

### **BAB III**

#### **METODE PENCIPTAAN**

##### **A. Ide Berkarya**

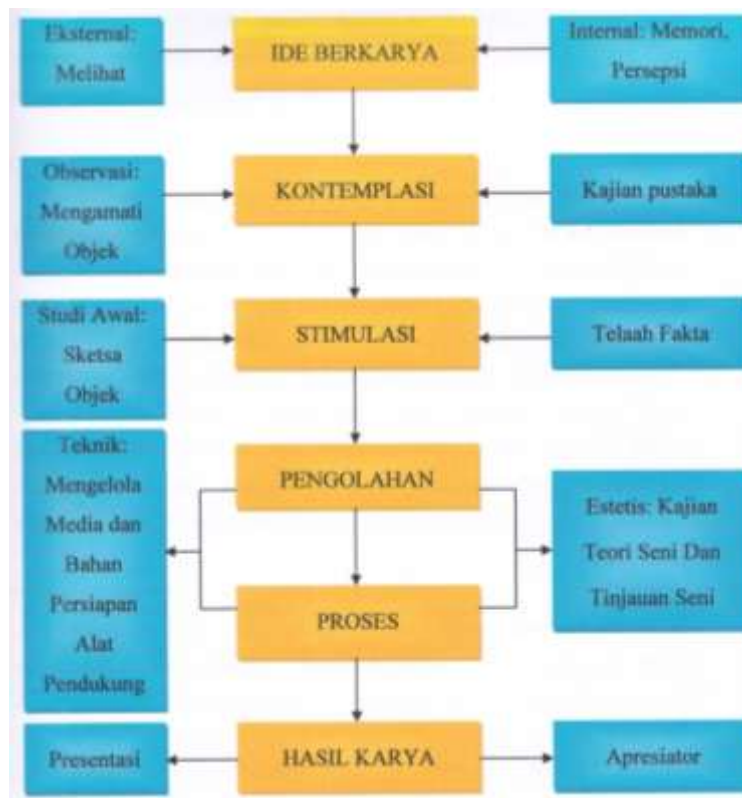
Berawal dari ketertarikan penulis terhadap perkembangan *korean wave* atau sering disebut dengan demam *Kpop* yang sudah mempengaruhi trend dunia seperti *fashion*, dunia hiburan, termasuk gaya rambut. Memberikan inspirasi untuk menjadikan salah satu trendnya dalam sebuah karya seni grafis. Korea tidak lepas dari nama *boyband* yang sering dijadikan pembicaraan di setiap kalangan membuat penulis ingin mengangkat salah satu *boyband* terkenal di Korea yaitu EXO menjadi subyek dan model rambut sebagai objek berkarya seni grafis.

Menjadikan rambut sebagai objek utamanya karena penulis sangat menyukai dengan detail rambut saat *drawing*. Ketertarikan tersebut membuat penulis ingin bereksplorasi menggambar rambut dengan menggunakan teknik *etching* pada seni grafis. Penulis melakukan kajian pustaka terhadap model rambut *boyband* EXO dan menemukan pengetahuan baru pada setiap model-model rambut. Melalui karya seni grafis yang mengambil *subject matter* model rambut *boyband* EXO, diharapkan dapat lebih dikembangkan lagi karena bila diaplikasikan lebih baik akan tercipta karya lebih menarik.

Melalui teknik *Intaglio* (cetak dalam) seperti *etching*, *aquatint*, dan *softground*, diharapkan penulis dapat mempublikasikan informasi mengenai tren model rambut *boyband* EXO sebagai ide berkarya seni grafis. Penulis memilih seni grafis, yang memiliki beragam cara untuk bereksperimen dalam sebuah karya. Oleh karena itu, dalam pengerjaannya penulis dapat melakukan percampuran pada beberapa teknik seni grafis, untuk mendapatkan kesan yang berbeda dan untuk mencapai kepuasan berkarya agar sesuai dengan apa yang diharapkan penulis.

