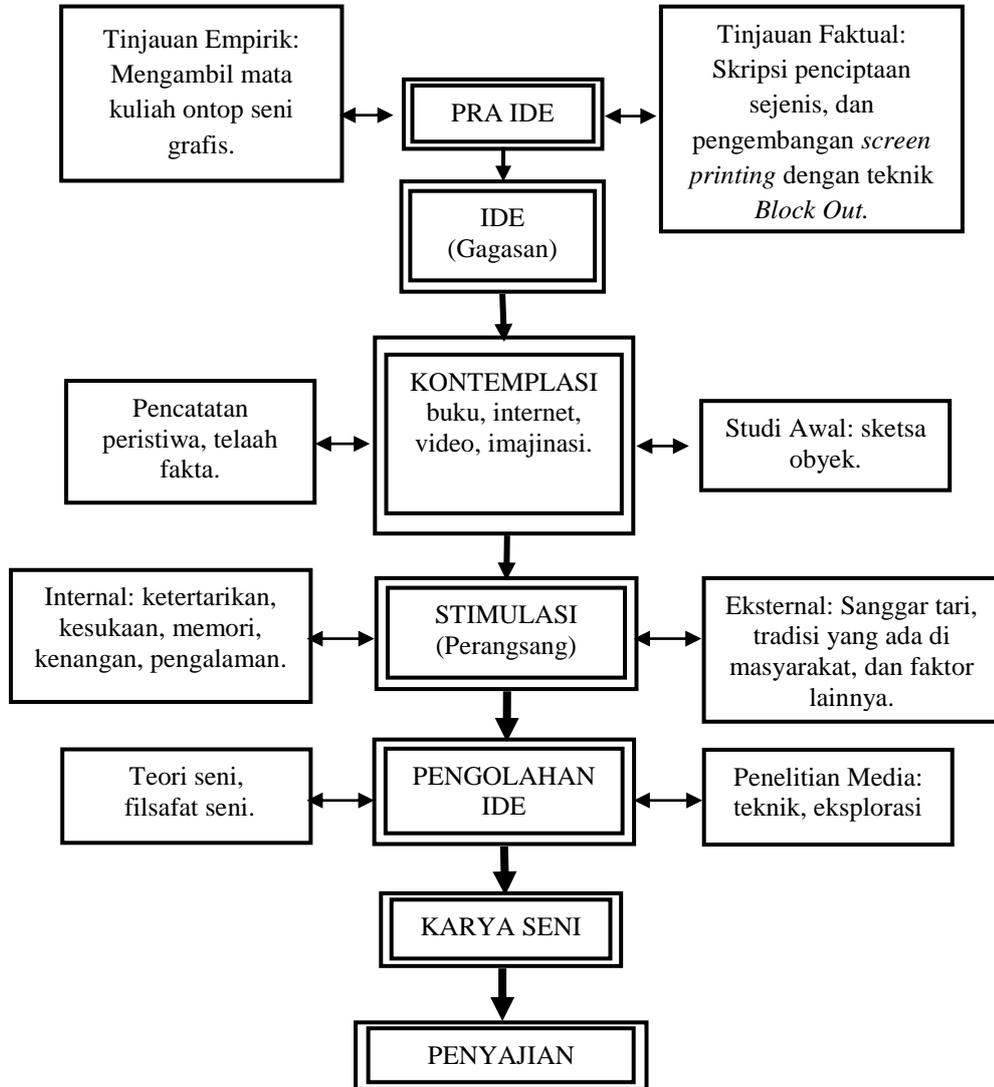


BAB III METODE PENCIPTAAN

A. Proses Kreatif Umum



Gambar 3.1
Bagan Proses Kreatif Umum
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)

1. Ide Berkarya

Berawal dari ketertarikan penulis terhadap tradisi asal tempat dilahirkan serta ingin mengangkat tradisi daerah Cirebon. Karena seni lahir dilatarbelakangi adanya dorongan dari lingkungan disekitarnya. Cirebon memiliki banyak tradisi yang khas dan menjadi salah satu identitas daerahnya. Tradisi yang dimiliki suatu daerah atau kelompok harus diwariskan dari generasi ke generasi selanjutnya agar tradisi tersebut tidak memudar. Selain itu, penulis menyukai salah satu tarian daerah yang berkembang di Cirebon yaitu tari ronggeng bugis. Ronggeng bugis ini adalah pertunjukkan tari komedi yang diperankan oleh laki-laki dengan memakai riasan dan busana wanita. Riasan dan busana disini bukan busana dengan tata rias yang cantik, akan tetapi lebih mendekati busana menyerupai badut dengan karakter riasan yang tidak sebenarnya sehingga mengundang gelak tawa para penonton. Oleh karena itu, penulis menjadikan tari ronggeng bugis sebagai ide penciptaan karya seni grafis.

