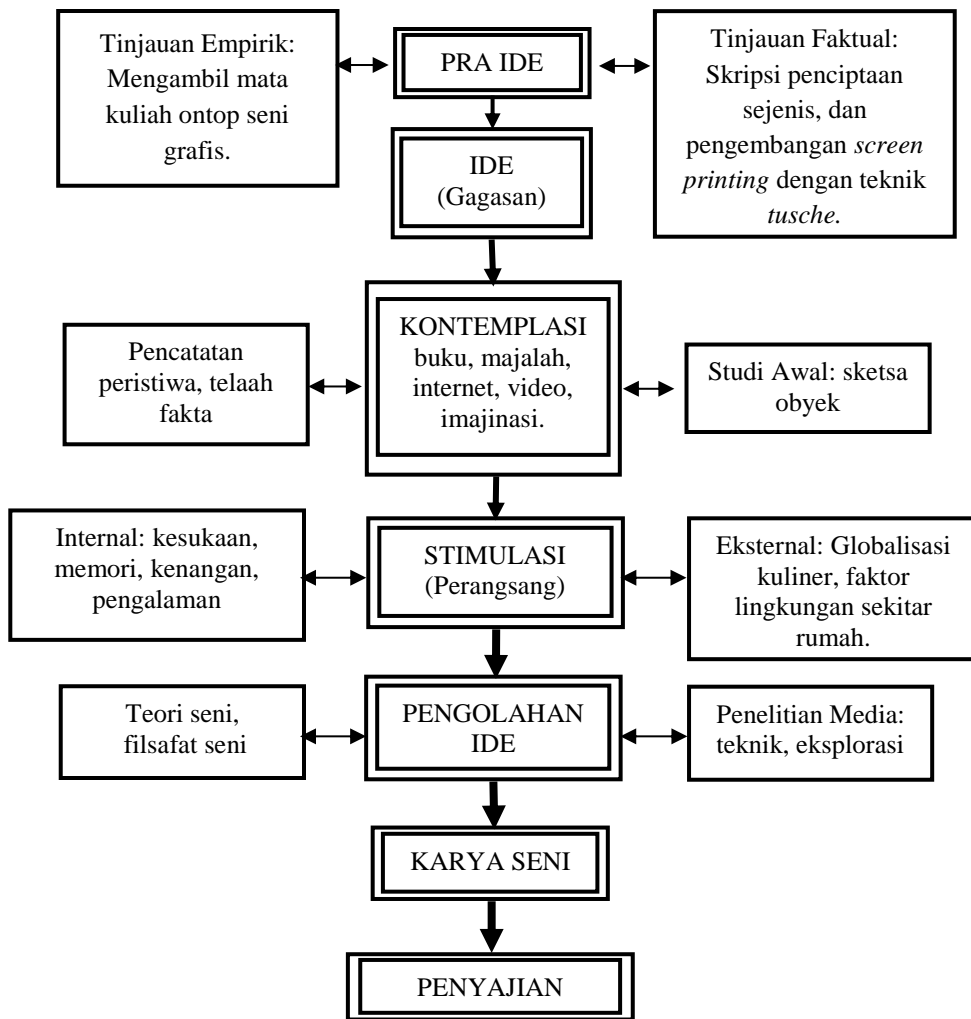


BAB III METODE PENCIPTAAN

A. Proses Kreatif Umum



Gambar 3.1
Bagan Proses Kreatif Umum
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

1. Ide Berkarya

Pada seni grafis ada beberapa teknik yaitu cetak tinggi, cetak dalam, cetak datar, dan cetak saring. Namun penulis lebih menyukai pada seni grafis cetak saring karena hasil cetaknya tidak terbalik, seperti pada cetak tinggi yang jika kita menggambar ke arah kanan maka hasilnya akan ke arah kiri, berbeda dengan cetak cetak saring apapun yang kita gambarkan maka hasilnya akan sama. Pada

cetak saring alat dan bahannya mudah untuk dicari, dan tidak menggunakan bahan kimia yang susah didapatkan.

Proses cetak saring dikenal beberapa teknik di antaranya, teknik *block out* dan *tusche method*. Pada teknik *tusche method* dapat diciptakan efek-efek cetak seperti tampilan tekstur dan *brush stroke*. Maka ini sesuai dengan proses cetak yang dipilih dengan *subject matter* kue jajanan pasar, penulis juga menyukai makanan tradisional, khususnya kue jajanan pasar. Kue jajanan pasar ialah jenis kuliner yang bisa disajikan di pasar tradisional. Tentunya kuliner itu merupakan kuliner yang telah berumur tua. (Dalam buku berjudul “Jajanan Pasar Istimewa”, Mariatin, 2014 pada prakata).

