BAB III
METODE PENCIPTAAN

A. Persiapan

1. Ide Berkarya

Manusia dan seni adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan karena seni lahir dari aktivitas pancaindra manusia. Berdasarkan siklusnya, setiap informasi dari alam ini diterima dan diekspresikan kembali melalui pancaindra baik itu apresiasi, maupun proses kreasi. Proses kreasi atau yang lebih dikenal dengan istilah "berkarya" merupakan aktivitas menuangkan ide/emosi kongkret baik yang disadari maupun tidak disadari dan karya *drawing* adalah salah satu hasil dari manifestasi tersebut.

Karya *drawing* yang diciptakan tidak terlepas dari gairah penulis yang memang menyukai dunia seni, baik kesenirupaan maupun seni musik. Dalam penyusunan skripsi penciptaan ini, penulis mengkolaborasikan seni musik dan seni rupa sebagai tema, teknik, dan medium yang diwujudkan melalui *drawing* bergaya ekspresionistik. Terdapat beberapa hal unik dalam dunia musik di mana banyak masyarakat belum mengetahuinya. Salah satunya adalah fenomena *27 Club*, seperti yang telah penulis paparkan sebelumnya, merupakan deretan musisi dunia yang meninggal di usia yang sama, yaitu 27 tahun dengan penyebab kematian yang beragam.

Berdasarkan paparan di atas, penulis menjadikan *27 Club* sebagai sumber ide dan insprasi dalam menciptakan karya *drawing* dengan harapan dapat diapresiasi masyarakat dan disampaikan kepada masyarakat luas khususnya bagi mereka yang meniti karir dalam dunia kesenirupaan dan seni musik. Dengan sampainya informasi ini, penulis berharap pengetahuan masyarakat akan tokoh-tokoh inspiratif akan meningkat, dan masyarakat pun lebih arif dalam mengisi dan mengamalkan nilai-nilai kehidupan.

Dalam upaya menyampaikan informasi tersebut, penulis memutuskan untuk menginformasikannya melalui karya *drawing* dengan gaya ekspresinistik,

Freidy Jaelani, 2018
27 CLUB SEBAGAI IDE DALAM BERKARYA DRAWING
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dituangkan dengan medium bolpoin di atas kanvas, dan memilih potret (*human figur*) sebagai *subject matter*.

2. Kontemplasi

Proses kontemplasi atau perenungan merupakan proses pencarian nilai dan makna serta tujuan dalam suatu karya, proses kontemplasi ini penulis lakukan sebelum dan pada saat proses penciptaan karya. Dengan berbagai pertimbangan, penulis memilih lima tokoh *27 Club* yang akan diangkat ke dalam *drawing*. Pada tahap kontemplasi ini, penulis melakukan pengkajian terhadap kisah tokoh-tokoh yang akan divisualisasikan ke dalam media *drawing* dengan membaca biografinya, menikmati karya-karya musiknya melalui media cetak dan media elektronik terutama lagu yang akan penulis kutip untuk dijadikan sebagai unsur penunjang dan direpresentasikan dalam bentuk *lettering*, dan merenungkannya pada saat sebelum berkarya, ketika berkarya, dan setelah berkarya. Hal ini dilakukan agar penulis mendapatkan inspirasi dalam menciptakan karya *drawing* sekaligus melakukan pengujian jika penulis merasa harus melakukan penggarapan kembali (*retouch*).

Perenungan terhadap teknik dan gaya dalam menciptakan karya *drawing* bersumber dari pengalaman empiris penulis sebagai mahasiswa Departemen Pendidikan Seni Rupa di Universitas Pendidikan Indonesia dan dari literatur cetak maupun daring/*online*. Selain itu juga dengan mengapresiasi karya-karya *drawing* dan berdiskusi dengan seniman *drawing* dan beberapa dosen (akademisi).

3. Stimulasi

Dalam berkarya, penulis mendapatkan stimulus/rangsangan yang mempengaruhi penulis dalam menuangkan ide dan gagasan ke dalam media visual. Proses ini merupakan stimulasi. Stimulasi merupakan suatu proses perangsangan yang bersumber dari dalam (*internal stimulus*) dan dari luar (*external stimulus*) terhadap pancaindra.

