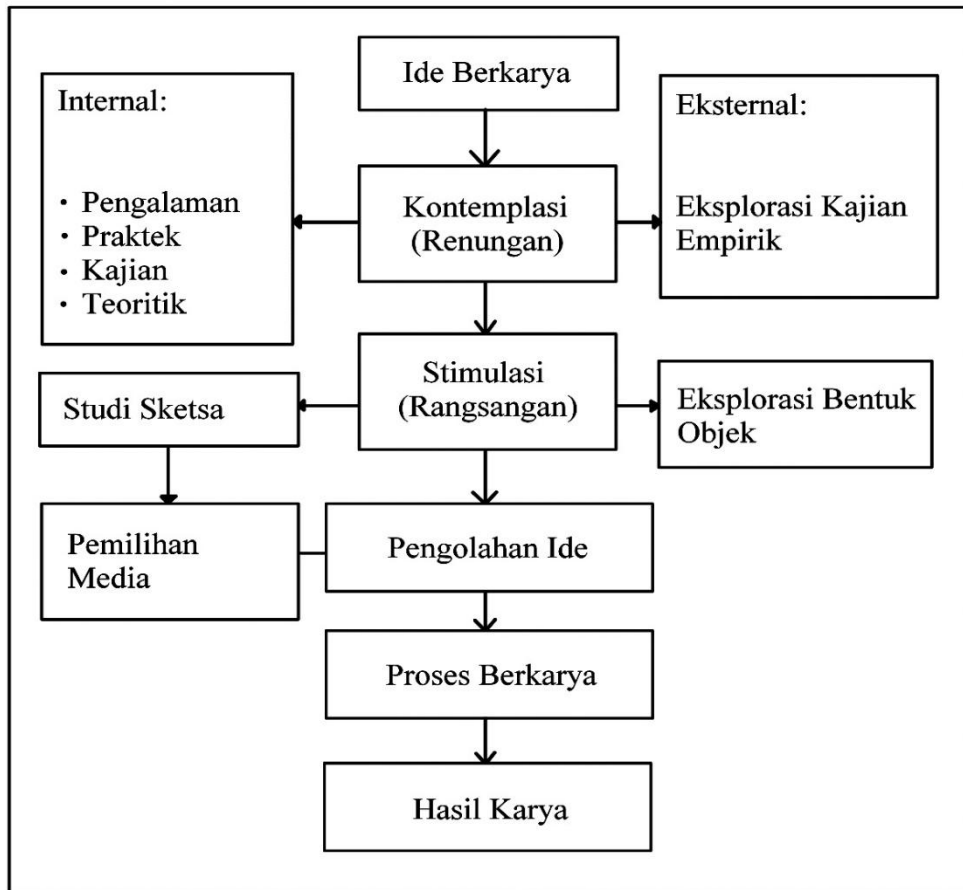


BAB III
METODE PENCIPTAAN

A. Persiapan

1. Bagan Proses Penciptaan

Proses penciptaan sebuah karya seni tidak dapat terlepas dari konsep yang menjadi dasar pemikiran suatu karya seni. Penulis memiliki ide menuangkan tradisi Sunda yaitu *Bola Leungeun Seuneu* dan *Ngagotong Lisung* kedalam karya *drawing* menggunakan kuas diatas media tangki sepeda motor, helm, dan bingkai.



Tabel 3.1 Garis Besar Proses Penciptaan
(Sumber: Berdasarkan Skripsi Osri Priatna “Karakter Toko Dayang Sumbi Sebagai Gagasan Berkarya Drawing”, 2018)

Setelah melalui tahap pencarian ide, selanjutnya penulis menentukan jenis serta teknik yang akan digunakan dalam pembuatan karya *drawing* ini. Jenis karya yang penulis buat yaitu karya dua dimensi yang menggunakan media yang tidak biasa, yaitu kuas di atas tangki sepeda motor, helm, dan bingkai.

2. Ide Berkarya

Indonesia merupakan negara kaya yang memiliki berbagai suku dan budaya yang beragam. Salah satu kebudayaannya yaitu kebudayaan Sunda yang merupakan salah satu kebudayaan yang menjadi sumber kekayaan bagi bangsa Indonesia. Kebudayaan Sunda memiliki ciri khas tertentu yang membedakannya dari kebudayaan-kebudayaan lain. Kota Sukabumi merupakan bagian dari Tatar Sunda yang cukup banyak memiliki kebudayaan Sunda.

