

BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. Ide Berkarya

Astronot adalah sebuah profesi yang pernah menjadi kontroversi di masyarakat. Dulu pernah beredar bahwa Neil Amstrong adalah orang pertama yang berhasil menginjakkan kakinya di bulan hingga banyak bermunculan foto dan video Neil Amstrong ketika disana. Hal ini pun menimbulkan pro dan kontra, seperti ada yang mengatakan bahwa Neil Amstrong sebenarnya tidak ke bulan, ada yang mengatakan bahwa semua dokumentasi yang menjadi bukti Neil Amstrong ke bulan semuanya adalah palsu, dan semua itu di ambil di sebuah studio yang di buat seperti situasi di bulan. Namun ada juga yang percaya bahwa Neil Amstrong benar- benar menginjakkan kakinya di bulan. Kemudian baru-baru ini muncul kembali sebuah kontroversi yang mengatakan bahwa Astronot itu sebenarnya tidak ada, itu hanyalah kebohongan yang di buat-buat. Opini tersebut muncul dari sebuah teori konspirasi bumi datar yang di angkat oleh suatu kelompok sehingga menimbulkan kembali pro kontra. Terlepas dari itu semua, kita semua bahkan umat bumi di dunia tentunya telah mengetahui Astronot entah itu di sekolah, di lingkungan bermain, lingkungan keluarga atau lain sebagainya.

Berawal dari ketertarikan penulis terhadap figur Astronot dari sebuah film muncul sebuah pemikiran penulis untuk menjadikan Astronot sebagai sebuah karakter dalam berkesenian. Setelah memperhatikan sedikitnya seluk beluk tentang Astronot penulis semakin yakin menjadikannya sebuah karakter idealis dalam berkarya. Di balik itu keunikan Astronot sangatlah menarik untuk di bahas, mulai dari pekerjaan/tugas, pakaian, kehidupan dan lain sebagainya. Penulis juga pernah berfikir atau mungkin masyarakat luas pun yang awan terhadap dunia Astronot akan beranggapan bahwa menjadi seorang Astronot itu menyenangkan, bisa terbang ke luar angkasa dan ke planet lain. Namun nyatanya tidak seperti itu. Menjadi seorang Astronot perlu keahlian khusus seperti keberanian, mempunyai mental kuat, kondisi fisik yang prima, mampu bekerja sama dengan tim dan lain

sebagainya. Astronot kadang harus menghabiskan waktunya di luar angkasa untuk menjalankan misi, dan jauh dari kehidupan normal seperti di bumi. Astronot tinggal di stasiun luar angkasa (*Space Station*), kehidupan Astronot di stasiun luar angkasa sangatlah berbeda dengan kita yang ada di bumi. Agar dapat hidup nyaman dengan waktu cukup lama, para ahli menyiapkan sarana alat canggih dan khusus bagi kehidupan di luar angkasa mulai dari makanan dan fasilitas untuk menunjang kehidupan astronot di luar angkasa salah satunya adalah kostum astronot.

Dalam hal ini penulis melakukan pengamatan terhadap Astronot melalui Jurnal aktif yang dikeluarkan langsung oleh NASA pada situs *website*-nya untuk mengikuti seluk beluk apa saja yang dilakukan oleh Astronot yang selanjutnya penulis kembangkan menjadi sebuah konsep dalam membuat karya seni patung. Terlepas dari benar atau tidaknya sebuah kontroversi yang melibatkan Astronot dan resiko yang dihadapinya tentunya menjadi seorang Astronot merupakan profesi yang cukup berat di banding dengan profesi-profesi lainnya.

B. Kontemplasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (online), “kontemplasi berarti renungan dan sebagainya dengan kebulatan pikiran atau perhatian penuh”. Dalam hal berkesenian atau pembuatan karya seni biasanya kontemplasi dilakukan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Titik fokus terhadap kegelisahan yang akan di angkat menjadi sebuah pemicu untuk membuahkan pemikiran yang memuat nilai, selanjutnya pemikiran tersebut di olah menjadi sebuah kreativitas yang menghasilkan karya seni yang estetik.

