

BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. Ide Berkarya

Proses berkesenian atau dalam hal ini adalah berkarya seni grafis tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia dan alam, karya grafis merupakan manifestasi dari perwujudan gagasan dari apa yang dialami dan dari apa yang dirasakannya di alam ini.

Kant dan banyak filsuf lain menegaskan bahwa, “pengalaman estetik itu bersifat ‘sepi ing pamrih’, manusia tidak mencari keuntungan, tidak terdorong oleh pertimbangan praktis” (Hartoko, 1984: 12).

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa manusia melihat pengalaman estetik tidak memikirkan hal-hal praktis, ia hanya terpukau oleh keindahan alam yang ia lihat dan rasakan. Penulis juga sependapat dengan Kant serta para filsuf dan seniman pada masa dulu yang mengungkapkan bahwa “alamlah sumber utama bagi pengalaman estetik” (Hartoko, 1984: 13).

Manusia sebagai penghuni bumi berperan besar dalam menentukan kelestarian alam. Manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan yang berakal budi mampu merubah wajah dunia dari pola kehidupan sederhana sampai ke bentuk kehidupan modern seperti sekarang ini. Namun sayang, seringkali apa yang dilakukan manusia tidak diimbangi dengan pemikiran akan masa depan kehidupan generasi berikutnya.

Banyak terjadi bencana alam karena tidak ada keseimbangan ekosistem. Peristiwa gunung meletus merupakan salah satu peringatan bagi kita manusia-manusia yang kurang memberi perhatian terhadap kelestarian alam, bahkan kadang kerusakan alam tidak dianggap sebagai ancaman terhadap ekosistem manusia itu sendiri. Sebenarnya alam dapat bersahabat, namun juga bisa menjadi malapetaka bagi manusia selama kita tidak pernah peduli dengan alam.

Keadaan lingkungan alam kali ini menjadi sumber inspirasi utama untuk mencurahkan rasa simpati, empati kedalam sebuah karya seni. Gunung Krakatau yang hadir dengan kesan yang cukup dalam bagi kehidupan penulis dipilih untuk

dijadikan objek. Semburan lava pijar, serta semburan asap adalah sumber ekspresi karya Skripsi Penciptaan ini.

B. Kontemplasi (perenungan)

Penulis telah melalui proses kontemplasi atau perenungan. Dalam hal ini penulis mempertimbangkan beberapa alasan sampai akhirnya menetapkan Gunung Krakatau sebagai objek karya yang digarap dengan teknik grafis cetak dalam (*intaglio*).

Kontemplasi yang dilakukan dalam mewujudkan ide atau gagasan penulis yaitu dengan mencari banyak informasi mengenai objek Gunung Krakatau, seni grafis cetak dalam serta beberapa aspek yang digunakan dalam penggarapan karya yang bersumber dari buku, majalah, koran, internet serta menonton film. Selain itu dengan melihat beberapa karya grafis dari seniman-seniman grafis juga karya TA grafis dari mahasiswa. Hal ini dilakukan penulis agar dapat mengembangkan ide awal menjadi lebih matang serta dapat menggarap karya secara maksimal sehingga hasil karya yang dibuat dapat memberikan kepuasan batin tersendiri.

C. Stimulasi (perangsangan)

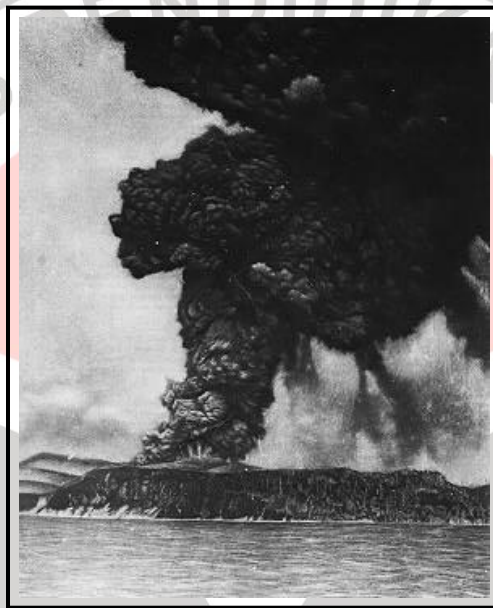
Stimulasi yang dilakukan yaitu dengan berimajinasi, bertukar pikiran dengan teman-teman, mengumpulkan dan memilih beberapa foto Gunung Krakatau dari buku dan internet yang kemudian dibuat menjadi sketsa. Sketsa-sketsa tersebut merupakan foto yang telah dieksplorasi dengan memperperhatikan bentuk, warna dan komposisi dari objek aslinya yaitu Gunung Krakatau. Beberapa sketsa yang telah lolos penyeleksian kemudian digarap menggunakan teknik seni grafis cetak dalam.

Seni grafis merupakan cabang seni yang memberikan banyak ruang eksploratif yang dapat dimanfaatkan untuk mencapai sebuah pencapaian estetika tertentu yang memiliki karakter yang khas. Teknik cetak grafis memerlukan bantuan banyak alat dan mesin, sehingga dalam proses pembuatannya, penulis dituntut untuk memiliki kemampuan teknis yang baik dan mendalam. Sebagai percobaan penulis menggarap karya dari sketsa pertama dengan menggunakan

empat teknik *intaglio* sekaligus dalam satu karya. Hal ini dilakukan untuk mengetahui karakter masing-masing teknik serta mengetahui sejauh mana kemampuan penulis dalam menguasai teknik-teknik tersebut.

