

BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. Ide Berkarya

Ide berkarya merupakan suatu dasar pemikiran seorang seniman dalam menemukan sebuah latarbelakang pada karyanya, latarbelakang tersebut berupa gagasan yang muncul secara spontan dan menimbulkan emosi yang kemudian dikelola terlebih dahulu agar pada karya yang dibuatnya lebih menggambarkan ekspresi yang akan diterapkan pada karya. Seperti yang diungkapkan oleh Sumardjo, dalam bukunya sebagai berikut:

Dalam seni, perasaan harus dikuasai lebih dahulu, harus dijadikan objek, dan harus diatur, dikelola, dan diwujudkan atau diekspresikan dalam karya seni. Istilah populernya ‘perasaan harus diendapkan dahulu’. Perasaan tertentu itu telah berjarak dengan seniman. Dan dalam kondisi semacam itu, barulah seniman dapat mengekspresikan perasaannya. Sebab, ekspresi perasaan dalam seni hanya dapat terjadi dalam suasana perasaan ‘sekarang’ yang santai, bahkan dalam suasana kegembiraan mencipta. Seorang seniman menciptakan karyanya dalam suasana gairah, gembira, senang. Tak mungkin dalam suasana sedih seorang seniman menciptakan karyanya. Jadi, ekspresi dalam seni adalah mencurahkan perasaan tertentu dalam suasana perasaan gembira. Perasaan marah atau sedih dalam ekspresi seni juga harus dilakukan pada waktu senimannya sedang ‘tidak marah atau sedih’. (Sumardjo, 2000, hlm.73).

Ide berkarya yang penulis dapatkan berkaitan dengan sikap toleransi. Sikap toleransi yang penulis ambil adalah sikap yang ada pada binatang penguin. Ide dan gagasan ini muncul karena adanya sikap *rasisme* atau dalam bahasa Indonesia disebut diskriminasi. Melihat beberapa kasus atau masalah yang terjadi pada masyarakat baik di Indonesia maupun di dunia. Di Indonesia sendiri kita mengenal slogan “Bineka Tunggal Ika” yang artinya berbeda-beda tapi satu, dari slogan tersebut sudah jelas bahwa Indonesia merupakan negara yang beragam dan harus menunjung tinggi rasa atau sikap toleransi yang ada demi kerukunan dalam bermasyarakat. Maka dari itu penulis mengekspresikannya pada sebuah karya patung penguin dengan berbahan kayu, karena banyak nilai-nilai budi pekerti dan sikap toleransi di dalamnya.

Ide pembuatan patung kayu ini berasal dari patung-patung karya seniman Basto Elbers. Penulis tertarik dengan karya-karya Basto Elbers dengan aliran Geometris karena karya yang dihasilkan memiliki bentuk-bentuk dasar, seperti segitiga, segiempat, lingkaran, dan yang lainnya.

B. Kontemplasi

Kontemplasi merupakan sebuah renungan dan peninjauan kembali dengan kebulatan pikiran atau perhatian penuh. Pada karya yang mengangkat sikap toleransi dan binatang penguin sebagai ide gagasan ini membutuhkan hasrat yang kuat. Karena sumber buku dan bahan yang terbilang sulit untuk didapatkan. Maka dari itu penulis melakukan beberapa kali perenungan dan penguatan ide dengan menggali studi pustaka dan kegiatan observasi kelapangan mencari bahan-bahan yang sesuai dengan karya penulis.

C. Stimulasi Berkarya

Stimulus merupakan suatu rangsangan atau dorongan. Sedangkan menstimulus memiliki arti merangsang atau mendorong. Pada karya patung ini, stimulus yang penulis dapatkan adalah ketika penulis melakukan pengamatan tidak langsung dengan mencari informasi dari buku dan internet. Selain pengamatan penulis juga melakukan pencarian untuk mengetahui jenis-jenis kayu yang dapat digunakan untuk membuat karya patung.

Penulis menemukan sebuah konsep berkarya yang sesuai dengan gagasan yang penulis renungkan dan telah menemukan sumber-sumber yang mendukung dan bahan yang dapat digunakan untuk membuat karya seni patung. Hal inilah yang membuat penulis merasa semangat untuk membuat patung penguin geometris dengan ekspresi sikap toleransi.

D. Pengolahan Ide

Pengolahan ide adalah proses perwujudan karya melalui ekspresi dan eksperimen dari media dan gagasan. Pada karya skripsi penciptaan ini, penulis menggunakan media seni patung sebagai perwujudan dari ide yang akan

digunakan, serta penulis merangkum tentang filosofi dari beberapa sumber-sumber buku maupun internet sebagai ide berkarya.