Dalam proses ini penulis melakukan pengumpulan data mengenai fakta-fakta Astronot melalui berbagai referensi seperti media masa, televisi, internet, dan diskusi kecil dengan rekan-rekan di sekeliling. Hasilnya adalah munculnya hal-hal yang dianggap menarik dari figur Astronot untuk dikedepankan dalam membuat karya seni rupa yaitu cara berpakaian Astronot.

Selanjutnya pengumpulan data tentang benda-benda yang identik atau dekat dengan profesi Astronot yang dapat dikolaborasikan dengan Astronot itu sendiri

menjadi sebuah figur. Dengan ditambah imajinasi sehingga lebih menarik, dan pertimbangan mengenai prinsip-prinsip seni agar tercipta karya yang utuh. Hasilnya adalah munculnya ide pembuatan karya seni patung dengan menampilkan Astronot yang di deformasi ke dalam bentuk imajiner berupa figur Astronot namun memiliki badan seperti roket, stasiun luar angkasa dan lain-lain yang dijadikan sebagai objek. Karena penulis membicarakan Astronot sebagai Astronot yang berarti figur Astronot yang dibuat oleh penulis bukan sebagai simbolik dengan arti lain, namun simbolik Astronot sebagai profesi seperti apa yang dikenal oleh masyarakat dari dulu hingga sekarang.

C. Stimulasi Berkarya

Stimulasi, dorongan atau rangsangan untuk membuat karya datang dari diri seniman (intern) dan dari luar diri seniman (ekstern), kedua hal tersebut saling mempengaruhi dan saling menciptakan. Stimulasi yang muncul dari diri seniman dapat muncul dari rasa simpati dan empati terhadap sesuatu atau sekedar sebuah keinginan sehingga menggerakkan diri untuk melakukan sesuatu (membuat karya). Namun jika dalam hal ekstern keinginan berkarya seperti tekanan atau fenomena lingkungan yang menjadi pemikiran, kegelisahan atau unek-unek yang perlu disalurkan melalui proses berkarya.

Proses stimulasi bisa di gali melalui media masa, internet, video atau observasi lapangan. Kemudian didukung dengan sarana dan prasarana yang dikondisikan untuk proses pembuatan karya. Untuk menambah dorongan keinginan berkarya dibutuhkan pengondisian lingkungan sekitar. Salah satunya pengondisian tempat yang cocok untuk melakukan penggarapan karya seni patung seperti luas yang mencukupi, tidak membuat tetangga terganggu, dan lain sebagainya.

D. Pengolahan Ide

Pengolahan ide merupakan proses kreatif seorang seniman untuk ide atau pemikirannya menjadi sebuah karya seni patung dengan kata lain pengolahan ide merupakan tindak lanjut dari sebuah gagasan. Dalam hal ini penulis memulai

pengolahan ide dengan membuat sketsa patung Astronot bergaya surealis sesuai dengan ide penulis yang dituangkan pada selembar kertas A4 dengan media pensil yang menghasilkan beberapa sketsa. Setelah selesai membuat sketsa kemudian penulis memilih beberapa sketsa yang dirasa paling berhasil/baik untuk selanjutnya dilakukan penyempurnaan dengan melakukan detail.

Langkah selanjutnya yaitu membentuk sebuah model yang sudah di sketsa. Dalam membuat sebuah model patung ada beberapa jenis material yang dapat digunakan, namun penulis lebih memilih *styrofoam* dengan alasan *styrofoam* mudah untuk di bentuk dan di potong, ringan dan tidak terlalu menghabiskan biaya. Ketika membuat sebuah model 3 dimensi pasti akan mengalami sedikit perubahan dari yang sudah di sketsa, karena pada saat prakteknya perlu melakukan penyesuaian agar mendapatkan konstruksi yang ideal. Setelah di buat model proses selanjutnya adalah proses penyempurnaan dengan melakukan cetak dan *finishing*.