Stimulus/rangsangan yang penulis dapatkan dari dalam (*internal stimulus*) berupa hasrat untuk berekspresi dan mengamalkan ilmu/ pengetahuan penulis, sedangkan stimulus yang penulis dapatkan dari luar (*external stimulus*) berupa informasi visual dan audio. Stimulus eksternal ini penulis dapatkan dari proses

apresiasi karya-karya *drawing* dari seniman, hasil diskusi dengan para pelaku seni, dan karya-karya musik dari tokoh inspriratif yang penulis angkat ke dalam karya skripsi penciptaan ini. Unsur-unsur rangsangan tersebut penulis dapatkan secara langsung dan melalui media elektronik (*online*).

Proses stimulasi ini terjadi secara disengaja dan tidak disengaja. Namun demikian, hal ini sangat membantu penulis dalam memvisualisasikan ide/gagasan ke dalam medium rupa. Hal ini dilakukam semata agar penulis dapat melangsungkan proses berkarya dengan baik dan menghasilkan kualitas karya yang diinginkan.

4. Pengolahan Ide

Pengolahan ide merupakan proses pematangan konsep karya. Hal ini dilakukan untuk menghasilkan karya yang memiliki nilai dan makna sehingga makna atau pesan yang terkandung di dalamnya dapat tersampaikan ketika terjadi proses apresiasi. Proses ini berlangsung sebelum memulai berkarya, pada saat awal mulai berkarya, dan pada saat berkarya.

Penulis melakukan observasi terhadap karya-karya potret tokoh terkenal melalui media elektronik (internet), media cetak (buku, majalah, katalog pameran dan lain-lain), dan secara langsung di galeri pameran. Proses pengolahan ide ini tidak terlepas dari peran rasa/*feeling* penulis ketika sebelum dan pada saat berkarya, hal ini dimaksudkan untuk menghasilkan karya *drawing* yang estetis dan tidak hanya sekadar memindahkan potret dalam foto.

Human figure yang menjadi *subject matter* dalam karya *drawing* ini bersumber dari media elektronik (internet). Penulis memvisualisasikan tokoh tersohor tersebut dengan mengolah unsur-unsur rupa seperti garis, bidang, bentuk dan lain sebagainya. Eksplorasi visual lebih menitikberatkan pada eksplorasi objek tokoh. Masing-masing karya *drawing* ini memiliki makna tersendiri namun tetap berkesinambungan antara karya satu dengan karya lainnya.

5. Alat dan Bahan

a. Kertas Karton

Gambar 3.1 Kertas Karton
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Kertas yang digunakan sebagai media dalam pembuatan sketsa adalah kertas karton. Penulis memilih jenis kertas ini karena permukaannya yang halus, agar mudah memperbaiki garis sketsa yang dibuat. Selain itu pula kertas ini memiliki ukuran yang cukup besar

Pensil

Gambar 3.2 Pensil
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pensil yang digunakan untuk pembuatan sketsa adalah pensil gambar merek Staedtler Mars Lumoghraph dengan ukuran 2B agar garis sketsa memiliki ketebalan yang cukup dan mudah untuk dihapus.

Penghapus Faber Castell

Gambar 3.3 Karet Penghapus
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Penulis menggunakan penghapus merek Faber Castell untuk menghapus garis sketsa karena memiliki daya hapus dan kualitas yang diinginkan.

Bolpoin Standard AE7 Alfa Tip 0.5

Gambar 3.4 Bolpoin
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Bolpoin yang digunakan sebagai media utama dalam penciptaan karya *drawing* ini adalah bolpoin merek Standard jenis AE7 Alfa Tip 0.5. Penulis memilih jenis bolpon ini berdasarkan berbagai pertimbangan dan hasil studi media yang dilakukan sebelum proses penciptaan karya. Jenis bolpoin ini dipilih karena mudah digoreskan pada media kanvas dan memiliki ketebalan goresan tinta yang cukup dan tingkat warna yang kuat.