Seni grafis merupakan cabang dari seni murni yang penulis sukai terutama pada proses pembuatan karyanya. Terdapat berbagai macam teknik dalam seni grafis yaitu, cetak tinggi, cetak dalam, cetak datar dan cetak saring. Dari beberapa teknik tersebut, penulis lebih tertarik dengan seni grafis cetak saring karena teknik yang paling sederhana prosesnya dan paling dikenal masyarakat dibandingkan dengan teknik grafis yang lainnya. Seni grafis cetak saring ini dapat diterapkan ke berbagai jenis bahan seperti kertas, kayu, keramik, tembaga, kaca, kain, plastik, dan benda padat lainnya dengan syarat permukaan bidang datar atau rata. Alat dan bahan dalam cetak saring mudah untuk dicari dipasaran dan terbilang cukup murah karena pada seni grafis cetak saring ini tidak menggunakan bahan kimia yang sulit didapatkan.

Proses cetak saring dikenal beberapa teknik di antaranya, *tusche method* dan *block out*. Dalam hal ini penulis memilih untuk menggunakan teknik *block out*. Teknik *block out* ini merupakan sebuah metode sederhana dengan menutup bagian-bagian yang tidak ingin diberikan warna menggunakan lem kertas dan bagian yang tidak tertutup oleh lem kertas tersebut terciptalah sebuah cetakan yang membentuk gambar sesuai keinginan.

2. Kontemplasi

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 (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.

Dapat disimpulkan bahwa kontemplasi merupakan proses perenungan membulatkan tekad sebelum menciptakan karya seni sesuai ide berkarya. Tahap kontemplasi ini, merupakan tahapan untuk memikirkan bagaimana proses pembuatan, merenungkan bagaimana cara merealisasikan ide menjadi sebuah karya dengan memilih teknik, bahan dan gaya yang akan dituangkan pada sebuah karya. Selain itu, penulis memikirkan bagaimana hasil karya ini sesuai dengan apa yang diharapkan dan memikirkan juga apabila hasil tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Dalam pendalaman ide atau gagasan berkarya penulis memilih objek apa saja yang akan dihadirkan dalam proses penciptaan karya seni grafis. Dengan tetap mengacu pada berbagai sumber dan referensi seperti sanggar tari yang ada, CD, video, buku, media cetak, serta daya imajinasi penulis tersendiri.

3. Stimulasi Berkarya

Stimulasi merupakan proses dalam penciptaan karya seni, hal ini diperlukan agar karya yang diciptakan akan lebih bermakna, kaya akan ilmu, dan memacu kreativitas juga inovasi. Menurut ilmu fisiologi, pada Darmawan (2015, hlm.66) menyatakan bahwa:

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 proses stimulasi ini, penulis memacu rangsangan dengan melakukan beberapa kegiatan diantaranya melakukan kunjungan ke sanggar tari yang berada di Cirebon untuk mengapresiasi pertunjukkan tari ronggeng bugis, mencari sumber secara teoretik sesuai ide penciptaan karya dengan membaca buku mengenai seni grafis secara umum dan khususnya mengenai seni grafis cetak saring menggunakan teknik cetak *blockout*, melihat referensi karya pada internet, katalog, karya ilmiah mengenai seni grafis, melihat karya seniman seni grafis lain yang dapat menginspirasi dan kegiatan-kegiatan lainnya yang mendukung penulis dalam persiapan penciptaan karya ini.

4. Pengolahan Ide

Pengolahan ide merupakan pengolahan konsep serta gagasan berlandaskan teori dan referensi dari berbagai sumber yaitu buku, karya ilmiah, majalah, katalog, internet, CD, video, karya seniman lokal maupun mancanegara dan media sosial. Tahap ini dilakukan untuk mengembangkan ide dan memperhatikan faktor pendukung dalam proses penciptaan karya. *Subject matter* dalam penciptaan karya ini adalah para pemain tari ronggeng bugis yang berasal dari kota Cirebon.

