

## BAB III

### METODE PENCIPTAAN

#### A. Kontemplasi

*Cogito Ergo Sum.* Berpikir adalah salah satu cara manusia untuk bertahan hidup. Manusia yang tidak berpikir tidak akan ada keberadaannya. Secara sadar manusia berpikir. Berpikir pendek atau berpikir panjang. Berpikir panjang dilakukan manusia untuk menyelesaikan masalah. Dalam hal ini, manusia berkontemplasi. Kontemplasi menurut Ensiklopedi Indonesia, berasal dari Bahasa latin *contemplatio* yang berarti pengamatan, pencerminan, perenungan. Kontemplasi adalah sikap kejiwaan yang bersikap intuitif atau dapat diamati. Dikatakan intuitif karena jiwa kita merasakan dan memikirkan. Kontemplasi ini ditandai oleh pemusatan pikiran yang ketat dalam jangka waktu lama serta pengasingan diri dalam kehidupan sehari-hari yang sangat mencolok.

Manusia yang berkontemplasi adalah manusia yang seimbang antara kesadaran dan ketidaksadarannya. Semua yang ada di pikiran manusia adalah tanda dari bekerjanya otak. Pemikiran-pemikiran itu merupakan kesadaran manusia. Kesadaran itu terkadang tidak diiringi dengan ketidaksadaran manusia. Hal itulah yang membuat manusia tidak memiliki keseimbangan sehingga terjadinya kemunduran bagi manusia. Kemunduran disini adalah dalam aspek apapun, baik psikis maupun fisik. Begitu juga dengan hal diluar manusia itu sendiri.

Rasa keingintahuan adalah yang sangat mendasar disini. Di saat manusia sudah tidak memiliki rasa keingintahuan, manusia itu tidak akan berjuang untuk hidupnya sendiri. Karena hidup itu adalah perjuangan, pertahanan, dan sama sekali bukan pilihan. Penulis seling sekali mendengar bahwa hidup itu adalah pilihan. Ya, kita sebagai manusia yang diberi akal, bebas memilih apapun dalam hal apapun. Tetapi tidak untuk kehidupan. Semua yang kita pilih akan menjadi suatu tujuan hidup kita yang pada akhirnya suka atau tidak suka itu akan menjadi satu pertahanan untuk kita. Contoh kecilnya adalah si A mengambil jurusan ekonomi untuk

**Lalitya Dwi Rachmani, 2016**

PAPERCLIP SEBAGAI MEDIA BERKARYA SENI PATUNG ABSTRAK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menghargai apa permintaan orangtuanya. Tetapi yang diinginkan si A adalah mengambil jurusan teknik. Hingga setelah sekian lama, si A bosan berjuang untuk apa yang bukan tujuan hidupnya dan keluar dari jurusan ekonomi hanya untuk masuk jurusan yang dia inginkan. Namun apa yang A pilih bukanlah kehidupannya sehingga dia hanya bertahan dengan apa pilihan dia. Jadi setiap pilihan yang kita pilih sebagai manusia yang hidup itu tidak selalu menjadi apa yang seharusnya hidup kita. Dengan kata lain, hidup itu bukan pilihan, dan semua tujuan kehidupan itu bukanlah apa yang sebenarnya jalan kita.

Jadi bagaimana dengan tujuan kehidupan itu sendiri? Penulis selalu senang bermain dengan pikiran dan selalu terkesan dengan setiap pemikiran setiap orang. Itu membuat penulis merasa hidup. Kehidupan adalah proses dimana kita mencapai tujuan kehidupan kita. Dan untuk mencapai tujuan kehidupan itu, kita harus menjalani kehidupan yang bukan pilihan tetapi pertahanan. Untuk itu penulis melihat apa yang terjadi di diri penulis sendiri dan juga sekitar penulis. Setiap canda tawa, setiap tangis, setiap peristiwa, setiap rencana dari orang-orang sekitar. Ada suatu ketika, penulis menginginkan menjadi “keren” seperti apa yang selalu penulis inginkan. Penulis berusaha terus mengejar apa yang penulis lakukan sampai tiba saatnya penulis jatuh dan terus berpikir, mencari jawaban, dan berkontemplasi tentang hal ini. Dari situlah penulis sadar bahwa secara tidak sadarpun apa yang penulis lakukan adalah untuk kehidupan penulis sendiri. Yaitu mencapai tujuan hidup penulis dengan tetap hidup. Maka disimpulkanlah bahwa kehidupan adalah semua tentang tujuan kehidupan dan tujuan kehidupan adalah kehidupan itu sendiri.

