

BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. Persiapan

1. Ide Berkarya

Berawal dari kegemaran penulis terhadap salah satu tokoh malaikat kematian di Eropa yaitu *Grim Reaper* yang selalu dijadikan penulis sebagai referensi *drawing* untuk desain *cover* album dan desain kaos dan band metal, mengingat akan hal itu penulis berpikir sepanjang waktu mengenai kematian. Penulis merasa gelisah dan ketakutan mengingat kematian pasti akan dialaminya, seiring berjalannya waktu dengan berbagai pertimbangan penulis mendapatkan ide untuk menjadikan tema kematian dalam karyanya. Selain itu, karena memang tidak banyak orang yang membahas tentang topik kematian.

Sudah sejak lama penulis menggemari seni gambar, meskipun mengambil konsentrasi bidang seni lukis tetapi porsi berkarya *drawing* lebih banyak digelutinya. Bagi penulis berkarya *drawing* sangatlah menyenangkan dan menganggap bahwa menggambar merupakan meditasi bagi dirinya.

Maka dari itu penulis memutuskan untuk membuat karya *drawing* dengan tema kematian dari apa yang dirasakan sebagai media ungkapan perasaan penulis sehingga menghasilkan karya yang jujur, dan kepuasan terhadap diri.

2. Kontemplasi

Dalam tahapan kontemplasi, penulis banyak merasakan kegelisahan yang berasal dari berbagai kejadian dari berbagai sumber dan media masa, yang mengkhawatirkan bagi penulis bagaimana sebuah kematian merupakan suatu kejadian nyata yang tidak tau pasti kapan, dimana dan bagaimana manusia mati. Hal ini diperjelas dalam Al-Qur'an, misalnya dengan gamblang Allah SWT., berfirman:

“Katakanlah, sesungguhnya kematian yang kamu lari darinya, pasti akan menemuimu, kemudian kamu akan dikembalikan kepada Allah Yang Maha Mengetahui, Yang Ghaib, Dan Maha Nyata.” (Q.S Al-Jumuah: 8).

Karena kematian adalah sesuatu yang pasti, maka semua orang pasti tau jika kematian adalah pengalaman yang tidak bisa disangkal dalam kehidupan manusia. Ironisnya kematian manusia itu sendiri tidak pernah tau

Rizky Rahayu Abdurrahman, 2018

KISAH KEMATIAN DALAM DRAWING

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

kanan kematian menjemputnya. Darimanapun kita berasal, pada waktunya akan berhadapan dengannya.

Selanjutnya adalah mengetahui bagaimana memilih bahan, teknik, serta gaya untuk proses berkarya. Kemudian mewujudkan ide atau gagasan penulis sesuai dengan maksud dan tujuan utama serta memikirkan visualisasi karya sesuai harapan.

3. Stimulasi

Penulis melakukan berbagai studi kasus dari berbagai pendekatan untuk membantu tercapainya kreativitas dalam proses penciptaan karya ini. Penulis memacu kreativitas melalui diskusi dengan pembimbing dan beberapa teman dekat serta dari berbagai sumber lainnya seperti buku, jurnal, artikel, internet, film, video dan lain-lain.

Dengan berbagai referensi hasil diskusi dan hasil berbagai sumber tersebut penulis mempelajari dan memahami dengan cukup jelas dan akhirnya penulis menciptakan kisah kematiannya sendiri untuk memenuhi kisah yang dramatik serta menggugah perasaan mengerikan dan mengharukan sebagai hasil kisah dari ketakutan dan harapan penulis terhadap kematiannya sendiri.

4. Pengolahan Ide

Dalam proses berkarya pengolahan ide bagi penulis sangatlah penting, disini penulis melakukan beberapa eksperimen akan ide-ide yang sudah dimiliki kemudian diwujudkan kedalam bentuk karya *drawing*, dimulai dengan olah rasa, memperharikan faktor internal dan eksternal, sampai pada penguangan ide dalam bentuk sketsa.

Dalam proses pengolahan ide penulis melakukan pengamatan dan perenungan serta diskusi konsep dan studi literatur dari beberapa sumber seperti buku, jurnal, internet, dan film yang berkaitan dengan tema yang diangkat.

Dari keenam karya ini penulis memvisualkan objek sebagai subject matter dengan gaya naturalis imajiner dengan interaksi antara ilustrasi realita sebagai tema kebenaran dan tokoh imajinasi yang dipercaya. Eksplorasi visual lebih menitik beratkan pada eksplorasi objek, yang meliputi bentuk, arsiran, komposisi, dan lainnya. Dari hal tersebut penulis mengambil tema ilustrasi kematian yang benar-benar terjadi karena di setiap karya ini divisualkan memiliki makna serta konsep gagasan yang penulis angkat dalam karya ini.

