

BAB III METODE DAN PROSES PENCIPTAAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian dalam rangka pengumpulan data yang digunakan dalam proses penciptaan karya ini adalah metode penelitian kualitatif, dengan pendekatan teknik eksplorasi. Metode kualitatif juga dapat berarti sebagai kegiatan mengamati lingkungan, fenomena, berinteraksi, atau memahami tafsiran bahasa dan sekitarnya. Penulis melakukan observasi ke lokasi penelitian sekitar bulan maret 2019, penulis mengumpulkan data berupa foto-foto dokumentasi dari bentuk fisik vihara yang akan dijadikan objek berkarya, dan juga melakukan interview/wawancara dengan seorang penjaga vihara untuk mengetahui sejauh mana fenomena yang terjadi saat ini.

No	Nama	Usia	Alamat	Pekerjaan
1	Abah Yadi	67	Kota Lama, Serang	Penjaga Vihara

Tabel 3.1 Data Informan
(Sumber. Informasi Pribadi)

Dari sumber yang didapat informan mengatakan bahwa Vihara Avalokitesvara sangat toleran dan terbuka bagi masyarakat umum baik itu untuk beribadah atau sekedar hanya berwisata sejarah karena memang lokasinya yang berada di dalam cagar budaya Masjid Agung Banten. Diharapkan ini menjadi contoh untuk kehidupan rukun dan cerminan yang baik dalam toleransi.

B. Proses Penciptaan

1. Ide Berkarya

Berawal dari ketertarikan penulis terhadap bentuk dan ornamen bangunan yang ada di sekitar, baik itu bangunan yang lampau atau bangunan baru. Vihara atau tempat peribadatan umat Buddha diambil sebagai subjek penciptaan karya grafis cetak dalam etsa karena memiliki keunikan dari sisi warna, bentuk, ornamen, atau sejarahnya.

Sebenarnya pengambilan objek bangunan khususnya tempat peribadatan misal gereja sebagai objek karya grafis etsa sudah ada sejak dahulu, dimana seniman grafis menggunakan teknik berkarya *etching* untuk mengabadikan suatu momen atau tempat. Biasanya hasil akhir akan terlihat lebih dramatis. Selain itu penulis menjadikan vihara ini sebagai subjek berkarya karena ingin menemukan sebuah gagasan baru dalam bentuk karya seni grafis etsa.

Melalui teknik cetak dalam etsa, diharapkan penulis lebih dapat bereksplorasi dengan teknik pada cetak dalam *etching* dan juga untuk mempublikasikan informasi mengenai Vihara Avalokitesvara ini. Penulis memilih seni grafis sebagai teknik dalam berkarya seni karena seni grafis memiliki berbagai teknik yang dapat penulis gabungkan untuk mendapatkan kesan yang berbeda dan untuk mencapai kepuasan dalam berkarya dengan apa yang diharapkan penulis.

2. Stimulus

Stimulus dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan rangsangan atau dorongan. Dalam proses berkarya seni, stimulasi merupakan sesuatu yang mendorong seseorang untuk dapat membuat sebuah karya seni. Stimulasi dapat dilakukan dengan cara berimajinasi, bertukar pikiran, atau mengumpulkan data dari sesuatu yang akan dijadikan objek dalam berkarya seni.

Proses berkesenian atau dalam hal ini dalah berkarya seni grafis tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia atau alam, karya grafis merupakan manifestasi dari perwujudan gagasan apa yang dialami penulis. Subjek penciptaan yang digunakan adalah bentuk fisik dari Vihara Avalokitesvara sebagai bahan ide gagasan penciptaan karya seni grafis cetak dalam etsa.

Seni grafis cetak dalam (*intaglio*) memiliki banyak eksplorasi teknik apabila dikembangkan. Dengan teknik *etching*, *aquatint*, *drypoint*, *mezzotint*, dan *softground* penulis dapat memilih dan menyesuaikan teknik yang akan dipakai dalam membuat karya seni grafis. Misal, *aquatint* memiliki hasil akhir seperti cat air, dan mendapat kesan *block* seperti cat air. karakter ini dapat digunakan untuk background, atau bidang yang memiliki tekstur rata dan halus. *Etching* garis atau

titik dan *drypoint* yang menghasilkan karakter garis atau titik yang tegas untuk menambah kesan arsir pada objek, *softground* yang dapat menghasilkan tekstur yang beragam, seperti tekstur oil pastel, pensil, atau merksam tekstur dari benda yang ada di sekeliling kita, sampai *mezzotint* yang digunakan untuk menyempurnakan bagian yang mungkin sulit dicapai dengan teknik lain.

2. Kontemplasi

Penulis telah mengalami proses kontemplasi atau perenungan dalam hal ini penulis mempertimbangkan beberapa alasan sampai akhirnya menetapkan Vihara Avalokitesvara Banten sebagai objek karya yang akan digarap dengan teknik cetak dalam (*intaglio*).

