

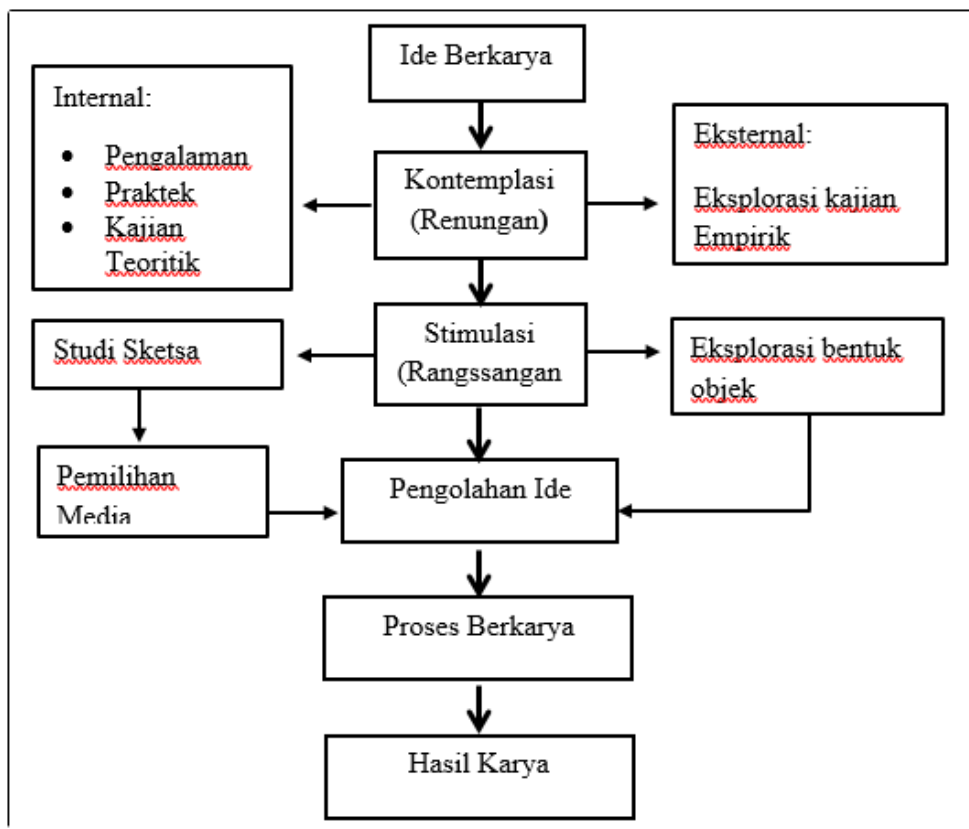
BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. Persiapan

1. Bagan Proses Penciptaan

Proses penciptaan sebuah karya tidak mungkin terlepas dari konsep yang menjadi dasar pemikiran suatu karya. Penulis memiliki ide untuk menuangkan karakter tokoh Dayang Sumbi kedalam karya *drawing* dengan media pensil diatas kertas.



Tabel 3.1 Garis Besar Proses Penciptaan
(Sumber: Berdasarkan Skripsi Uswatun Hasanah “Tokoh Legenda Endang Dharma Ayu sebagai Gagasan dalam Berkarya Drawing”, 2015)

Setelah melalui tahap pencarian ide dalam pembuatan karya ini, selanjutnya penulis menentukan jenis serta teknik yang akan digunakan dalam pembuatan karya

tersebut. Jenis karya yang penulis buat adalah karya yang bersifat dua dimensi menggunakan media pensil diatas kertas.

2. Ide Berkarya

Indonesia merupakan salah satu negara dengan kekayaan cerita rakyat yang berkembang dari berbagi daerah. Cerita rakyat biasanya mengajarkan tentang hal-hal baik dan buruk dimana cerita tersebut memiliki nilai-nilai yang mendidik. Namun dengan perkembangan modern dan masuknya berbagai cerita luar negeri membuat masyarakat lebih mengenal cerita-cerita barat dibandingkan cerita dalam negerinya sendiri. Hal tersebut terjadi karena kurangnya pengenalan dan pengemasan cerita rakyat terhadap generasi muda.

Keberagaman cerita rakyat yang ada di Indonesia ini menjadi sumber inspirasi penulis dalam menuangkan ide dalam bentuk sebuah karya seni. Cerita Sangkuriang sebagai inspirasi dengan tokoh Dayang Sumbi sebagai objek utama penulis dala membuat karya.