Salah satu kue jajanan pasar yang dibuat pada proses kekaryaannya penulis yaitu kue bandros, kue awug, kue putri noong, dan kue gurandil karena keempat makanan ini dari segi visual sangat menarik bagi penulis dijadikan sebuah karya seni grafis dengan teknik *tusche*.

Penulis merasa Jajanan pasar tradisional semakin dilupakan oleh anak muda zaman sekarang, kebanyakan mereka lebih bangga dengan makanan modern zaman sekarang yang kesannya kekinian, selain itu pedagang maupun pembuat jajanan pasar jarang ditemui terutama di daerah perkotaan. Dalam pembuatan karya skripsi penciptaan ini, yang penulis kreasikan adalah esensi dan substansi dari bentuk makanan tradisional yaitu kue jajanan pasar tradisional khas Sunda, tetapi bukan memotretnya melainkan memvisualisasikan kesan bentuknya menggunakan teknik cetak saring *tusche* pada kertas dengan menggunakan tinta *offset* Peony.

2. Kontemplasi

Dalam kamus bahasa Indonesia *Online*, (<http://kbbi.web.id/kontemplasi>) kontemplasi 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 (dalam Darmawan, 2015 hlm.65), 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 berkarya seni grafis, setelah penulis mendapatkan ide/gagasan selanjutnya penulis melakukan tahap kontemplasi. Tahap kontemplasi di sini penulis tidak hanya berekspektasi tentang hasil akhir yang maksimal tetapi juga memikirkan dengan baik, dan merenungkannya bagaimana cara merealisasikannya terhadap sebuah karya, baik dari segi pemilihan teknik, bahan, gaya yang akan digunakan oleh penulis. Tentunya penulis juga mengacu kepada berbagai referensi yang didapatkan dari buku, media cetak, video dan imajinasi penulis sendiri.

Sebagai wujud pendalaman ide/gagasan berkarya penulis melakukan studi bentuk untuk mengerucutkan bentuk apa saja yang akan direalisasikan oleh penulis pada karya seni grafis ini. Subjek makanan khas Sunda yang dipilih adalah kue jajanan pasar khas Sunda, dan teknik seni grafis yang dipilih adalah teknik seni grafis cetak saring *tusche*. Teknik ini dipilih karena teknik ini bisa mewakili karakter visual yang bertekstur dari tampilan kue-kue jajanan pasar, meskipun kurang dapat menonjolkannya secara rinci (detail).

3. Stimulasi Berkarya

Dalam proses membuat karya seni yang selanjutnya, perlu adanya stimulasi agar karya yang dibuat akan lebih bermakna, kaya akan ilmu, dan memacu kreativitas juga inovasi. Menurut ilmu fisiologi, pada Darmawan (2015, hlm.66) disebutkan:

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 tahapan ini beberapa kegiatan yang dapat memacu rangsangan penulis dalam pembuatan karya, yaitu melihat referensi karya pada internet dan katalog trienal seni grafis, mengambil referensi bentuk-bentuk dan tekstur jajanan pasar Sunda baik dari internet, buku maupun secara langsung. Membaca buku mengenai

seni grafis dan makanan tradisional, serta melihat karya seniman seni grafis lain yang dapat menginspirasi.

4. Pengolahan Ide

Pengolahan ide, merupakan cara yang dilakukan penulis untuk mewujudkan suatu ide/gagasan berkarya. Ide awal yang penulis pikirkan sudah seharusnya melalui tahap pengolahan, baik dengan mengembangkan ide, memperhatikan berbagai faktor pendukung demi terwujudnya karya ini, mengolah rasa, lalu menuangkan ide tersebut dalam bentuk sketsa.

Penulis menambahkan teori referensi yang didapat dari berbagai sumber, mulai dari buku, majalah, televisi, vlog, internet, media sosial, dan dari seniman lokal maupun seniman mancanegara. Pada seluruh karya yang menjadi *subject matter* visualisasi adalah objeknya dengan mengadopsi sifat impresionistik, sedikit pengubahan bentuk pada objek karena hasil akhir gambar tidak dibuat realistis.