D. Foto Eksplorasi

Dibawah ini foto-foto Gunung Krakatau yang dijadikan objek dalam berkarya.



Gambar 3.1
Krakatau #1

(Sumber: <http://edtech2.boisestate.edu/gaffordm/502/virtualtour/krakatau.html>)



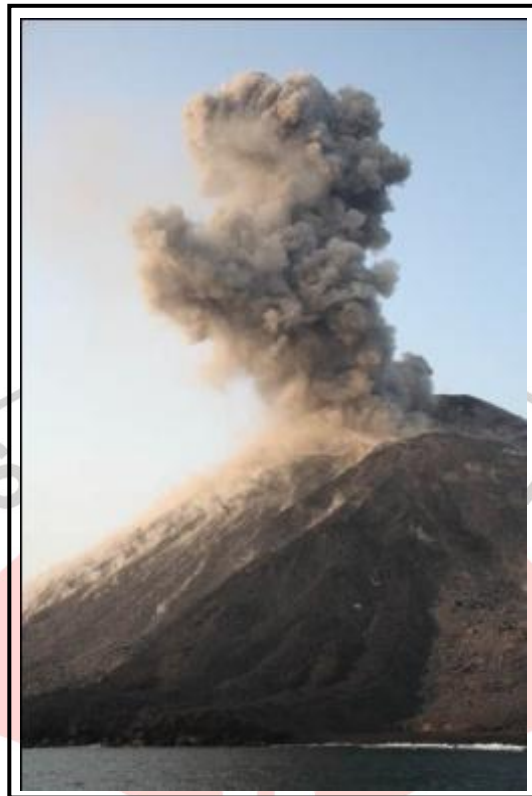
Gambar 3.2
Krakatau #2

(Sumber: <http://www.swisseduc.ch/stromboli/perm/krakatau/krakatau-from-rakata-en.html?id=8>)

Erni Adriani, 2014

GUNUNG KRAKATAU SEBAGAI IDE BERKARYA SENI GRAFIS

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



Gambar 3.3
Krakatau #3

(sumber: <http://www.photovolcanica.com/VolcanoInfo/Krakatau>)



Gambar 3.4
Krakatau #4

(sumber: <http://www.photovolcanica.com/VolcanoInfo/Krakatau/Krakatau.html>)



Gambar 3.5
Krakatau #5
(sumber: <http://www.photovolcanica.com/VolcanoInfo/Krakatau/Krakatau.html>)



Gambar 3.6
Krakatau #6
(Sumber: <http://legacy.earlham.edu/~bubbmi/krakatoa.htm>)



Gambar 3.7
Krakatau #7

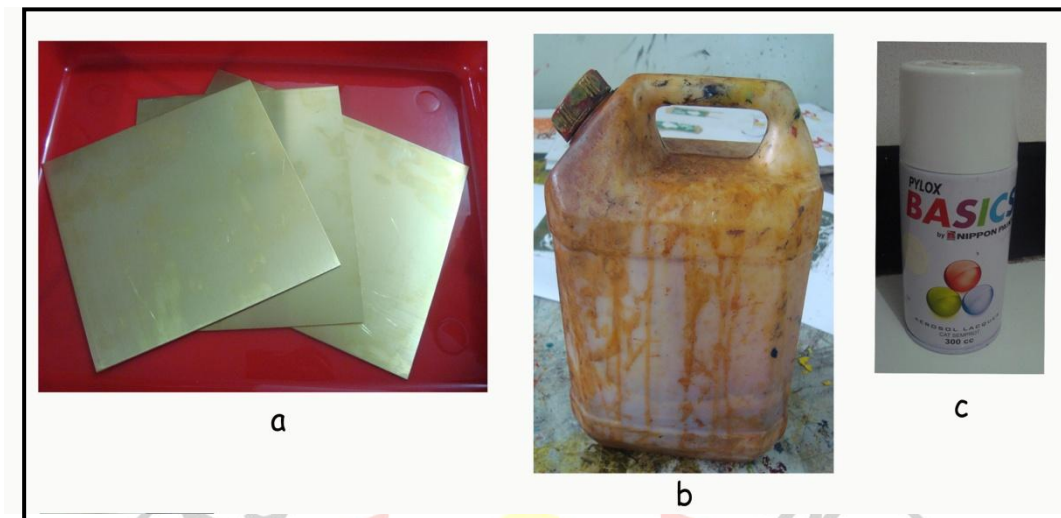
(sumber: <http://goseasia.about.com/b/2011/10/07/anak-krakatau-volcano-in-indonesia-shows-increased-activity-may-be-getting-ready-to-rrrrrrumble.htm>)

E. Proses Berkarya

1. Menyiapkan Alat dan Bahan

Bahan-bahan utama:

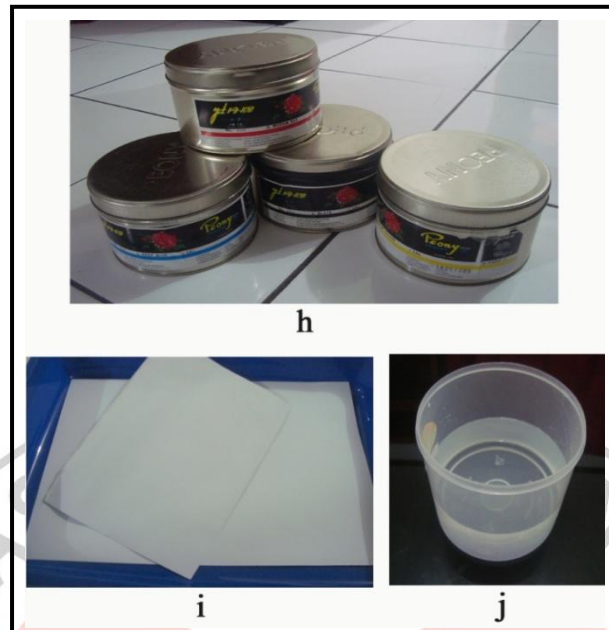
- | | |
|--------------------------------------|------------------------------|
| a. Plat (kuningan, tebal 0,6 mm) | h. Tinta cetak <i>offset</i> |
| b. Asam (FeCl_3) | i. Kertas untuk mencetak |
| c. <i>Phylox</i> (lapisan anti asam) | (<i>Linnen, Concord</i>) |
| d. Aspal | j. Air |
| e. <i>Resin</i> (Arpus) | k. <i>Thinner</i> |
| f. Lilin+korek | l. Minyak tanah |
| g. Formula <i>softground</i> | |



Gambar 3.8
Bahan-bahan Membuat Cetakan#1
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.9
Bahan-bahan Membuat Cetakan#2
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.10
Bahan-bahan Mencetak Gambar
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



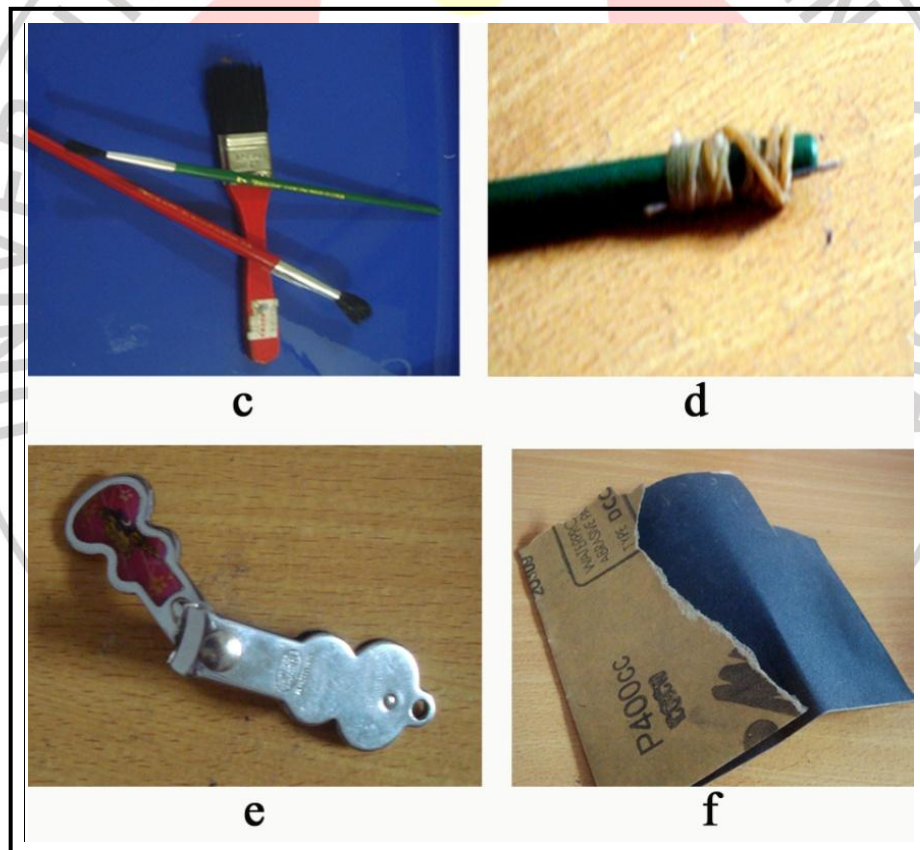
Gambar 3.11
Bahan-bahan untuk Membersihkan Cetakan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Alat-alat utama:

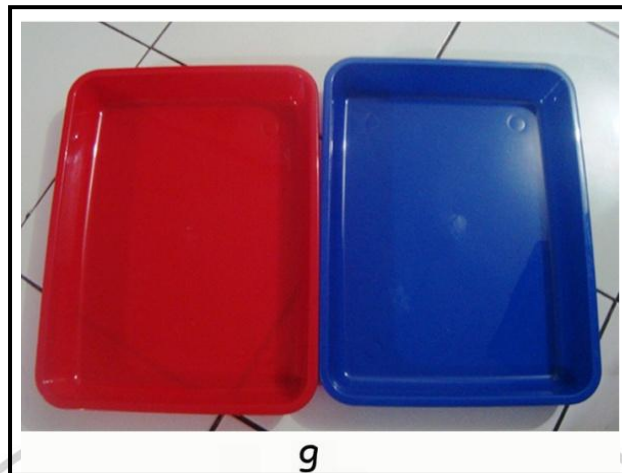
- | | |
|------------------------------------|--------------------------------------|
| a. Kompor listrik | f. Amplas |
| b. pemanggangan | g. Bak plastik |
| c. Kuas | h. Sarung tangan |
| d. Jarum/paku | i. Kain lap |
| e. <i>Scraper</i> (alat penggaruk) | j. Kertas Koran |
| | k. Mesin <i>Press</i> untuk mencetak |