Kontemplasi yang dilakukan dalam mewujudkan ide atau gagasan penulis yaitu dengan cara mencari banyak informasi mengenai objek dari Vihara Avalokitesvara Banten, seni grafis, serta beberapa aspek yang digunakan dalam proses penggarapan karya yang bersumber dari buku, majalah, atau internet. Selain itu dengan melihat karya seniman-seniman grafis, dan karya-karya tugas akhir dari mahasiswa sebelumnya. Hal ini dilakukan agar penulis dapat mengembangkan ide awal menjadi lebih matang serta dapat menggarap karya secara maksimal.

Bentuk fisik dari Vihara ini diambil karena penulis menganggap bahwa bentuk dari bangunan vihara ini menarik untuk dibuat dalam sebuah karya seni grafis cetak dalam etsa. Selain untuk mempublikasikan Vihara Avalokitesvara, penulis juga ingin membuat pembaharuan dengan membuat karya seni grafis etsa dengan objek Vihara Avalokitesvara. Tugas akhir penulis yang mengangkat Vihara Avalokitesvara Banten dari sudut pandang sejarahnya, dan di visualisasikan dalam bentuk karya seni grafis.

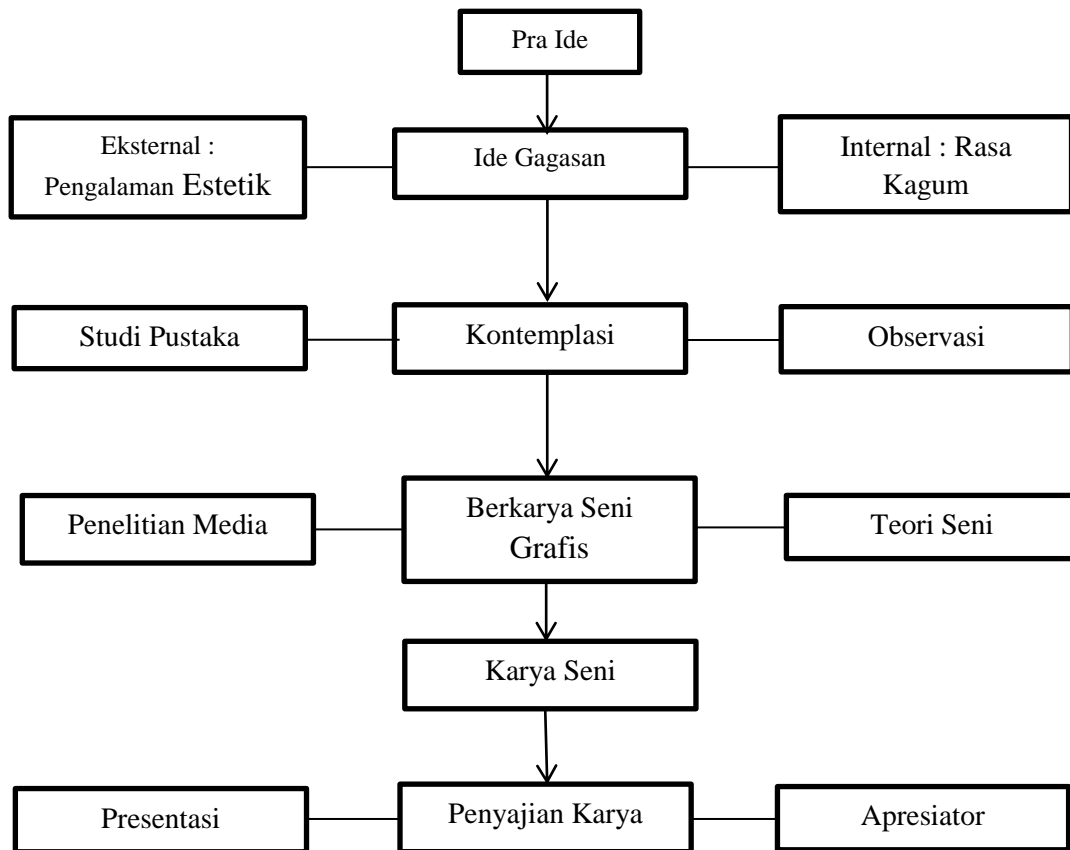
3. Pengolahan Ide

Setelah pengolahan ide yang matang, dapat dilanjutkan dengan menuangkan seluruh ide dari awal sampai akhir dengan mengekspresikan diri pada gambar sketsa. Pada pembuatan gambar sketsa ini dilalui dengan tahap

eksplorasi bentuk, warna, dan komposisi dimana gambar sketsa merupakan tahap awal untuk membuat gambaran dasar pada hasil akhir cetakan karya seni grafis. Setelah sketsa selesai dibuat, selanjutnya adalah eksplorasi teknik yang akan digunakan pada proses berkarya *etching* ini. Penulis menggunakan teknik cetak dalam *etching* dimana terdapat beberapa teknik lain seperti *aquatint*, *softground*. Selain itu, teknik *mezzotint* dan *drypoint* juga dipakai dalam proses pembuatan karya untuk menyempurnakan hasil dari teknik *etching* yang mungkin kurang sesuai dengan keinginan. Teknik ini digabungkan untuk membuat suatu efek yang diinginkan agar sesuai dengan sketsa sebagai patokan hasil akhir karya dan untuk mendapat suatu kepuasan bagi penulis.