Dalam proses berkarya seni, tahapan yang harus dilalui adalah metode penciptaan. Langkah-langkah prosedural dalam metode penciptaan karya seni ini untuk mempermudah dalam pemahaman pola kerja yang dilakukan penulis,

dengan membuat bagan alur kerja dalam proses penciptaan karya seni grafis. Berikut bagan proses berkarya seni grafis:



Bagan 3. 1 Kerangka Alur Kerja Proses Pembuatan Karya  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

## B. Kontemplasi

Penulis melakukan kontemplasi dengan cara berdiskusi dengan teman, membaca dari sumber buku atau internet, dan memperbanyak variasi model rambut dalam bentuk gambar. Setelah dirasa cukup, penulis melanjutkan dengan penggarapan objek ke dalam sketsa. Dalam proses pembuatan sketsa ini melalui tahap eksplorasi warna, komposisi, dan bentuk dari model rambut. Sketsa merupakan sebuah gambaran dasar untuk hasil cetakan karya seni grafis.

Pembuatan sketsa dilakukan dengan cara membuat langsung pada plat kuning. Pembuatan sketsa secara langsung pada plat lebih terlihat tingkat keberhasilan dan menambah pengalaman serta mengasah kemampuan membuat esta. Selain itu agar penulis langsung mencoba bagaimana cara membuat karya yang baik sesuai dengan harapan. Walaupun kemungkinan untuk sekaligus

berhasil sangat sulit, tetapi penulis bisa belajar membenahi kesalahan saat membuat esta dan memperbaikinya untuk tidak melakukan kesalahan agar mendapatkan hasil yang maksimal.

### C. Stimulasi

Seni grafis cetak dalam (*intaglio*) memiliki eksplorasi yang cukup banyak apabila dikembangkan. Dengan teknik *etching*, *aquatint* dan *softground* penulis dapat memilih karakter dari masing-masing teknik disesuaikan dengan karakter dari objek seperti rambut, wajah dan *backgroundnya*. Karakter dari karya seni grafis cetak *intaglio*, *etching* dapat menghasilkan karakter garis seperti menggunakan pena. Karakter tersebut cocok digunakan saat membuat objek rambut.

Teknik *aquatint* dapat menghasilkan karakter seperti cat air, karakter ini digunakan untuk membuat *background*. Agar mendapatkan warna dengan kesan *block* seperti sapuan cat air. Dan teknik *softground* dapat menghasilkan karakter seperti *oil pastel*, pensil warna, atau merekam tekstur, karakter ini dapat digunakan untuk membuat *outline* mentrasfer gambar pada plat, kesan rambut yang tebal, dan kesan pada bagian pendukung lainnya. Setelah menemukan gagasan ide untuk berkarya, penulis mulai mengumpulkan informasi dengan melakukan kajian pustaka, observasi, diskusi dan lainnya untuk mendukung karya. Disamping itu penulis terus mengembangkan ide untuk mendapatkan hasil yang lebih menarik.

### D. Pengolahan Ide

Gagasan ide telah melalui berbagai tahap pertimbangan dalam menentukan objek, kemudian dilanjutkan kepada tahap pembuatan sketsa dengan terus mengembangkan ide agar mendapatkan hasil yang diinginkan dan menarik. Pengolahan ide merupakan pengolahan konsep karya dengan objek rambut, yang akan diwujudkan dalam bentuk karya seni grafis, dengan memperhatikan faktor internal dan eksternal.

## **E. Definisi Operasional**

### 1. Seni Grafis

Seni grafis adalah seni yang berhubungan dengan cetak mencetak dimana gambar dapat diduplikasi atau digandakan dengan bantuan alat cetak (*print making*) Seni grafis terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu cetak tinggi (*lino cut*), cetak datar (*planografi*), cetak saring (*screen printing*), cetak digital (*digital printing*), dan cetak dalam (*intaglio*). Pada cetak *intaglio* ini terdapat teknik seperti *etching*, *aquatint*, *softground*, dan lain sebagainya.

### 2. Cetak Dalam (*Intaglio*)

merupakan salah satu teknik seni grafis yang menggunakan pelat dengan bantuan pengkorosian zat kimia.

### 3. Etsa (*etching*)

Salah satu teknik *intaglio* dimana pelat yang telah ditorehkan menggunakan lapisan resin tahan asam lalu melalui proses pengkorosian sehingga garis torehan dapat menampung tinta.

### 4. *Aquatint*

Suatu teknik dari cetak etsa, dimana teknik ini bertujuan untuk menirukan kesan cat air yang menggunakan serbuk arpus (getah damar).

