

BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. Ide Berkarya

Superman adalah tokoh fiksi karakter *superhero* yang paling terkenal dan sangat berpengaruh di dunia dari salah satu penerbit komik asal Amerika Serikat yakni *DC Comics*. Seperti kita ketahui, Superman bisa dikatakan adalah salah satu *superhero* yang paling kuat, hingga mendapat julukan *Man Of Steel* atau si Manusia Baja. Sosoknya di gambarkan dengan perawakan yang besar dan gagah dan berkekuatan luar biasa.

Superman secara luas telah dianggap sebagai ikon budaya yang melambangkan kekuatan budaya Amerika Serikat. Dalam komiknya selalu diceritakan bahwasanya Superman dikenal dengan kekuatannya yang sangat dahsyat, lebih kuat dari lokomotif, lebih cepat dari peluru, *Heat Vision* dan *X-Ray*, serta kemampuan terbang, kecepatan dan lain-lain. Dimasa kecil penulis memiliki obsesi pada tokoh yang diidolakan. Mungkin seluruh anak didunia pernah merasakan bagaimana terobsesinya dengan tokoh yang diidolakannya. Menurut penulis karakter Superman memiliki identitas berbeda dengan *superhero-superhero* lainnya. Memiliki keunikan sendiri, dengan ciri khas yang hanya Superman punya, dengan kostumnya yang tidak begitu banyak menggunakan elemen berat. Memiliki warna utama serta lambang huruf S didadanya yang kemudian ini memungkinkan orang akan mudah mengenali sosok Superman, siapapun yang menggambar ulang, memerankan karakternya, secara tidak langsung dengan adanya elemen-elemen yang Superman miliki orang akan sangat mudah mengenali superhero yang satu ini.

Kecintaan penulis pada karakter Superman dibuktikan dengan penulis mengkoleksi apapun yang berkaitan dengan Superman. Mengumpulkan segala macam atribut, asesoris, dan benda-benda ber-*icon* Superman. Dari obsesi dan

hobby inilah kemudian muncul gagasan penulis mengangkat tokoh superhero idolanya Superman untuk diangkat menjadi ide berkarya dalam pembuatan tugas akhir. Gagasan ini diambil agar memudahkan penulis dalam berkarya, karena penulis percaya segala sesuatu yang manusia lakukan akan berbuah baik jika berkaitan dengan apa yang disukai.

B. Kontemplasi

Dalam berkarya seni, ide atau gagasan yang muncul harus direnungkan dan dikaji terlebih dahulu. Kontemplasi itu sendiri merupakan kata yang sering digunakan dalam proses mencipta suatu karya. Sedangkan pengertian kontemplasi menurut kamus besar bahasa Indonesia (edisi kedua) adalah renungan dan sebagainya dengan kebulatan pikiran atau perhatian penuh. Tahapan kontemplasi adalah tahapan dimana ide/gagasan yang sudah didapat kemudian direnungkan serta pencarian bentuk untuk divisualisasikan, lalu dieksekusi kedalam sebuah karya.

Kontemplasi ide merupakan kegiatan perenungan dengan sepenuh hati atau proses bermeditasi untuk merenungkan dan berpikir penuh secara mendalam untuk mencari nilai-nilai, karena manfaat dan tujuan atau niat suatu hasil penciptaan (Mustopo, 1989:122).

Kontemplasi menjadi bagian utama dalam proses pendalaman ide dengan melakukan penghayatan dan perenungan *subject matter* yang diambil serta memikirkan bahan, teknik, dan gaya yang akan digunakan dalam dalam mencipta suatu karya termasuk dalam pembuatan karya seni grafis ini.

