

BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. PERSIAPAN

1. Ide Berkarya

Berkarya *drawing* sangat berhubungan dengan kehidupan manusia yang ada di lingkungannya, karya *drawing* merupakan perwujudan atas gagasan yang muncul dari apa yang dilihat, dirasakan, dan terjadi di lingkungan sekitarnya.

Indonesia merupakan salah satu negara dengan kekayaan alam yang sangat melimpah dan beragam. Hewan-hewan endemik banyak ditemui di Indonesia, salah satunya adalah burung rangkong yang merupakan burung dalam keluarga *hornbill* yang unik dan eksotis yang hanya ditemukan di Pulau Sulawesi dan Sumba.

Berdasarkan keunikan dan keeksotisannya, hewan ini banyak dieksploitasi bahkan diburu secara illegal. Yang kemudian menjadikannya salah satu burung yang terancam punah. Manusia memiliki peranan penting dalam menentukan, seimbang atau tidaknya ekosistem alam. Salah satunya oleh perilaku manusia dan akibatnya akan dirasakan oleh manusia itu sendiri.

Keberagaman, dan prihatinnya kondisi hewan-hewan endemik Indonesia ini menjadi sumber inspirasi untuk mencurahkan rasa simpati, empati ke dalam sebuah karya seni *drawing*. Ketiga burung rangkong yang penulis angkat adalah salah satu hewan endemik Indonesia yang terancam punah. Hal ini yang membuat penulis menggunakan burung rangkong sebagai objek utama pada penciptaan karya skripsi penciptaan ini.

2. Kontemplasi

Kontemplasi merupakan proses perenungan untuk mencari makna, manfaat dan tujuan. Tahapan kontemplasi ini terjadi proses merepresentasikan ide secara visual terhadap materi yang representatif, dengan penggarapan teknik, pengolahan unsur dan prinsip seni rupa, serta penggunaan alat dan bahan.

Penulis melakukan tahap kontemplasi dengan mencari berbagai referensi tentang burung rangkong dan *drawing*, baik melalui internet, buku atau melalui

diskusi dengan orang yang lebih mengetahui mengenai hal tersebut. Selain itu, penulis juga mengamati karya-karya *drawing* dari beberapa seniman dan karya-karya skripsi mahasiswa tentang *drawing* dan lain-lain. Yang dirasa cukup memberikan perbandingan pada penulis dalam membuat karya ini. Hal ini dilakukan penulis agar penggarapan karya tersebut lebih matang dan maksimal.

3. Stimulasi

Stimulus adalah suatu rangsangan baik dari luar maupun dari dalam diri yang memberikan inspirasi untuk menciptakan suatu karya seni.

Aktivitas seperti membaca tentang burung rangkong, melihat foto-foto burung rangkong, sarasehan dengan teman-teman yang memiliki kegemaran berkarya *drawing*, mengunjungi pameran seni rupa, melihat karya-karya seniman *drawing* melalui internet dan media sosial.

4. Pengolahan Ide

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

Penulis pada tahap ini melakukan studi literatur yang didapatkan dari beberapa sumber yang ada seperti majalah, internet, dan studi visual karya-karya seni *drawing* dari berbagai seniman baik lokal maupun mancanegara.

Ketiga karya yang dibuat, penulis memvisualkan objek sebagai *subject matter* dengan gaya realis-naturalis. Eksplorasi visual lebih kepada objek yang meliputi bentuk, garis, komposisi, dan lainnya.

Di atas penulis mengambil objek burung rangkong, tumbuhan, dan alam habitat tempat burung tersebut berada. Setiap objek yang divisualisasikan memiliki makna serta konsep tentang permasalahan yang penulis angkat pada karya tulis ini.

5. Alat dan Bahan

- a. Kertas Gambar A3



Gambar 3.1. Kertas Gambar
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Penulis menggunakan kertas gambar A3 untuk membuat sketsa yang nantinya akan dipindahkan ke media papan selancar.

b. Pensil dan Penghapus Karet



Gambar 3.2. Pensil dan Penghapus
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pensil yang digunakan yaitu pensil mekanik Faber Castell 2B. Pensil digunakan sebagai media untuk membuat sketsa pada kertas gambar. Penghapus karet digunakan apabila terjadi kesalahan atau perubahan pada gambar.

c. Pigma Micron



Gambar 3.3. Drawing Pen Micron Sakura
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Drawing Pen yang digunakan oleh penulis yaitu Pigma micron sakura dengan ukuran ketebalan 005, 01, 03, 05 dan 0,8. Digunakan sebagai media untuk menebalkan garis atau dikenal dengan *Ingking yang sudah disketsa dengan pensil*.