Setelah pengolahan ide berlangsung, penulis membuat sketsa dengan mengeksplor ilustrasi serta komposisi yang sesuai menggunakan pensil diatas kertas *sketchbook* A3 dibantu dengan foto-foto penari Ronggeng Bugis yang penulis kumpulkan. Kemudian setelah sketsa menggunakan pensil dirasa sudah memuaskan penulis melanjutkan dengan pewarnaan pada sketsa menggunakan cat akrilik.

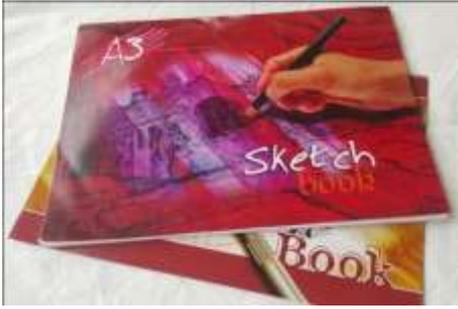
5. Proses Pengolahan

a. Persiapan Alat dan Bahan

Dalam pembuatan karya seni grafis cetak saring ini, pengerjaannya dilakukan melalui beberapa proses yang harus dilakukan secara sistematis dan tepat disetiap tahapannya. Oleh karena itu diperlukan persiapan alat dan bahan agar dapat menunjang dan mempermudah pembuatan karya dengan sebaik mungkin. Berikut

ini alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembuatan karya seni grafis cetak saring dengan teknik *block out*.

| No. | Gambar | Keterangan |
|-----|---|--|
| 1. |  <p data-bbox="459 701 874 790">Gambar 3.2 Pencil (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)</p> | <p data-bbox="983 427 1393 954">Digunakan ketika proses pembuatan sketsa karya pada kertas dan memindahkan sketsa pada <i>screen</i>. Jenis pensil yang digunakan yaitu 2B dengan merek Faber-Castell karena selain kualitasnya bagus pensil ini juga mudah untuk dihapus sehingga tidak memberikan bekas dan kotor.</p> |
| 2. |  <p data-bbox="459 1317 874 1406">Gambar 3.3 Rautan Pensil (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)</p> | <p data-bbox="983 987 1374 1402">Rautan pensil berguna untuk menjaga ketajaman pensil sehingga garis yang di buat lebih akurat, menciptakan garis yang rapih dan tidak kotor. Peran rautan pensil sangat penting dalam proses pembuatan karya.</p> |
| 3. |  <p data-bbox="469 1776 884 1865">Gambar 3.4 Penghapus (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)</p> | <p data-bbox="983 1491 1393 1850">Penghapus digunakan sebagai alat bantu yang mempermudah untuk menghapus bagian tidak diinginkan dalam pembuatan sketsa pada kertas maupun sketsa <i>screen</i> agar rapih dan bersih.</p> |

| | | |
|----|---|---|
| 4. |  <p style="text-align: center;">Gambar 3.5 Buku Sketsa (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)</p> | <p><i>Sketch book</i> yang digunakan berukuran A3 yang sesuai dengan ukuran karya yang akan dibuat sebagai media dalam merancang, menuangkan ide atau gagasan dan untuk mencetak hasil karya.</p> |
| 5. |  <p style="text-align: center;">Gambar 3.6 Penggaris (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)</p> | <p>Penggaris pada proses pembuatan karya ini berfungsi untuk membuat garis tepi pada screen sehingga ukurannya sesuai dengan sketsa. Terdapat tiga jenis penggaris dengan panjang berukuran 30 cm, 60 cm dan satu penggaris segitiga berukuran 30 cm.</p> |
| 6. |  <p style="text-align: center;">Gambar 3.7 Kuas (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)</p> | <p>Kuas digunakan untuk pewarnaan pada sketsa dan menutup bagian <i>screen</i> menggunakan lem kertas. Berbagai macam bentuk kuas yang digunakan sesuai dengan kebutuhannya.</p> |