Apa yang penulis alami sudah jelas merupakan jarak antara kesadaran dan ketidaksadaran penulis. Karena pengalaman itulah penulis mendapatkan pengetahuan. Yang merupakan jarak antara kesadaran dan ketidaksadaran penulis. Atau manusia pada umumnya. Karena jarak itulah penulis lebih seimbang dan tidak melulu memainkan naluri yang dalam hal ini adalah ketidaksadaran dan juga tidak selalu memainkan logika yang dalam hal ini merupakan kesadaran bagi penulis. Tentu diperlukan keseimbangan sebagai hal yang paling mendasar dalam diri setiap manusia. Untuk menjalani kehidupan untuk mencapai tujuan kehidupan dan untuk

hidup. Bahkan anak kecil sekalipun mencoba berbagai hal hanya untuk mendapatkan keseimbangan itu sebagai jawaban dari perasaan dan logikanya.

Dan karena setiap keseimbangan manusia itu adalah pengetahuan yang merupakan akal pikiran dari manusia itu sendiri yang membuat manusia lebih tinggi derajatnya dengan makhluk lainnya. Manusia dapat hidup dengan pengetahuan yang membawanya menuju tujuan kehidupan. Setiap pengalaman merupakan pengetahuan, setiap pemikiran manusia adalah pengetahuan, setiap seni merupakan pengetahuan, dan setiap yang manusia lakukan adalah pengetahuan. Dan semua terjadi lalu kembali menjadi pengetahuan baik untuk diri sendiri maupun yang di sekitarnya. Begitulah seterusnya perputaran kehidupan. Hal ini dapat dilihat langsung dari pertumbuhan manusia sejak lahir hingga kembali ke alamnya.

## **B. Stimulus**

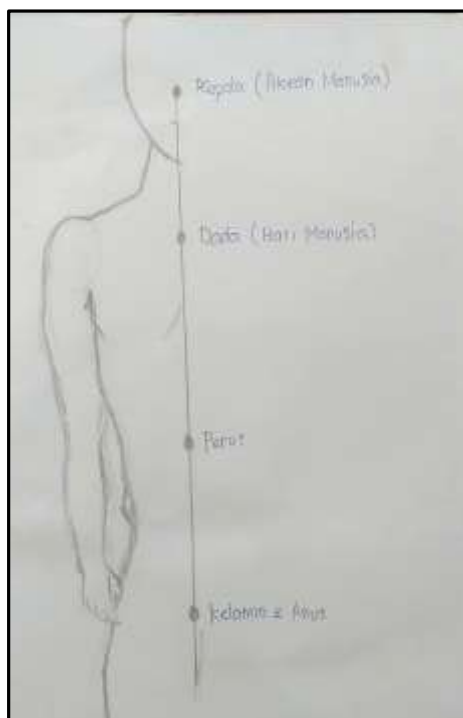
Interaksi, motivasi, dan hasil dari kontemplasi adalah stimulus untuk mengerjakan sesuatu. Stimulus adalah rangsangan yang menjadikan trigger untuk merealisasikan sesuatu. Dalam hal ini penulis mencari stimulus dari banyak hal. Seperti yang penulis sebutkan sebelumnya, buku, sumber internet, diskusi dan buku, dan tukar pikiran adalah salah satu cara mendapatkan stimulus. Tapi bagi penulis yang paling besar pengaruhnya dalam pengerjaan karya tugas akhir ini adalah diskusi dan stimulus dari diri sendiri.

Suatu saat penulis membaca kamus Bahasa Spanyol dan menemukan kata yang sangat penulis sukai yaitu *ensimismarse* karena sangat memotivasi penulis dan memang sangat berperan penting bagi penulis. *Ensimismarse* berarti abstrak dan melamun dengan pemikiran-pemikiran. Kata ini sangat menggambarkan seni abstrak yang penuh dengan misteri dan sangat merepresentasikan arti abstrak itu sendiri. Dan kata *ensimismarse* ini sangat mempengaruhi penulis dan menggambarkan penulis yang terkadang penulis sendiri tidak mengerti dengan diri penulis sendiri. Kemudian kata ini juga yang mendorong penulis menciptakan karya seni patung abstrak sebagai tugas akhir studi penulis.