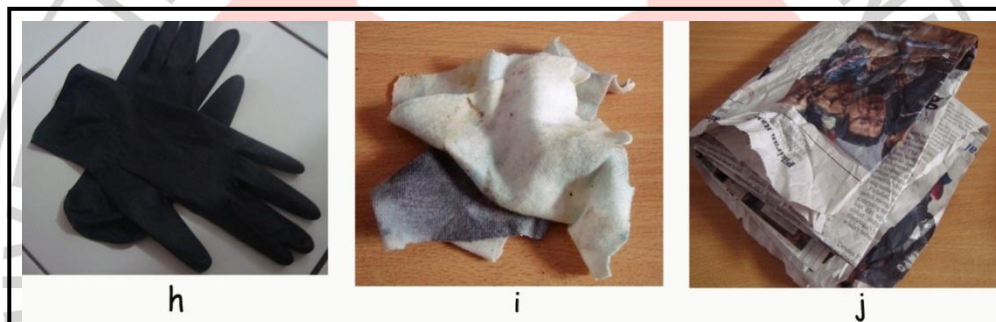
Gambar 3.12
Alat-alat Untuk Memanaskan Plat
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.13
Alat-alat Untuk Membuat Gambar pada Plat
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.14
Alat Untuk Mengasam Plat
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



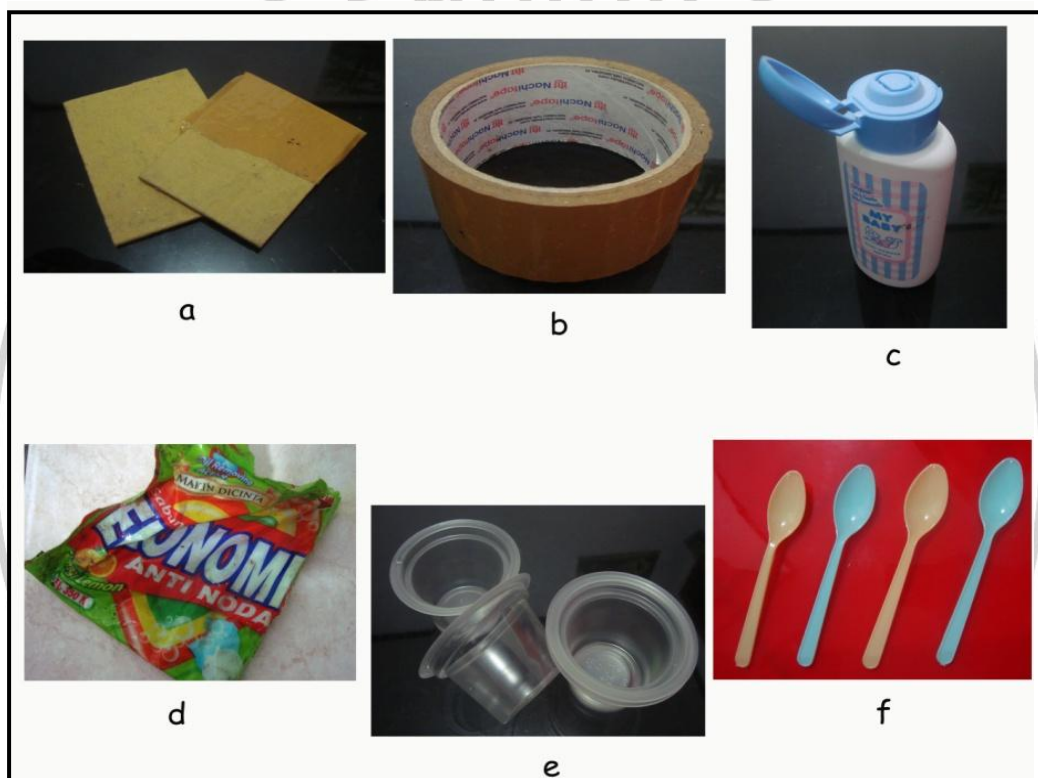
Gambar 3.15
Alat-alat Untuk Membersihkan Plat
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.16
Alat Untuk Mencetak Plat
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Alat-alat penunjang:

- a. Kertas daluang
- b. Solasi
- c. Bedak *powder*
- d. Sabun cuci
- e. Gelas plastik
- f. Sendok plastik



Gambar 3.17
Alat-alat Penunjang
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2. Tahapan Berkarya

Proses membuat karya seni grafis cetak dalam dengan media plat logam dengan objek Gunung Krakatau terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

a. Membuat Sketsa

Langkah awal dalam berkarya grafis ini yaitu membuat sketsa gambar Gunung Krakatau yang berpedoman pada tujuh foto Gunung Krakatau yang diambil dari internet. Sketsa dibuat dengan menggunakan cat air diatas kertas dan dibuat dengan konsep warna polikromatik. Sketsa dibuat secara bertahap satu persatu kemudian dikonsultasikan dengan Dosen pembimbing. Sketsa yang sudah disetujui dapat dilanjutkan ke tahap yang berikutnya.