### 5. *Softground*

Teknik cetak yang berfungsi untuk merekam tekstur tertentu dengan menggunakan cairan aspal yang dicampur dengan sedikit resin sehingga pada saat dipanaskan cairan aspal menjadi *soft* atau lunak.

## **F. Alat dan Bahan**

### 1. Alat

#### a. Plat Kuningan

Digunakan untuk media cetakan berukuran 20cm x 18cm. Ketebalan plat yang digunakan yaitu 0,7.



Gambar 3. 1Plat Kuningan  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

b. Jarum Penoreh

Berfungsi sebagai alat penoreh plat kuningan yang sudah diberi aspal.



Gambar 3. 2 Jarum Penoreh  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

c. Kompor Listrik

Berfungsi untuk memanaskan plat kuningan.



Gambar 3. 3 Kompor Listrik  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

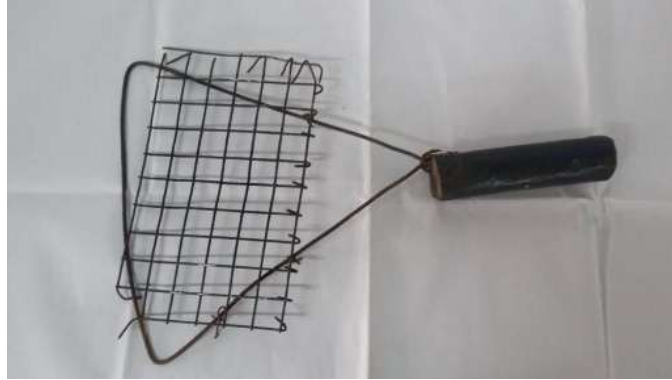
Novia Afsyari, 2018

MODEL RAMBUT BOYBAND EXO SEBAGAI IDE BERKARYA SENI GRAFIS DENGAN TEKNIK ETCHING,  
AQUATINT, DAN SOFTGROUND

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

d. Kawat Pemanggang

Berfungsi untuk penampang plat saat dipanaskan.



Gambar 3. 4 Kawat Pemanggang  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

e. Kuas

Kuas ini digunakan untuk mengoleskan aspal pada plat. Ukurannya disesuaikan dengan kebutuhan dari ukuran 00 hingga ukuran 5cm.



Gambar 3. 5 Kuas  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

f. Wadah

Wadah yang dibutuhkan ada 3, yaitu untuk *ferric chloride* saat pengkorosian, pencucian plat, dan untuk air saat merendam kertas.



Gambar 3. 6 Wadah  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

g. *Mesin Press*

Mesin yang digunakan untuk proses pencetakan.



Gambar 3. 7 *Mesin Press*  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

h. *Spatula Kape*

Digunakan untuk mencampurkan warna tinta. Ukuran spatula kape ini cukup menggunakan yang kecil disesuaikan dengan kebutuhan.



Gambar 3. 8 Spatula Kape  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

i. Rakel

Digunakan untuk meratakan tinta pada plat kuningan. Penggunaan rakel harus sesuai dengan ukuran plat (tidak terlalu besar).



Gambar 3. 9 Rakel  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

j. *Roll*

Alat yang digunakan untuk melapisi plat kuningan dengan lapisan *softground* . ukuran dapat disesuaikan dengan ukuran plat.





Gambar 3. 10 *Roll*  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

k. Sarung Tangan

Digunakan untuk melindungi tangan agar tetap bersih saat menyentuh kertas dan terhindar dari zat kimia.



Gambar 3. 11 Sarung Tangan  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

l. Lilin dan Korek

Berfungsi sebagai alat pembakaran saat memanaskan arpus.



Gambar 3. 12 Lilin dan Korek  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

m. Alat Gambar

Sebagai penunjang dalam pembuatan sketsa karya digunakan sesuai kebutuhan pada saat proses pentransferan sketsa pada plat kuningan.



Gambar 3. 13 Alat Gambar  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

2. Bahan

a. Tinta

Tinta yang digunakan merupakan tinta yang berbasis minyak yaitu tinta *offset* atau sering disebut tinta cetak.



Gambar 3. 14 Tinta  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

b. Kertas

Kertas yang digunakan yaitu kertas Fabriano bertekstur. Kertas ini memiliki ketebalan 200g/m<sup>2</sup> dengan 25% *cotton*.



Gambar 3. 15 Kertas  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

c. Aspal

Aspal merupakan lapisan pelindung plat kuningan. Lapisan aspal ini berfungsi untuk media penorehan agar terjadi pengkorosian.