E. Proses Pembuatan Karya

Dalam pembuatan sebuah karya, setiap seniman akan membutuhkan alat yang berbeda sesuai dengan bahan yang digunakan pada karya yang akan dibuat. Hal tersebut merupakan tindak lanjut seorang seniman yang sebelumnya sudah menentukan sebuah gagasan terlebih dahulu menjadi sebuah karya yang memiliki nilai visual dan konseptual. Untuk mempermudah saat berkarya, penulis membuat sebuah bagan kerja atau proses berkarya dengan melihat referensi serta disesuaikan. Dibawah ini bagan proses berkarya menurut Tabrani dalam Ahmad Nurjaya, (2016, hlm. 45), yaitu sebagai berikut:



Bagan 3.1: Proses Berkarya.
Sumber: Dokumentasi Penulis

1. Persiapan Alat

Langkah awal yang penulis lakukan adalah membuat daftar alat-alat yang akan digunakan dalam proses berkarya, yaitu sebagai berikut:

- a. Alat keselamatan kerja
 - 1) Masker dan kacamata
 - 2) Sarung tangan
 - 3) Perlengkapan P3K
- b. Alat tulis
 - 1) Pensil
 - 2) Penghapus
 - 3) Mistar
- c. Gunting
- d. Meteran
- e. Alat potong manual
 - 1) *Cutter*
 - 2) Gergaji Kawat
- f. Mesin potong
- g. Tang
- h. Lem tembak
- i. Grinder
- j. Ampelas
- k. Kuas
- l. Kipas angin

Untuk lebih jelasnya penulis jelaskan kegunaan dan gambar alat yang akan digunakan:

- a. Alat keselamatan kerja

Keselamatan merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembuatan sebuah karya, oleh karena itu dalam pengerjaannya dibutuhkan alat keselamatan agar terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan. pada proses pembuatan karya kali ini penulis menggunakan alat keselamatan kerja sebagai berikut:

1) Masker dan Kacamata



Gambar 3.1: Masker dan Kacamata.
Sumber: Dokumentasi Penulis

2) Sarung Tangan



Gambar 3.2: Sarung Tangan.
Sumber: Dokumentasi Penulis

3) Pelengkapan P3K



Gambar 3.3: Perlengkapan P3K.
Sumber: Dokumentasi Penulis

b. Alat tulis

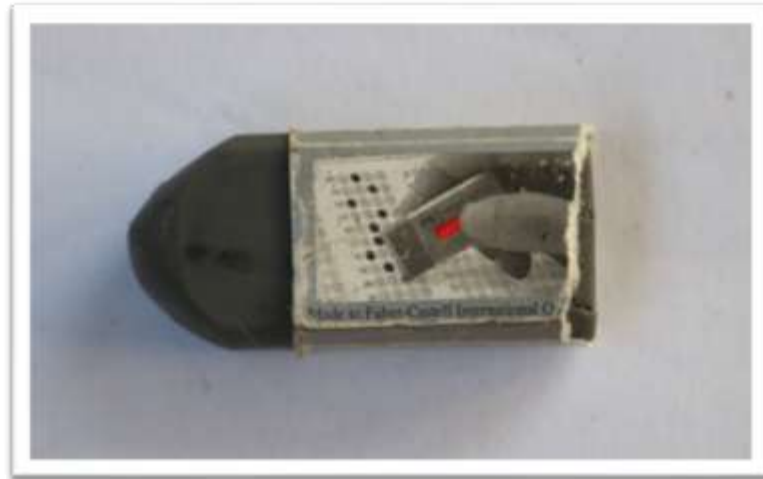
Alat ini digunakan pada saat pembuatan sketsa dasar dan pengukuran bentuk geometris pada karya yang merupakan bentuk dasar pada karya, kemudian dipindahkan atau dibuat ulang dalam bentuk digital.

1) Pensil dan Pen



Gambar 3.4: Pensil dan Pen.
Sumber: Dokumentasi Penulis

2) Penghapus



Gambar 3.5: Penghapus.
Sumber: Dokumentasi Penulis

3) Mistar



Gambar 3.6: Penggaris.
Sumber: Dokumentasi Penulis

c. Gunting

Alat ini digunakan untuk memotong kertas hasil cetak atau *print* gambar yang merupakan bentuk dasar pada karya, sebelum sketsa dipindahkan pada media kayu.



Gambar 3.7: Gunting.
Sumber: Dokumentasi Penulis

d. Meteran

Alat ini juga digunakan pada saat mengukur panjang untuk menentukan ukuran karya.



Gambar 3.8: Meteran.
Sumber: Dokumentasi Penulis

e. Alat pemotong manual

1) *Cutter*

Alat ini digunakan untuk memotong atau merapihkan hasil potongan yang tidak bisa dilakukan dengan gergaji kawat dan mesin pemotong.



Gambar 3.9: *Cutter*.