Sukabumi memiliki ragam kebudayaan dan tradisi yang lahir dari karya masyarakatnya sendiri. Perkembangan zaman dan masuknya kebudayaan yang berasal dari luar membuat masyarakat lebih mengenal tradisi luar dibandingkan dengan tradisi milik negerinya sendiri. Keberagaman tradisi yang ada di Indonesia khususnya tradisi di kota Sukabumi ini menginspirasi penulis dalam menuangkan ide dalam bentuk karya *drawing*, yaitu *Bola Leungeun Seuneu*, dan *Ngagotong Lisung* sebagai objek utama penulis dalam membuat karya.

Pemilihan *Bola Leungeun Seuneu*, dan *Ngagotong Lisung* sebagai objek utama dalam berkarya dikarenakan tradisi ini merupakan tradisi asli dari kota Sukabumi yang perlahan mulai ditinggalkan dan mulai dilupakan oleh masyarakatnya. Melihat pentingnya pelestarian budaya asli kota Sukabumi ini penulis membuat tradisi ini sebagai objek utama dalam karya, lalu menggabungkannya dengan antusiasme memodifikasi sepeda motor yang sedang digandrungi oleh remaja khususnya di kota Sukabumi sekarang, yaitu karya *drawing* dalam media tangki sepeda motor.

3. Kontemplasi

Kontemplasi menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah renungan sebagainya dengan kebulatan pikiran atau perhatian penuh. Kontemplasi merupakan tahapan dalam mewujudkan ide atau gagasan dengan terlebih dahulu merenungkan dan mengkaji dalam proses perwujudan karya seni *drawing* ini.

Penulis melalui proses kontemplasi selain dengan perenungan, penulis juga mencari berbagai referensi karya dari berbagai seniman seperti melihat referensi karya *drawing*, ilustrasi, lukis, *kustom art*, dan *pinstripe*. Hal ini dilakukan oleh penulis agar dapat mengembangkan ide dalam berkarya. Selain itu penulis juga melakukan obrolan dengan teman-teman seniman sehingga memberikan referensi yang lebih. Penulis juga berdoa kepada Tuhan Yang Maha Esa dengan sungguh-sungguh dan sepenuh hati, hal ini dilakukan karena hanya kepada Tuhan lah kami meminta agar proses pembuatan karya dapat berjalan dengan benar dan menghasilkan hasil yang terbaik.

4. Stimulus Berkarya

Pada tahap ini penulis banyak melihat referensi karya-karya dari berbagai seniman *drawing*, ilustrasi, lukis, *kustom art*, dan *pinstripe* melalui buku, majalah, internet, dan media sosial. Sumber referensi karya dalam buku, *Kustom Kulture Von Dutch*, Ed "Big Daddy" Roth, Robert Williams and Others (Robert Williams 1993), *Cool Cars*, *High Art: The Rise of Kustom Kulture* (DeWitt Jason 2002), sumber majalah, www.dicemagazine.com sumber internet, www.ratfink.com, www.sonnyboystudio.com, www.museumprabusiliwangi.org, dan sumber media sosial, Instagram: @freeflow, @unionwell, @mckeagart dan @sonnyboystudio Selain itu penulis juga melakukan kunjungan dan bertukar ide dengan seniman ataupun teman-teman yang memiliki kegemaran yang sama dalam berkarya seni seperti Dani Sugandi "Ponkartpaint" dari RG Helmet, Arie Wiharya seniman asal Sukabumi, dan teman-teman dari Madyantarawarna seni rupa 2018.

5. Pengolahan Ide

Pengolahan ide merupakan tahapan mengolah ide yang akan diwujudkan dalam bentuk karya seni, dimulai dari gagasan ide berkarya, mengolahnya hingga mewujudkannya dalam bentuk sketsa dan menjadi sebuah karya seni.

Tahapan yang penulis lakukan adalah dengan mencari referensi visual terlebih dahulu dari berbagai seniman yang menginspirasi baik melalui media sosial, internet, maupun buku dan majalah. Banyak seniman dalam dan luar negeri yang menginspirasi dalam proses penciptaan karya seni ini.