Ada sebuah pembicaraan dengan yang terkasih bagi penulis yang sangat spontan dan tidak sengaja dan baru penulis sadari setelah secara tidak sadar penulis

berkontemplasi dan kembali pada pembicaraan kecil tersebut. Hal ini adalah mengenai perbedaan manusia dengan hewan. Yaitu saat manusia diciptakan dengan bentuk yang seperti ini dan dengan peletakkan organ tubuh vital manusia secara vertikal. Dan hewan secara horisontal. Pembicaraan kecil ini sangat menunjukkan bahwa yang paling vital dan utama dari manusia adalah kepala tempat menyimpan otak yang berupa akal dan pengetahuan (keseimbangan). Baru kemudian ke dada yang berisi hati dan perasaan untuk membenarkan semuanya (ketidaksadaran). Lalu masuk ke dalam perut sebagai gairah untuk beraksi dari hasil pemikiran yang dibenarkan perasaan (kesadaran). Dan turun ke kelamin atau anus untuk membuang residu yang tidak perlu. Hal ini menggambarkan jelas pentingnya keseimbangan atau jarak antara ketidaksadaran dan kesadaran. Berbeda dengan hewan yang diciptakan secara horisontal yang semua peletakan kepala, dada, perut dan kelaminnya sejajar.

Jadi sebagai manusia yang diberi anugrah berupa akal yang merupakan alat untuk menyeimbang diri, penulis sebagai manusia terus berpikir dan mencari pengetahuan sebanyak-banyaknya untuk hidup. Dan dari situlah juga penulis ingin menyampaikan makna dari gagasan penulis untuk manusia melalui karya seni yang merupakan hasil eksplorasi penulis.



Gambar 3.1 Konsep Vertikal Manusia Menurut Lutfi Ichsan H  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

**Lalitya Dwi Rachmani, 2016**

*PAPERCLIP SEBAGAI MEDIA BERKARYA SENI PATUNG ABSTRAK*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### C. Pengolahan ide

Kehidupan adalah tujuan kehidupan dan tujuan kehidupan adalah kehidupan itu sendiri. Salah satu hal yang membuat penulis takjub sebagai manusia adalah manusia hidup untuk tujuan hidupnya yang tujuan hidupnya sendiri adalah hidup manusia itu sendiri. Dan cara untuk hidup itu sendiri adalah menyeimbangkan apa yang ada dalam manusia. Sadar dan ketidaksadaran manusia. Manusia hidup dari zaman ke zaman hingga banyak dan mudahnya mendapatkan informasi, tetapi sampai saat ini masih banyak yang tidak tau bagaimana menyeimbangkan semua hal itu. Sebagian orang hanya ingin tahu saja tanpa adanya jawaban untuk menjalankan sesuatu termasuk apa yang diinginkannya. Karena bagi sebagian orang itu pula kemudahan mendapatkan pengetahuan itu membuat diri mereka malas sehingga tidak adanya rasa keingintahuan yang besar.

Dari kata keingintahuan penulis mengambil inti dari semua ide yang ada. Karena semua kontemplasi, stimulasi dan jawaban untuk menciptakan karya seni patung abstrak ini berasal dari keingintahuan penulis. Semua yang dilakukan manusia termasuk penulis adalah hal yang didasari dari keingintahuan manusia.

Dan karena setelah apa yang kita ketahui, kita harus memikirkan dan merasakan lalu membuang yang tidak perlu seperti konsep vertikal manusia, hal itu merupakan keseimbangan antara kesadaran dan ketidaksadaran manusia. Berpikirlah untuk ada.

### D. Langkah-langkah Pembuatan

Penciptaan karya seni patung abstrak yang penulis lakukan diawali dengan eksplorasi, penemuan ide, pencarian referensi dan pengamatan *paperclip* yang ada di sekitar penulis. Kemudian penulis menemukan konsep untuk menjadikan *paperclip* sebagai media berkarya penulis. Pencarian referensi studi literature dan studi empirik dilakukan melalui berbagai sumber. Informasi mengenai seni patung abstrak, *paperclip*, Henry Moore, Pietro D'Angelo, kehidupan manusia, kesadaran dan ketidaksadaran manusia, dan lain-lain diambil dari buku, diskusi, internet dan *chatting*. Lalu semua yang sudah terkumpul dijadikan gagasan dan ide untuk menciptakan karya seni patung abstrak.