Sumber: Dokumentasi Penulis

2) Gergaji Kawat

Alat ini digunakan pada saat pemotongan media kayu yang sudah dibuat sketsa atau pola geometris sebelumnya. Seperti yang diungkapkan oleh Iendufiie, dalam bukunya sebagai berikut:

Gergaji kawat digunakan khusus untuk memotong kayu atau papan yang membutuhkan alur atau motif tertentu. Selain dapat digunakan untuk memotong bidang lurus dan motif lengkung, gergaji kawat mampu memotong alur takberaturan tanpa merusak kedua sisi papan. (Iensufiie, 2008, hlm. 4).



Gambar 3.10: Gergaji Kawat.
Sumber: Dokumentasi Penulis

f. Mesin pemotong (*Table saw*)

Mesin pemotong digunakan pada saat membentuk sudut pada bentuk geometris, dimana alat ini bisa memotong sampai dengan kemiringan 45 derajat.* Seperti yang diungkapkan oleh Iensuffie, dalam bukunya sebagai berikut:

Circular saw adalah mata gergaji yang berbentuk lingkaran, yang diputar pada porosnya dengan menggunakan motor listrik. Sedangkan pada *circular table saw*, mata gergaji diam disebuah meja, dan kayu yang hendak dipotong digerakan melewati pisau gergaji. (Iensuffie, 2008, hlm. 4-5).



Gambar 3.11: Mollar Table Saw.
Sumber: Dokumentasi Penulis

g. Tang

Tang digunakan sebagai alat bantu untuk mengencangkan dalam pemasangan alat gergaji ukir.



Gambar 3.12: Tang.
Sumber: Dokumentasi Penulis

h. Lem tembak/ *Glue gun*

Alat ini digunakan pada saat penempelan kayu yang sudah dipotong dalam bentuk geometris menjadi karya utuh sesuai dengan sketsa yang telah dibuat.



Gambar 3.13: Lem Tembak.
Sumber: Dokumentasi Penulis

i. Grinda (*Grinder*)

Alat ini digunakan untuk menghaluskan atau meratakan patung yang sudah didempul rata, dengan alat ini pengerjaan akan lebih cepat pada bentuk yang lebih kasar, namun dalam pengerjaannya alat ini harus digunakan dengan sangat hati-hati dan kekurangannya tidak bisa pada sudut yang kecil atau sempit.



Gambar 3.14: *Grinder*.
Sumber: Dokumentasi Penulis

j. Ampelas

Ampelas yang digunakan merupakan ampelas kayu, sebagai alat untuk menghaluskan permukaan karya apabila sudah terbentuk utuh.



Gambar 3.15: Ampelas.
Sumber: Dokumentasi Penulis

k. Kuas

Kuas digunakan untuk mewarnai karya dengan pernis, serta memberi plitur kayu pada proses finishing.



Gambar 3.16: Kuas.
Sumber: Dokumentasi Penulis

l. Kipas Angin

Alat ini sangat membantu untuk mempercepat proses pengeringan, karena kipas angin bisa tetap menyala dalam beberapa jam tanpa harus dikendalikan.



Gambar 3.17: Kipas Angin.
Sumber: Dokumentasi Penulis

2. Persiapan Bahan

Langkah selanjutnya yang penulis lakukan sebelum mengumpulkan bahan-bahan yang akan digunakan penulis membuat daftar bahan apa saja yang harus didapat, yaitu sebagai berikut:

- a. Kertas HVS
- b. Bahan perekat
 - 1) Lem kayu (lem fox)
 - 2) Lem Serbaguna
 - 3) Lem *Gun steak*
- c. Kayu Pinus
- d. Dempul
- e. Pernis
- f. Cat kayu
- g. Terpentin

Untuk lebih jelasnya penulis jelaskan kegunaan dan gambar bahan yang akan digunakan sebagai berikut:

- a. Kertas HVS

Pada pembuatan karya kali ini kertas HVS digunakan untuk membuat sketsa dasar, serta mencetak/ *print* sketsa bentuk geometris yang sudah dibuat dalam bentuk digital, agar mempermudah dalam membuat pola geometris pada media kayu.



Gambar 3.18: Kertas HVS.
Sumber: Dokumentasi Penulis

b. Bahan perekat

Bahan ini berupa lem untuk merekatkan kayu yang sudah dibentuk pola geometris menjadi karya utuh.

1) Lem kayu

Lem ini merupakan lem yang digunakan pada media kayu serta memiliki tingkat kerekatan yang cukup bagus namun harus menunggu beberapa menit agar kering dan melekat dengan kuat.