E. Proses Berkarya

1. Persiapan Alat dan Bahan

Agar mempermudah penulisan, persiapan alat dan bahan pada proses pembuatan dikelompokkan berdasarkan tahapan proses pembuatan.

a. Alat dan bahan membuat sketsa

1) Pensil

Ada beberapa jenis pensil yang digunakan dalam menggambar yaitu pensil pada umumnya yang biasa di pakai dan pensil mekanik. Dalam proses pembuatan sketsa, penulis menggunakan pensil mekanik dengan tingkat kepekatan yang berbeda dengan jenis HB dan 2B.



Gambar 3.1 Pensil mekanik
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

2) Penghapus

Penghapus digunakan untuk merevisi kesalahan gambar dan menghapus garis-garis halus pada sketsa. Ada dua macam penghapus yang umum digunakan, yaitu penghapus pensil dan penghapus tinta. Namun pada proses pembuatan sketsa karya penulis menggunakan penghapus pensil.



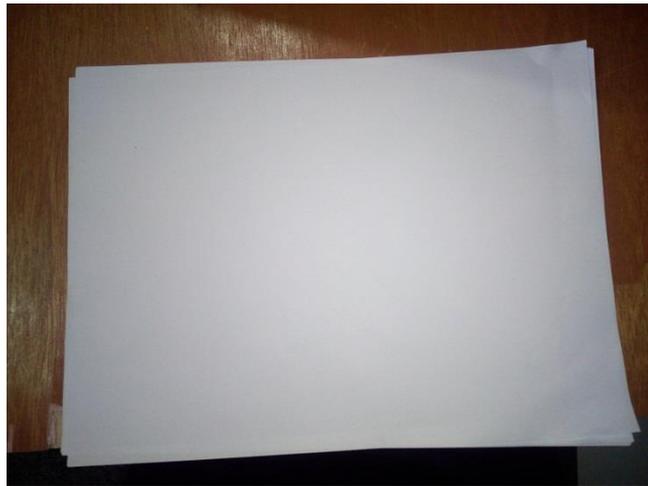
Gambar 3.2 Penghapus tinta dan pensil
(sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.3 Penghapus pensil
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

3) Kertas HVS A4

Pada proses pembuatan sketsa karya penulis menggunakan kertas HVS ukuran A4. Pemilihan kertas tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya mudah di dapat, tidak terlalu memakan banyak biaya, dan lain-lain. Kertas HVS pada umumnya berukuran A4 dan F4, tapi sebenarnya masih banyak golongan ukuran, seperti A0 sampai A10, B0 sampai B10, C0 sampai C8 dan ukuran-ukuran lain.



Gambar 3.4 Kertas HVS A4
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

4) *Drawing Pen*

Drawing Pen adalah alat tulis atau alat gambar berbasis tinta yang digunakan untuk menebalkan garis pada kertas. Penulis menggunakan *Drawing Pen* dengan ketebalan yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 3.5 *Drawing Pen*
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

5) Penggaris

Selain sebagai alat bantu dalam membuat garis, penggaris digunakan untuk menentukan ukuran garis yang akan di ubah menjadi skala pembesaran.



Gambar 3.6 Penggaris
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

b. Alat dan bahan pembuatan bentuk model dan penyelesaian akhir (*finishing*)

1) *Styrofoam*

Styrofoam adalah salah satu varian dari zat bernama *polystyrene*. Seiring perkembangan zaman *styrofoam* memiliki macam-macam fungsi, salah satunya adalah sebagai media untuk membuat sebuah karya seni khususnya seni patung.

Pada seni patung, *styrofoam* biasanya digunakan sebagai media untuk membuat model, simulasi atau miniatur dari sebuah karya. Namun pada pengerjaan karya patung penulis *styrofoam* digunakan untuk membuat bentuk karyanya.



Gambar 3.7 *Styrofoam*
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

2) Lem *Styrofoam*

Lem khusus merekatkan *styrofoam* dengan media lain seperti *styrofoam* yang akan di tempalkan pada sebuah kayu atau media pada lain.