Gambar 3. 16 Aspal  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

d. Bubuk Arpus

Bubuk arpus berfungsi seperti aspal untuk melindungi plat saat pengkorosian. Berupa serbuk halus yang berasal dari getah damar.



Gambar 3. 17 Bubuk Arpus  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

e. Larutan *Ferric Chloride*

Suatu senyawa kimia yang digunakan untuk pengkorosian plat.



Gambar 3. 18 Larutan *Ferric Chloride*  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

f. *Vaseline*

*Vaseline* merupakan pelumas yang digunakan untuk mencampurkan aspal yang akan dijadikan lapisan *softground* juga digunakan untuk campuran tinta.



Gambar 3. 19 *Vaseline*  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

g. Koran atau Kertas Buram

Koran atau kertas buram digunakan untuk membersihkan plat dari tinta. Dengan memotong koran atau kertas buram sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 3. 20 Koran atau Kertas Buram  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

h. Kain

Digunakan untuk membersihkan sisa tinta atau aspal yang menempel pada permukaan plat kuningan.



Gambar 3. 21 Kain  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

i. *Thinner*

Digunakan untuk membersihkan plat kuningan dari aspal atau bubuk arpus dan tinta.



Gambar 3. 22 Thinner  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

j. Cat Semprot

Cat yang menggunakan tekanan udara untuk menyemprotkan pewarna pada plat kuningan.



Gambar 3. 23 Cat Semprot  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

k. Kertas Kalkir

Kertas kalkir ini digunakan untuk memindahkan gambar dari sketsa ke permukaan plat dan merekam tekstur dengan bantuan teknik *softground*.



Gambar 3. 24 Kertas Kalkir  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

1. Air

Digunakan untuk membasahi lembaran kertas agar kertas menjadi lembab.



Gambar 3. 25 Air  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

**G. Proses Pembuatan Karya**

1. Pembuatan Plat 1 dengan Teknik *Etching*, *Aquatint*, dan *Softground*.

a. Menutupi Satu Sisi Lapisan Plat

Menutupi satu sisi lapisan plat yaitu lapisan bawah, lapisan yang tidak diberi sketsa menggunakan cat semprot atau *airbrush*. Tujuannya agar sisi tersebut saat pengkorosian direndam dalam larutan *ferric chloride* tidak ikut terkorosi dari bawah.





Gambar 3. 26 Pelapisan Plat Menggunakan Cat Semprot  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

b. Pemolaan Sketsa Pada Plat

Sketsa digunting mengikuti pola kontur. Setelah digunting sketsa dijiplakkan pada plat kuningan.



Gambar 3. 27 Pembuatan Kontur  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

c. Melapisi Plat dengan Aspal

Plat yang yang sudah dipola dilapisi oleh aspal di luar kontur. Aspal yang dikuaskan ke atas permukaan plat cukup tipis.



Gambar 3. 28 Pelapisan Plat dengan Aspal  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

d. Memanaskan Plat yang Sudah Diberi Aspal

Plat lalu dipanaskan di atas kompor listrik menggunakan kawat pemanggang. Agar aspal tersebut menjadi lapisan yang kering tidak basah, sehingga aspal yang sudah mengering dapat ditoreh. Pemanasan plat ini tidak usah terlalu lama cukup hingga terlihat berasap dan terlihat kering. Dengan suhu  $150^{\circ}\text{C}$  selama 5-7 menit.



Gambar 3. 29 Memanaskan Plat  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

e. Pembuatan Kontur Pada Plat dengan Teknik *Softground*

Pembuatan kontur dapat menggunakan lapisan *softground* terdiri dari campuran aspal dan *vaseline* (dengan perbandingan 1 : 2) yang dilapisi di atas permukaan plat. Plat yang sudah dilapisi *softground* lalu di lapisi kertas kalkir yang sudah ada sketsa di dalamnya, lalu di tekan menggunakan pensil mengikuti pola sketsa.



Gambar 3. 30 Pembuatan Lapisan Softground  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3. 31 Melapisi Plat dengan Softground  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3. 32 Pembuatan Kontur Sketsa dengan Kertas Kalkir  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

f. Merendam Plat Kedalam Larutan *Ferric Chloride*

Selanjutnya plat direndam dalam larutan *ferric chloride* selama 5-10 menit. Pengkorosian ini jangan terlalu lama karena resiko kebocoran pada lapisan *softground* sangat besar. Perendaman harus diperiksa berulang agar tidak terlalu dalam dan tidak ada kebocoran.