C. Stimulus Berkarya

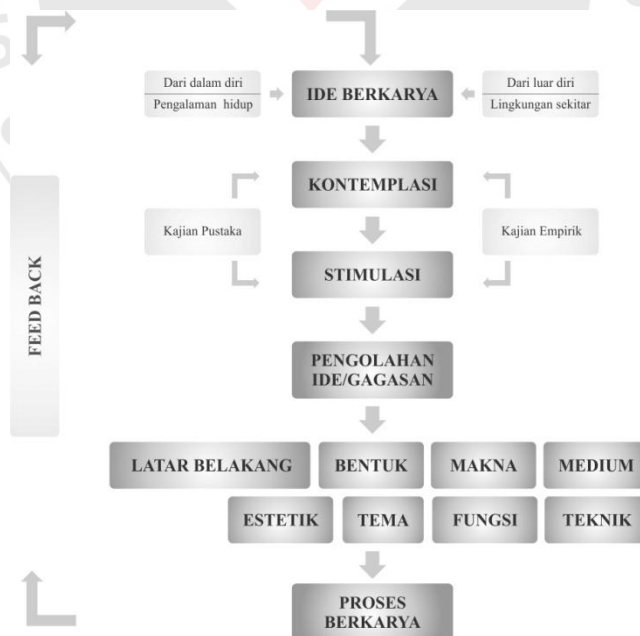
Stimulus atau stimulasi atau rangsangan merupakan sesuatu yang mendorong dalam menciptakan karya seni atau pembangkit rasa yang memacu kreatifitas dalam proses mencipta suatu karya. Pada tahap ini penulis melakukan beberapa kegiatan yang mengacu pada karya yang akan dibuat seperti pengumpulan data gambar-

gambar terhadap objek baik mencari di internet atau dari majalah-majalah film, studi literatur, serta membuat sketsa gambar objek sebagai acuan dalam menstimulasi karya-karya yang akan dibuat.

D. Pengolahan Ide

Pengolahan ide yang merupakan proses pengolahan konsep yang ada didalam otak yang kemudian diwujudkan kedalam bentuk suatu karya yang dimulai dengan olah rasa, memperhatikan faktor internal dan eksternal, sampai pada penuangan ide dalam bentuk sketsa. Tidak hanya melalui proses pembuatan sketsa, Ide berkarya juga penulis dapatkan dari beberapa sumber yang ada seperti majalah film, DVD, gambar-gambar, internet, dan karya-karya di luar karya grafis dari berbagai seniman baik lokal maupun mancanegara.

Untuk mempermudah pemahaman pola kerja yang harus dilakukan, penulis membuat kerangka bagan alur kerja dalam proses pembuatan karya ini, seperti yang ada pada bagian berikut ini:



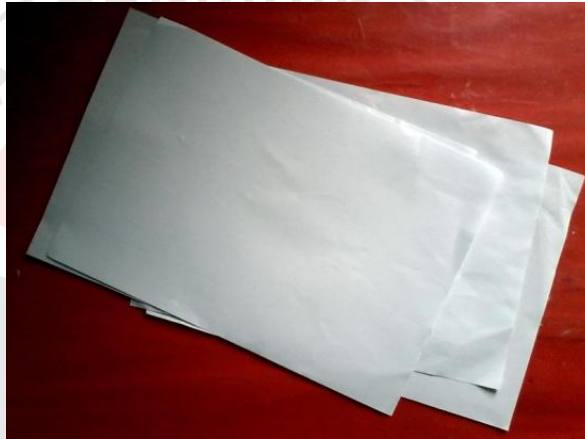
Bagan 3.1
Kerangka proses berkarya

Kerangka bagan diatas berfungsi sebagai batasan bagi penulis dalam mengembnangkan idea tau gagasan dalam menciptakan karya seni grafis.

E. Proses Berkarya

1. Alat dan Bahan

Beikut ini adalah alat dan bahan yang akan dipergunakan dalam proses pembuatan karya seni grafis *screen printing*.