Pemilihan Dayang Sumbi sebagai objek utama dalam berkarya dikarenakan Dayang sumbi memiliki peran yang cukup besar dimana tokoh tersebut menjadi titik mulanya dari cerita Sangkuriang. Karya yang penulis buat pun lebih menggambarkan emosi Dayang Sumbi dalam berbagai adegan yang terdapat pada cerita. Selain menggambarkan emosi penulis juga menggambarkan karakter dayang sumbi dalam cerita sangkuriang yang dapat diterapkan pada perempuan saat ini seperti karakter pintar, cantik, tulus, dan pemberani.

3. Kontemplasi

Dalam berkarya seni, ide/gagasan yang muncul harus direnungkan dan dikaji. Pengertian kontemplasi menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah renungan dan sebagainya dengan kebulatan pikiran atau perhatian penuh.

Kontemplasi merupakan tahap awal dalam mewujudkan ide gagasan ke dalam karya *drawing*. Tahap kontemplasi atau perenungan dimana penulis mulai memikirkan serta mengembangkan rancangan karya yang akan ditampilkan dalam

bentuk sebuah karya seni *drawing* berdasarkan eksplorasi bahan yang akan digunakan.

Penulis merasakan proses kontempasi selain dengan penerungan adalah dengan mencari berbagai referensi karya dari berbagai seniman baik karya *drawing*, lukisan, ilustrasi maupun patung. Hal tersebut dilakukan penulis agar dapat mengembangkan ide dan imajinasi dalam berkarya. Disamping hal tersebut, *sharing* dengan orang-orang terdekat pun penulis rasakan memberikan dampak baik dalam memilah dan mengembangkan ide.

Selain melakukan perenungan, penulis juga berdoa kepada Tuhan Yang Maha Esa dengan sungguh-sungguh dan sepenuh hati, hal tersebut dilakukan agar penulis diberikan ketenangan hati dalam baik proses kontemplasi maupun proses pembuatan karya agar mendapatkan hasil yang terbaik.

4. Stimulus Berkarya

Stimulus atau rangsangan merupakan sesuatu yang mendorong dalam menciptakan karya seni atau memacu kreatifitas dalam proses penciptaan. Pada tahap ini penulis melihat refensi karya-karya dari berbagai seniman melalui buku, internet ataupun media sosial. Selain melihat referensi penulis pun melakukan diskusi dan bertukar ide dengan orang-orang terdeat ataupun teman-teman yang memiliki kegemaran yang sama dalam berkarya.

5. Pengolahan Ide

Pengolahan ide adalah tahapan mengolah ide yang akan diwujudkan kedalam bentuk karya seni. Dimulai dari gagasan ide berkarya, mengolah rasa hingga mewujudkannya kedalam sketsa dan menjadi sebuah karya seni.

Tahap yang penulis lakukan adalah dengan mencari beberapa referensi literatur yang merupakan cerita-cerita sangkuriang dan referensi visual dari berbagai seniman yang menginspirasi baik melalui interner, media sosial ataupun buku. Berbagai seniman lokal maupun luar negeri pun banyak menginspirasi dalam proses penciptaan karya.

6. Alat dan Bahan

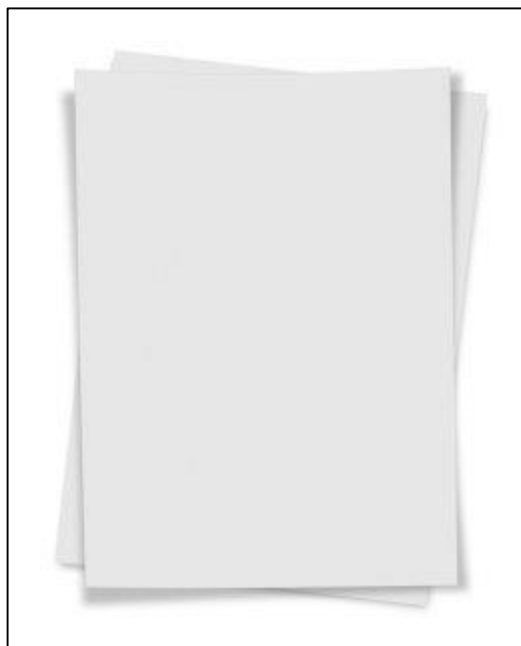
a. Kertas Gambar A4



Gambar 3.1 Kertas A4
(Sumber: Dokumen Pribadi Penulis)

Penulis menggunakan kertas gambar A4 untuk membuat sketsa kasar untuk kemudian dipindahkan pada kertas kerja dengan ukuran lebih besar.