Gambar 3. 33 Perendaman Plat  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

g. Melapisi Plat yang Sudah Terkorosi dengan Aspal

Plat yang sudah dikorosi lalu ditutup dengan aspal pada bagian yang dilapisi *softground*, lalu dipanaskan.



Gambar 3. 34 Melapisi Plat dengan Aspal  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3. 35 Pembakaran Plat  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

h. Menoreh Plat Sesuai dengan Sketsa

Plat yang sudah diaspal dan dipanaskan hingga kering selanjutnya dapat ditoreh keseluruhan menggunakan jarum toreh sesuai dengan sketsa yang sudah ada.



Gambar 3. 36 Penorehan Plat  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

i. Merendam Plat Kedalam Larutan *Ferric Chloride*

Setelah plat ditoreh selanjutnya direndam dalam larutan *ferric chloride*. Aspal yang mengalami penorehan atau terangkat dari permukaan plat akan mendapatkan reaksi pengkorosian saat di rendam.

Semakin dalam cekungan akan lebih banyak menampung tinta, sedangkan semakin dangkal, tinta yang tertampung semakin sedikit. Kedalaman cekungan tergantung dari kadar kekuatan asam *ferric chloride* tersebut.

Semakin kuat larutan tersebut maka waktu yang dibutuhkan juga sekitar 20 menit. Sedangkan larutan asam yang sudah melemah biasanya membutuhkan waktu hingga satu jam. Untuk mendapatkan ketebalan garis yang kuat penulis membutuhkan waktu perendaman kurang lebih 45 menit hingga satu jam. Kedalaman tersebut digunakan pada bagian rambut yang tebal, *outline* atau kontur, pupil mata, pada bagian telinga, lubang hidung, dan garis bibir. Selanjutnya untuk helaian rambut yang tidak terlalu tebal dan *dotting* pada wajah membutuhkan waktu perendaman sekitar 30 menit. Dan untuk goresan halus untuk memunculkan detail yang samar dibutuhkan waktu 5 hingga 10 menit.

j. Menutup Objek dengan Aspal dan Pengarpusan Bagian *Background*

Objek dilapisi oleh aspal dan dipanaskan. Lalu bagian yang tidak diberi aspal atau *background* ditutup oleh arpus untuk mendapatkan kesan gelap terang (*aquatint*). Bagian yang akan diterangkan diberi banyak arpus, sedangkan bagian yang akan digelapkan diberi arpus tipis sehingga bagian tersebut mendapat pengkorosian lebih banyak.



Gambar 3. 37 Pemberian Serbuk Arpus  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

k. Memanaskan Plat yang Diberi Arpus

Panaskan plat dengan lilin di bawahnya pada bagian yang banyak. Agar arpus meleleh menjadi bening dan menutup plat sehingga tidak terkorosi. Sedangkan untuk bagian yang akan digelapkan cukup dengan dipanaskan menggunakan kompor listrik dengan suhu 150°C selama 2 sampai 3 menit hingga butiran arpus menjadi bening.

l. Merendam Plat dalam Larutan *Ferric Chloride*

Selanjutnya plat direndam selama 30 menit hingga plat terlihat berubah warna menjadi jingga atau sedikit gelap.

m. Mencuci Plat Menggunakan Air dan *Thinner*

Setelah plat yang direndam dalam larutan asam *ferric chloride* dirasa cukup kedalamannya, selanjutnya plat dimasukan dalam wadah berisi air untuk dibasuh dengan menggunakan sarung tangan yang sama saat pencelupan plat ke dalam larutan asam *ferric chloride*. Sehingga tidak ada larutan asam yang masih menempel pada plat kuningan. Plat yang sudah dibasuh lalu dibersihkan dari sisa aspal yang tersisa dengan menggunakan *thinner* hingga bersih.

n. Pengolahan Tinta

Tahap ini merupakan pengolahan tinta dimana tinta diolah sesuai dengan warna yang diinginkan. Pengolahan tinta ini dicampurkan dengan *vaseline* menggunakan spatula kape, tujuannya agar tinta tidak terlalu kaku saat di pulaskan di atas permukaan plat. Penambahan *vaseline* cukup sedikit saja perbandingannya bisa 1 : 3 dengan tinta.