Gambar 3.1 Kertas
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.2 Pensil
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.3 Crayon
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.4 Lem berbasis air
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.5 Koas
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.6 Dematograph
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.7 Minyak Tanah
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.8 Sarung Tangan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.9 Kain Lap
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.10 Screen
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.11 Rakel
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.12 Cat Berbasis Minyak
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.13 Gunting dan Selotip
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



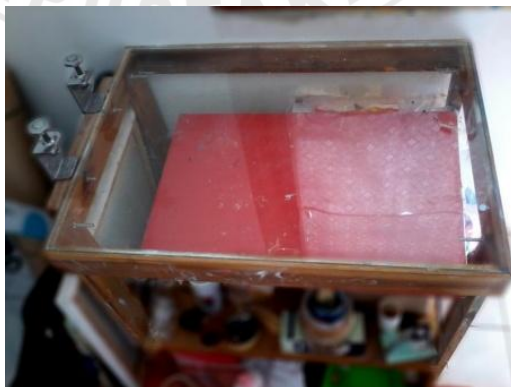
Gambar 3.14 *Hair Dryer* (Pengering rambut)
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.15 *Aerosol fixative*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.16 Cawan dan Sendok Aduk
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.17 Meja Sablon
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

F. Proses Pembuatan Karya

a. Tahap ke-1

Pada tahap ini yang dilakukan adalah memindahkan objek dalam bentuk sketsa gambar ke permukaan *screen*. Proses tahap ini yakni sketsa gambar kembali di gambar ulang diatas permukaan screen dengan menggunakan crayon dan dematograf. Crayon dan dematograf ini nantinya akan menutupi bagian permukaan screen, sebelum tahap pemberian lem dilakukan.



Gambar 3.18 Pemindahan Sketsa Pada *Screen*.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

b. Tahap ke-2

Setelah sketsa selesai digambar diatas permukaan *screen*, kemudian permukaan *screen* diberi lem berbasis air yang selanjutnya diratakan menggunakan rakel. Fungsi lem diatas nantinya adalah untuk menutupi permukaan screen yang tidak menyaring warna. Biasanya warna yang pertama kali di cetak adalah warna muda dan terang.



Gambar 3.19 Pembubuhan Lem Pada Permukaan *Screen*.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

c. Tahap ke-3

Selanjutnya permukaan *screen* yang telah diberi lem berbasis air diratakan menggunakan rakel, proses ini adalah proses dimana meratakan lem agar menutupi semua permukaan *screen*. Ditahap ini diperlukan kehati-hatian dan perhitungan yang tepat saat menuangkan lem diatas permukaan *screen*, karena kurang sedikit saja lem tidak menutupi permukaan *screen* akan berakibat fatal. Ketebalan serta ketipisan lem juga berpengaruh akan bagus atau tidaknya hasil cetakan.



Gambar 3.20 Proses Meratakan Lem
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

d. Tahap ke-4

Ditahap ini screen yang telah diberi lem merata pada permukaan *screen* dikeringkan dengan menggunakan pengering rambut (*hair dryer*). Selain mempercepat proses pengerjaan dalam tahap ini diperlukan ketelitian, karena keringnya lem ditentukan oleh intensitas tangan saat mengarahkan *hair dryer* dibagian-bagian yang terkena lem, ini berpengaruh pada penghapusan crayon dan *dematografh* ditahap selanjutnya.



Gambar 3.21 Proses Pengeringan Lem
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

e. Tahap ke-5

Setelah keempat proses diatas selesai selanjutnya membersihkan bagian yang tertutupi crayon dan dematgrafh menggunakan minyak tanah sebagai pembersihnya. Ini adalah proses dimana sebelum proses pencetakan karya dimulai. Pada proses pembersihan ini juga akan sangat berpengaruh terhadap hasil cetakan yang akan dicetak, ini ditentukan dari bersih atau tidaknya saat bagian yang tertutup crayon dan dematografh disapu menggunakan kain lap.