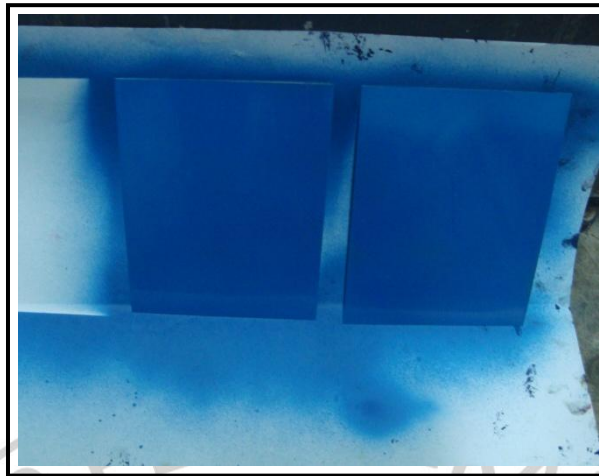
Berikut ini sketsa-sketsa yang berhasil dibuat:



Gambar 3.18
Sketsa Krakatau #7
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

b. Menyediakan Alat dan Bahan

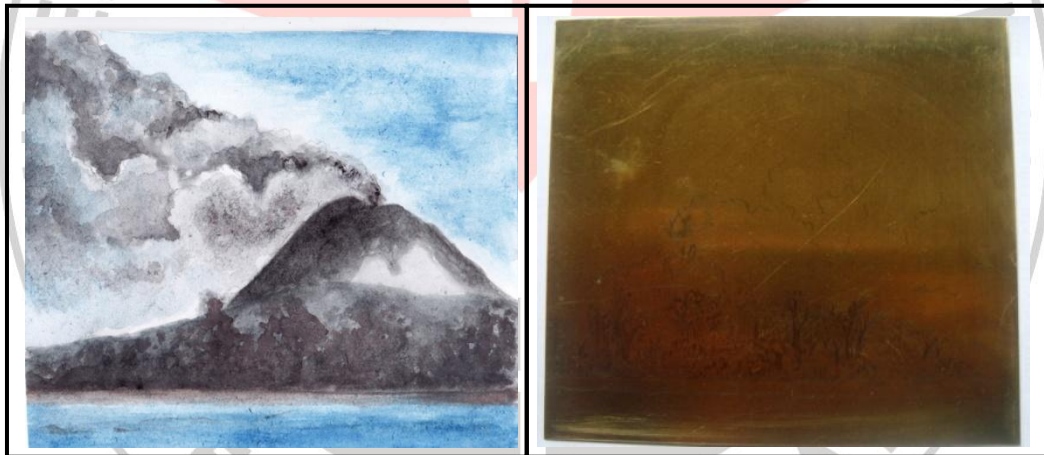
Langkah kedua adalah penyediaan bahan-bahan dan alat-alat serta penggarapan plat-plat yang akan dipergunakan. Plat dipotong sesuai ukuran dan dirapihkan tiap sisinya agar pada saat mencetak tidak merusak kertas. Kemudian plat dicuci bersih untuk menghilangkan kotoran dan lemak yang menempel. Setelah bersih dan kering, bagian belakang plat yang tidak ingin digambar dilapisi cat *phylox* sebagai anti asam.



Gambar 3.19
Bagian Belakang Plat yang Diberi Cat *Phylox*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

c. Memindahkan Sketsa

Langkah selanjutnya yaitu memindahkan sketsa dari kertas ke atas permukaan plat dengan menggambar ulang pada plat dengan menggunakan pensil.



Gambar 3.20
Pemindahan Gambar Sketsa
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

d. Membuat Cetakan

Untuk membuat cetakan terlebih dahulu harus membuat konsep agar pada saat pengerjaannya tidak terjadi kebingungan. Berikut ini konsep karya yang sudah dibuat.

Karya terdiri dari lima objek, yaitu: langit, asap, gunung, pepohonan dan laut. Warna yang digunakan terdiri dari lima warna. Plat yang digunakan yaitu dua lembar. Plat pertama menggunakan warna biru murni untuk bidang langit, hitam

untuk asap, gunung dan pepohonan, dan biru gelap untuk laut. Sedangkan plat kedua menggunakan warna biru gelap untuk langit, hijau tua untuk pepohonan, dan coklat untuk laut. Karya dibuat dengan menggunakan empat teknik, yaitu teknik etsa, *aquatint*, *mezzotint* dan *softground*. Teknik etsa untuk menggarap pepohonan. *Aquatint* untuk menggarap langit, gunung, asap, laut dan pepohonan. *Softground* untuk menggarap pepohonan dan *mezzotint* untuk semua objek yang ingin dibuat lebih terang.

Setelah konsep dibuat selanjutnya adalah pengerjaan cetakan. Berikut tahapannya:

- 1) Tahap pertama yaitu bagian plat yang akan digarap dengan teknik etsa ditutup dengan aspal, kemudian plat dipanaskan diatas kompor sampai aspal kering.