Gambar 3.8 Lem *Styrofoam*
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

3) Pisau *Cutter*

Pisau *cutter* yang di butuhkan terdiri dari dua jenis. Yaitu pisau *cutter* besar dan pisau *cutter* kecil, yang berguna untuk memberi detail pada model *styrofoam*.



Gambar 3.9 pisau *cutter* besar
(sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.10 pisau *cutter* kecil
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

4) Gergaji

Gergaji yang digunakan ada dua jenis yaitu jenis gergaji untuk kayu dan gergaji besi. Pada pengerjaan karya penulis fungsi gergaji adalah untuk memotong *styrofoam* yang masih berbentuk balok menjadi sebuah bentuk yang penulis inginkan. pada dasarnya gergaji ini digunakan untuk memotong bagian-bagian yang besar.



Gambar 3.11 Gergaji kayu
(sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.12 Gergaji besi
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

5) Kuas

Pada umumnya kuas berfungsi untuk mengoleskan cat pada sebuah material yang ingin kita cat. Namun di sini penulis menggunakan kuas untuk mengoleskan lem pada *styrofoam* agar lebih merata. Juga sebagai pembersih debu pada permukaan patung. Ada banyak jenis kuas, namun penulis menggunakan kuas Eterna untuk menunjang proses pengerjaan patung.



Gambar 3.13 Kuas
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

6) Lem PVAc

Pada umumnya lem jenis ini digunakan untuk merekatkan kayu, namun penulis menggunakan lem ini untuk merekatkan *styrofoam*.



Gambar 3.14 Lem PVAc
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

7) Dempul tembok

Dempul tembok digunakan untuk menambal bagian patung atau permukaan patung yang terlihat belum sempurna atau cacat agar menjadi rata.



Gambar 3.15 Dempul tembok
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

8) Ampelas

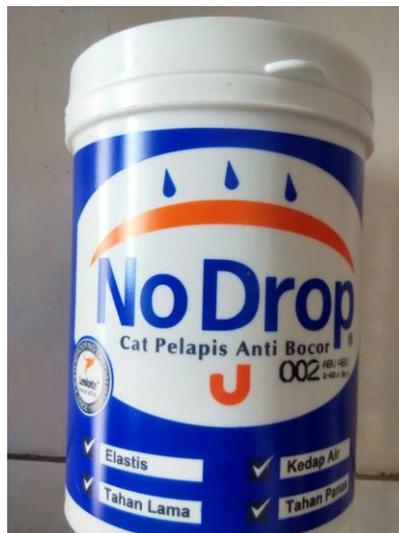
Ampelas dilihat dari alat yang digunakan ada dua jenis yaitu ampelas statis dan ampelas dinamis. Ampelas statis biasanya penggunaannya menggunakan tangan, contohnya seperti ampelas besi, ampelas duco dan lain-lain sedangkan ampelas dinamis biasanya menggunakan mesin contohnya seperti gurinda. Dalam menunjang proses pembuatan patung, penulis memakai beberapa jenis ampelas yaitu ampelas besi paling kasar dan yang halus. Berfungsi untuk menghaluskan bentuk model dan permukaan patung.



Gambar 3.16 Ampelas
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

9) Cat

Cat adalah produk yang digunakan untuk melindungi dan memperindah suatu objek atau permukaan dengan melapisinya menggunakan suatu lapisan berpigmen maupun tidak berwarna (pernis). Cat dapat digunakan pada hampir semua jenis objek, antara lain untuk menghasilkan karya seni, kebutuhan industri, bantuan pengemudi untuk marka jalan, atau pelindung untuk mencegah korosi atau kerusakan oleh air, dan lain sebagainya. Pada pembuatan karya patung ini penulis menggunakan cat akrilik anti bocor “*No Drop*” warna putih. Pemilihan cat tersebut dikarenakan pertimbangan kualitasnya yang kuat dan mempunyai warna yang kontras.