| | | |
|----|--|--|
| 7. |  <p style="text-align: center;">Gambar 3.8 Palet (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)</p> | <p>Palet sebagai wadah untuk menampung cat dan mencampur warna yang diinginkan. Palet yang digunakan berbahan plastik agar mudah dibawa dan memiliki berat yang ringan.</p> |
| 8. |  <p style="text-align: center;">Gambar 3.9 Cat Akrilik (Sumber: Dokumentasi Penulis)</p> | <p>Cat akrilik di gunakan pada proses pembuatan sketsa karya untuk menentukan bentuk dan warna yang sesuai. Cat akrilik yang digunakan harus memiliki kualitas yang baik dari segi sifal kekentalan dan hasil warna.</p> |
| 9. |  <p style="text-align: center;">Gambar 3.10 Cat Air (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)</p> | <p>Cat air digunakan sebagai campuran pada lem kertas. Hal ini dilakukan agar lebih mudah untuk membedakan bagian <i>screen</i> yang sudah di beri lem kertas dan yang belum, karena lem kertas cair pada dasarnya memiliki warna yang transparan.</p> |

| | | |
|-----|--|--|
| 10. |  <p style="text-align: center;">Gambar 3.11 <i>Screen</i> (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)</p> | <p><i>Screen</i> merupakan alat utama yang digunakan dalam seni grafis cetak saring. <i>Screen</i> yang digunakan adalah <i>screen</i> T77 yang ukurannya disesuaikan dengan karya yang akan di buat yaitu berukuran 40 cm x 50 cm.</p> |
| 11. |  <p style="text-align: center;">Gambar 3.12 Rakel (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)</p> | <p>Rakel berfungsi menyapu tinta grafis pada permukaan belakang <i>screen</i> agar cat menyerap pada kertas yang berada di bagian bawah <i>screen</i>. Rakel yang digunakan berukuran 39 cm dan 15 cm. Pada teknik <i>Blockout</i>, karet yang digunakan memiliki keelastisan yang padat dan meruncing ke sudut bagian tengah.</p> |
| 12. |  <p style="text-align: center;">Gambar 3.13 Tinta <i>Offset</i> Peony (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)</p> | <p>Tinta cetak disesuaikan menurut proses cetaknya. Jenis tinta yang digunakan adalah tinta <i>offset</i> pada kertas dan mengering dengan proses <i>oksidasi</i>. Tinta yang digunakan ada 5 warna yaitu, <i>deep red, yellow, cyan, black</i> dan <i>white</i>.</p> |

| | | |
|-----|--|--|
| 13. |  <p>Gambar 3.14 Lem Kertas Cair (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)</p> | <p>Digunakan untuk menutup bagian <i>screen</i> yang tidak akan dilewati oleh cat. Lem yang berbasis air akan menutupi bagian yang tidak terkena tinta yang berbasis minyak sehingga tidak menempel pada <i>screen</i>. Lem ini juga mudah untuk dibersihkan karena sifatnya mudah larut sehingga tidak merusak <i>screen</i>.</p> |
| 14. |  <p>Gambar 3.15 Meja Cetak (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)</p> | <p>Meja dengan bahan kayu dan kaca yang sudah dilengkapi dengan catok penjepit <i>screen</i> dan lampu di bagian bawah kacanya. Meja ini digunakan sebagai alat dalam mencetak karya seni grafis cetak saring.</p> |
| 15. |  <p>Gambar 3.16 Hair Dryer (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)</p> | <p>Alat pengering rambut digunakan untuk mengeringkan lem pada <i>screen</i> agar mempercepat proses pengerjaan.</p> |

| | | |
|-----|--|---|
| 16. |  <p style="text-align: center;">Gambar 3.17 Bedak Tabur (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)</p> | <p>Bedak tabur digunakan penulis untuk mengeringkan permukaan tinta dengan cepat dan mengeringkan sarung tangan agar bekas tinta yang menempel pada sarung tangan tidak menempel pada kertas kerja.</p> |
| 17. |  <p style="text-align: center;">Gambar 3.18 Minyak Kelapa (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)</p> | <p>Minyak kelapa digunakan untuk membersihkan <i>screen</i> dari tinta <i>offset</i> setelah digunakan. Minyak kelapa digunakan karena mampu mengikat sisa-sisa tinta <i>offset</i> pada <i>screen</i> dengan baik.</p> |
| 18. |  <p style="text-align: center;">Gambar 3.19 Gelas Plastik (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)</p> | <p>Gelas plastik digunakan untuk tempat membuat atau mencampur warna tinta <i>offset</i>, agar menjaga kerapihan dan kebersihan kerja pada pembuatan karya.</p> |