6. Alat dan Bahan

a. Kertas Gambar A4



Gambar 3. 1 Kertas Gambar A4

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

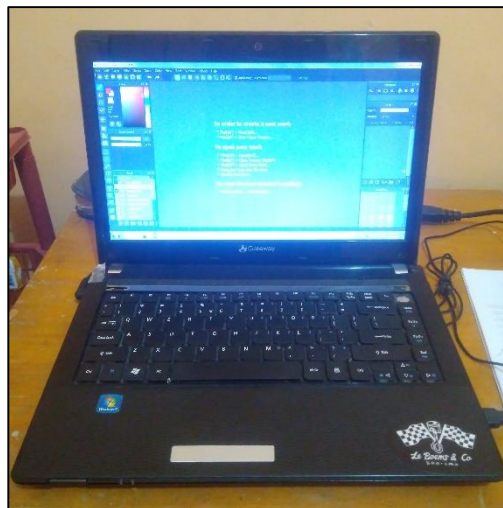
Penulis menggunakan kertas A4 untuk membuat sketsa manual penggambaran objek dan media yang kemudian dipindahkan dan didigitalisasi menggunakan laptop, *pen tab* dan *software* aplikasi gambar *Medibang Paint* untuk membuat sketsa digital yang akan digunakan sebagai sketsa dalam pembuatan karya.

b. Pen Tab

Gambar 3. 2 *Pen Tab*

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Penulis menggunakan *Pen Tab* bermerk Huion 430P untuk membuat sketsa digital yang sebelumnya telah hanya sketsa manual, menggunakan *software* aplikasi gambar *Medibang paint* pada laptop dengan ukuran kertas *background A4*.

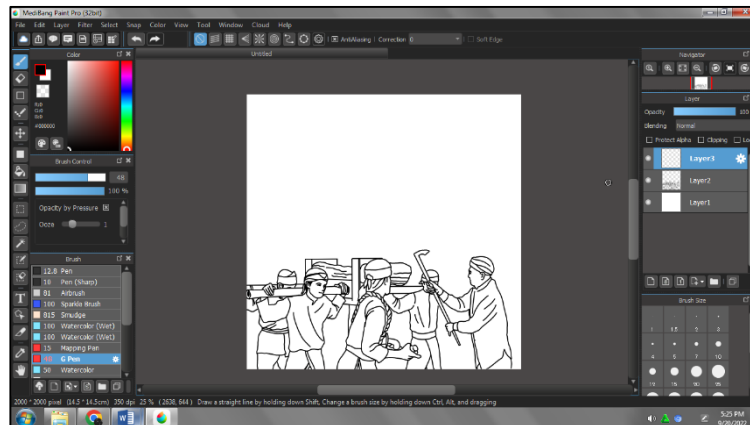
c. Laptop

Gambar 3. 3 Laptop

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Penulis menggunakan laptop bermerk Acer sebagai perangkat keras yang digunakan untuk membuat sketsa digital dengan menggunakan perangkat lunak (*software*) aplikasi gambar *Medibang Paint*.

d. Medibang Paint



Gambar 3. 4 Medibang Paint

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Penulis menggunakan *software* aplikasi gambar *Medibang Paint*, untuk membuat sketsa digital, menggunakan *tools Brush G pen* dengan kertas *background* berukuran A4 dari *software* tersebut, mewarnainya memakai warna monokromatik, dua warna hitam dan putih saja.

e. Tangki Sepeda Motor



Gambar 3. 5 Tangki Sepeda Motor

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

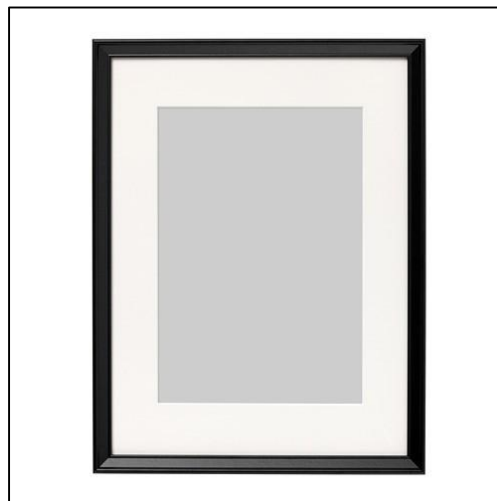
Penulis menggunakan media pertama tangki sepeda motor *custom* bermerk Harley Davidson jenis Sportster 1980 dengan ukuran 20x42 cm untuk karya yang dibuat. Tangki sepeda motor *custom* jenis ini sangat digemari oleh penggiat otomotif, karena bentuknya yang sederhana namun terlihat dinamis jika dipasangkan dengan rangka sepeda motor.