Sketsa yang dibuat juga melalui proses penyederhanaan dimana penulis membuang beberapa bagian yang dianggap kurang menarik atau menambah objek yang diinginkan untuk dituangkan dalam pembuatan karya ini.

C. Rencana Proses Penciptaan



Bagan. 3. 1 Bagan Proses Berkarya
(Sumber. Dokumentasi Pribadi)

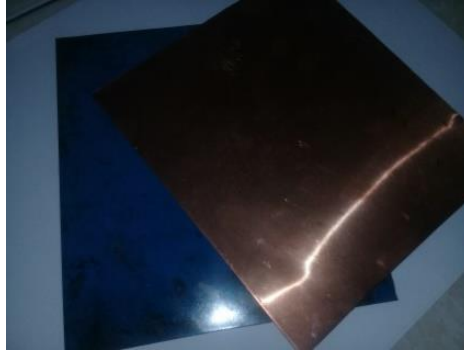
D. Proses Berkarya

1. Persiapan Alat dan Bahan

a. Alat

1.) Plat Tembaga / Kuningan

Digunakan sebagai media berkarya seni grafis etsa. Plat yang di gunakan adalah plat dengan ketebalan plat 0,7



Gambar. 3.1 Plat
(Sumber. Dokumentasi Pribadi)

2.) Jarum Penoreh



Gambar. 3.2 Jarum penoreh
(Sumber. Dokumentasi Pribadi)

Berfungsi sebagai alat penoreh pada permukaan plat yang sudah diberi aspal

3.) Kompor Listrik



Gambar. 3.3 Kompor listrik
(Sumber. Dokumentasi Pribadi)

Berfungsi untuk memanaskan plat agar aspal atau bubuk arpus agar menempe pada permukaan plat

4.) Kawat Pemanggang



Gambar. 3.4 Kawat pemanggang
(Sumber. Dokumentasi Pribadi)

Berfungsi untuk menopang plat saat dipanaskan diatas kompor atau lilin

5.) Kuas



Gambar. 3.5 Kuas
(Sumber. Dokumentasi Pribadi)

Berfungsi untuk mengoleskan aspal pada plat. Ukurannya di sesuaikan dengan kebutuhan

6.) Wadah

Wadah yang digunakan ada 3 yaitu untuk tempat *Ferric Chloride* saat proses pengetsaan, untuk mencuci plat, dan untuk melembabkan kertas

7.) Mesin *Press*

Mesin yang digunakan untuk mencetak plat dengan tekanan tertentu. Saat dilakukan proses cetak menggunakan mesin press, selimut harus disertakan juga

untuk menghindari kertas hasil cetak atau plat rusak, bengkok, bergeser atau melengkung



Gambar. 3.6 Mesin *Press*
(Sumber. Dokumentasi Pribadi)

8.) Spatula/Pisau Palet

Berfungsi untuk mencampurkan tinta cetak. Ukuran spatula di sesuaikan dengan kebutuhan

9.) Raket atau karton tebal

Digunakan untuk meratakan tinta cetak pada permukaan plat

10.) *Roll*



Gambar. 3.7 *Roll*
(Sumber. Dokumentasi Pribadi)

Digunakan untuk meratakan lapisan *softground* pada permukaan plat

11.) Sarung Tangan

Digunakan untuk melindungi tangan dari bahan kimia, tinta, dan sebagainya agar tangan tetap bersih

Arradya Rachmania, 2019

VIHARA AVALOKITESVARA BANTEN SEBAGAI IDE BERKARYA SENI GRAFIS (DENGAN TEKNIK *ETCHING*, *AQUATINT*, *SOFTGROUND*, *DRYPOINT* DAN *MEZZOTINT*)

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

12.) Lilin dan Korek



Gambar.3. 8 Lilin dan korek
(Sumber. Dokumentasi Pribadi)

Berfungsi untuk memanaskan arpus. Lilin digunakan karena lebih mudah untuk menentukan bagian yang ingin di panaskan

13.) Alat tulis, gunting dan *cutter*

Gambar. 3. 9 Alat tulis
(Sumber. Dokumentasi Pribadi)

Digunakan sebagai penunjang saat membuat sketsa atau memindahkan sketsa pada plat

14.) Kikir dan *burnisher*

Gambar. 3. 10 Kikir
(Sumber. Dokumentasi Pribadi)

Digunakan untuk proses *mezzotint* dimana bagian yang kasar setelah proses korosi dihaluskan dengan kikir yang sudah ditumpulkan untuk pemerhalus permukaan dan mendapatkan kesan terang pada hasil akhir sedangkan untuk proses *drypoint* menggunakan bagian yang tajam dimana permukaan digores untuk memperdalam goresan pada permukaan plat guna mendapatkan nada dan warna yang diinginkan

b. Bahan

1) Tinta Cetak

Tinta yang digunakan adalah tinta *offset* atau tinta cetak yang berbasis minyak



Gambar. 3. 11 Tinta cetak
(Sumber. Dokumentasi Pribadi)