Gambar 3. 38 Pengolahan Tinta  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

o. Melapisi Plat dengan Tinta

Setelah tinta dicampurkan dan menghasilkan warna yang sesuai, selanjutnya yaitu melapisi plat dengan tinta menggunakan rakel agar tinta yang di oleskan ke permukaan plat menjadi rata dan tipis.



Gambar 3. 39 Melapisi Plat dengan Tinta  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



p. Membersihkan Plat Dari Tinta

Plat yang sudah dilapisi oleh tinta selanjutnya dibersihkan menggunakan koran atau kertas buram dengan ukuran A5, agar lebih mempermudah dan langsung dibuang atau diganti dengan lembaran selanjutnya. Membersihkan plat harus perlahan dan terarah agar tidak tinta yang tertampung tidak terangkat.



Gambar 3. 40 Membersihkan Plat dari Tinta  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

q. Mencelupkan dan Meniriskan Kertas

Selanjutnya sebelum pencetakan, celupkan kertas *fabriano* dalam wadah yang berisi air, hanya mencelupkannya saja agar kertas basah. Lalu kertas yang sudah dicelupkan kedalam air langsung ditiriskan dengan cara disimpan dalam lapisan lapisan koran. Penggunaan koran dapat mempercepat penyerapan air yang ada pada kertas, sehingga kertas menjadi lembab tidak terlalu basah.

r. Proses Pencetakan

Tahap terakhir adalah pencetakan. Mesin *press* diatur kekuatan *press*nya disesuaikan dengan ketebalan plat. Jika platnya tebal maka kekuatan *press*nya akan berbeda dengan plat yang tipis. Setelah mengatur kekuatan tekanan mesin *press*, letakan kertas apa saja untuk melapisi bagian bawah agar kertas cetak tidak

kotor. Lalu letakan plat yang sudah siap dicetak di atas permukaan kets pelapis bawah.

Selanjutnya letakkan kertas cetak yang sudah dilembabkan di atas plat. Kemudian masukan pada mesin *press* dan tutup menggunakan lapisan karpet yang tujuannya agar plat saat di tekan tidak melengkung, bengkok dan tidak bergeser. Setelah semuanya siap lalu putarkan tuas mesin untuk pencetakan. Terakhir periksa hasil cetakan.



Gambar 3. 41 Proses Pencetakan  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

## 2. Pembuatan Plat 2 dan Plat 3 dengan Teknik *Etching*.

### a. Melapisi Satu Sisi Lapisan Plat

Sama seperti tahapan sebelumnya plat 2 dan plat 3 dilapisi dengan cat semprot atau *airbrush* disatu sisinya.

### b. Pemindahan Sketsa Pada Plat

Plat 1 yang sudah menjadi cetakan sketsa awal selanjutnya diberi tinta dan siap dicetak kemudian hasil cetakan tersebut di *press* pada plat 2 dan plat 3 agar tinta yang ada pada hasil cetakan pindah pada plat 2 dan plat 3. Tujuannya agar plat 1 dan plat hasilnya menghasilkan komposisi yang sama tidak berubah.



Gambar 3. 42 Pencetakan Sketsa



Gambar 3. 43 Pemindahan Sketsa pada Plat Baru

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

c. Plat Dilapisi dengan Aspal

Plat dilapisi aspal tipis diseluruh permukaan plat.

d. Memanaskan Plat yang Sudah Diberi Aspal

Sama seperti plat 1 sebelumnya aspal dipanaskan tidak terlalu lama hanya hingga mengering.

e. Penorehan Plat

Pada plat 2 ini penorehan dilakukan pada bagian objek saja dengan cara *dotting* pada bagian wajah. Sedangkan pada plat 3 ditoreh pada bagian rambut.



Gambar 3. 44 Penorehan  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Langkah selanjutnya sama dengan plat 1 (sampai proses pencetakan).