Rizky Rahayu Abdurrahman, 2018

KISAH KEMATIAN DALAM DRAWING

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

5. Alat Dan Bahan

Dalam penciptaan karya tugas akhir ini ada beberapa proses yang harus dilakukan secara sistematis tapi sebelumnya diperlukan persiapan alat dan bahan demi kelancaran proses tersebut. Berikut adalah alat serta bahan yang digunakan dalam proses pembuatan karya *drawing* ini:

a. Kertas Sketsa A3



Gambar 3.1 Kertas Sketsa A3
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Penulis menggunakan kertas sketsa ukuran A3 sebagai media untuk membuat sketsa kasar untuk kemudian dipindahkan pada kertas kerja yang berukuran lebih besar.

b. Kertas *Aquarelle* A2 300gram



Gambar 3.2 Kertas *Aquarelle* A2
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Kertas *aquarelle* merk *winsor & newton* 300 gram yang seharusnya diperuntukkan untuk kebutuhan cat air namun penulis menggunakan kertas *aquarelle*A2 ini dengan alasan karena kertas *aquarelle* lebih tebal, kuat, lentur, dan daya serap tinta yang kuat.

Rizky Rahayu Abdurrahman, 2018
KISAH KEMATIAN DALAM DRAWING

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

c. Pensil Mekanik HB dan Penghapus Karet



Gambar 3.3 Pensil Mekanik HB dan Penghapus Karet
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pensil mekanik HB merk rotring ukuran 0.5 diperuntukkan untuk membuat sketsa gambar secara keseluruhan. Dan penghapus karet digunakan apabila terjadi kesalahan atau perubahan pada sketsa.

d. Rapido Pen dan Tinta



Gambar 3.4 Rapido *Pen* dan Tinta
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Penggunaan rapido *pen* ukuran 0,50, 0,30, dan ukuran 0,10 diperuntukkan penyelesaian karya secara keseluruhan. Dan tinta khusus diperuntukkan apabila isi pena telah habis.

e. *Fixative*



Gambar 3.5 *Fixative*

Rizky Rahayu Abdurrahman, 2018

KISAH KEMATIAN DALAM DRAWING

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

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Penggunaan *fixative* digunakan agar goresan tinta hitam pada kertas terlihat lebih pekat serta permukaan karya akan terlindungi dan tahan lama.

B. Proses Penciptaan

Pembuatan karya ini diperlukan beberapa proses pengerjaan sehingga tercipta karya yang maksimal. Berikut penulis uraikan tahapan-tahapan yang penulis lakukan dalam pembuatan karya *drawing* ini.

1. Pembuatan Sketsa

Pembuatan sketsa merupakan langkah awal untuk pembentukan visual akhir pada karya *drawing* ini. Proses sketsa untuk pembuatan karya *drawing* kisah kematian meliputi ilustrasi tokoh makhluk pencabut nyawa, bagaimana manusia mati dan seting dimana manusia tersebut mati.



Gambar 3.6 Sketsa Karya Bunuh Diri
(Sumber: Karya Penulis)

2. Pemindehan Sketsa pada Kertas Kerja

Sketsa kasar di kertas sketsa ukuran A3 kemudian dipindahkan ke kertas kerja berukuran A2 dengan cara digambar ulang menggunakan pensil mekanik HB. Pengulangan sketsa ini berupa karya secara garis besarnya saja.

Rizky Rahayu Abdurrahman, 2018

KISAH KEMATIAN DALAM DRAWING

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



Gambar 3.7 Pemindahan Sketsa di Kertas Kerja
(Sumber: Karya Penulis)

3. Pemberian *Outline*

Outline berguna untuk membatasi antara objek dengan latar atau *background* sehingga mempermudah dalam proses pemberian bayangan (*shading*) dan pendetailan. Pemberian *outline* karya menggunakan pena ukuran 0,50.



Gambar 3.8 Proses Pemberian *Outline*
(Sumber: Karya Penulis)

4. *Shading*

Pembayangan (*shading*) atau pemberian kesan 3D pada objek utama dengan menggunakan pena ukuran 0,10, 0,30 dan 0,50.



Gambar 3.9 Proses Pemberian *Shading*
(Sumber: Karya Penulis)

5. *Detailing*

Pada tahap ini dilakukan pendetailan pada objek gambar sehingga gambar dapat terlihat lebih berkarakter menggunakan pena ukuran 0,10 dan 0,30.



Gambar 3.10 Proses *Detailing*
(Sumber: Karya Penulis)

6. *Finishing*

Tahapan ini adalah tahapan akhir dari proses pembuatan karya. Penggunaan *fixative drawing* ditujukan agar karya dapat bertahan lebih lama, terlindungi dan tinta hitam lebih pekat.



Gambar 3.11 Pemberian *Fixative*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

7. Hasil Akhir Karya



Gambar 3.12 Hasil Akhir Karya
(Sumber: Karya Penulis)

Rizky Rahayu Abdurrahman, 2018
KISAH KEMATIAN DALAM DRAWING

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