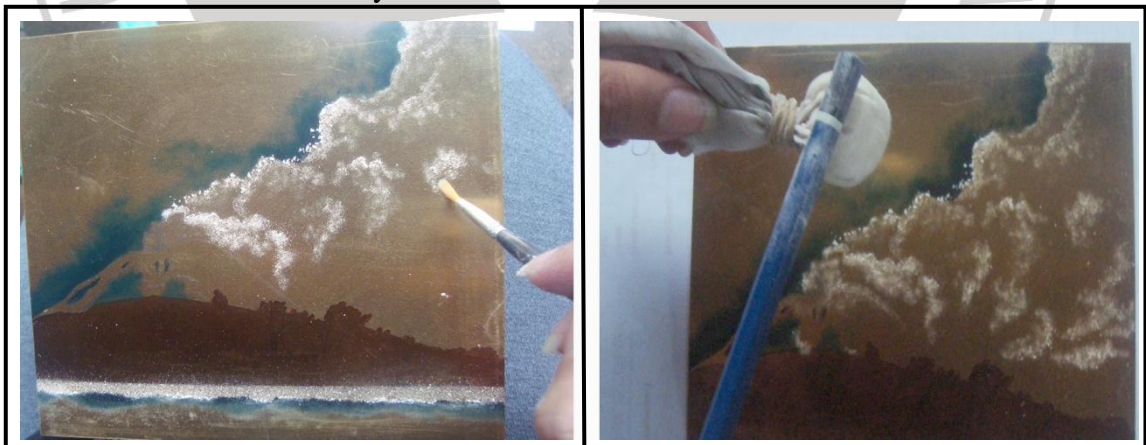
Gambar 3.21
Proses Melapisi Plat dengan Aspal dan Pemanasan Plat
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 2) Selanjutnya penggarapan objek gunung, asap, langit dan laut dengan menggunakan teknik *aquatint*. Teknik ini menggarap tiga warna yang berbeda pada satu plat, maka dari warna satu ke warna lain harus dibuat batas dengan cara menutupnya menggunakan anti asam, bisa menggunakan aspal atau tinta cetak.



Gambar 3.22
Menutupi Bagian Plat dengan Tinta Cetak
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 3) Plat ditaburi dengan bubuk arpus. Bubuk arpus yang ditaburkan bisa diatur sesuai kebutuhan. Semakin sedikit arpus semakin gelap warna yang dihasilkan dan sebaliknya.



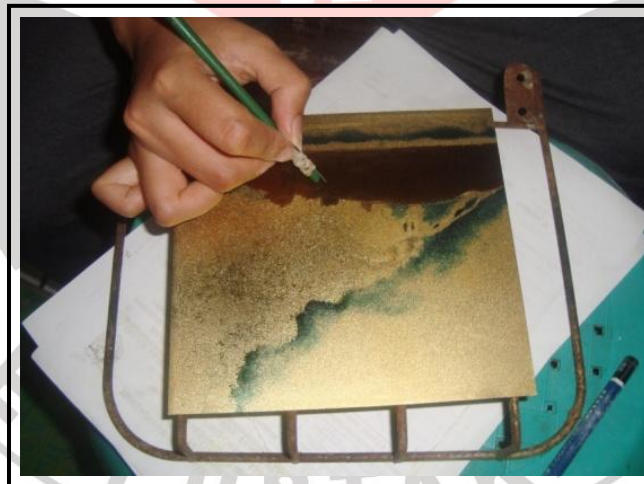
Gambar 3.23
Penaburan Arpus
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 4) Plat dipanaskan agar bubuk arpus melekat.



Gambar 3.24
Memanaskan Arpus Diatas Kompor
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 5) Tahap selanjutnya adalah menggarap objek pepohonan dengan teknik etsa. Gambar dibuat dengan cara menoreh lapisan aspal dengan benda runcing seperti jarum sehingga lapisan terbuka.



Gambar 3.25
Menggambar dengan Cara Menoreh Plat
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 6) Tahap berikutnya plat direndam pada larutan asam. Permukaan yang terbuka akibat torehan jarum atau yang tidak tertutup arpus akan tergigit oleh asam. Asam terdiri dari campuran air dan FeCl_3 (*Ferry Clorida*). Tingkat keasaman larutan ditentukan oleh seberapa banyak komposisi asam FeCl_3 dan air. Semakin kental FeCl_3 , maka akan semakin cepat proses pengasamannya.

Untuk membuat nada warna maka setelah proses pengasaman plat dikeringkan, bagian yang ingin menghasilkan nada warna terang ditutup dengan aspal atau anti asam lainnya, setelah itu direndam kembali pada larutan asam. Nada warna berikutnya dapat dilakukan seperti langkah-langkah sebelumnya.



Gambar 3.26
Merendam Plat dalam Larutan Asam
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 7) Setelah proses pengasaman selesai plat direndam pada air bersih untuk menghilangkan sisa asam yang masih menempel. Setelah itu plat dibersihkan dengan cairan *thinner* untuk membersihkan plat dari aspal, arpus dan tinta.