d. Kamera



Gambar 3.4. Kamera DSLR Canon EOS 1100D
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Kamera digital Canon EOS 1100D penulis gunakan sebagai alat dokumentasi dari proses penciptaan karya ini. Spesifikasi dari alat ini adalah fitur

layar 2,7 in, 12,2 Megapixel, ISO 100-6400, dan menggunakan lensa kit 18-55 mm dengan *Range Aperture* f/3,5-5,6.

e. Cat Akrilik



Gambar 3.5. Cat Akrilik Marries
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

Cat Akrilik merupakan jenis cat yang mengandung suspensi, pigmen, emulsi, polimer dan inacrylic. Cat akrilik berbentuk cairan seperti pasta dapat diencerkan dengan air, tetapi menjadi kedap air saat kering. Tergantung seberapa banyak air yang digunakan untuk mengencerkan cat atau dikombinasikan dengan gel khusus akrilik, medium, dan pasta. cat akrilik sulit dihapus kecuali dengan menggunakan larutan alkohol khusus. Cat akrilik bisa dicampur dengan air hingga maksimum 30% agar tidak mengurangi kualitasnya. Mencampur dengan air akan membuat tampilan cat akrilik nampak lebih lembut dan transparan. Karena sifatnya yang mengering dengan cepat, pastikan mengaplikasikan cat akrilik secepat mungkin. Setelah kering, cat akan susah dihapus atau dimodifikasi. Penulis menggunakan cat akrilik dari Marries dengan warna hitam, penulis menggunakan cat maries hitam dengan kode 793 (Black) karena cat ini memiliki kepekatan warna sangat dominan, dan tidak luntur ketika dilapir dengan clear Doff.

f. Kuas

Penulis menggunakan kuas dari V-Tec dengan jenis kuas detail brush, spotters dan riggers kuas ini memiliki daya serap yang baik dan kuat sehingga ketahanannya juga baik. Terbuat dari bulu musang yang biasa dijadikan bahan untuk mantel musim dingin biasanya disebut dengan *Kolinsky Sable* penulis menggunakan kuas V-tec karena kuas ini sangat luwes ketika digoreskan, dibandingkan dengan kuas yang lain kuas ini banyak menyerap cat. Penulis menggunakan kuas berukuran 2, 5, 8 dan 9.



Gambar 3.6. Kuas Set V-TEC
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

g. Papan Selancar Kayu

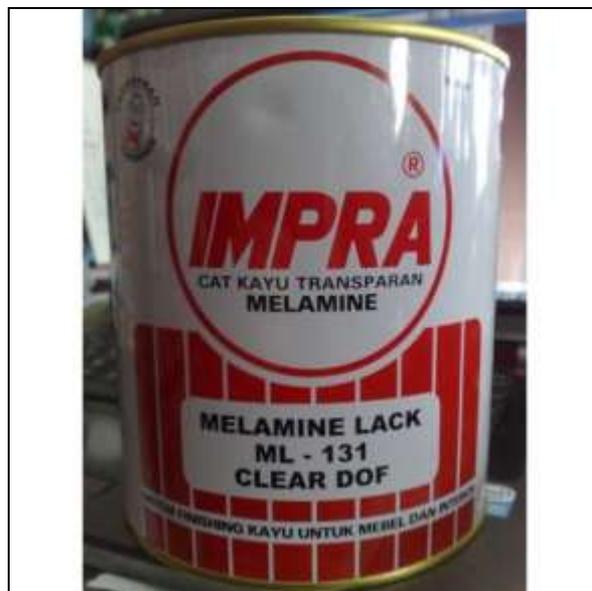


Gambar 3.7. Papan Selancar Kayu

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Papan Selancar kayu ini terbuat dari bahan Kayu jati belanda yang berumur 10 tahun dengan panjang papan selancar 190cm x 70cm ketebalan dari papan selancar tersebut 6cm papan penulis memakai kayu ini karena serat yang Dihasilkan dari kayu tersebut sangatlah terlihat, karena papan selancar pada umumnya dahulu terbuat dari kayu balsa dan kayu ini lumayan berat penulis menggunakan papan selancar terbuat dari kayu sebagai media.