Gambar 3.17 Cat
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

10) Spatula/ Kape

Spatula/ Kape digunakan untuk meratakan dempul pada permukaan patung agar tidak berantakan.



Gambar 3.18 Spatula
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

2. Pembuatan Sketsa

Sketsa adalah rancangan dasar yang akan dibuat yang berfungsi sebagai acuan penulis dalam pembuatan karya. Sketsa dari ketiga patung dibuat pada kertas A4 menggunakan pensil. Pada prosesnya penulis membuat beberapa sketsa, hingga terpilih tiga sketsa yang menurut penulis baik atau berhasil.



Gambar 3.19 Sketsa Karya-1
(sumber: Dokumentasi Pribadi)



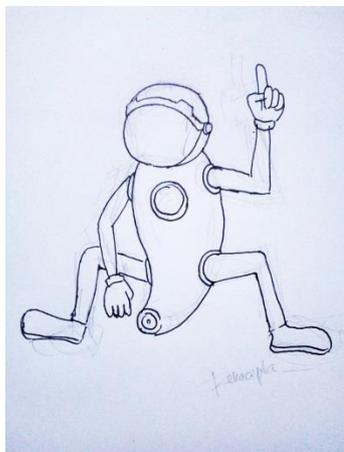
Gambar 3.20 Sketsa Karya-2
(sumber: Dokumentasi Pribadi)



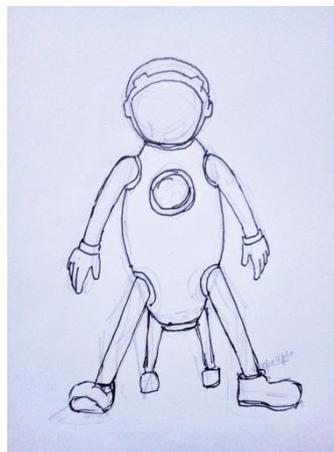
Gambar 3.21 Sketsa Karya-3
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dari sketsa kasar dilakukan beberapa revisi agar visual karya bisa lebih baik. Akan ada beberapa penambahan atau pengurangan pada sketsa tersebut seperti bentuk, detail, gestur, proporsi dan komposisi. Setelah itu dilakukan penegasan

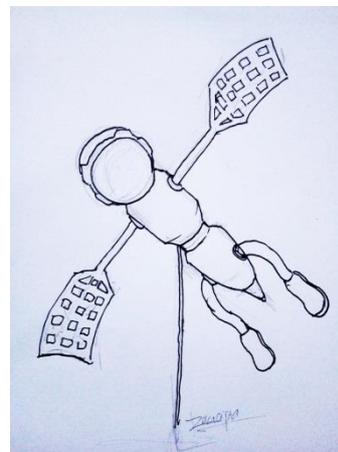
garis sketsa menggunakan *drawing pen* yang selanjutnya akan diaplikasikan pada bentuk 3 dimensinya.



Gambar 3.22 Penegasan Sketsa Karya-1
(sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.23 Penegasan Sketsa Karya-2
(sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.24 Penegasan Sketsa Karya-3
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Sketsa karya ke-1 merupakan gambaran seorang Astronot tidak terlepas dari sebuah roket. Karena roket adalah satu satunya kendaraan Astronot untuk menuju luar angkasa, jika tidak ada roket Astronot tidak akan bisa terbang. Visualisasi karyanya adalah dengan objek Astronot yang badannya di deformasi menjadi sebuah roket dengan penambahan tangan dan kaki yang posisinya sedang duduk.

Sketsa karya ke-2 merupakan gambaran Astronot yang memiliki badan seperti roket sama seperti sketsa karya ke-1 memiliki tangan dan kaki namun kali ini memiliki dua kaki biasa dan dua kaki roket yang menggambarkan astronot yang terbang tinggi menggunakan roket.