2.) Kertas



Arradya Rachmania, 2019
VIHARA AVALOKITESVARA BANTEN SEBAGAI IDE BERKARYA SENI GRAFIS (DENGAN TEKNIK
ETCHING, AQUATINT, SOFTGROUND, DRYPOINT DAN *MEZZOTINT*)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar. 3. 12 Kertas *Canson*
(Sumber. Dokumentasi Pribadi)

Kertas yang digunakan adalah kertas yang tebal, penulis menggunakan kertas *canson* untuk mencetak hasil akhir karya tugas akhir ini. Kertas *canson* digunakan karena memiliki kesamaan dengan kertas yang khusus digunakan untuk karya cetak dalam (*intaglio*)

3.) Aspal



Gambar. 3. 13 Aspal
(Sumber. Dokumentasi Pribadi)

Aspal berfungsi sebagai bahan pelindung plat yang tidak ingin terkorosi. Aspal berupa cair dan akan mengering ketika dipanaskan sehingga mempermudah proses toreh pada plat

4.) Arpus



Gambar. 3. 14 Getah damar / arpus
(Sumber. Dokumentasi Pribadi)

Arpus yang digunakan berupa bubuk getah damar yang akan meleleh ketika dipanaskan. Arpus yang sudah dihaluskan kemudian dibungkus oleh kain agar memudahkan saat proses penaburan yaitu dengan cara ditepuk – tepuk agar bubuk atau debu arpus keluar dan jatuh diatas permukaan plat.

5.) Larutan *Ferric Chloride* (FeCl_3)



Gambar. 3. 15 *Ferric Chloride*
(Sumber. Dokumentasi Pribadi)

Senyawa kimia yang digunakan untuk mengkorosi plat. FeCl_3 (*Ferric Chloride*) berbentuk serbuk yang kemudian di larutkan dengan air sehingga menjadi larutan.

6.) *Vaseline*

Digunakan sebagai pelumas saat mencampurkan aspal untuk membuat lapisan softground. *Vaseline* juga digunakan pada campuran tinta cetak

7.) Koran

Digunakan untuk membersihkan plat dari tinta cetak, dan juga untuk mengeringkan kertas yang sudah dibasahi agar tidak terlalu basah

8.) Kain

Digunakan untuk membersihkan aspal yang menempel pada permukaan plat

9.) *Thinner*



Gambar. 3. 16 *Thinner*
(Sumber. Dokumentasi Pribadi)

Digunakan untuk membersihkan aspal, bubuk arpus, atau cat *pilox* pada permukaan plat

10.) Cat Semprot / *Pylox*



Gambar. 3. 17 Cat semprot / *pylox*
(Sumber. Dokumentasi Pribadi)

Digunakan untuk melindungi permukaan lain pada plat agar tidak ikut terkorosi

11.) Kertas Kalkir

Digunakan untuk memindahkan gambar sketsa pada plat, dan juga untuk merekam tekstur pada saat menggunakan teknik softground

12.) Air

Berfungsi untuk membersihkan plat setelah proses korosi, dan juga untuk melembapkan kertas

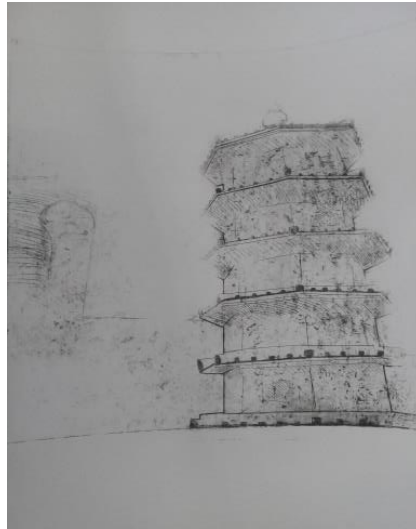
2. Proses Pembuatan Karya

Arradya Rachmania, 2019

VIHARA AVALOKITESVARA BANTEN SEBAGAI IDE BERKARYA SENI GRAFIS (DENGAN TEKNIK ETCHING, AQUATINT, SOFTGROUND, DRYPOINT DAN MEZZOTINT)

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

a. Pembuatan kontur garis dengan teknik *etching* garis



Gambar. 3. 18 Kontur garis plat 1
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

1) Menutupi salah satu sisi plat

Satu sisi plat ditutup menggunakan cat semprot / *pilox* tujuannya agar sisi plat tidak ikut terkorosi saat proses perendaman dengan larutan *ferric chloride*



Gambar. 3. 19 Melapisi plat dengan *pilox*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

2) Membersihkan plat

Plat dibersihkan menggunakan larutan *brasso* agar plat bersih dari minyak, lemak, atau kotoran lain yang mungkin akan mengganggu proses lainnya

3) Melapisi plat dengan aspal

Permukaan plat dilapisi oleh aspal agar bagian lain yang tidak ingin terkorosi tetap terlindungi



Gambar 3. 20 Melapisi plat dengan aspal
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

4) Memanaskan plat

Plat yang sudah dilapisi aspal kemudian dipanaskan diatas kompor listrik agar permukaan aspal mengering