Langkah selanjutnya penulis mengkontemplasi ide dan gagasan tersebut dan mencari stimulus agar ide dan gagasan yang penulis renungkan benar-benar matang. Kemudian semua yang sudah ada di pikiran penulis diolah dengan konsep yang penulis temukan sebelumnya untuk dapat dilakukan penciptaan karya.

Proses puncaknya adalah pembuatan karya seni patung abstrak dengan *paperclip* sebagai mediana. Langkah ini dilakukan setelah sebelumnya penulis mengeksplor media *paperclip*. Sketsa dan prototype dibuat terlebih dulu lalu penulis perlihatkan pada pembimbing untuk mendapat bimbingan. Baru kemudian dilakukan pembuatan patung yang benar-benar penulis buat. Dalam proses ini penulis belajar banyak hal dari sabar hingga bersyukur karena proses pembuatan karya ini bukan termasuk mudah.

#### **E. Persiapan Alat-alat dan Bahan**

Karya seni yang penulis ciptakan adalah karya seni tiga dimensi yang dibuat dari *paperlip* dan bahan lain sebagai rangka dan pelengkap. Untuk membuat bahan-bahan tersebut menjadi patung itu sendiri dibutuhkan alat-alat. Berikut ini adalah alat-alat dan bahan pembuatan karya.

##### **1. Alat**

###### **a. Tang**

Pada awalnya tang dibuat untuk menggenggam logam panas atau membengkokkan dan menekan berbagai macam benda. Tidak berubah dengan saat ini, tang merupakan alat yang bekerja dengan sistem tuas. Penulis menggunakan tiga jenis tang, yaitu: tang kombinasi untuk menjepit dan menyatukan kawat loket; tang lancip untuk mengunci rangka; dan tang potong untuk memotong kawat.



Gambar 3.2 Tang Kombinasi  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 3.3 Tang Lancip  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 3.4 Tang Potong  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

### b. Gunting Kawat

Gunting adalah alat dengan dua pisau yang tajam untuk memotong, memutus . membelah ataupun merobek benda. Cara kerja gunting adalah memotong dengan menyimpan suatu benda di tengahnya, kemudian tekanan dari kedua pisau itu merobek benda tersebut. Gunting banyak sekali jenisnya tergantung dengan penggunaannya masing-masing. Penulis menggunakan gunting kawat ini untuk menggunting kawat loket. Gunting kawat ini terkadang digunakan sebagai gunting rumput karena gunting ini tergolong gunting serbaguna.



Gambar 3.5 Gunting Kawat  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

### c. Kuas

Kuas adalah alat dengan bulu-bulu baik kasar maupun halus, baik keras maupun lembut, baik banyak maupun sedikit. Kuas sangatlah banyak jenisnya. Dimulai dari kuas melukis, mengecat, memasak, menyisir, merias diri, dan lain-lain. Kuas adalah alat yang tidak asing lagi bagi kita. Hampir setiap orang memiliki kuas. Penulis menggunakan kuas sebagai pengecatan besi beton dan *base*. Penulis menggunakan kuas dengan tiga ukuran, yaitu ukuran lebar 2,5 cm, kuas ukuran lebar 3,17 cm dan kuas dengan ukuran 1 mm.





Gambar 3.6 Kuas  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

## 2. Bahan

### a. Paperclip

Seperti yang disebutkan penulis sebelumnya, paperclip adalah benda Atk yang digunakan untuk keperluan kantor atau sekolah. *Paperclip* bermacam-macam jenisnya, dari warna, bahan yang digunakan dan bentuknya sendiri. *Peperclip* terbuat dari kawat yang dilapisi agar tidak terjadi karat. Lapisannya dapat berupa galvanis ataupun PVC yang dibaca dengan *poly vinyl chloride*. *Paperclip* yang penulis gunakan adalah *paperclip* yang di bungkus pvc (*polyvinyl chloride*) agar terhindarnya karat, setara dengan beberapa warna, yaitu merah, biru, kuning, hijau, pink, dan putih.