Penulis juga melakukan eksplorasi pada objek yang dibuat, baik eksplorasi pada bentuk, komposisi, teknik mencetak, terutama eksplorasi tekstur pada objek. Penulis mengambil objek jajanan pasar tradisional khas Sunda karena visualisasinya sesuai dengan konsep tentang masalah yang penulis angkat dalam karya tulis ini.

5. Proses Pengolahan

a. Persiapan Alat dan Bahan

Pada penciptaan karya ini ada beberapa proses yang harus dilakukan secara sistematis tapi sebelumnya diperlukan persiapan alat dan bahan yang harus disiapkan. Berikut ini alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembuatan karya seni grafis ini:

- 1) Pensil Mekanik, Pensil 2B, dan Penghapus

Digunakan pada proses pembuatan sketsa karya. Pensil 2B dengan merek Faber Castle digunakan penulis pada pembuatan sketsa pada kertas karena selain kualitasnya bagus juga pensil ini mudah dihapus hingga tidak membekas, penghapus yang digunakan adalah Eco Exam Level karena dapat menghapus

dengan bersih. Dan pensil mekanik bermerek Tizo dipilih karena pensil mekanik memiliki ujung yang runcing, hingga memudahkan pada saat pengerjaan sketsa pada *screen* agar penempatan objek lebih presisi dengan sketsa yang telah dibuat.\



Gambar 3.2
Pensil Mekanik, Pensil 2B dan Penghapus
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

2) Buku Sketsa (*Sketch Book*)

Sketch book yang berukuran A3 digunakan untuk kertas hasil mencetak dan *sketch book* A4 digunakan pada proses pembuatan sketsa karya.



Gambar 3.3
Buku Sketsa
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3) *Oil Pastel*

Oil pastel yang digunakan yaitu bermerek Pentel, karena dirasa penulis memiliki kualitas yang baik dan mewakili kandungan minyak dengan kualitas yang baik. *Oil pastel* digunakan pada dua proses, yang pertama pada proses pembuaatan sketsa karya untuk menentukan warna yang sesuai. Dan yang kedua

digunakan pada proses pembuatan lubang pada *screen* sebagai material minyak (*oil based*).



Gambar 3.4
Oil Pastel
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

4) Kamera *Hand Phone* LG Bello

Kamera *Hand Phone* LG Bello digunakan untuk mendokumentasikan karya penulis dan mengambil gambar makanan pada proses *study* bentuk, referensi ragam bentuk makanan tradisional dari lingkungan sekitar.



Gambar 3.5
Kamera *Hand Phone* yang Digunakan Penulis
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

5) *Screen*

Screen yang digunakan adalah *screen* T77 yang berukuran 35cm x 45 cm, dan ukuran 30cm x 40cm. *Screen* disesuaikan dengan ukuran karya yang dibuat oleh penulis.



Gambar 3.6
Screen
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

6) Rakel

Pada teknik cetak saring bagian yang menerpa tinta alatnya bernama rakel, bagian bawahnya terbuat dari karet yang berbeda beda tingkat keelastisannya. Pada teknik *tusche*, karetnya menggunakan yang padat.

Rakel memiliki dua kali fungsi pengerjaan, pada fungsi rakel yang pertama yaitu untuk menyapu lem pada permukaan depan *screen*, pada fungsi yang kedua yaitu untuk menyapu tinta grafis pada permukaan belakang *screen* yang telah berlubang, hasil gabungan lem, *oil pastel*, dan kerosin. Rakel yang digunakan penulis berukuran 25cm, 12cm dan 7cm.



Gambar 3.7
 Rakel
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

7) Selotip

Diperuntukan membantu menutup bagian pinggir screen yang membantu mengurangi kebocoran bagian screen yang tidak tertutup lem. Selotip yang digunakan penulis bermerek Daimaru Tape, merek ini dipilih karena tidak meninggalkan sisa lem pada *screen*.



Gambar 3.8
Selotip
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

8) Lem kertas cair

Digunakan untuk menutup bagian *screen* yang tidak akan dilewati oleh cat. Lem yang berbasis air akan menutupi bagian yang tidak terkena minyak, keren pada prinsipnya teknik ini menggunakan teori air dan minyak tidak akan pernah bisa bersatu. Merek yang dipakai penulis adalah Povinal, karena lem cair ini memiliki kualitas yang sudah cukup bagus dibandingkan lem merek lain.