3. Pembuatan Plat 4 dengan Teknik *Aquatint*, dan *Softground*.

Novia Afsyari, 2018

MODEL RAMBUT BOYBAND EXO SEBAGAI IDE BERKARYA SENI GRAFIS DENGAN TEKNIK ETCHING, AQUATINT, DAN SOFTGROUND

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

a. Melapisi Satu Sisi Lapisan Plat

Sama seperti tahapan sebelumnya plat 4 di lapisi dengan cat semprot atau *airbrush* disatu sisinya.

b. Pemindahan Sketsa Pada Plat

Pemindahan sketsa ini sama seperti plat 2 dan plat 3 dari hasil cetakan plat awal.

c. Menutup Bagian yang Tidak Akan Dikorosi dengan Aspal

Setelah sketsa ditransfer tutup bagian yang tidak akan diberi teknik *softground* dengan aspal. Sedangkan yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik *softground* dibiarkan terbuka.

d. Memanaskan Plat yang Sudah Diberi Aspal

Sama seperti plat sebelumnya aspal dipanaskan tidak terlalu lama hanya hingga mengering.

e. Membuat Bahan Lapisan *Softground*

Tahapan ini membuat bahan untuk lapisan *softground* sama seperti pada plat 1.

f. Melapisi Bagian yang Belum Teraspal dengan *Softground*

Plat yang belum tertutup dengan aspal pada bagian rambut dilapisi dengan lapisan *softground* dengan menggunakan *roll*. Lapisan aspal diratakan menggunakan roll di atas permukaan plat. Lapisan *softground* tidak usah terlalu tebal cukup tipis dan merata. Teknik ini digunakan pada bagian rambut.



Gambar 3. 45 Proses Pelapisan



Gambar 3. 46 Melapisi Plat dengan Softground

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

g. Memanaskan Plat

Plat yang sudah diberi lapisan *softground* lalu dipanaskan menggunakan kompor listrik hingga cukup mengering. Jika lapisan *softground* terlalu kering maka akan sulit untuk merekam tekstur. Itulah fungsi penggunaan *vaseline* pada *softground* agar aspal tidak menjadi kering saat pembakaran.

h. Merekam Tekstur

Setelah plat dilapisi oleh *softground* dan dipanaskan plat diberi kertas kalkir. Kertas kalikir tersebut digunakan sebagai media untuk merekam tekstur pensil, dengan cara menggoreskan pensil pada kertas. Merekam tesktur pensil ini diaplikasikan pada bagian rambut.



Gambar 3. 47 Merekam Tekstur  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

i. Merendam Plat Kedalam Larutan *Ferric Chloride*

Lama perendaman sekitar 20 hingga 30 menit tergantung dari kuatnya larutan asam. Dapat dilihat dengan perubahan warna bagian yang terkorosi atau mencoba dengan menusukan jarum untuk menegtahui kedalamannya.

j. Mengarpus Bagian Baju

Pada bagian baju menggunakan teknik *aquatint* dengan cara diberi arpus. Sama seperti plat 1 pada tahapan pengarpusan.

k. Merendam Plat Kedalam Larutan *Ferric Chloride*

Lama perendaman sekitar 20 hingga 30 menit tergantung dari kuatnya larutan asam. Hingga terjadi perubahan warna menjadi jingga atau sedikit gelap. Langkah selanjutnya sama dengan plat 1 (sampai proses pencetakan).