h. Clear Doff



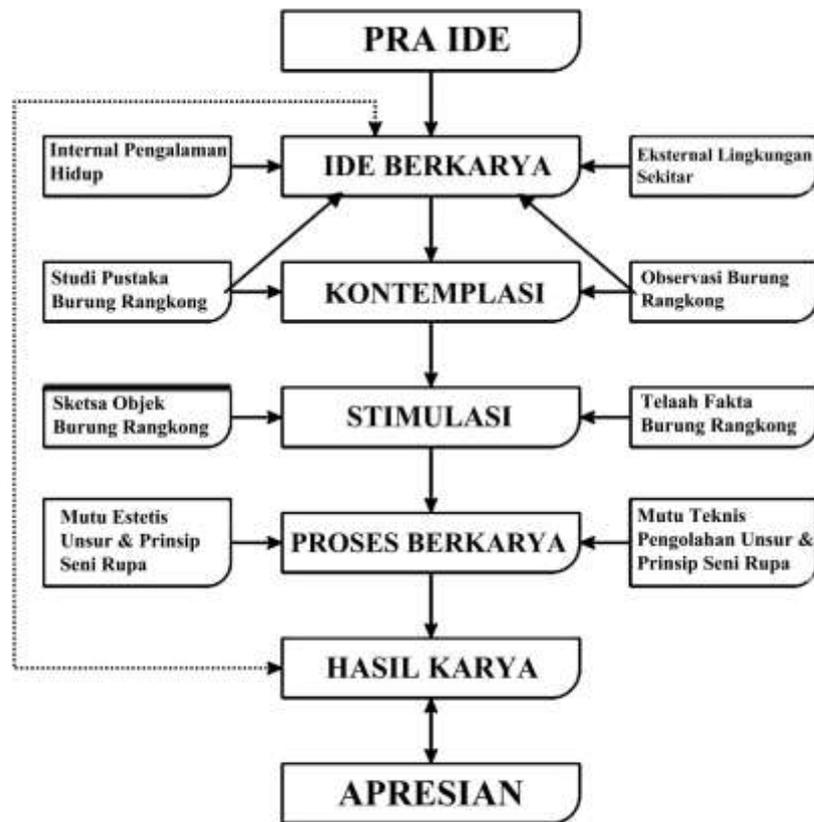
Gambar 3.7. Clear Doff

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Penulis Menggunakan Clear Doff dengan kode ML-131 dari merek IMPRA yang nantinya digunakan untuk melapisi permukaan cat agar karya tahan lebih lama. Dan tidak merusak cat yang akan dilapisinya

B. PROSES BERKARYA

1. Bagan Proses Berkarya



Bagan 3.1. Bagan Proses Berkarya

(Sumber : Dokumentasi Penulis)

Bagan di atas merupakan penggambaran dari proses berkarya penulis dalam menciptakan karya seni *drawing* ini. Berawal dari pra-ide, tahap ini terjadi sebelum penulis mendapatkan ide gagasan, penulis mendapatkan pencerahan dari pengalaman dan aktivitas sehari-hari yang akhirnya menimbulkan suatu konflik antara pemikiran.

Setelah melihat, merenungkan, dan menelaah, dari pengalaman tersebut akhirnya penulis menemukan sebuah ide gagasan yang divisualisasikan ke dalam sebuah karya *drawing* yakni objek burung rangkong. Gagasan tersebut didasari oleh dua faktor, yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri penulis yang

melibatkan sebuah pengalaman dan faktor eksternal yang merupakan dorongan dari luar yang melibatkan lingkungan sekitar.

Kontemplasi adalah ide yang telah didapat kemudian direnungkan dan dikaji untuk mencari makna, manfaat dan tujuan dari ide gagasan burung rangkong tersebut, kemudian dituangkan pada sebuah karya seni. Untuk menunjang perkembangan ide, penulis melakukan studi pustaka melalui sumber-sumber literatur seperti buku, internet dan lain-lain sebagai bahan kajian untuk menggali penegetahuan tentang burung rangkong. Untuk menunjang proses berkarya *drawing*, penulis membutuhkan suatu rangsangan baik dari luar maupun dari dalam diri yang memberikan inspirasi untuk menciptakan sebuah karya seni. Penulis mencoba untuk memvisualisasikan ide berkarya menjadi bentuk nyata sebuah karya seni, dalam hal ini penulis hanya membuat sketsa sebagai gambaran awal penciptaan karya seni *drawing* dengan objek burung rangkong. Kemudian penulis menelaah fakta yang terdiri dari mengkaji data, realita dan fenomena yang nantinya dijadikan pijakan untuk melakukan studi awal berupa pengolahan media, teknik, dan konsep.