Gambar 3.9
Lem Kertas Cair
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

9) Gunting

Digunakan untuk memotong selotip, memotong kain perca untuk lap, memotong kertas dan lain-lain.



Gambar 3.10

Gunting

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

10) Kuas

Digunakan untuk menyapu bagian depan *screen* yang tidak tertutupi lem oleh sapuan rakel. Ujung-ujung kuas dipilih berbeda-beda agar menyesuaikan bentuk objek pada *screen* yang tidak terkena lem dengan sapuan rakel. Karena jika menggunakan sapuan rakel secara berulang-ulang akan menutup kuat bagian yang telah diberi *oil pastel*.



Gambar 3.11

Kuas

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

11) Alat Pengering Rambut (*Hairdryer*)

Alat pengering yang digunakan bermerek Denpoo, diperuntukan mengeringkan lem pada *screen* dan mengeringkan hasil cetak pada setiap warnanya agar cepat mengering.



Gambar 3.12
Hair Dryer
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

12) Minyak Tanah (*Kerosin*)

Digunakan untuk membuka bagian lubang pada *screen* yang sebelumnya telah diberi *oil pastel* dan disapu oleh lem yang sudah mengering.



Gambar 3.13
Kerosene
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

13) Minyak Kelapa

Minyak kelapa digunakan untuk membersihkan *screen* dari tinta *offset* setelah digunakan. Minyak kelapa digunakan karena tidak berbau seperti halnya *thinner*/bensin.



Gambar 3.14
Minyak Kelapa
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

14) Tinta Cetak (*Ink Printing*)

Dalam dunia percetakan atau industri grafika dikenal banyak jenis tinta cetak yang dipergunakan. Menurut proses cetaknya, tinta cetaknya pun bisa berbeda. misalnya untuk cetak *offset* maka digunakan tinta khusus *offset*. Untuk cetak dalam, juga menggunakan tinta khusus cetak dalam, tetapi secara garis besar apapun proses cetaknya, pada dasarnya tinta cetak itu terbagi kedalam empat cara pengeringan. Yang pertama tinta cetak yang kering dengan cara *oksidasi* yaitu dengan oksigen sehingga perlu proses yang panjang, paling cepat kering dalam semalam, kedua tinta cetak yang kering dengan *evaporasi* yaitu tinta mengering karena penguapan, contohnya tinta cetak sablon untuk plastik, ketiga Tinta cetak yang kering dengan *absorsi*, yaitu tinta mengering akibat penyerapan dari lembar cetakan, dan yang keempat tinta cetak yang kering dengan *polimerasi* yaitu tinta mengering karena reaksi *polimer* contohnya *aqua ink*.

Penulis dalam hal ini menggunakan Tinta cetak bermerek Peony, jenis tinta ini dipilih karena memiliki standar kualitas yang sudah bagus, digunakan untuk mencetak pada kertas dan mengering dengan proses *oksidasi*. Tinta yang

digunakan disini ada 5 warna yaitu, *bronze red*, *lemon yellow*, *peacock blue*, hitam dan putih.



Gambar 3.15
Tinta *Offset* Peony
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

15) Gelas Plastik

Digunakan untuk wadah membuat/ mencampur warna, dan menjaga kerapihan kerja pada pembuatan karya.

16) Kape

Digunakan untuk membantu membuat warna, dan menjaga kerapihan kerja pada pembuatan karya.



A

B

A. Gambar 3.16
Kape

(Sumber: <http://www.bautmur.net/wp-content/uploads/2014/12/tools-kape.jpg>, diakses pada 21 September 2016)

B. Gambar 3.17
Gelas Plastik
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

17) Celemek

Celemek digunakan penulis untuk menjaga kebersihan kerja pada saat pengerjaan karya.



Gambar 3.18
Celemek

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

18) Sarung Tangan Karet

Sarung tangan berbahan karet dipilih agar lebih lentur pada saat proses pembuatan karya, digunakan untuk menjaga kebersihan kerja pada saat pengerjaan karya.

19) Lap

Lap yang digunakan berbahan kain katun, digunakan untuk media menggosok minyak tanah pada *screen*, selain itu juga digunakan untuk menjaga kebersihan kerja pada saat pengerjaan karya.



Gambar 3.19
Sarung Tangan Karet dan Lap
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

20) Penggaris

Digunakan untuk memberikan tanda garis pada proses pencetakan dari satu warna dengan warna yang lainnya, agar penempatan warnanya sesuai pada posisinya dan memberikan garis pinggir sebagai batas karya diberi warna.