5) Pemolaan sketsa pada plat

Sketsa digunting mengikuti pola kontur untuk selanjutnya dijiplak pada plat untuk memperoleh gambar yang di inginkan

6) Membuat kontur garis / menoreh

Pembuatan kontur garis dilakukan mengikuti pola sketsa yang sudah dibuat menggunakan jarum penoreh

7) Merendam plat

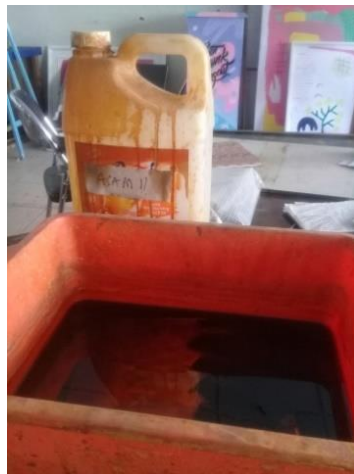
Setelah plat selesai ditoreh selanjutnya direndam pada larutan *ferric chloride*. Aspal yang terbuka karena proses toreh akan terkorosi mengikuti pola sketsa yang dibuat. Semakin dalam cekungan makan akan lebh banyak menampung tinta, sedangkan semakin dangkal cekungan maka akan lebih sedikit menampung tinta. Kedalaman cekungan dipengaruhi oleh kadar kekuatan larutan *ferric chloride* dan lama proses perendaman. Apabila kadar larutan *ferric chloride* cukup kuat maka hanya dibuthkan waktu sekitar 8 – 10 menit. Tapi apabila kadar larutan sudah

Arradya Rachmania, 2019

VIHARA AVALOKITESVARA BANTEN SEBAGAI IDE BERKARYA SENI GRAFIS (DENGAN TEKNIK ETCHING, AQUATINT, SOFTGROUND, DRYPOINT DAN MEZZOTINT)

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

melemah maka dibutuhkan waktu 30 menit atau bahkan 1 jam untuk merendam plat sampai mendapatkan kedalaman yang diinginkan untuk menghasilkan warna yang pekat. Pada proses perendaman untuk membuat kontur garis, penulis membutuhkan waktu 10 menit untuk mencapai kedalaman yang diinginkan.



Gambar 3. 21 Proses Merendam Plat
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

8) Mencuci plat dengan air dan tiner

Setelah plat direndam dengan larutan *ferric chloride*, selanjutnya plat dicuci dengan air untuk menghilangkan larutan asam, atau sisa besi pada plat yang terkorosi dan mungkin masih menempel pada plat. Selanjutnya plat dicuci dengan *thiner* untuk menghilangkan lapisan aspal.

9) Mengolah tinta

Tinta cetak dicampurkan dengan *vaseline* agar tinta tidak terlalu pekat saat dioleskan pada permukaan plat. Penambahan vaseline cukup sedikit saja. Penulis menggunakan takaran 1 : 3 antara *vaseline* dengan tinta



Gambar 3. 22Tinta dan *Vaseline*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

10) Melapisi plat dengan tinta



Gambar. 3. 23 melapisi plat dengan tinta
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Setelah didapatkan warna dan kekentalan yang diinginkan, tinta dioleskan pada permukaan plat menggunakan bantuan rakel atau potongan karton. Tinta yang dioleskan cukup sedikit dan merata

11) Membersihkan tinta pada plat

Permukaan plat yang sudah dilapisi tinta selanjutnya dibersihkan menggunakan kertas koran yang sudah di potong agar mempermudah proses pembersihan. Membersihkan plat harus perlahan dan terarah agar tinta yang tertampung tidak ikut terangkat

12) Membasahi kertas

Tahap selanjutnya sebelum mencetak adalah melembabkan kertas. Kertas cukup dicelupkan edalam wadah berisi air bersih kemudian ditiriskan diantara lapisan koran agar kertas tidak terlalu basah atau dapat juga d semprot menggunakan semprotan berisi air agar kertas cukup lembab

13) Mencetak

Yang terakhir adalah proses pencetakan. Proses cetak ini menggunakan bantuan mesin *press* yang sudah diatur kekuatan pressnya terlebih dahulu. Kekuatan mesin *press* berbeda antara plat yang tebal atau tipis. Hal ini dilakuakn agar plat tidak rusak / melengkung dan kertas hasil cetak tidak hancur. Lapisan yang dibutuhkan pada saat mncetak adalan kertas bersih, plat, kertas lembab, kertas lagi agar hasil