Gambar 3.27
Membersihkan Plat
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

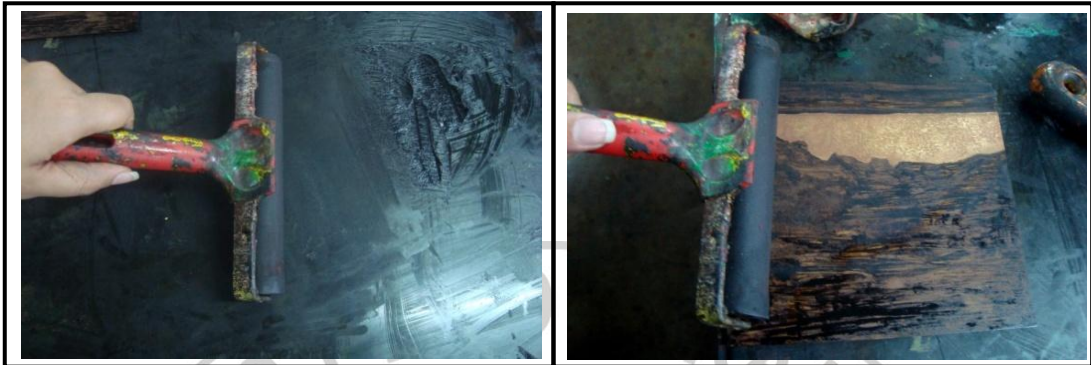
- 8) Tahap berikutnya adalah menggarap objek pepohonan dengan teknik *softground*. Benda yang akan direkam jejaknya adalah lumut. Bidang plat yang tidak ingin digarap ditutup dengan aspal yang sudah dikeringkan,

Erni Adriani, 2014

GUNUNG KRAKATAU SEBAGAI IDE BERKARYA SENI GRAFIS

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

setelah itu plat dilapisi formula *softground* dengan menggunakan roll, kemudian dipanaskan agar formula agak meleleh dan melekat pada plat.



Gambar 3.28
Melapisi Plat dengan Formula *Softground*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 9) Selanjutnya tahap merekam jejak. Lumut diletakan diatas plat dan ditekan-tekan. Setelah itu plat direndam pada larutan asam dan hasilnya jejak lumut akan terekam.



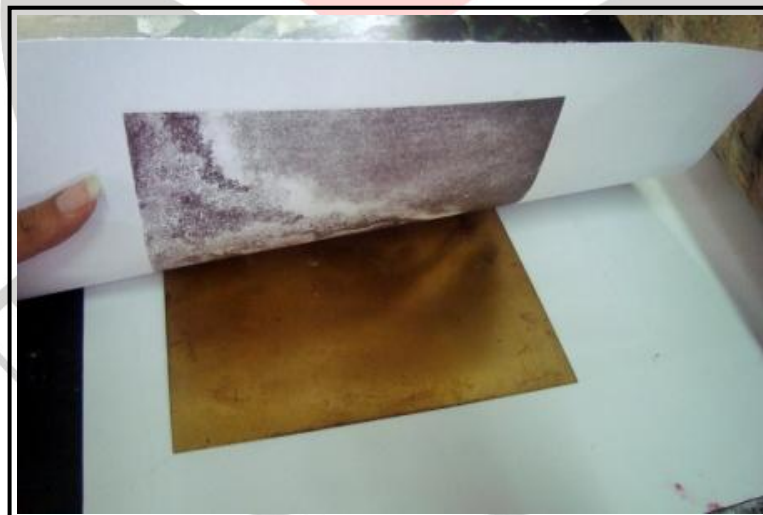
Gambar 3.29
Merekam Jejak Benda dengan Teknik *Softground*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 10) Tahap berikutnya karya digarap dengan teknik *mezzotint* yaitu dengan cara mengikis bagian-bagian plat yang ingin menghasilkan gambar dengan gradasi warna dari gelap ke terang dengan menggunakan amplas dan *scraper* (penggores). Penggores yang bisa digunakan yaitu benda yang memiliki ujung tumpul, seperti ujung gunting kuku yang digunakan penulis.



Gambar 3.30
Teknik *Mezzotint*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 11) Karya ini menggunakan dua plat, agar plat yang satu dengan yang lain pas, maka gambar pada plat pertama harus dipindahkan pada plat kedua. Cara memindahkan gambar yaitu dengan mencetak plat pertama diatas kertas, cetakan pada kertas dicetak lagi ke plat kedua. Pastikan posisi gambar sama dengan posisi plat.



Gambar 3.31
Memindahkan Gambar pada Plat Kedua
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 12) Setelah gambar pindah ke plat yang baru maka plat tersebut digarap dengan teknik *aquatint*. Setelah itu plat dibersihkan dengan *thinner*.



Gambar 3.32
Teknik *Aquatint* pada Plat Kedua
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

e. Mencetak Plat

Mencetak plat-plat yang sudah diasam sambil melakukan perbaikan. Pada proses mencetak ada beberapa tahap yang harus dilakukan, yaitu:

- 1) Plat-plat yang sudah siap dicetak diberi tinta secara merata sesuai dengan warna-warna yang direncanakan. Untuk meratakan permukaan tinta penulis menggunakan potongan ketsas daluang yang dilapisi dengan solasi. Tinta akan masuk ke dalam garis atau celah pada plat, dan ketika permukaan plat dibersihkan dengan menggunakan lembaran kertas koran, tinta akan tertinggal di alur-alur atau celah yang membentuk gambar.