Sketsa karya ke-3 merupakan gambaran Astronot yang tinggal di sebuah stasiun luar angkasa jika sedang berada di luar bumi. Figur Astronot di deformasi di bagian badannya jika pada karya ke-1 dan 2 badannya adalah roket, kali ini pada karya ke-3 badannya adalah stasiun luar angkasa yang melayang seperti sedang berada di ruang hampa.

3. Pembuatan model dan penyempurnaan karya

Mengaplikasikan sketsa menjadi karya tiga dimensi tidak semudah ke dalam karya dua dimensi seperti gambar atau lukisan. Terdapat tantangan tersendiri dalam membuat sebuah karya patung salah satunya adalah karya harus bisa di nikmati dari setiap sisinya. Maka dari itu rancangan konstruksi ketika membuat sketsa dan membuat rangka model perlu ketelitian yang sangat tinggi agar patung dapat berdiri tegak sesuai dengan keinginan.

Yang pertama kali harus dilakukan adalah membuat rangka agar menjadi tumpuan kuat untuk patung berdiri. Maka dari itu penulis menggunakan besi untuk dijadikan rangka agar kuat berdiri tegak.

a. Membuat rangka

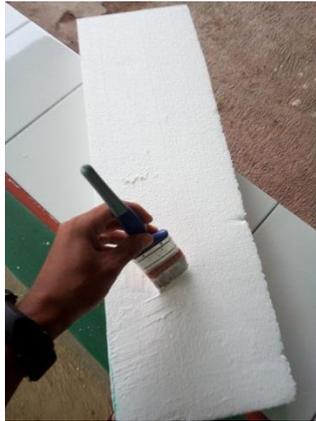
Pertama-tama besi dibentuk sedemikian rupa agar dapat menumpu beban ketika patung sudah mulai di bentuk. Besi di rangkai menggunakan teknik las. Salah satu contoh seperti gambar berikut:



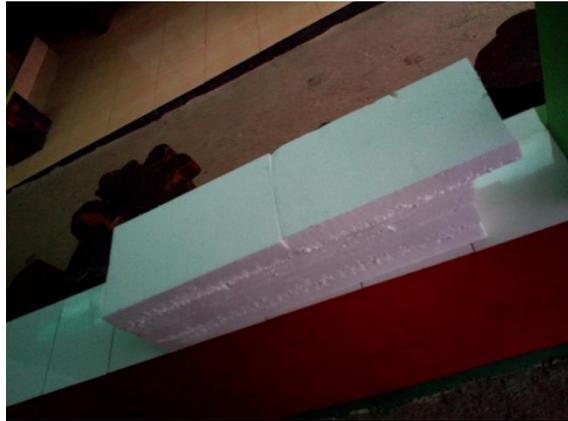
Gambar 3.25 Rangka karya
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

b. Menumpuk *Styrofoam*

Langkah kedua adalah menumpuk *styrofoam* menjadi sebuah bentuk balok atau kubus yang di tempel menggunakan lem kayu. Proses ini di lakukan menjadi beberapa bagian tergantung kebutuhan.



Gambar 3.26 Mengolesi *styrofoam* dengan lem kayu
(sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.27 *Styrofoam* yang sudah di lem di tumpuk
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

c. Menempelkan *styrofoam* pada rangka

Langkah ketiga adalah menempelkan *styrofoam* pada rangka agar pada saat di bentuk, *styrofoam* tidak meleset atau melenceng dari yang di harapkan. Proses ini dilakukan berbeda-beda pada setiap karya. Seperti gambar di bawah ini yang dilakukan pada salah satu rangka karya.



Gambar 3.28 Menempelkan *styrofoam* pada rangka
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

d. Membuat pola

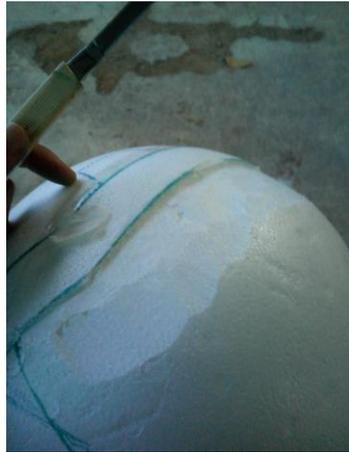
Setelah *styrofoam* terpasang pada rangka, kemudian dibuat pola sesuai dengan sketsa, agar mempermudah penulis saat melakukan proses pengurangan bahan dengan cara di pahat atau di potong seperti contoh gambar di bawah yang dilakukan pada salah satu bagian patung.