Gambar 3.7 *Paperclip* dengan Lapis PVC  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

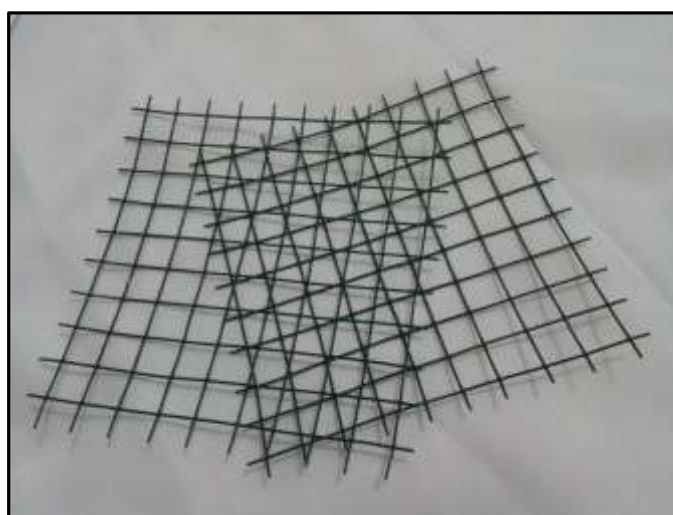
**Lalitya Dwi Rachmani, 2016**

*PAPERCLIP SEBAGAI MEDIA BERKARYA SENI PATUNG ABSTRAK*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

b. Kawat loket

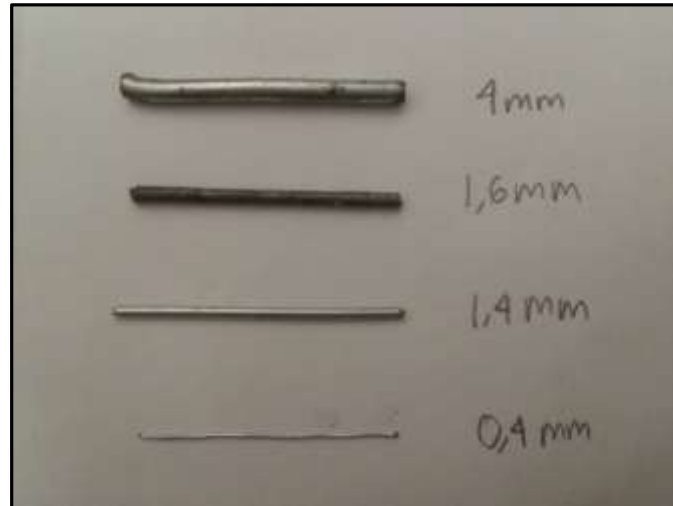
Kawat loket lebih dikenal masyarakat Indonesia dengan ram kawat. Dalam Bahasa Inggris, kawat loket adalah *wiremesh*. Kegunaan dari kawat loket ini biasanya untuk pertanian, industry, transportasi, perkebunan, dan sebagainya hingga menjadi dekorasi saja. Kawat loket juga hampir sama dengan *paperclip*. Yaitu proses pembuatannya dilapisi bahan lain sebagai anti karat. Terdapat dua jenis kawat loket yang ada di pasaran. Yaitu yang dilapisi PVC dan dilapisi krom. Penulis menggunakan kawat loket yang dilapisi PVC agar tidak terlalu kontras dengan warna *paperclip* yang penulis pilih.



Gambar 3.8 Kawat Loket  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

c. Kawat

Kawat adalah bahan yang terbuat dari logam yang menghantarkan listrik dengan baik. Kawat memiliki sifat yang fleksibel dan mudah ditekuk. Kawat berbentuk padat, lurus, terjalin atau dikepang. Untuk kegiatan sehari-hari kawat digunakan sebagai pengikat yang intensitasnya dapat kita atur sendiri. Bisa kencang atau longgar. Kawat juga ada dengan berbagai macam diameter. Penulis menggunakan kawat dengan ukuran diameter 4 mm; diameter 1,6 mm dan diameter 1,4 mm untuk rangka, serta kawat dengan diameter 0,4 mm sebagai pengikat.



Gambar 3.9 Kawat  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

d. Besi beton

Dalam konstruksi, besi beton digunakan sebagai struktur bangunan dengan cara ditanam dalam semen dan tanah. Kurang-lebih besi beton ini merupakan tulang dalam sebuah bangunan. Terdapat beberapa jenis dan ukuran dari besi beton ini. Jenis yang penulis gunakan adalah yang lurus dan tidak bertekstur dengan diameter 12 mm.



Gambar 3.10 Besi Beton  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

e. Ripet

Ripet adalah benda pengikat kabel dengan pengencang yang dapat diatur. Tetapi tidak dapat dilepas atau dilonggarkan hanya dengan tangan kosong.