b. Kertas Arto 200 gr



Gambar 3.2 Kertas Arto

(Sumber: <https://ecs7.tokopedia.net/>)

Penulis menggunakan kertas gambar merk *ARTO* ketebalah 200gr dengan ukuran 45x70 cm untuk karya yang dibuat.

c. Pensil Kayu (*graphite*) dan Pensil Mekanik



Gambar 3.3 Pensil
(Sumber: Dokumen Penulis)

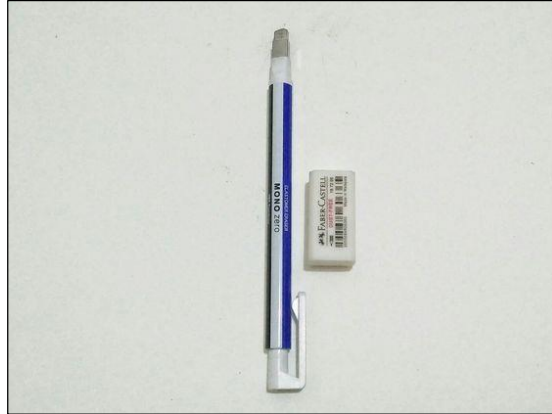
Pensil merupakan alat tulis sekaligus alat gambar yang paling praktis. Penulis menggunakan berbagai pensil *graphite* kayu dengan berbagai kode pensil/ketebalan, dari yang paling tipis H sampai yang paling tebal 8B. Selain itu penulis juga menggunakan pensil mekanik digunakan untuk menggambar sesuatu yang membutuhkan ujung pensil yang runcing dan pensil *graphite* jumbo untuk mengarsir bidang besar.

d. Isi Pensil Mekanik



Gambar 3.4 Isi Pensil Mekanik
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

e. Penghapus Karet



Gambar 3.5 Penghapus Karet
(Sumber: Dokumen Penulis)

Penghapus digunakan untuk mengoreksi bagian-bagian gambar yang dianggap kurang baik. Penulis menggunakan dua macam penghapus yaitu penghapus karet biasa dan penghapus karet mekanik yang memiliki ketebalan lebih tipis .

f. Fixative



Gambar 3.6 *Fixative* Kertas
(Sumber: https://s1.bukalapak.com/img/6191560102/w-1000/Fixative_Spray_Winsor_and_Newton_400_ml.jpg)

Fixative berfungsi melindungi karya dari debu dan kotor sehingga dapat mempertahankan kualitas gambar.

B. Proses Berkarya

Setiap orang memiliki teknik menggambar sendiri-sendiri, sehingga masing-masing gambar dapat memiliki kekhasan atau karakter dari sang pembuatnya, berikut adalah tahapan penulis dalam membuat karya “Karakter Tokoh Dayang Sumbi Sebagai Gagasan Berkarya Drawing”

1. Membuat Sketsa pada Kertas A4



Gambar 3.7 Sketsa Awal
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

Tahap awal yang penulis kerjakan adalah membuat sketsa kasar pada kertas A4 yang digunakan sebagai rancangan serta ide awal sebelum dipindahkan pada kertas kerja.

2. Membuat Sketsa pada Kertas Kerja



Gambar 3.8 Sketsa
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

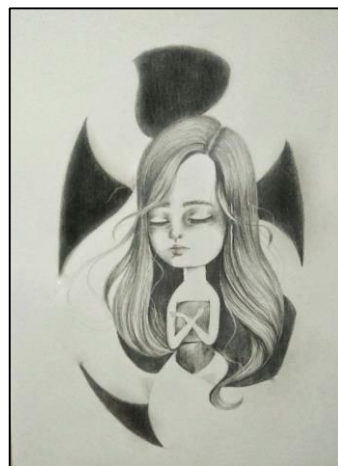
Tahap selanjutnya penulis memindahkan sketsa awal yang telah dibuat pada kertas A4 pada kertas kerja berukuran 45x70cm.

3. Pewarnaan Gambar/Pengarsiran





Gambar 3.9 Tahap Pengerjaan
(Sumber: Dokumen Penulis)



Gambar 3.10 Pengerjaan *Background*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

C. Finishing Karya

Tahap ini adalah tahap terakhir dengan pemberian *fixative* dan pembersihan agar hasil gambar tidak mudah rusak.

Osi Priatna, 2018

KARAKTER TOKOH DAYANG SUMBI SEBAGAI GAGASAN BERKARYA DRAWING

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