Gambar 3.19: Lem Kayu.
Sumber: Dokumentasi Penulis

2) Lem Serbaguna

Lem ini dapat digunakan dalam berbagai hal karena kerekatannya sangat bagus dan hanya butuh waktu beberapa detik untuk menunggu kering dan melekat dengan kuat, karena sifatnya yang cair lem ini digunakan untuk merekatkan bagian kayu yang dengan lem lainnya.



Gambar 3.20: Lem Serbaguna.
Sumber: Dokumentasi Penulis

3) Lem *Gun steak*

Lem ini menggunakan alat pemanas untuk melelehkannya yaitu dengan lem tembak yang kemudian akan bersifat cair dan cepat kering dengan hitungan menit, Karena cepat kering dan memiliki daya rekat yang kuat lem ini penulis gunakan untuk merekatkan kayu yang sudah berbentuk potongan geometris dan bisa di copot apabila ada suatu kesalahan, tanpa merusak bahan kayu.



Gambar 3.21: Lem Gun Steak.
Sumber: Dokumentasi Penulis

c. Kayu Pinus

Bahan kayu pinus yang digunakan adalah kayu pinus yang sudah dipotong berbentuk papan berukuran 120 cm x 9 cm dengan ketebalan 1cm dan papan berukuran 130cm x 19cm untuk bentuk pola yang lebih lebar.



Gambar 3.22: Kayu Pinus.
Sumber: Dokumentasi Penulis

d. Dempul

Dempul sebagai pelapis dan menutup rongga pada bentuk karya yang belum rapih.



Gambar 3.23: Dempul Kayu.
Sumber: Dokumentasi Penulis

e. Pernis

Pernis sebagai pewarnaan pada karya yang telah dibuat dan disesuaikan dengan gagasan yang sudah dibuat.



Gambar 3.24: Pernis Kayu.
Sumber: Dokumentasi Penulis

h. Cat kayu

Cat kayu yang digunakan ialah cat warna coklat dengan nomer 301, cat ini digunakan untuk memberikan *otline*/ garis pada setiap bidang geometris agar hasilnya lebih tegas dan rapih.



Gambar 3.25: Cat Kayu.
Sumber: Dokumentasi Penulis

i. Terpentin

Terpentin sebagai bahan pencari atau pengencer cat agar cat tidak terlalu kental saat proses pewarnaan.



Gambar 3.26: Terpentin.
Sumber: Dokumentasi Penulis

3. Pembuatan Sketsa Karya

Pada proses pembuatan sebuah karya, sketsa karya digunakan sebagai acuan pada setiap tahapan kerja, sehingga pembuatan sketsa sangat penting agar dalam proses pembuatan karya tidak semaunya dan tidak bingung dengan bentuk yang akan dibuat. Oleh karena itu penulis mencari referensi gambar dari sumber buku dan internet yang dapat mewakili gagasan pada karya yang penulis buat, yaitu sikap toleransi pada penguin. Serta bentuk dasar geometris pada karya seniman yang sudah pernah ada. Kemudian penulis membuat sketsa karya sebagai berikut:

- a. Referensi gambar
 - 1) Peduli (*Allopreening*)



Gambar 3.27: *Allopreening 1.*

Sumber: http://www.photovolcanica.com/PenguinSpecies/Rockhopper/ANT09_0366c.jpg



Gambar 3.28: *Allopreening 2.*

Sumber: http://www.photovolcanica.com/PenguinSpecies/Rockhopper/ANT09_0298c.jpg

2) Menghargai (*Dabbling*)



Gambar 3.29: *Dabbling* 1.

Sumber: <https://mytrendingstories.com/article/advice-from-a-penguin/>



Gambar 3.30. *Dabbling* 2

Sumber: <http://www.inspiradata.com/wp-content/uploads/2016/10/penguin-300x263.jpg?x18219.jpg>

3) Menjaga (Mengerami)



Gambar 3.31: Mengerami 1.

Sumber: <http://4.bp.blogspot.com/-qg6ZR1aaoUQ/TtIA5WwcjI/AAAAAAAAAMQ/2KCgCsdBuiY/s1600/Penguin2.jpg>



Gambar 3.32: Mengerami 2.