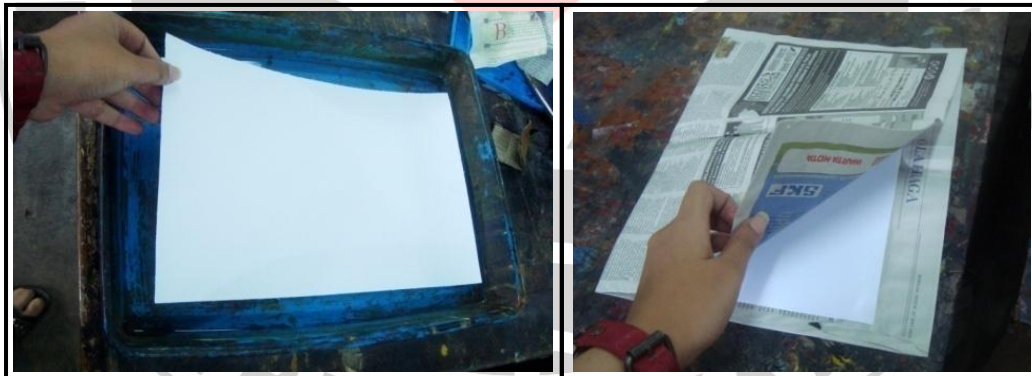


Gambar 3.33
Pemberian Tinta dan Pembersihan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 2) Plat yang sudah dibersihkan diletakan diatas mesin *press* yang sudah distel tekanannya sampai cukup. Setelah itu menyiapkan selebar kertas yang sudah dicelupkan ke air, agar tidak terlalu basah kertas diletakan ditengah-tengah kertas koran dan ditekan-tekan, koran akan menyerap air.



Gambar 3.34
Meletakkan Plat Diatas Mesin *Press*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.35
Melembabkan Kertas
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 3) Kertas yang sudah dilembabkan diletakan diatas plat, lalu ditutup dengan kain tebal dan plat siap untuk dipress dengan cara memutar mesinnya.



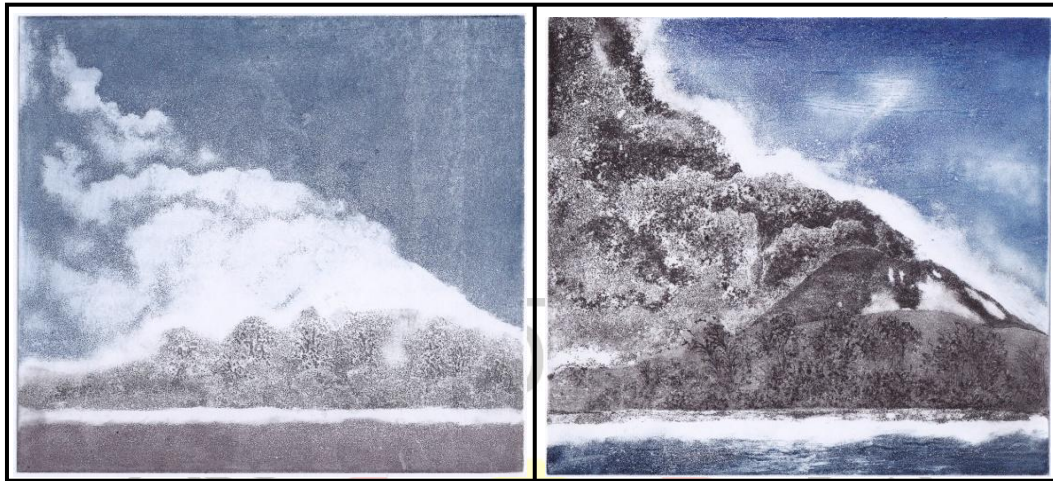
Gambar 3.36
Mencetak dengan Mesin *Press*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Hasilnya tinta pada plat pindah kepermukaan kertas.



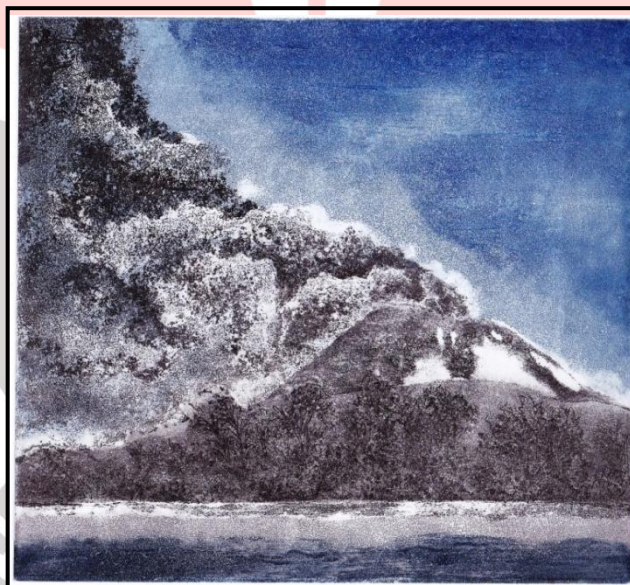
Gambar 3.37
Hasil Cetakan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Hasil cetakan plat 1 dan 2.



Gambar 3.38
Hasil Cetakan Plat 1 & 2
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Hasil Penggabungan plat 1 & 2.



Gambar 3.39
Hasil Penggabungan plat 1 & 2
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

f. Mengamankan Hasil Cetakan

Setelah pencetakan selesai, hasil gambar diamankan dengan cara digantungkan pada tali yang dibentangkan.

g. Pengemasan Karya

Mengemas hasil karya dengan pigura. Ukuran pigura disesuaikan dengan ukuran karya.

Erni Adriani, 2014

GUNUNG KRAKATAU SEBAGAI IDE BERKARYA SENI GRAFIS

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