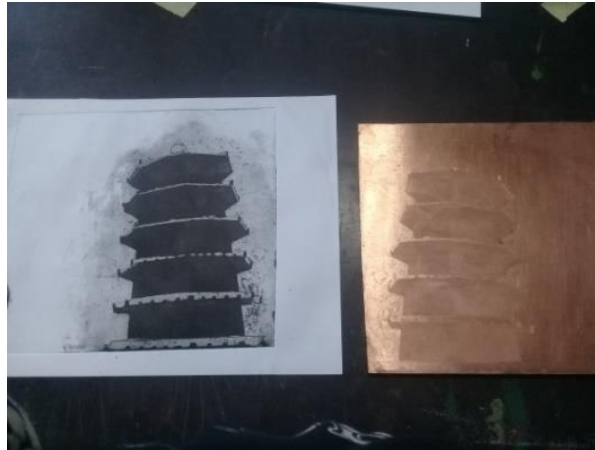
Arradya Rachmania, 2019

VIHARA AVALOKITESVARA BANTEN SEBAGAI IDE BERKARYA SENI GRAFIS (DENGAN TEKNIK *ETCHING, AQUATINT, SOFTGROUND, DRYPOINT* DAN *MEZZOTINT*)

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

cetakan tetap bersih, dan terakhir selimut / karpet pelapis. Mesin press cukup di gerakan dengan memutar tuas sehingga roda press akan berputar dan menekan plat mencetak hasil gambar yang sudah dibuat.

b. Penggelapan objek dengan teknik *aquatint*



Gambar. 3. 24 hasil objek plat 1 dengan teknik *aquatint*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

- 1) Melapisi plat dengan aspal / menutup *background*
Bagian yang tidak ingin di lakukan proses etsa yaitu bagian background ditutup menggunakan aspal cair
- 2) Memanaskan aspal
Kemudian plat dipanaskan menggunakan kompor agar lapisan aspal kering dan tidak menempel saat disentuh
- 3) Menabur bubuk arpus
Bubuk arpus kemudian ditaburkan ke objek pagoda yang akan digelapkan
- 4) Memanaskan arpus



Gambar. 3. 25 Plat yang sudah ditabur arpus
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Setelah objek ditutup dengan bubuk arpus, plat keudian dipanaskan dengan bantuan lilin agar arus menempel dan meleleh. Lapisan arpus dapat juga ditutup dengan aspal agar permukaan lebih tertutup.

5) Merendam plat



Gambar. 3. 26 Merendam Plat
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Plat kemudian direndam selama 15 menit untuk mendapatkan hasil korosi yang pekat dan dalam agar warna lebih gelap

6) Membersihkan plat

Setelah itu, plat dibersihkan dengan cairan *thiner* agar lisan aspal dan arpus yang menempel hilang

7) Melapisi plat dengan tinta

Selanjutnya plat dilapisi oleh tinta yang sudah dicampur *vaseline* sebelumnya agar tidak terlalu pekat. Tinta dioleskan dengan bantuan raket atau potongan kertas karton

8) Membersihkan tinta dari plat



Gambar. 3. 27 Membersihkan plat
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Tahap selanjutnya adalah membersihkan tinta dari permukaan plat. Ketika plat dibersihkan dengan menggunakan koran, tinta akan tetap terlinggal di alur – alur atau celah yang terkorosi.

9) Membasahi kertas

Kertas yang sudah disipkan sebelumnya dibasahi dengan cara dicelupkan kedalam air bersih kemudian ditiriskan diantara lapisan koran agar kertas tidak terlalu basah.

10) Mencetak

Tahap terakhir adalah mencetak plat menggunakan bantuan mesin *press*. Urutannya adalah plat selalu berada dibawah, dan kertas yang dibasahi berada diatasnya agar kertas lebih menempel dan dapat memindahkan objek dengan sempurna.

c. Pembuatan *background* dengan teknik *aquatint*



Gambar 3. 28 Hasil *background* dengan teknik *aquatint* plat 1
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

1) Melapisi plat dengan aspal / menutup objek

Karena pada proses ini yang akan digarap adalah bagian *background*, maka objeknya yang ditutup menggunakan aspal agar objek yang sudah selesai tidak rusak atau tidak ikut teretsa



Gambar. 3. 29 Menutup objek
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

2) Memanaskan aspal

Setelah objek ditutupp, plat dipanaskan diatas kompor agar aspal mengering

3) Menabur bubuk arpus



Gambar. 3. 30 Menabur Arpus
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Arpus kemudian ditaburkan dengan di tepuk-tepuk secara perlahan, arpus dibagian bawah lebih banyak agar asam lebih fokus untuk mengkorosi permukaan plat dan memberi kesan gelap. . Karena butiran arpus sangat kecil maka penulis menyarankan untuk menggunakan kaca pembesar untuk melihat apakah arpus yang ditabur sudah sesuai atau belum.

4) Memanaskan arpus

Arpus dapat dipanaskan dengan 2 cara, yaitu menggunakan kompor atau dengan bantuan lilin. Pemanasan menggunakan kompor atau lilin dapat menghasilkan efek yang berbeda. Pemanasan menggunakan kompor akan menghasilkan efek yang rata karena panas dari kompor cenderung merata, sedangkan apabila pemanasan arpus menggunakan lilin, kita dapat mengatur bagian mana yang akan lebih meleleh dan menutup atau bagian mana yang ingin terbuka karena panas dari lilin bisa diatur dan diarahkan. Apabila ingin memanaskan menggunakan kompor, maka arpus yang ditabur harus benar agar hasilnya sesuai dengan yang diinginkan. Arpus yang ditabur banyak dengan pemanasan merata dan lama akan menyebabkan arpus menutup karena daya sebar dari arpus yang meleleh lebih luas, sedangkan jika arpus yang banyak dengan pemanasan sebentar maka arpus hanya akan menempel dan tidak menutup/tidak meleleh maka hasil akhir akan menjadi lebih gelap karena asam akan lebih fokus untuk mengkorosi celah-celah diantara bubuk arpus



Gambar. 3. 31 Memanaskan Arpus
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

5) Merendam plat



Gambar. 3. 32 Plat yang Sudah Direndam
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Plat kemudian di rendam dalm larutan asam *ferric chloride* selama kurang lebih 5 menit hingga plat berubah warna menjadi gelap seperti pada foto.