Karena membutuhkan gunting untuk membukanya. Jadi pengikatan benda ini

**Lalitya Dwi Rachmani, 2016**

*PAPERCLIP SEBAGAI MEDIA BERKARYA SENI PATUNG ABSTRAK*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

termasuk semi-permanen. Ripet disediakan dengan berbagai ukuran dan warna. Penulis menggunakan ripet transparan dengan ukuran 3 mm.



Gambar 3.11 Ripet  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

f. Cat kayu dan besi

Cat kayu dan besi yang penulis gunakan adalah cat ternama dengan sifat *doff* atau tidak mengkilap.



Gambar 3.12 Cat Kayu dan Besi  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

## F. Proses Pembuatan Karya

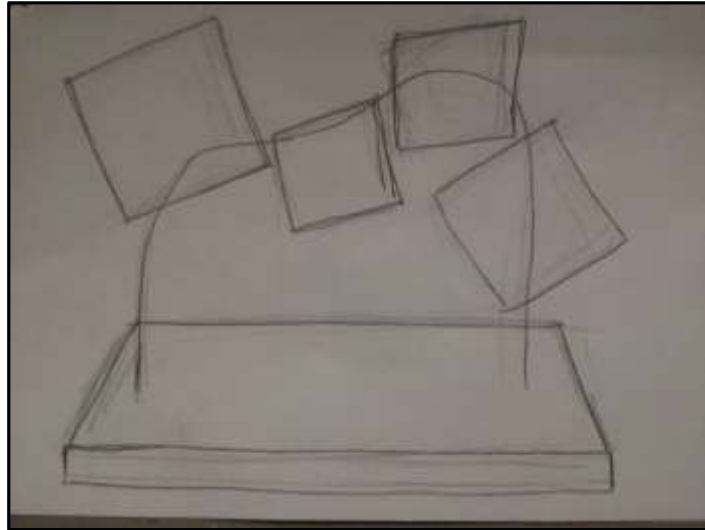
Berikut ini adalah proses pembuatan karya dengan tahap-tahap yang dilakukan penulis dalam karya tugas akhir ini:

### 1. Pembuatan Sketsa

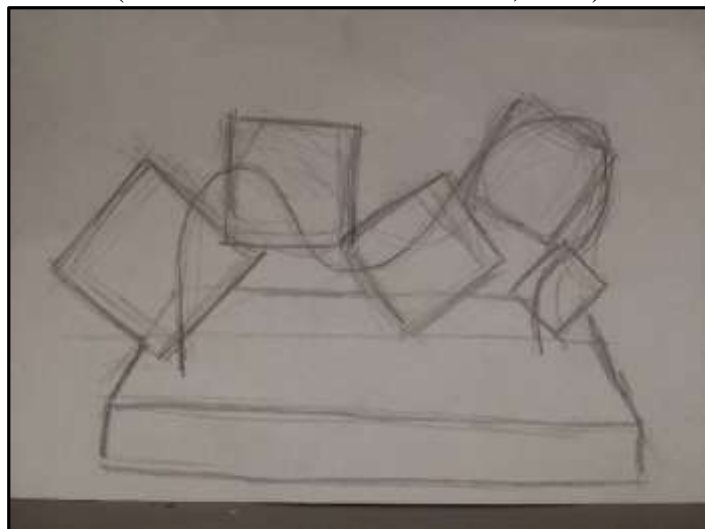
Penulis melakukan sketsa-sketsa untuk dijadikan model karya penciptaan. Penulis melakukan banyak studi tentang dinamika kehidupan lalu membuat sketsa dengan bentuk karya yang mirip dengan kehidupan manusia. Sketsa dibuat beberapa sehingga mendapatkan yang benar berdasarkan kemampuan penulis dan dipertimbangkan dengan matang oleh penulis sehingga tidak terlalu banyak kesulitan yang penulis hadapi.



Gambar 3.13 Sketsa Karya 1  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 3.14 Sketsa Karya 2  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 3.15 Sketsa Karya 3  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 3.16 Sketsa Karya 4  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

**Lalitya Dwi Rachmani, 2016**

*PAPERCLIP SEBAGAI MEDIA BERKARYA SENI PATUNG ABSTRAK*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

## 2. Pembuatan *Prototype*

Pembuatan *prototype* dilakukan penulis agar lebih jelas dan dapat terbayangkan dengan lebih baik bagaimana karya sesungguhnya. Sebelum dibuat *prototype*, penulis membuat model patung dari bahan *food clay*. Tetapi karena merasa kurang, penulis membuat *protypenya*. *Prototype* dibuat dengan bahan yang sesuai dengan yang akan penulis buat dalam karya sesungguhnya, yaitu *paperclip*.