Double Tape dan Selotip

Gambar 3.5 Kiri *Double Tape*, Kanan Selotip
(Sumber: Kiri Dokumentasi Penulis, Kanan Dokumentasi Penulis)

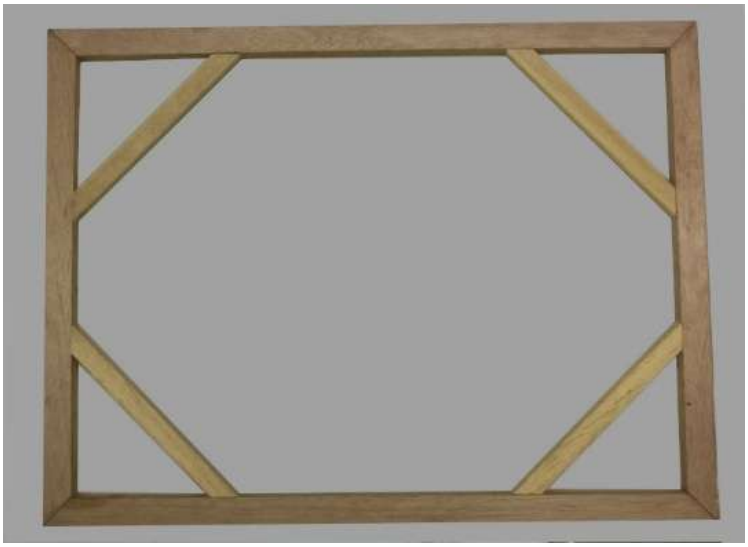
Double Tape sebagai salah satu media dalam proses berkarya digunakan untuk menggabungkan kertas karton, sedangkan selotip digunakan untuk menempelkan kertas sketsa pada dinding.

Kain Kanvas

Gambar 3.6 Kain Kanvas
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Kain kanvas sebagai media permukaan memiliki jenis yang beragam. Hal ini berkaitan dengan fungsi atau kecocokan dengan media aplikatifnya. Kanvas tebal dengan tekstur kasar, sangat cocok untuk media cat minyak, sedangkan kanvas tipis atau sedang, dengan tekstur halus, sangat cocok untuk media akrilik, cat air, dan tinta. Dalam penciptaan ini, penulis menggunakan kanvas tebal dengan terlebih dahulu melapisinya dengan *gesso*.

Kayu Spanram dan Papan Kayu



Gambar 3.7 Kayu Spanram
(Sumber: https://djohanartframe.com/page/18/)

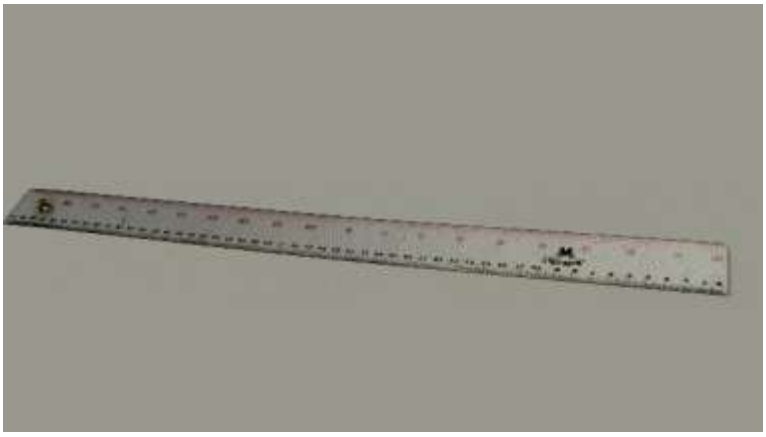
Kayu Spanram atau spanram digunakan sebagai pembentang atau bingkai kanvas. Spanram yang digunakan terbuat dari jenis kayu albasiah.

***Stapler Gun* American Tools**

Gambar 3.8 *Stapler Gun*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Stapler Gun atau Hekter merupakan salah satu alat yang digunakan untuk merekatkan kanvas pada spanram.

Penggaris



Gambar 3.9 Penggaris
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Penggaris digunakan untuk mengukur panjang kertas karton yang akan disambungkan untuk dijadikan media sketsa. Hal ini dilakukan agar kertas dan kanvas memiliki ukuran yang sama.

Gesso

Gambar 3.10 *Gesso*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Gesso merupakan cat dasar untuk melapisi media kanvas yang masih memiliki tekstur kasar. Selain itu, kualitas *gesso* yang melapisi kanvas juga berpengaruh terhadap media yang digunakan. Penulis mengunakan *gesso* dari beberapa merek seperti Liquitex basics, Liquitex professional, Maries, dan Sakura

untuk mendapatkan kualitas dan wujud (tingkat kekentalan) *gesso* yang diinginkan.

Pisau Palet Plastik dan *Cutter*

Gambar 3. 11 Kiri Pisau Palet, Kanan Pisau *Cutter*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pisau palet yang digunakan terbuat dari plastik, penulis memilih jenis pisau palet ini agar dapat memudahkan ketika melapisi *gesso* pada permukaan kanvas.