| | | |
|-----|--|--|
| 19. |  <p style="text-align: center;">Gambar 3.20 Selotip (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)</p> | <p>Selotip digunakan untuk menutup bagian pinggir <i>screen</i>. Hal ini dilakukan agar dapat menutup bagian <i>screen</i> yang tidak tertutup oleh lem terutama di bagian sisi <i>screen</i> dan mampu merekat dengan baik tanpa meninggalkan sisa lem yang akan menutup lubang pada <i>screen</i>.</p> |
| 20. |  <p style="text-align: center;">Gambar 3.21 Gunting (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)</p> | <p>Gunting digunakan untuk berbagai keperluan memotong, seperti memotong selotip, memotong kain perca untuk lap, memotong kertas dan lain-lain.</p> |
| 21. |  <p style="text-align: center;">Gambar 3.22 Penjepit Kertas (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)</p> | <p>Penjepit kertas digunakan untuk menggantung kertas pada saat karya dijemur. Tujuannya adalah untuk mengangin-anginkan karya agar tinta cetak yang sudah disablonkan menjadi kering dengan sempurna.</p> |

| | | |
|-----|--|---|
| 22. |  <p style="text-align: center;">Gambar 3.23 Sendok (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)</p> | Sendok digunakan untuk mengaduk tinta cetak ketika proses pencampuran warna. Sendok alumunium ini dipilih karena kuat, tidak mudah patah ketika digunakan untuk mengaduk tinta cetak. |
| 23. |  <p style="text-align: center;">Gambar 3.24 Celemek (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)</p> | Celemek digunakan penulis untuk menjaga kebersihan kerja pada saat pengerjaan karya agar tinta cetak dan kotoran tidak mengotori pakaian. |
| 24. |  <p style="text-align: center;">Gambar 3.25 Sarung Tangan Karet (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)</p> | Sarung tangan berbahan karet dipilih agar lebih lentur dan mudah untuk dibersihkan pada saat proses pembuatan karya. Sarung tangan digunakan untuk menjaga kebersihan kerja pada saat pengerjaan karya. |
| 25. |  <p style="text-align: center;">Gambar 3.26 Lap (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)</p> | Lap yang digunakan berbahan kain katun dan menggunakan kaos yang sudah tidak terpakai. Digunakan untuk menjaga kebersihan kerja pada saat pengerjaan karya. |

| | | |
|-----|---|--|
| 26. |  <p style="text-align: center;">Gambar 3.27 Busa (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)</p> | <p>Busa digunakan untuk membersihkan sisa-sisa kotoran pada <i>screen</i>, sendok dan raket ketika selesai digunakan.</p> |
| 27. |  <p style="text-align: center;">Gambar 3.28 Sabun Cuci Piring (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)</p> | <p>Sabun cuci piring digunakan pada saat membersihkan <i>screen</i>, sendok dan raket dengan air. Sabun cuci piring mampu membersihkan noda-noda yang mengandung minyak sehingga minyak kelapa pada <i>screen</i> dapat dengan mudah di bersihkan.</p> |

Tabel 3.1
Alat dan Bahan
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)

B. Proses Kreatif Penciptaan Karya



Gambar 3.29
Bagan Proses Penciptaan Karya
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)

1. Pembuatan Sketsa

Sketsa merupakan hal yang selanjutnya dilakukan oleh penulis dalam proses pembuatan karya setelah terstimulusnya ide dan kontemplasi. Sketsa ini merupakan rancangan dasar yang belum diselesaikan secara detail, dibuat menggunakan pensil diatas kertas berukuran A3 dengan perbandingan 1 banding 1 dengan karya yang nanti akan dibuat. Dalam membuat sketsa penulis menggunakan foto hasil dokumentasi yang sudah terlebih dahulu dilakukan penulis ketika menghadiri acara tari renggong bugis yang sedang dilaksanakan. Tahap ini menjadi sangat mendasar dalam proses pembuatan karya yang seutuhnya, karena memberikan gambaran secara jelas mengenai pola dan bentuk dari karya yang akan dibuat.



Gambar 3.30
Pembuatan Sketsa Gambar
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)

2. Pewarnaan Sketsa

Pada tahap ini sketsa berupa gambaran pensil yang telah dibuat, diwarnai menggunakan cat akrilik. Tujuan dari pewarnaan ini selain dari menentukan warna yang nanti akan digunakan pada proses pembuatan karya, juga untuk memberikan gambaran hasil akhir karya yang diinginkan.