Gambar 3.20
Penggaris

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

21) Meja Cetak

Meja ini digunakan penulis sebagai alat yang memudahkan penulis dalam mencetak karya seni grafis cetak saring dengan teknik *tusche*.



Gambar 3.21
Meja Cetak

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

22) Talk

Talk digunakan penulis sebagai alat untuk mengeringkan permukaan tinta dengan cepat dan mengeringkan sarung tangan agar sarung tangan tetap kering dan bekas tinta yang menempel pada sarung tangan tidak menempel pada kertas

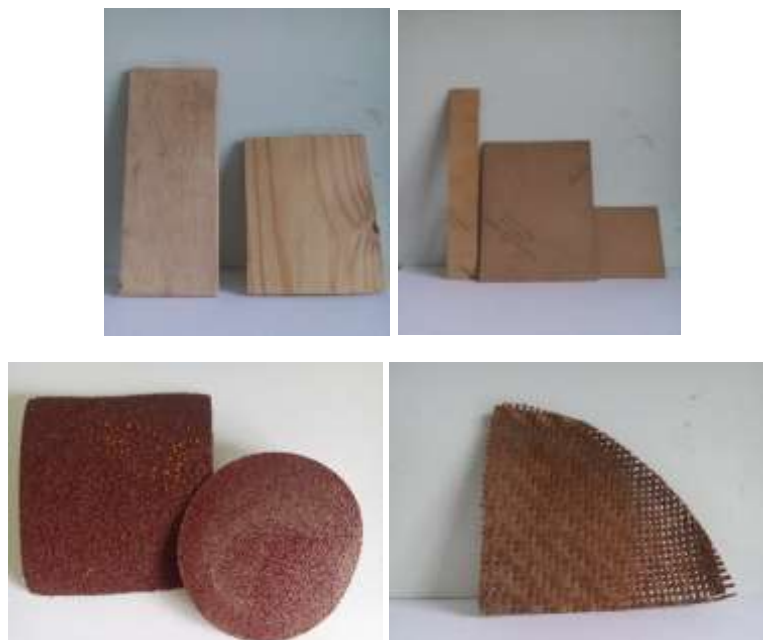
kerja. Merek yang digunakan untuk membuat karya ini sebenarnya bisa menggunakan merek apa saja, namun alasan merek Marcks yang digunakan penulis karena memaksimalkan bahan yang ada.



Gambar 3.22
Bedak Tabur (Talk)
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

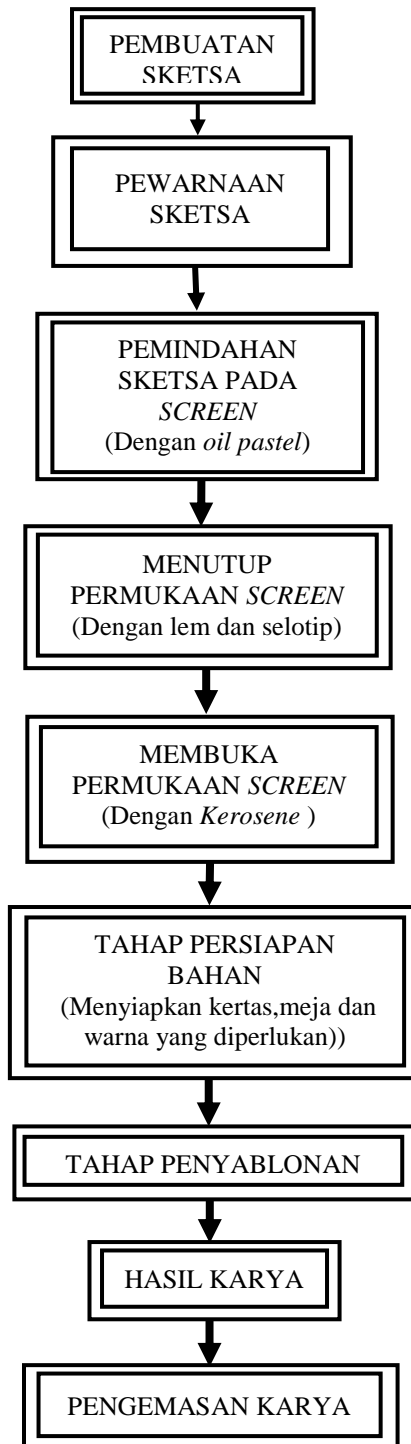
23) Tekstur

Pada penciptaan ini saya memilih tekni *tusche*, dimana *image* dibuat dengan cara gosokan *oil pastel* dan rekam tekstur atau memberikan kesan tekstur pada karya (*impresi*).