6) Membersihkan plat

Plat yang sudah di rendam di bilas dengan air untuk menghilangkan sisa asam dan di bersihkan menggunakan tiner untuk menghapus aspal

7) Melapisi plat dengan tinta

Tahap selanjutnya adalah melapisi plat dengan tinta cetak yang sudah dicampur dengan *vaseline*

8) Membersihkan tinta pada plat



Gambar. 3. 33 Membersihkan Plat
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Kemudian plat dibersihkan menggunakan kertas koran. Bagian yang tererosi akan menampung tinta dan menghasilkan warna yang gelap, sedangkan permukaan yang tidak terkorosi tidak akan memampung tinta sehingga tinta akan terbawa oleh kertas koran dan akan menghasilkan warna yang cerah

9) Membasahi kertas

Selanjutnya sebelum pencetakan, celupkan kertas dalam wadah yang berisi air bersih, hanya mencelupkan saja agar kertas basah. Lalu kertas yang sudah basah ditiriskan dengan cara disiman pada lapisan koran. Penggunaan koran akan mempercepat penyerapan air sehingga kertas tidak terlalu basah

10) Mencetak

Tahap terakhir adalah proses pencetakan. Mesin press diatur kekuatan pressnya sesuai dengan ketebalan plat. Posisi plat berada dibawah kertas, selanjutnya letakan pada mesin press dan tutup menggunakan karpet pelapis, tujuannya agar plat tidak melengkung, bergeser, bengkok dan kertas tidak rusak. Kemudian periksa hasil cetakan

d. Memberi kesan terang menggunakan teknik *mezzotint*

1) Membersihkan plat

Sebelum dilakukan roses mezzotint, plat yang sudah jadi dibersihkan terlebih dahulu menggunakan *thinner* untuk menghlangkan sisa tinta yang masih menempel pada plat atau dari debu dan kotoran lainnya. Proses ini menggunakan kuas besar, untuk lebih menjangkau bagian dalam plat yang sudah di korosi

- 2) Menggosok permukaan plat menggunakan *burnisher*



Gambar . 3. 34 Plat dan *burnisher*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Kemudian bagian plat yang ingin diterangkan digosok menggunakan bantuan alat yang bernama *burnisher*. Bagian yang digosok atau dihaluskan akan menghasilkan hasil akhir yang terang karena tinta tidak akan masuk pada permukaan yang halus

- 3) Membersihkan plat

Plat kemudian dibersihkan lagi menggunakan *thinner* dan kuas

- 4) Melapisi plat dengan tinta

Setelah itu plat dilapisi dengan tinta offset yang sudah dicampur vaseline sebelumnya menggunakan rakel atau karton tebal

- 5) Membersihkan tinta

Plat dibersihkan menggunakan koran. Bagian kasar yang didapat menggunakan proses etching dan aquatint, akan menyempatkan tinta dan menghasilkan warna gelap, sedangkan bagian yang telah melalui proses mezzotint atau dihaluskan tidak akan menampung tinta karena tinta akan terbawa oleh koran pada permukaan yang halus sehingga hasil akhir akan lebih terang

6) Melembabkan kertas



Gambar .3. 35 Membasahi Kertas
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Untuk mencetak harus menggunakan kertas yang sudah dibasahi air dan ditiriskan pada lapisan koran agar kertas menjadi lembab. Atau dapat juga membasahi kertas menggunakan semprotan air sehingga kertas hanya lembab dan tidak terlalu basah.

7) Mencetak

Proses terakhir adalah mencetak dengan bantuan mesin press yang sudah diatur keutannya. Kemudian periksa hasil cetakan.

e. Memberi kesan gelap menggunakan teknik *drypoint*

Teknik *drypoint* penulis lakukan apabila hasil dari teknik sebelumnya yaitu pada proses penetsaan masih dirasa kurang dalam mencapai hasil yang diinginkan. Teknik *drypoint* akan menghasilkan garis yang lebih tegas dan pada hasil akhir akan menjadi lebih gelap.

