ini adalah tahapan akhir dari proses pembuatan karya. Penggunaan *fixative* kertas ditujukan agar karya dapat bertahan lebih lama.



Gambar 3. 10. Pemberian *fixative* kertas
Sumber: (Dokumentasi Penulis)

8. Hasil Akhir Karya



Gambar 3. 11. Hasil Akhir Karya
Sumber: (Dokumentasi Penulis)