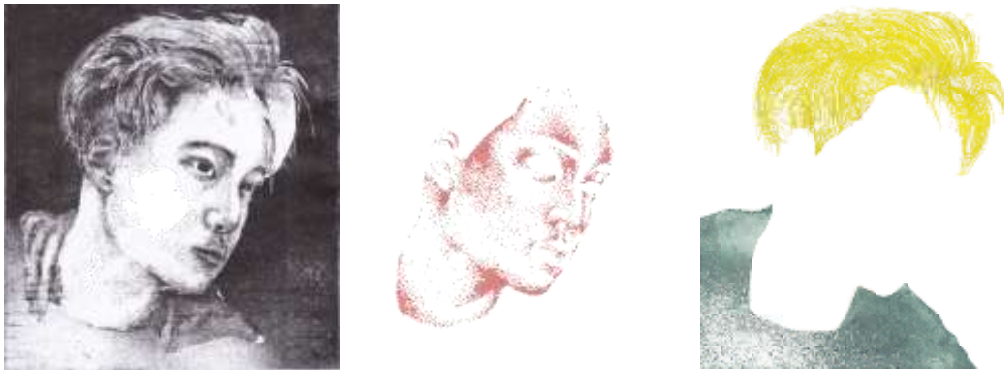
#### H. Proses Pewarnaan Pada Karya

Plat pertama digunakan untuk warna hitam sebagai poin utama karya. Menggunakan teknik *softground* untuk pembuatan sketsa. Teknik *aquatint* digunakan untuk *background*. Dan teknik *etching* digunakan untuk keseluruhan objek dan detail. Plat kedua digunakan untuk mewarnai bagian wajah menggunakan warna coklat muda pada bagian kulit dengan teknik pointilis *etching*. Plat ketiga digunakan untuk pewarnaan rambut menggunakan warna dengan teknik *etching*. Karya 1 menggunakan warna coklat tua. Karya 2 menggunakan warna kuning. Karya 3 dan karya 4 menggunakan warna coklat muda.

Plat keempat digunakan untuk mewarnai bagian baju dengan teknik *aquatint*. Karya 2 menggunakan warna hijau. Karya 3 menggunakan warna abu-abu. Karya 4 menggunakan warna ungu muda dan abu-abu. Karya 5 dan karya 6 menggunakan warna biru tua. Bagian rambut menggunakan teknik *softground*. Karya 3 menggunakan warna coklat tua. Karya 4 menggunakan warna ungu. Karya 5 menggunakan warna jingga. Karya 6 menggunakan warna merah muda. Berikut ini merupakan proses penambahan warna pada setiap karya.



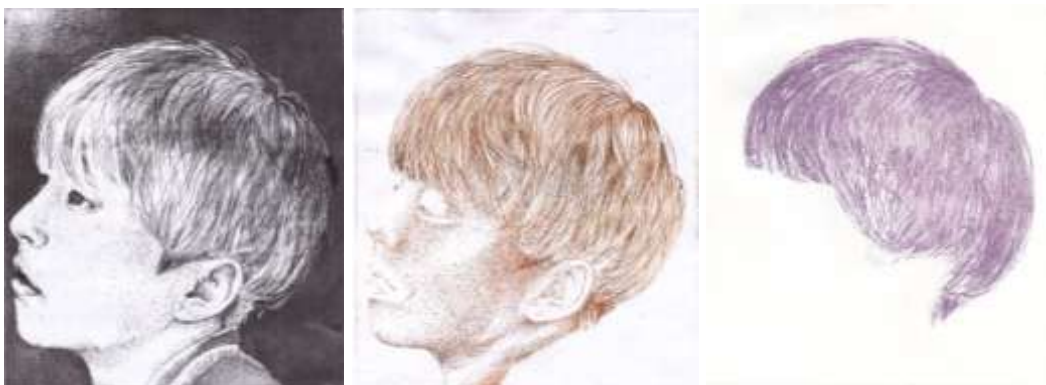
Gambar 3. 48 Proses Pewarnaan Karya1  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



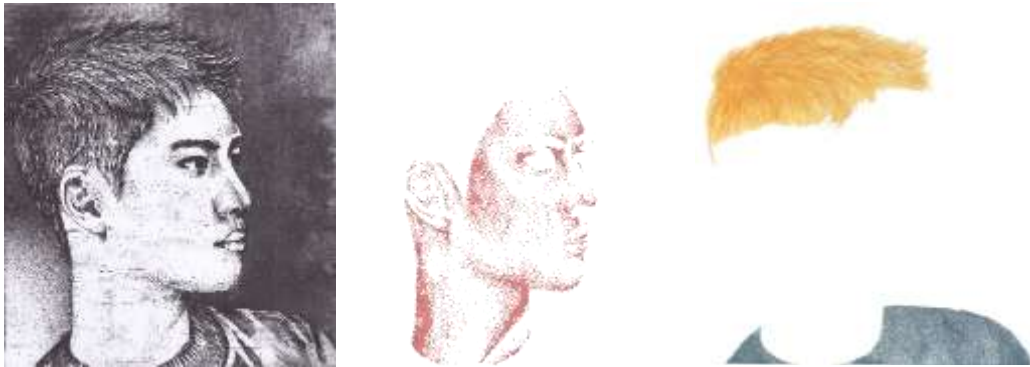
Gambar 3. 49 Proses Pewarnaan Karya2  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3. 50 Proses Pewarnaan Karya3  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3. 51 Proses Pewarnaan Karya4  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3. 52 Proses Pewarnaan Karya5  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3. 53 Proses Pewarnaan Karya6  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)