Gambar 3.31
Pewarnaan pada Sketsa
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)

3. Pemindahan Sketsa pada *Screen*

Langkah selanjutnya setelah sketsa dibuat dan diberi warna yaitu memindahkan sketsa pada *screen*. Pemindahan pada *screen* dilakukan langsung dengan memberi tanda pada *screen* dengan pensil. Hal ini dilakukan dengan cara menempelkan sketsa pada bagian depan *screen* kemudian membuat pola garis sesuai dengan gambar yang ada pada sketsa. proses ini dilakukan satu persatu sesuai tahapan warna yang akan dibuat. Tujuan utamanya adalah untuk memberikan tanda pada *screen* bagian mana yang akan diberi warna dan yang tidak.



a.

b.

Gambar 3.32
a. Proses Pemindahan Sketsa pada *Screen* Menggunakan Pensil
b. Hasil Pemberian Tanda Menggunakan Pensil pada *Screen*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)

4. Menutup Permukaan pada *Screen*

Setelah melakukan tahap pemindahan sketsa pada *screen*, tahap selanjutnya yaitu menutup bagian permukaan *screen* dengan lem kertas dan selotip. Langkah awal yaitu menutup bagian sisi bagian depan dan belakang *screen* menggunakan selotip. Setelah itu dilakukan penutupan pada bagian tengah *screen* menggunakan lem kertas. Bagian-bagian yang tidak ingin di berikan warna ditutup dengan lem kertas yang di torehkan sedikit demi sedikit menggunakan kuas. Tahap penutupan *screen* dengan lem kertas ini harus dilakukan dengan sangat teliti karena sangat berpengaruh terhadap hasil karya. Setelah itu dilakukan pengecekan pada *screen* untuk memastikan bagian-bagian yang ditutup menggunakan lem kertas sudah tertutup dengan rapih, jika belum kita bisa menutupnya kembali dengan lem kertas agar tidak terjadi kebocoran pada saat proses pemberian warna. Proses ini dilakukan satu persatu sesuai tahapan warna yang akan dibuat.



Gambar 3.33

- a. Lem yang Dicampur dengan Cat Air b. Pemberian Lem Pada *Screen*
 c. *Screen* yang Telah Diberi Lem d. Pemberian Selotip pada *Screen*
 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)

5. Mengeringkan Lem pada *Screen*

Tahap pengeringan *screen* dilakukan menggunakan *hairdryer*. Proses ini dilakukan untuk mempersingkat waktu pengeringan lem kertas pada *screen*. Karena jika diangin-anginkan saja bisa memakan waktu yang lama sehingga proses pembuatan karya menjadi lebih lama. Juga untuk menghindari kemungkinan lem kertas pada *screen* menggumpal pada saat didiamkan sehingga penutupan *screen* menjadi tidak sempurna.



Gambar 3.34
Proses Mengeringkan *Screen* Menggunakan *Hair Dryer*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)

6. Tahap Persiapan Bahan

Persiapan ini dilakukan sebelum proses mencetak dimulai. Media yang digunakan adalah kertas *sketch book* ukuran A3, dengan ukuran setiap karya yang berbeda-beda dengan tujuan agar ukuran karya lebih bervariasi. Kemudian menyiapkan tinta cetak. Tinta yang digunakan dalam proses cetak saring ini adalah tinta *offset* dengan warna pokok (merah, kuning, dan biru), hitam dan putih. Dari warna tersebut penulis mencampurnya sedemikian rupa agar menghasilkan warna yang sesuai dengan yang di butuhkan pada setiap warnanya.

Tahap selanjutnya adalah menyiapkan meja cetak agar siap untuk digunakan. Perlengkapan pada meja cetak tersebut adalah lampu yang di simpan dibawah kaca meja dan dua buah catok untuk mencapit *screen* agar posisinya tidak

bergeser. Penulis menaruh kertas diatas kaca meja kemudian di tempelkan menggunakan selotip untuk menjaga posisi kertas agar tidak bergeser. Kertas ini berfungsi sebagai acuan penempatan media kertas pada saat dilakukan pewarnaan. Proses ini berlangsung sesuai dengan berapa banyak yang dibuat pada satu karya tersebut.



a.

b.



c.