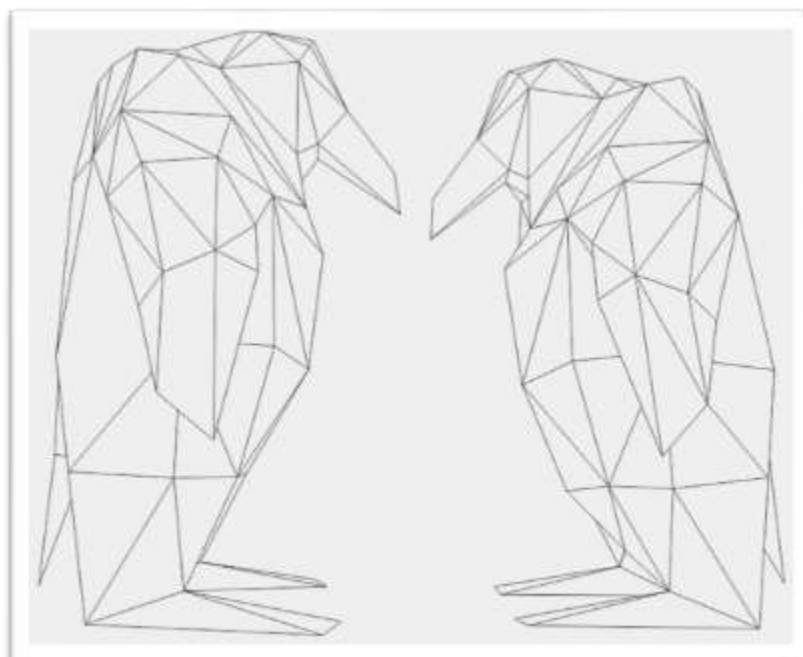
Sumber: <https://sains840.files.wordpress.com/2013/10/penguin.jpg>

1. Sketsa Karya Pertama



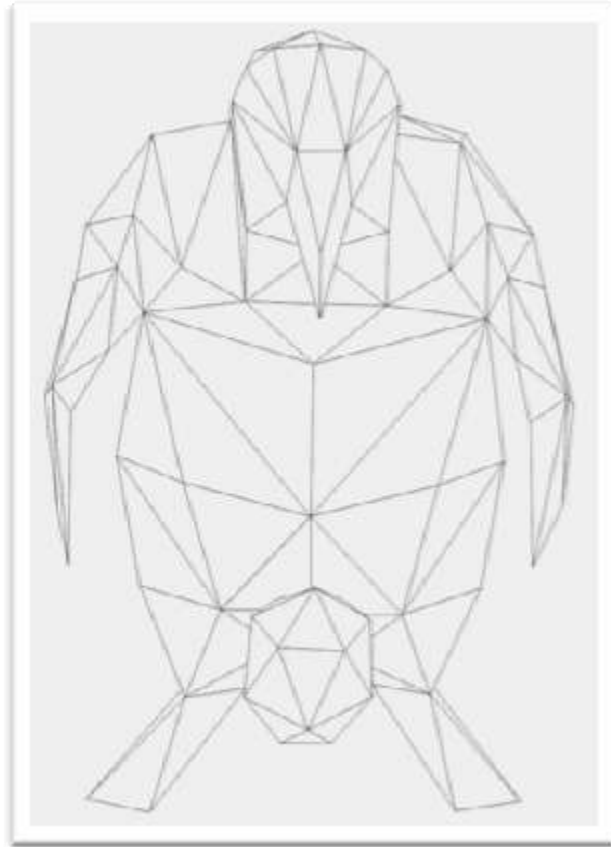
Gambar 3.33: Sketsa Karya Pertama.
Sumber: Dokumentasi Penulis

2. Sketsa Karya Kedua



Gambar 3.34: Sketsa Karya Kedua.
Sumber: Dokumentasi Penulis

3. Sketsa Karya Ketiga



Gambar 3.35: Sketsa Karya Ketiga.
Sumber: Dokumentasi Penulis

Setelah sketsa awal sudah dibuat, kemudian penulis mengaplikasikan sketsa pada bentuk yang nyata dengan bahan tanah agar didapatkan ukuran yang sesuai dengan sketsa dan dibuat ulang dalam bentuk geometris pada sketsa digital. Adapun pelaksanaannya sebagai berikut:

4. Study Bentuk

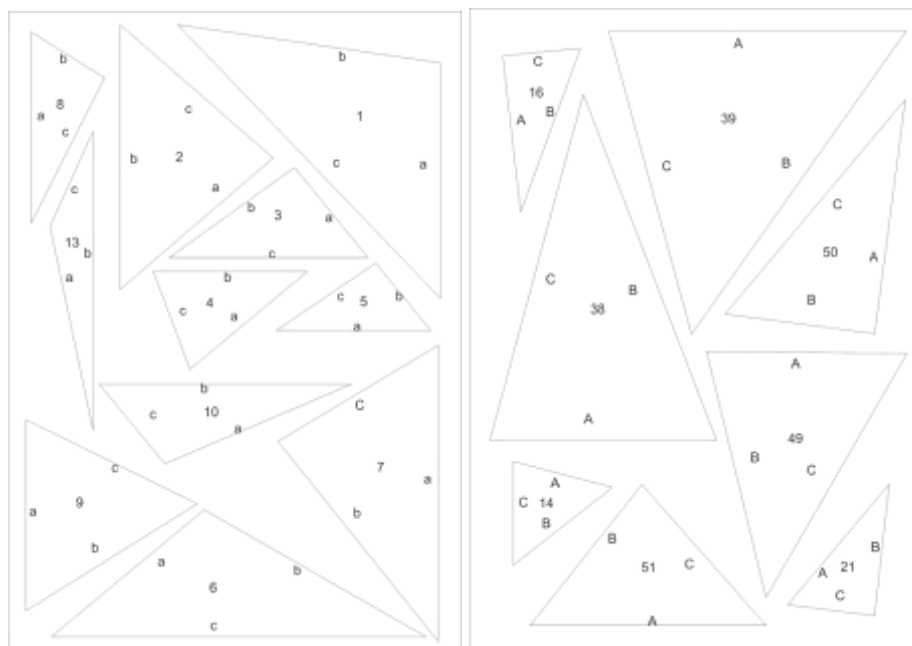
Untuk memudahkan dalam menentukan ukuran bentuk geometris pada patung penguin yang dibuat, penulis terlebih dahulu membuat bentuk penguin dengan bahan tanah agar lebih mudah dibentuk atau disesuaikan dengan sketsa yang dibuat.