1) Membersihkan plat

Sebelum proses *drypoint* dilakukan, plat harus dibersihkan terlebih dahulu menggunakan thinner untuk menghilangkan sisa tinta, debu atau kotoran lain yang mungkin tertinggal pada bagian yang tidak terjangkau menggunakan kuas

2) Melakukan proses *drypoint*

Arradya Rachmania, 2019
VIHARA AVALOKITESVARA BANTEN SEBAGAI IDE BERKARYA SENI GRAFIS (DENGAN TEKNIK
ETCHING, AQUATINT, SOFTGROUND, DRYPOINT DAN *MEZZOTINT*)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Teknik ini menggunakan alat taham dan runjing seperti jarum, atau *cutter* untuk menggores permukaan plat agar lebih dalam dan lebih banyak menampung tinta sehingga pada hasil akhir akan lebih gelap.

3) Membersihkan plat

Plat kembali dibersihkan menggunakan *thinner* dan kuas untuk mengangkat sisa debu yang dihasilkan plat tembaga/kuningan ada saat proses *drypoint*.

4) Melapisi plat dengan tinta

Kemudian plat dilapisi dengan tinta secara merata menggunakan rakel atau potongan karton tebal

5) Membersihkan tinta

Tinta dibersihkan dari permukaan plat sehingga tinta hanya akan tertinggal pada bagian dalam plat yang sudah dihasilkan melalui proses *etching*, *aquatint*, atau *drypoint* sebelumnya

6) Melembabkan kertas

Kertas dilembabkan dengan cara dicelupkan pada wadah berisi air bersih atau disemprot menggunakan air dan ditiriskan diantara lapisan koran

7) Mencetak



Gambar. 3. 36 Mencetak
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Proses terakhir yaitu mencetak plat menggunakan bantuan mesin *press*. Periksa hasil cetakan

f. Proses Pewarnaan Karya

Plat pertama digunakan untuk warna hitam sebagai poin utama yang dominan pada karya. Plat ini menggunakan teknik *etching* untuk pembuatan garis kontur, *aquatint* untuk pewarnaan objek dan background, sedangkan *mezzotint* dan *drypoint* digunakan pada keseluruhan karya untuk menyempurnakan detail.

Plat kedua tetap menggunakan teknik yang sama dengan plat pertama akan tetapi pada proses pewarnaan menggunakan warna merah, kuning, biru, atau hijau sehingga pada hasil akhir warna yang digunakan adalah warna polikromatik (lebih dari satu warna)



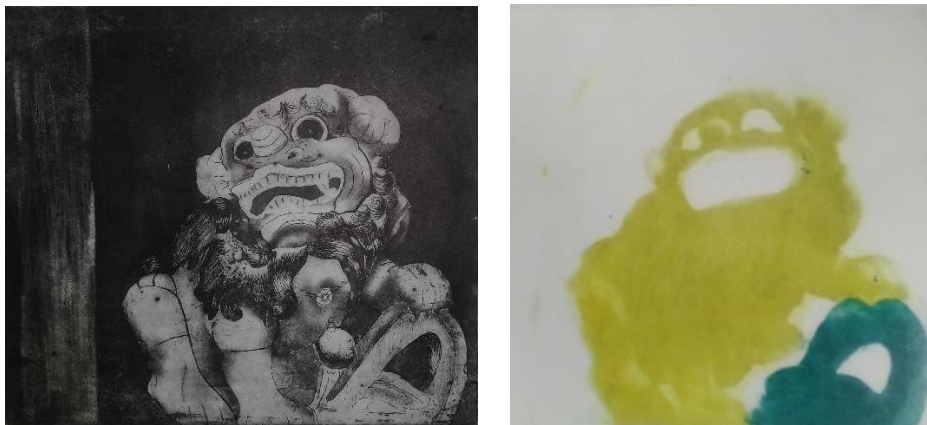
Gambar . 3. 38 Proses Pewarnaan Karya 1
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar. 3. 39. Proses Pewarnaan Karya 2
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar. 3. 40 Proses Pewarnaan Karya 3
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar. 3. 41 Proses Pewarnaan Karya 4
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar. 3. 42 Proses Pewarnaan Karya 5
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

g. Pencetakan edisi

Arradya Rachmania, 2019
 VIHARA AVALOKITESVARA BANTEN SEBAGAI IDE BERKARYA SENI GRAFIS (DENGAN TEKNIK
ETCHING, AQUATINT, SOFTGROUND, DRYPOINT DAN MEZZOTINT)
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pencetakan edisi adalah salah satu tahap yang penting dalam seni grafis dimana salah satu ciri dari seni grafis adalah dapat dicetak berulang-ulang. Pemberian edisi dilakukan dengan cara memberi tanda sesuai urutan nomor dan jumlah keseluruhan hasil cetak. Misal sebuah karya grafis dengan tanda 2/5 menunjukkan hasil cetak ke 2 dari jumlah keseluruhan yang dicetak 5. Tidak ada aturan khusus harus mecetak berapa dalam satu edisi, asalkan hasil cetak lebih dari 1 untuk menunjukkan bahwa karya itu adalah karya seni grafis

h. Tahap *display*

Tahap terakhir yaitu tahap pengemasan karya atau *display*. Penulis menggunakan *paspartu* sebagai salah satu syarat dalam seni grafis berukuran 50 x 50 cm dengan jarak dari karya atas 1 cm, samping kanan kiri 1 cm dan bawah 2 cm untuk menulis caption.