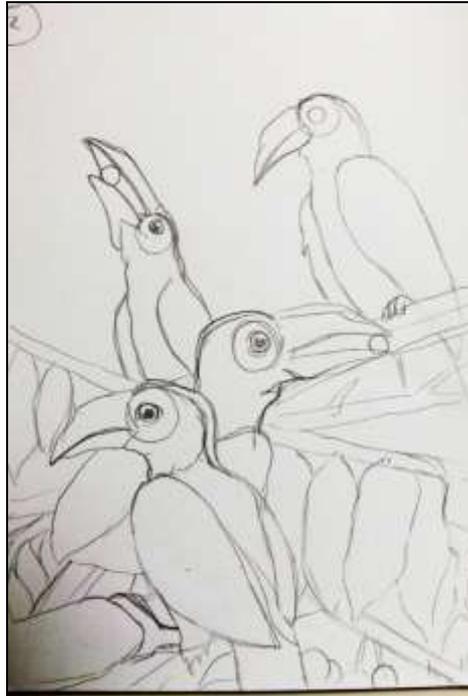
Sketsa yang merupakan hasil dari kajian fakta, realita dan fenomena, lalu dikembangkan lagi menjadi sebuah karya *drawing*. Penulis kemudian mencoba mengeksplorasi media dengan teknik, unsur, dan prinsip seni rupa serta gaya dalam membuat karya *drawing*, sehingga dalam prosesnya ditemukan dalam berkarya *drawing*.

Penulis tetap menghadirkan pesan yang ingin disampaikan mengenai fenomena yang sedang terjadi. Dalam kehidupan berkesenian, sebuah apresiasi terhadap karya seni yang diciptakan sangat penting. Sebab, setiap karya seni dapat dikatakan bernilai saat karya tersebut bisa diapresiasi dengan baik oleh orang lain.

2. Tahapan Proses Berkarya

Pembuatan karya ini diperlukan beberapa proses pengerjaan sehingga tercipta karya yang maksimal. Berikut penulis uraikan tahapan-tahapan yang penulis lakukan dalam membuat karya *drawing*.

a. Pembuatan Sketsa



Gambar 3.8. sketsa kasar

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pembuatan sketsa merupakan langkah awal untuk pembentukan visual pada karya *drawing* ini. Pada tahap ini penulis membuat sketsa pada kertas gambar A3. Sketsa berfungsi sebagai acuan awal pembuatan karya.

b. Pemindahan Sketsa Kasar Pada Papan Selancar

Sketsa dalam bentuk kasar kemudian dipindahkan ke atas papan selancar, dengan cara digambar ulang menggunakan pensil 4b. Sketsa ini berupa gambaran karya secara garis besarnya saja.



Gambar 3.9. Proses pemindahan sketsa
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

c. Pemberian *Outline*



Gambar 3.10 Proses pemberian *outline*
(sumber: dokumentasi penulis)

Gambar sketsa pada papan selancar selanjutnya ditebalkan menggunakan *kuas*. Kemudian sketsa tersebut dihapus menggunakan penghapus karet sehingga coretan pensil warnanya hilang dan yang tersisa hanya *outline*.

d. *Blocking*



Gambar 3.11. Proses *Blocking*
(sumber: dokumentasi penulis)

Tahapan berikutnya adalah *blocking*. Pada tahap ini, penulis menentukan pencahayaan. Setelah pencahayaan ditentukan, penulis memblok bagian-bagian yang tidak terkena cahaya. *Blocking* juga berfungsi untuk mengurangi arsir sehingga tidak terlalu banyak objek yang diarsir.

e. Arsir



Gambar 3.12. Proses arsir
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Setelah *blocking* selesai dilakukan, tahap selanjutnya pengarsiran karya. Arsir yang digunakan penulis berupa arsir *hatching*, *contour-hatching*, dan *stipling*

f. Penggarapan Latar



Gambar 3.13 Proses penggarapan latar (*background*)

(sumber: dokumentasi penulis)

Proses penggarapan latar sama dengan pengolahan objek utama yaitu dengan menggunakan arsir dan *blocking*. Arsir yang digunakan sama dengan arsir pada objek utama yaitu *hatching*, *contour-hatching*, dan *Stipling*.

g. Merinci (*Detailing*)



Gambar 3.14 Proses Merinci
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

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

h. Sentuhan Akhir (Finishing)



Gambar 3.15 Sentuhan Akhir Setelah Di *Clear Doff*

Tahapan ini adalah tahapan akhir dari proses pembuatan karya. Penggunaan clear doff ditujukan agar karya dapat bertahan lebih lama.