Gambar 3.17 *Prototype Karya 1*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 3.18 *Prototype Karya 2*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

**Lalitya Dwi Rachmani, 2016**

*PAPERCLIP SEBAGAI MEDIA BERKARYA SENI PATUNG ABSTRAK*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3.19 *Prototype Karya 3*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 3.20 *Prototype Karya 4*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



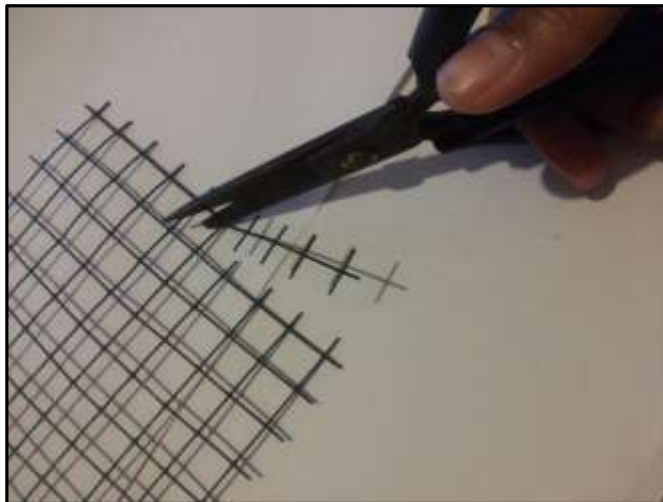
### 3. Proses Pembuatan Patung

Berikut ini adalah proses pembuatan karya dengan tahap-tahap yang dilakukan penulis dalam karya tugas akhir ini:

a. **Langkah Pertama**, pencarian bahan rangka dan *paperclip*

Pencarian bahan untuk rangka karya patung ini dengan mudah ditemukan di toko material bangunan terdekat, kawat besi 1,4 mm, kawat besi 1,6 mm, kawat besi 4 mm, kawat loket PVC 0,5 inch, kawat seng pengikat 0,4 mm, dan besi beton 12 mm, ripet dan cat kayu dan besi. *Paperclip* warna-warni lapis PVC 1 inch dengan mudah didapat di toko ATK.

b. **Langkah Kedua**, pembuatan rangka kubus-kubus. Dimulai dari memotong kawat loket pvc dan perangkaan dengan kawat besi, pengecetan kawat besi sehingga menjadi kubus-kubus berbagai ukuran, dan penutupan rangka dengan kawat loket. Tetapi satu sisi dibiarkan terbuka agar dapat mengikat rangka kubus pada besi beton.



Gambar 3.21 Pemotongan Kawat Loket  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 3.22 Pembuatan Rangka Kawat Besi  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 3.23 Pengecatan Rangka Kawat Besi  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 3.24 Penutupan Kawat Locket Menjadi Rangka  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

**Lalitya Dwi Rachmani, 2016**

*PAPERCLIP SEBAGAI MEDIA BERKARYA SENI PATUNG ABSTRAK*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- c. **Langkah Ketiga**, pembengkokkan besi beton dan pembuatan ulir pada ujung besi beton dan pengecatan besi beton sebagai rangka dan penyambung antar kubus.



Gambar 3.25 Pembengkokkan Besi Beton  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 3.26 Pembuatan Ulir pada Besi Beton  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 3.27 Pengecatan Besi Beton  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

- d. **Langkah Keempat**, memasukkan kubus-kubus pada rangka besi. Pengikatan kubus pada besi beton ini menggunakan ripet plastik dan kawat seng 0,4mm. Kemudian menutup sisi kubus yang terbuka



Gambar 3.28 Memasukkan Kubus-kubus ke Rangka Besi  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