Gambar 3.35

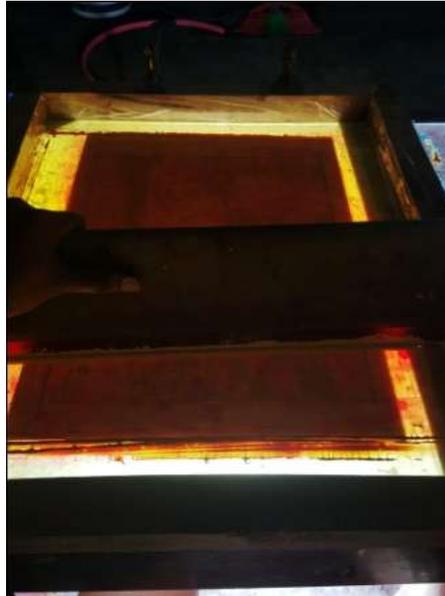
a. Alat dan Bahan Menyablon b. Persiapan Kertas pada Meja Cetak
c. Hasil Pencampuran Warna

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)

7. Tahap Penyablonan

Tahap penyablonan merupakan tahap utama yang dilakukan dalam seni grafis cetak saring, karena pada tahap ini proses yang menentukan hasil akhir pada pembuatan karya dengan menggesutkan tinta pada *screen* dilakukan. Pada karya yang penulis buat terdapat delapan hingga sembilan warna, artinya proses penyablonan dilakukan sesuai banyaknya warna yang ada pada setiap karya. Agar

hasil cetakan tidak meleset, penulis mencocokkannya dengan kertas awal yang di tempelkan pada meja yang di gunakan sebagai patokan penempatan kertas yang akan di sablon, agar posisi *screen* pada saat penyablonan tidak melenceng dari tempat yang seharusnya.



a.



b.

c.

Gambar 3.36

a. Proses Penyablonan

b. Pemberian Bedak Tabur pada Hasil Sablon

c. Mencocokkan Kertas yang Akan Disablon dengan Kertas Acuan

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)

Contoh tahapan pada saat proses penyablonan gambar:



Gambar 3.37

Hasil Sablon Karya Kelima, Panel Pertama, Warna Pertama, *Cream*
(Sumber: dokumentasi penulis, 2017)



Gambar 3.38

Hasil Sablon Karya Kelima Panel Pertama, Warna Kedua, Biru muda
(Sumber: dokumentasi penulis, 2017)



Gambar 3.39

Hasil Sablon Karya Kelima Panel Pertama, Warna Ketiga, Merah
(Sumber: dokumentasi penulis, 2017)



Gambar 3.40

Hasil Sablon Karya Kelima Panel Pertama, Warna Keempat, Merah Tua
(Sumber: dokumentasi penulis, 2017)



Gambar 3.41

Hasil Sablon Karya Kelima Panel Pertama, Warna Kelima, Kuning
(Sumber: dokumentasi penulis, 2017)



Gambar 3.42

Hasil Sablon Karya Kelima Panel Pertama, Warna Keenam, Coklat tua
(Sumber: dokumentasi penulis, 2017)



Gambar 3.43

Hasil Sablon Karya Kelima Panel Pertama, Warna Ketujuh, Hijau Muda
(Sumber: dokumentasi penulis, 2017)



Gambar 3.44

Hasil Sablon Karya Kelima Panel Pertama, Warna Kedelapan, Abu-abu
(Sumber: dokumentasi penulis, 2017)



Gambar 3.45

Hasil Sablon Karya Kelima Panel Pertama, Warna Kesembilan, Hitam
(Sumber: dokumentasi penulis, 2017)

8. 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 fiber 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* berwarna putih. Ukuran masing-masing karya yang dibuat adalah :

- a. Karya pertama “Merias Diri” memiliki ukuran panjang 30 cm dan lebar 27,5 cm.
- b. Karya kedua “Sekelompok Penari Ronggeng Bugis” memiliki ukuran panjang 36 cm dan lebar 24 cm.
- c. Karya ketiga “Prajurit Ronggeng Bugis” memiliki ukuran panjang 34 cm dan lebar 24 cm.
- d. Karya keempat “Memasuki Panggung Pelataran” memiliki ukuran panjang 23,5 cm dan lebar 34 cm.
- e. Karya kelima “Bergerak Berpasangan” memiliki ukuran panjang 26 cm dan lebar 34 cm.

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

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

Ukuran diatas merupakan ukuran pas partu tanpa bingkai yang kemudian dilebihkan 0,5 cm dibagian atas, kiri, kanan dan 1 cm dibagian bawah pada kertas

karyanya. Hal tersebut bertujuan memberikan jarak antara karya dan pas partu juga sebagai ruang pemberian judul dan keterangan lainnya di bagian bawah karya.