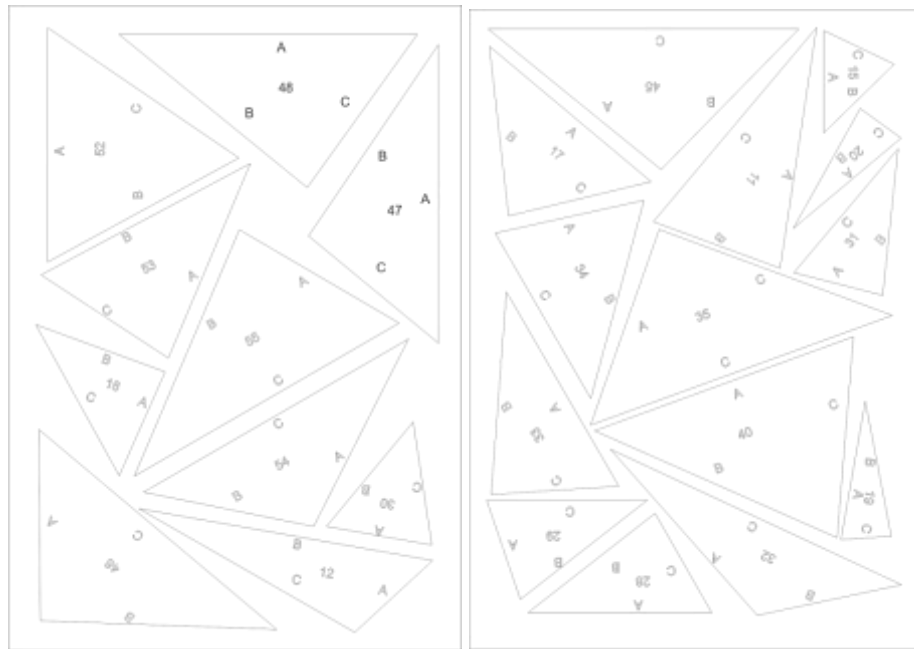
Gambar 3.36: Study Bentuk Berbagai Tanah.
Sumber: Dokumentasi Penulis

5. Sketsa Digital Bentuk Geometris

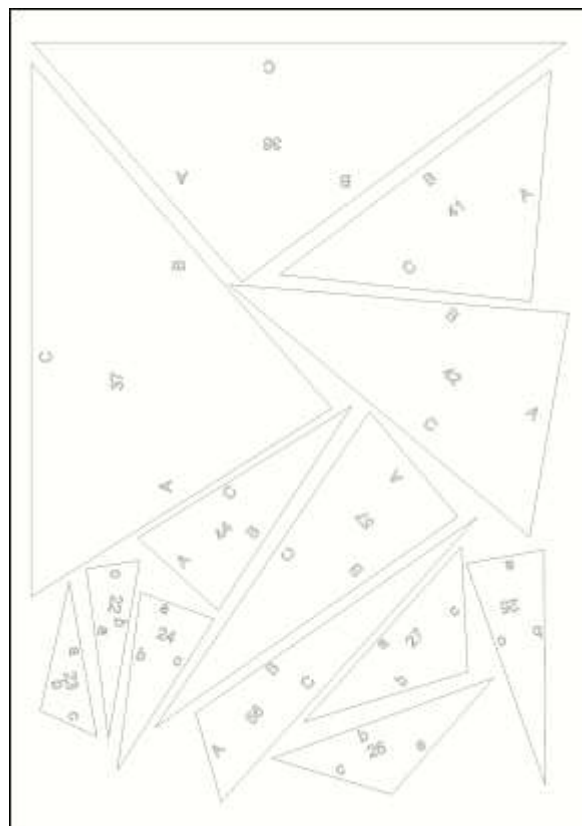
Pada proses ini penulis membuat sketsa dengan aplikasi corel draw untuk mempermudah untuk nentukan bentuk geometris dan bisa digunakan beberapakali dalam pembuatan patung penguin ini.