Gambar 3.23
Macam-macam Tekstur yang digunakan Penulis
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

B. Proses Kreatif Penciptaan Karya



Gambar 3.24
Bagan Proses Kreatif Umum
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

1. Tahap Pembuatan Sketsa

Sketsa merupakan hal yang selanjutnya dilakukan oleh penulis dalam proses pembuatan karya setelah terstimulusnya ide dan kontempasi. Sketsa ini merupakan rancangan dan belum diselesaikan secara detail, tahap ini menjadi sangat mendasar dalam proses pembuatan karya yang seutuhnya.



Gambar 3.25
Pembuatan Sketsa Gambar
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

2. Tahap Pewarnaan Sketsa dengan *Oil Pastel*

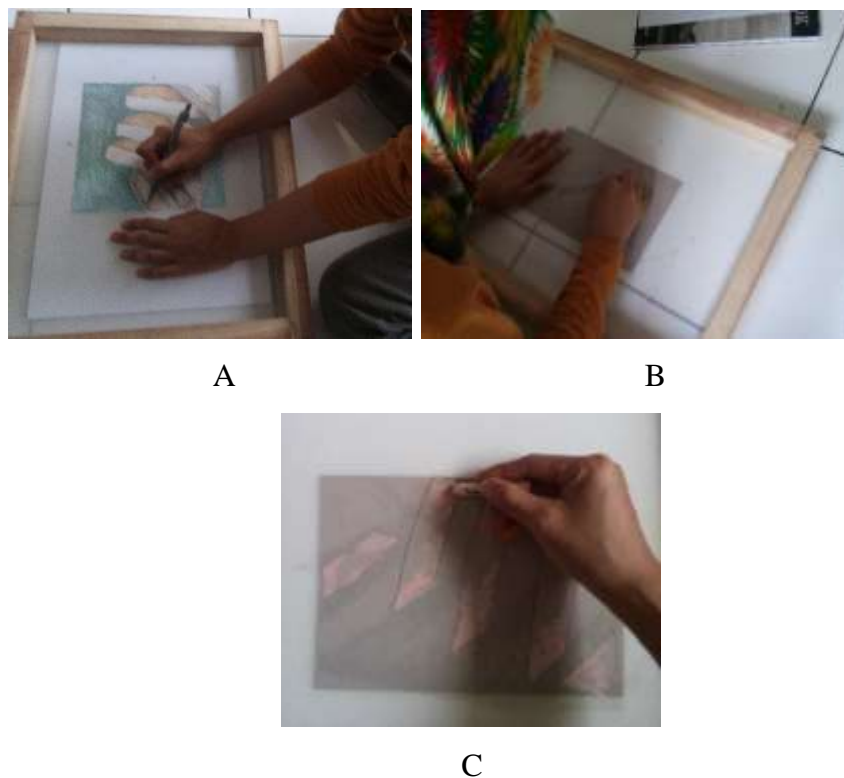
Sketsa yang telah dibuat perlu melalui tahapan pewarnaan dengan menggunakan *oil pastel (crayon)*, tujuan dari pewarnaan ini selain dari menentukan warna sebelum eksekusi pada screen dengan menggunakan tinta grafis, juga untuk gambaran mengejar kesan *oil pastel (crayon)* pada karya yang akan dibuat.



Gambar 3.26
Pewarnaan pada Sketsa
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3. Tahap Pemindahan Sketsa pada *Screen*

Setelah sketsa yang telah dibuat dan diberi warna, langkah selanjutnya yaitu memindahkan sketsa pada *screen*. Pada teknik *tusche*, pemindahan pada *screen* dilakukan langsung dengan memberi tanda pada *screen* dengan pensil terlebih dahulu, setelah diberi tanda dengan dengan pensil, kemudian digambar langsung dengan *oil pastel* pada bagian depan *screen*, dan tekstur pada bagian belakang *screen*, proses ini dilakukan satu persatu sesuai tahapan warna yang akan dibuat.