Gambar 3.22 Proses Membersihkan Crayon dan Dematografh
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

f. Tahap ke-6

Sebelum memulai tahap selanjutnya yaitu tahap penggapan karya, sebaiknya mengolah warna yang diinginkan. Prosesnya sediakan cawan dan sendok aduk untuk mencampur warna



Gambar 3.23 Proses Pengolahan Warna
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

g. Tahap ke-7

Ini adalah tahap pewarnaan pada karya, tahap dimana dilakukan proses cetak mencetak. Biasanya warna yang pertama kali dicetak adalah warna muda terlebih dahulu. Proses pencetakan dilakukan setelah proses sketsa dengan lem kemudian langkah selanjutnya dilakukan proses sablon.



Gambar 3.24 Proses Cetak Mencetak
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

h. Tahap ke-8

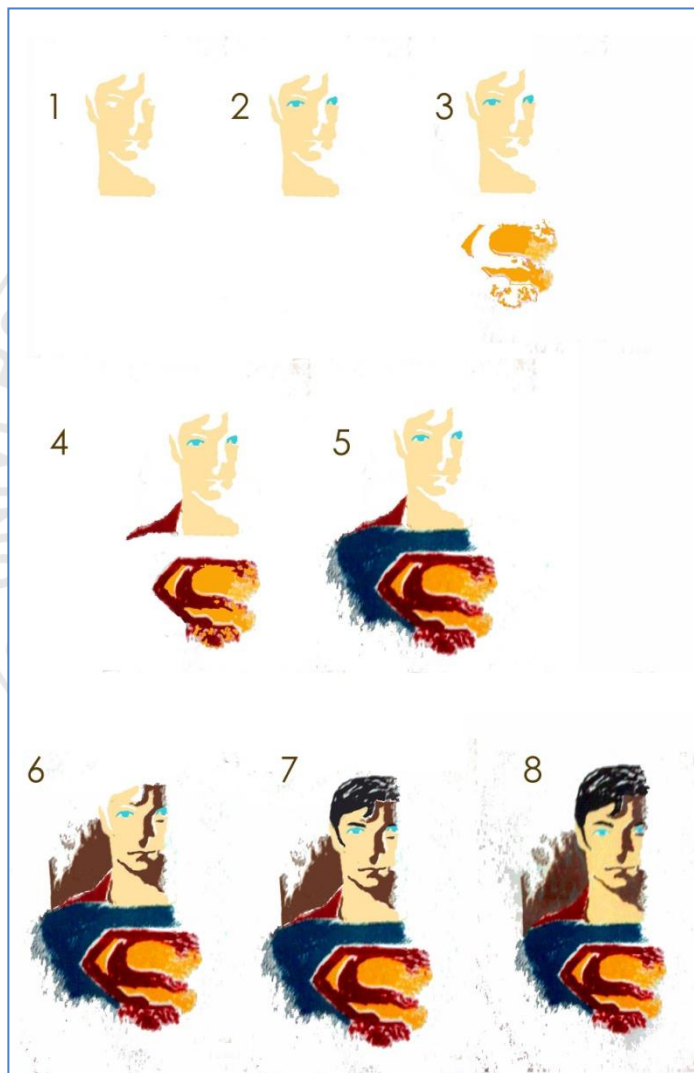
Ini adalah akhir dari setiap tahap, yaitu proses pembersihan cat berbasis minyak pada permukaan screen. Sebelum diblas dengan air, gosoklah bagian yang terkena tinta cat dengan menggunakan kain yang telah diberi minyak tanah. Gosok secara memutar dari bagian depan dan belakang



Gambar 3.25 Proses Membersihkan Tinta Cat
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

G. Proses Tahap Pencetakan Warna

Dari ke-6 karya yang dibuat, penulis mengambil salah satu contoh untuk proses tahap pencetakan. Tahap proses dibawah ini adalah karya ke-2 dari 6 karya yang penulis buat.



Gambar 3.26 Proses Tahapan Pencetakan Warna
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)