Gambar 3.37: Sketsa Digital 1 dan 2.
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 3.38: Sketsa Digital 3 dan 4.
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 3.39: Sketsa Digital 5.
Sumber: Dokumentasi Penulis

4. Pembuatan Karya

a. Pemotongan Pola Geometris

Pada langkah pertama yang penulis lakukan setelah pembuatan sketsa ialah memotong pola sketsa hasil cetak/ *print* dengan ukuran kertas A3 yang sudah dibuat sebelumnya dengan aplikasi *Coreldraw* dan diberi tanda nomor perbentuk yang sudah disesuaikan.



Gambar 3.40: Hasil Pemotongan Pola Geometris.
Sumber: Dokumentasi Penulis

b. Memindahkan Pola Pada Media Kayu

Setelah pola geometris sudah jadi, barulah pola dibuat ulang pada media kayu dengan ukuran kayu 120cm x 9cm, ketebalan 1cm dan papan berukuran 130cm x 19cm untuk pola yang lebih lebar. Pola yang dibuat pada dasarnya sama dari semua bentuk penguin yang dibuat, perbedaannya hanya pada karya ke-3 yang hanya satu ekor penguin dan ditambah dengan telur.



Gambar 3.41: Pemandangan Pola Geometris Pada Media Kayu.
Sumber: Dokumentasi Penulis

c. Pemotongan Bentuk Geometris

Tahap selanjutnya setelah pola pada media kayu sudah dibuat, barulah kayu dipotong dengan menggunakan gergaji ukir.



Gambar 3.42: Pemotongan Bentuk dengan Gergaji Kawat.
Sumber: Dokumentasi Penulis

d. Membentuk Sudut Pada Bentuk Geometris

Pada proses ini kayu yang sudah dipotong dalam bentuk geometris kemudian dibuat bentuk sudutnya dengan menggunakan mesin pemotong agar lebih mudah dalam proses perakitan.



Gambar 3.43: Membentuk Sudut dengan Mesin.
Sumber: Dokumentasi Penulis

5. Perakitan (*Assembling*)

Bentuk-bentuk dasar yang sudah dibuat kemudian dirakit menjadi satu bagian sehingga menjadi bentuk penguin. Seperti yang si ungkapkan oleh Iensufiie, dalam bukunya sebagai berikut:

Tahap ini merupakan saat untuk menggabungkan seluruh komponen yang telah dibuat dan melakukan penyetelan agar seluruh komponen lurus. Kemudian sambungan dikencangkan dengan menggunakan lem. (Iensufiie, 2008, hlm. 50).



Gambar 3.44: Perakitan Bentuk Geometris 1.
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 3.45: Perakitan Bentuk Geometris .
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 3.46: Perakitan Bentuk Geometris Telur Pada Karya Ketiga .
Sumber: Dokumentasi Penulis

6. Sentuhan Akhir (*Finishing*)

Tahap ini adalah tahap terakhir dalam pembuatan sebuah karya, yaitu tahap untuk mengecat karya yang telah selesai dibuat. pengecat terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Memilih bahan cat yang diinginkan.
- b. Memilih warna yang disesuaikan dengan konsep berkarya.
- c. Memberikan dempul atau plamir pada bagian-bagian lubang penyambung.



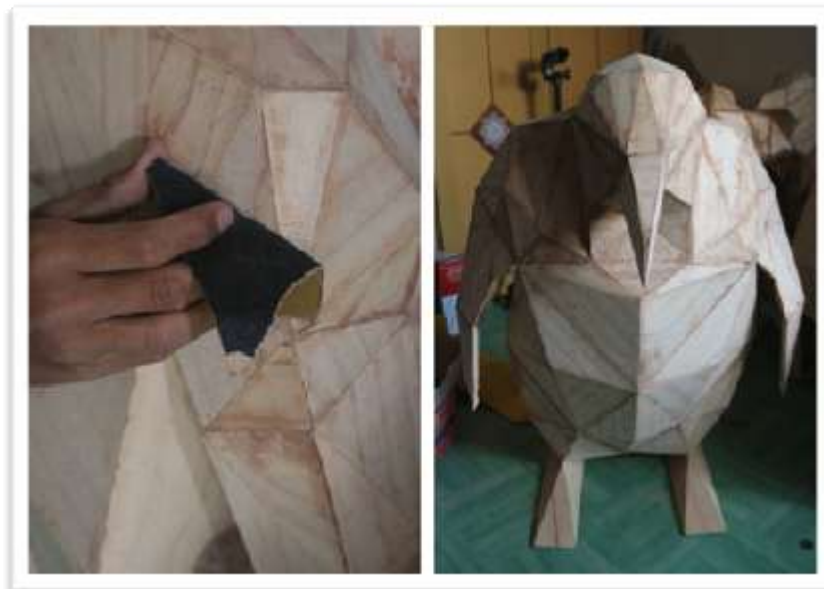
Gambar 3.47: Mendempul.
Sumber: Dokumentasi Penulis

- d. Menghamplas dempul atau plamir yang sudah kering sempurna dengan menggunakan mesin *grinder*.