Gambar 3.29 Membuat pola sesuai sketsa
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

e. Proses pemahatan/ mengurangi bahan

Setelah selesai membuat pola *styrofoam* dibentuk dengan cara di pahat atau mengurangi bahan menggunakan gergaji untuk bagian yang besar dan menggunakan pisau *cutter* untuk bagian yang mendetail. Tidak hanya di kurangi saja sesekali bentuk *styrofoam* di tambah atau di tambal sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 3.30 Memahat *styrofoam* dengan pisau *cutter*
(sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.31 Hasil pahat pada bagian lengan
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

f. Proses penghalusan tahap satu

Setelah semua bagian terbentuk maka langkah selanjutnya adalah menghaluskan permukaannya menggunakan ampelas. Pertama-tama dalam proses penghalusan ini penulis menggunakan ampelas kasar terlebih dahulu lalu di lanjutkan dengan menggunakan ampelas yang halus agar menghasilkan permukaan yang mulus.



Gambar 3.32 Mengamplas tiap bagian patung
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

g. Proses pendempulan

Setelah selesai di ampelas, langkah selanjutnya adalah dengan melakukan proses pendempulan dengan menggunakan dempul tembok. Proses pendempulan ini berfungsi untuk menambal atau menyempurnakan permukaan *styrofoam* yang cacat atau kurang sempurna pada permukaan *styrofoam*. Proses ini juga dilakukan berulang- ulang sampai menghasilkan permukaan yang rata dan sempurna, karena jika mendempul hanya dengan satu lapis masih akan menyisakan permukaan yang kasar dan bergelombang.



Gambar 3.33 Mengoleskan dempul pada permukaan patung
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

h. Proses menyatukan bagian-bagian patung

Bagian- bagian patung yang sudah di dempul, kemudian disatukan menjadi sebuah bentuk seperti yang sudah direncanakan pada sketsa.



Gambar 3.34 Merangkai bagian-bagian patung
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

i. Proses penghalusan tahap kedua

Jika tiap bagian sudah selesai di rangkai maka langkah selanjutnya adalah proses penghalusan tahap kedua, dimana proses ini dilakukan untuk lebih memperhalus permukaan luar patung yang sudah di beri dempul. Pada proses ini penulis menggunakan dua macam ampelas yaitu ampelas kasar dan ampelas halus agar menghasilkan permukaan patung yang benar benar halus dan siap untuk dilakukan tahap penyelesaian akhir.



Gambar 3.35 Proses penghalusan tahap kedua
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

j. Proses Penyelesaian Akhir

Proses terakhir pada pengerjaan karya patung Astronot dilakukan beberapa tahapan. Pertama-tama adalah dengan membersihkan permukaan yang sudah di dempul dan di ampelas tadi hingga permukaan patung bersih dari debu.



Gambar 3.36 Membersihkan permukaan patung
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Proses yang selanjutnya adalah mengecat patung menggunakan cat *No Drop* berwarna putih pada setiap karya hingga merata.



Gambar 3.37 Mengecat permukaan patung
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Jika sudah selesai dicat, maka selanjutnya dilakukan proses pembuatan gambar *galaxy* pada kepala dan badan patung Astronot menggunakan cat *No Drop* warna putih. Untuk membuat warna *galaxy* sebaiknya menggunakan cat bibit agar lebih mudah membuat warnanya seperti yang di inginkan. Cat bibit merupakan pigmen warna yang kuat untuk membuat sebuah warna cat bibit pada dasarnya adalah warna-warna primer yaitu merah, kuning dan biru. Pada proses ini penulis menggunakan warna-warna tersebut dengan tambahan cat bibit hitam, kemudian di campur dengan cat *No Drop* warna putih. Dengan menggunakan cat bibit juga kita bisa meminimalisir penggunaan cat.