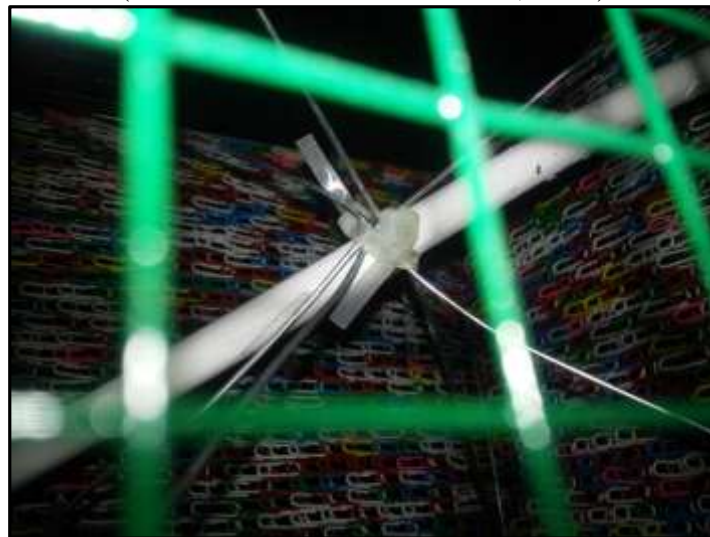
**Lalitya Dwi Rachmani, 2016**

*PAPERCLIP SEBAGAI MEDIA BERKARYA SENI PATUNG ABSTRAK*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3.29 Pengikatan Kubus dengan Ripet  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 3.30 Penutupan Sisi Kubus yang Terbuka  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

- e. **Langkah Kelima**, proses penutupan rangka kubus dengan *paperclip*. Proses penutupan rangka ini dilakukan dengan mengaitkan *paperclip* ke kawat loket. Baris pertama pengaitan dilakukan dari kolom kedua bagian bawah. Lalu baris selanjutnya dilakukan pengaitan dari kolom selanjutnya. Pengaitan dilakukan dari sebelah kanan lalu berjalan ke kiri. Satu kolom kawat loket terdiri dari dua *paperclip*. Kemudian dilakukan pengulangan

**Lalitya Dwi Rachmani, 2016**

*PAPERCLIP SEBAGAI MEDIA BERKARYA SENI PATUNG ABSTRAK*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

hingga *paperclip* menutupi semua kawat loket. Proses pengaitan yang terus berulang seperti ini membuat *paperclip* pada kawat loket ini kuat dan tidak bergerak kemana-mana.



Gambar 3.31 Penutupan Rangka dengan *Paperclip*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 3.32 Penyusunan *Paperclip* yang Terkait Kuat  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

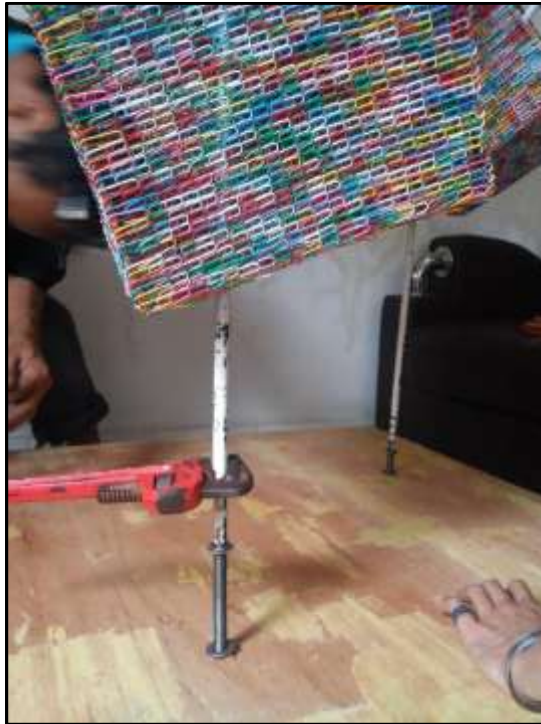
f. **Langkah Keenam**, proses penempelan karya pada base.

Proses kali ini dilakukan agar karya patung berdiri dengan kokoh. Pertama memasukkan besi beton ke dalam lubang yang ada pada base. Lalu dikunci dengan ring dibagian atas base dan mur pada bagian bawah base.

**Lalitya Dwi Rachmani, 2016**

*PAPERCLIP SEBAGAI MEDIA BERKARYA SENI PATUNG ABSTRAK*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3.33 Pemasukkan Patung pada Base  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 3.34 Penguncian Patung dengan Baud  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

**Lalitya Dwi Rachmani, 2016**

*PAPERCLIP SEBAGAI MEDIA BERKARYA SENI PATUNG ABSTRAK*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

g. **Langkah Ketujuh**, proses finishing karya.

Finishing karya seni patung dalam tugas akhir penulis ini dilakukan untuk memastikan karya tidak rusak dan tetap kokoh. Penguatan kaitan *paperclip* dan pengecatan lapis terakhir pada base dan rangka besi beton.



Gambar 3.35 Pengecatan Ulang Rangka Besi Beton  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)