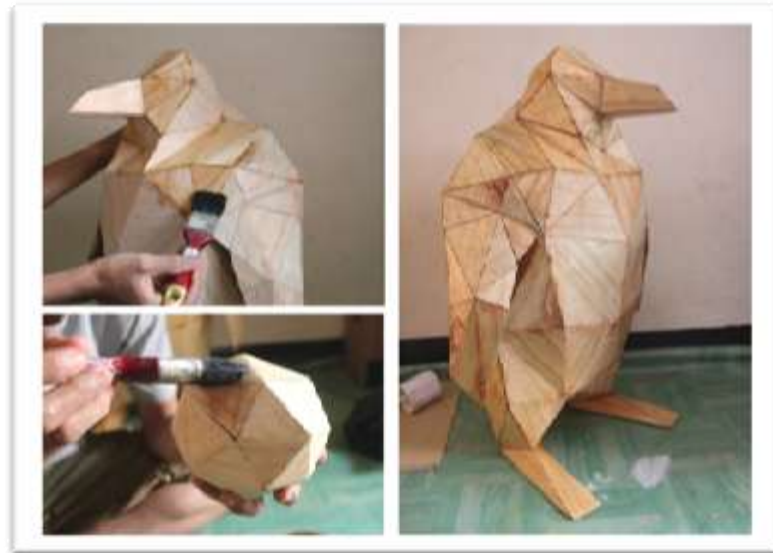
Gambar 3.48: Menghampas dengan *Grinder*
Sumber: Dokumentasi Penulis

- e. Menghampas kembali bagian yang sulit dihamplas dengan *grinder*, serta mengulang kembali proses pendempulan bila masih ada bagian yang kurang sempurna.



Gambar 3.49: Menghampas Secara Manual.
Sumber: Dokumentasi Penulis

- f. Melapisi atau mengecat patung dengan pernis agar karya lebih indah, terlindungi dan meningkatkan mutu pada media kayu. Pernis dipilih untuk menimbulkan kesan natural pada kayu.



Gambar 3.50: Melapisi Patung dengan Pernis.
Sumber: Dokumentasi Penulis

- g. Memberi garis pada setiap sambungan kayu, sebagai garis tegas antara bidang geometris dan memberikan kesan yang rapih.



Gambar 3.51: Memberi garis tegas.
Sumber: Dokumentasi Penulis

7. Pembuatan *Base*

Base pada sebuah karya seni patung sangatlah penting, dimana *base* sebagai tempat untuk meletakkan karya pada saat dipajang atau dipamerkan. Sehingga *base* yang dibuat harus sesuai dengan karya yang sudah dibuat. Untuk itu penulis membuat *base* dengan menggunakan kayu yang dibuat sesuai dengan bentuk dan ukuran karya, dan pewarnaannya pun disesuaikan dengan karya agar tidak terlalu menjadi titik fokus. Selain itu beban karya harus di perhitungkan, sehingga *base* yang dibuat harus kokoh agar mampu menahan beban karya di atasnya, adapun langkah pembuatan *base* sebagai berikut:

- a. Tentukan ukuran *base* yang disesuaikan dengan ukuran karya yang akan diletakan di atasnya,
- b. Siapkan alat dan bahan yang akan digunakan.
- c. Kemudian potong papan kayu sesuai dengan ukuran yang telah ditentukan.
- d. Setelah papan kayu dipotong, lalu menyambungkan atau merangkai potongan papan kayu sesuai bentuk dari *base*.
- e. Apabila bentuk *base* sudah jadi, kemudian melanjutkan pada tahap finishing dengan cara mendempul bagian-bagian yang berlubang, dan melakukan pewarnaan dengan cat.



Gambar 3.52: Mendempul Base
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 3.53: Mengecat Base
Sumber: Dokumentasi Penulis

8. Display Karya

Display karya merupakan tahap akhir apabila semua karya sudah siap untuk ditampilkan. Display karya dilakukan ditempat pameran, langkahnya hanya menyimpan *base* sesuai dengan ruang yang ada dan meletakkan karya di atasnya, agar karya lebih mudah dilihat dan enak dipandang.