Gambar 3.38 Cat bibit
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penggunaan cat bibit ini sebaiknya sedikit demi sedikit dan diperhatikan hingga menghasilkan warna yang di inginkan karena dengan satu tetes saja cat bibit dapat menghasilkan warna yang pekat.



Gambar 3.39 Campuran cat bibit
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah selesai membuat warna yang diperlukan, maka langkah selanjutnya adalah membuat gambar *galaxy* pada bagian kepala dan badan patung.



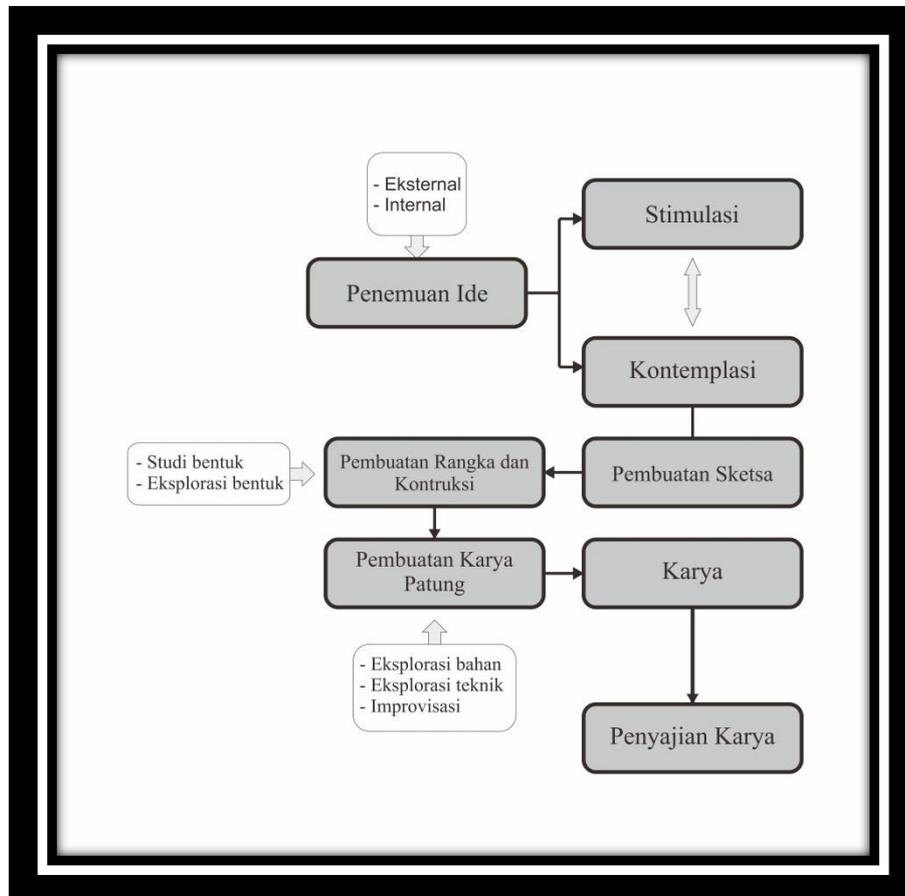
Gambar 3.40 Membuat gambar *galaxy*
(sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.41 Salah satu hasil gambar *galaxy*
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Jika sudah selesai dengan langkah di atas, maka langkah akhir pembuatan patung Astronot adalah dengan memberikan pernis pada permukaan patung agar terlihat mengkilap.

Semua proses diatas dilakukan berulang pada setiap karya hingga rapi dan siap untuk di sajikan. Adapun alur dalam metode penciptaan karya seni patung Astronot bergaya surealis ini dijelaskan melalui bagan berikut:



Bagan 3.1
Proses Penciptaan