Proses Penciptaan

1. Persiapan Alat Bahan dan Media

Proses penciptaan karya *drawing* ini berawal dari mempersiapkan peralatan dan media, termasuk media untuk keperluan sketsa. Setelah semua peralatan dan media siap digunakan, tahap pertama sebelum pembuatan sketsa adalah menggabungkan empat lembar kertas karton yang akan digunakan sebagai media permukaan sketsa. Hal ini dilakukan agar kertas tersebut memiliki ukuran yang sama dengan kanvas sebagai media karya.

Gambar 3.12 Menggambungkan Kertas Sketsa
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

2. Persiapan Gambar/Foto Referensi

Foto referensi yang penulis gunakan adalah foto yang memiliki resolusi tinggi. Hal ini dimaksudkan agar ketika diperbesar, objek dalam foto tersebut tidak menjadi buram dan tetap terlihat jelas sehingga penulis dapat menghasilkan karya *drawing* potret dengan akurasi kemiripan yang tinggi.

Gambar 3.13 Foto Potret Janis Joplin sebagai Referensi
(Sumber: http://feelgrafix.com/936675-janis-joplin.html)

3. Pembuatan Sketsa

Pembuatan sketsa merupakan tahap awal dalam penciptaan karya *drawing* ini. Pembuatan sketsa dimaksudkan untuk mencapai akurasi kemiripan yang diinginkan dalam penciptaan karya *drawing* potret.

Gambar 3.14 Sketsa pada Kertas
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

4. Pemasangan Spanram pada Kanvas

Setelah sketsa dibuat, tahap selanjutnya adalah membentangkan kanvas pada spanram yang sudah disiapkan sebelumnya dengan menggunakan *stapler gun* dan tang.

Gambar 3.15 Tahap Pemasangan Kanvas
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

5. Tahap Melapisi Kanvas

Tahap selanjutnya setelah kanvas terpasang pada spanram adalah melapisi kanvas tersebut dengan *gesso* (cat dasar pelapis kanvas). Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan tekstur yang diinginkan dan warna putih dengan tingkat yang cerah.

Gambar 3.16 Tahap Pelapisan Kanvas
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

6. Pemindahan Sketsa pada Media Kanvas

Proses pemindahan sketsa dilakukan dengan teknik *cartooning*. *Cartooning* hanya dilakukan pada garis-garis tertentu yang menguatkan karakter potret yang akan digarap. Penulis menggunakan pisau *cutter* sebagai alat untuk melancarkan proses tersebut. Setelah *cartooning* dilakukan, tahap selanjutnya yaitu memindahkan sketsa pada kanvas.

Gambar 3.17 Tahap *Cartooning*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Gambar 3.18 Pemindahan Sketsa
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

7. *Scribbling*

Tahap *scribbling* merupakan tahap penciptaan karya dengan teknik arsir yang sembarang/tidak teratur (coreng-moreng). Pada tahap ini goresan garis tidak terarah dan hanya mengikuti garis sketsa secara global. *Scribbling* dilakukan menggunakan bolpoin warna merah, biru, atau keduanya.

Gambar 3.19 *Scribbling* Dimulai dari Sisi Kiri
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

8. *Detailing*

Gambar 3.20 *Scribbling* Detail
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Tahap penggarapan detail, dilakukan pada bagian-bagian tertentu dengan maksud mendapatkan tingkat akurasi potret yang tinggi.

9. *Lettering*

Tahap selanjutnya adalah tahap pemberian *lettering* sebagai unsur sekunder. Hal ini dimaksudkan untuk menambah nilai estetis pada karya *drawing* yang dibuat, dengan mempertimbangkan komposisi dari teks tersebut. *Font* yang digunakan dalam tahap *lettering* ini adalah Verdana karena jenis *font* ini sederhana namun artistik sehingga dapat selaras dengan objek utama tanpa mendominasi bidang karya.

Gambar 3.21 Tahap *Lettering*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

10. *Finishing*

Tahap terakhir adalah *finshing* karya *drawing*. Hal ini bertujuan untuk meninjau sejauh karya wujud dan kualitas yang telah penulis buat. Pada tahap ini juga berlangsung proses verifikasi, di mana penulis bisa menggarapnya kembali (*retouch*) bilamana penulis merasa harus melakukannya.

Gambar 3.22 Hasil Akhir Karya
(Sumber: Dokumentasi Penulis)