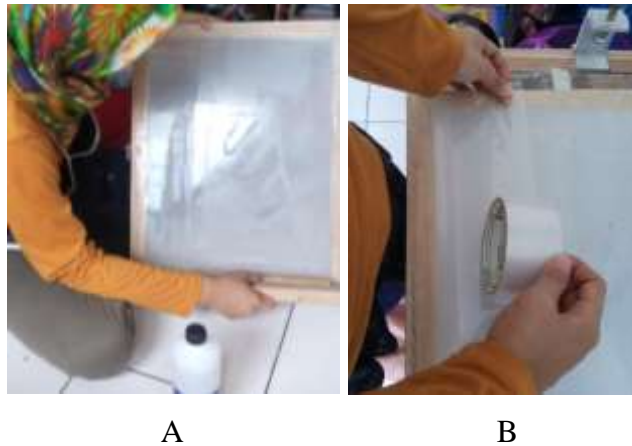


Gambar 3.27
Gambar A Pemindahan Sketsa pada *Screen* Menggunakan Pensil, Gambar B dan C Menempelkan Minyak dengan *Oil Pastel* pada *Screen* yang Telah Diberi Sketsa (Sumber: Dokumentasi Penulis)

4. Tahap Menutup Permukaan pada *Screen*.

Setelah *oil pastel* menempel pada *screen*, tahap selanjutnya yaitu menutup bagian permukaan *screen* dengan lem, yaitu dengan cara menyapu bagian belakang *screen* dengan lem cair. Tahap penyapuan dengan lem ini harus dilakukan dengan sangat baik, hanya dengan sekali sapuan dengan menggunakan raket, jika pada proses ini lem terlalu tebal maka akan terlalu menutup bagian

screen, dan akan mengganggu proses pencetakan. Sisa *screen* yang belum tertutup lem dengan rakel, bisa dibantu dengan disapu menggunakan kuas dan ditutup menggunakan selotip, lalu tunggu hingga lem pada *screen* kering. Proses ini dilakukan satu persatu sesuai tahapan warna yang akan dibuat.



Gambar 3.28
Gambar A Pemberian Lem Pada *Screen* dan Gambar B Pemberian Selotip pada *Screen*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

5. Tahap Membuka Bagian Permukaan pada *Screen*

Teknik cetak saring pada *tusche* memiliki keunikan pada pemilihan bagian permukaan *screen* yang akan dibuka atau dengan istilah dilubangi, yang fungsinya adalah jalur untuk dilewati Tinta agar tembus sesuai bentuk yang diinginkan. Pada teknik ini, bagian permukaan *screen* yang sebelumnya sudah diberi *oil pastel*, jika diberi lem kertas cair dan ditimpah kembali dengan menggunakan *kerosene* (minyak tanah) maka *screen* dapat terlewati oleh tinta (terlubangi), sebaliknya bagian *screen* yang sebelumnya tidak diberi *oil pastel* maka akan tertutup oleh lem, karena lem hanya akan luntur dengan air. Tinta tidak akan bocor pada bagian yang tidak terkena *oil pastel*. Karena prinsipnya pada teknik ini menggunakan prinsip minyak dan air tidak bisa bersatu.



Gambar 3.29
Menggosok bagian *Oil* pada *Screen* dengan *Kerosene*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

6. Tahap Persiapan Bahan

Persiapan ini dilakukan sebelum proses mencetak dimulai. Media yang digunakan adalah kertas Canson 104gsm dan kertas *sketch book* ukuran A3, dengan ukuran setiap karya yang berbeda-beda dengan tujuan agar ukuran karya lebih bervariasi. Tinta yang digunakan dalam proses sablon adalah tinta *offset* dengan warna pokok (merah, kuning, dan biru) juga warna hitam dan putih. Untuk mendapatkan warna yang diinginkan penulis membuatnya dengan cara mencampur warna.

Tahap selanjutnya adalah menyiapkan meja cetak agar siap untuk digunakan, menyiapkan kertas untuk hasil cetakan yang disimpan di meja cetak dan ditemplei selotip agar kertas tidak berpindah kemana-mana untuk menjaga posisi kertas agar tidak bergeser yang bertujuan agar pada pewarnaan yang selanjutnya. Proses ini berlangsung sesuai dengan berapa banyak yang dibuat pada satu karya tersebut.



Gambar 3.30
Gambar A Hasil Pencampuran Warna dan Gambar B Persiapan Kertas pada Meja Cetak
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

7. Tahap Penyablonan

Tahap penyablonan merupakan tahap yang paling penting, karena disini menentukan hasil akhir pada pembuatan karya. Pada karya yang penulis buat terdapat 4-7 warna, artinya proses penyablonan dilakukan sesuai banyaknya warna yang ada pada setiap karya. Agar hasil cetakan tidak meleset, penulis menggunakan tanda plus (+) yang ditempelkan pada 4 sisi bagian kertas dan pada *screen* sebagai patokan, agar posisi *screen* pada saat penyablonan tidak melenceng dari tempat yang seharusnya.



Gambar 3.31
Pemberian Tanda + Dari Kertas Kepada *Screen*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.32
Tahap Penyablonan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Contoh tahapan pada saat proses penyablonan gambar:



Gambar 3.33
Hasil Sablon Karya Ketiga, Panel Pertama, Warna Pertama, *Cream*
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.34
Hasil Sablon Karya Ketiga Panel Pertama, Warna Kedua, Abu- abu
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.35
Hasil Sablon Karya Ketiga Panel Pertama, Warna Ketiga, Coklat
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.36
Hasil Sablon Karya Ketiga Panel Pertama, Warna Keempat, Biru Muda
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.37
Hasil Sablon Karya Ketiga Panel Pertama, Warna Kelima, Hijau
(Sumber: dokumentasi penulis)

Setelah tahap cetak selesai, maka hasilnya dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 3.38
Hasil Sablon Karya Ketiga Panel Pertama, Warna Keenam, Coklat tua
(Sumber: dokumentasi penulis)

8. Hasil Akhir Karya

a. Karya 1



Gambar 3.39
Hasil Karya Kesatu
(Sumber: dokumentasi penulis)

b. Karya 2



Gambar 3.40
Hasil Karya Kedua
(Sumber: dokumentasi penulis)

c. Karya 3



Gambar 3.41
Hasil Karya Ketiga
(Sumber: dokumentasi penulis)

d. Karya 4



Gambar 3.42
 Hasil Karya Keempat
 (Sumber: dokumentasi penulis)

e. Karya 5



Gambar 3.43
 Hasil Karya Kelima
 (Sumber: dokumentasi penulis)

9. Pengemasan Karya

Pengemasan karya merupakan hal yang penting, karena pengemasan karya dapat mengangkat kualitas karya yang dibuat. Adapun pengemasan karya yang penulis gunakan adalah menggunakan bingkai (*frame*) berbahan kayu jati belanda berukuran lebar 4,5cm, sedangkan ukuran panjang dan tinggi disesuaikan dengan ukuran karya. Bingkai ini juga menggunakan bahan kaca bening berukuran 3 mm,

dengan menggunakan pas partu berbahan *beer mat board*. Ukuran masing-masing karya yang dibuat adalah :

- a. Karya pertama “Empat Bandros Sudah Matang” memiliki ukuran panjang 32,2 cm dan lebar 22,7 cm.
- b. Karya kedua “Tiga Awug” memiliki ukuran panjang 21,5 cm dan lebar 25,6 cm.
- c. Karya ketiga “Tiga Bandros berdiri” memiliki ukuran panjang 23,3cm dan lebar 22.2 cm.
- d. Karya keempat “Empat Putri, Noong” memiliki ukuran panjang 33.8 cm dan lebar 20 cm.
- e. Karya kelima “Gurandil Ada Banyak” memiliki ukuran panjang 29,7 cm dan lebar 21 cm.

Ukuran pas partu dibuat sesuai pada teori *law of margin*, berikut ini merupakan ukuran pas partu yang digunakan dalam karya penulis:

- a. Karya dengan posisi *potrait* (karya kedua) memiliki ukuran pas partu, kanan dan kiri 7 cm, atas 9 cm, bawah 11 cm.
- b. Karya dengan posisi *landscape* (karya pertama, keempat, dan kelima) memiliki ukuran pas partu, kanan dan kiri 9 cm, atas 7 cm, bawah 11 cm.
- c. Karya dengan posisi *landscape* (ketiga) memiliki ukuran pas partu, kanan dan kiri 9 cm, atas 8,5 cm, bawah 10 cm.

Ukuran diatas merupakan ukuran pas partu tanpa bingkai, karena pas partu diletakkan didalam bingkai, maka ukuran pada setiap sisi pas partu dilebihkan 1 cm yang bertujuan menyesuaikan dengan bagaian dalam bingkai.