f. Helm

Gambar 3. 6 Helm *half helmet*

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Penulis juga menggunakan helm klasik *custom* atau yang sering disebut *half helmet* dengan ukuran helm 18x28 cm sebagai media kedua untuk karya yang akan dibuat. Helm jenis *half helmet* ini biasa dipakai dengan motor klasik atau tua, karena bentuk dan model nya yang memiliki gaya retro atau klasik.

g. Bingkai

Gambar 3. 7 Bingkai

(Sumber: <https://cf.shopee.co.id/file>)

Penulis juga menggunakan bingkai yang berukuran 21x30 cm setara dengan kertas A4, penulis menggunakan bingkai sebagai media

ketiga, untuk membuat karya yang menggunakan teknik *gilding* pada media kaca didalam bingkai tersebut.

h. Pensil Kayu (*graphite*)



Gambar 3. 8 Pensil Kayu

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pensil merupakan alat tulis yang paling praktis, penulis menggunakan pensil dengan ukuran ketebalan 2B untuk membuat sketsa manual bergambar objek, dan media pada kertas A4, yang kemudian didigitalisasi menggunakan laptop, *pen tab*, dan aplikasi *Medibang Paint*.

i. Pensil Kaca (*dermatograph*)



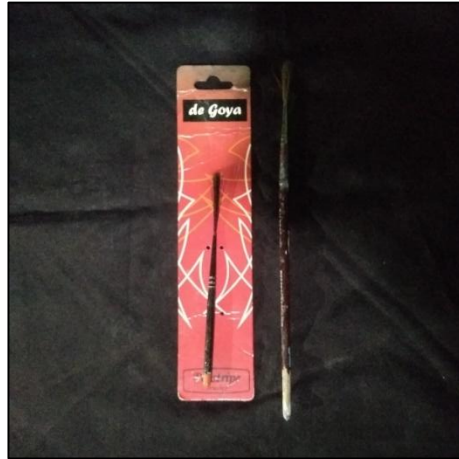
Gambar 3. 9 Pensil Kaca

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pensil kaca atau yang sering disebut *dermatograph* merupakan pensil yang biasa digunakan pada permukaan kaca, besi, dan logam. Penulis

menggunakan pensil kaca berwarna putih ini untuk membuat sketsa langsung pada media karya tangki sepeda motor, helm, dan bingkai yang akan dibuat, penulis menggunakan *dermatograph* berwarna putih ini agar sketsa yang dibuat di media dapat terlihat dengan jelas.

j. Kuas (kuas *pinstripe*)



Gambar 3. 10 Kuas *Pinstripe*

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Kuas merupakan alat lukis yang biasa digunakan untuk melukis dengan menempelkan berbagai jenis cat pada permukaannya. Penulis menggunakan jenis kuas *pinstripe* bermerk Rollie Monkie x de Goya yaitu jenis kuas yang mempunyai bulu yang lebih panjang dari tangkainya dibandingkan dengan kuas jenis lainnya, biasa digunakan untuk menarik garis ataupun membuat ilustrasi pada permukaan yang membulat atau melengkung seperti pada media tangki sepeda motor atau helm yang membutuhkan kestabilan kuas yang lebih.

k. Cat *Enamel*



Gambar 3. 11 *Cat Enamel*

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Cat *enamel* merupakan jenis cat yang berbasis minyak, salah satu cat yang dengan cepat kering dan tahan lama, cat ini biasa digunakan untuk mengecat besi ataupun kayu dengan hasil mengkilap dan *glossy* yang memerlukan daya tahan lebih terhadap cuaca. Terdapat beberapa jenis *enamel* dengan bahan pembuatnya. Bahan-bahan tersebut seperti *latex*, *acrylic*, dan *nitrocellulose*. Cat *enamel* dari bahan *nitrocellulose* adalah cat yang diciptakan mulai abad ke 20. Bahan *nitrocellulose* ini mengandung banyak zat organik didalamnya.

l. *Turpentine* (pengencer cat)



Gambar 3. 12 Pengencer Cat

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Turpentine atau pengencer cat digunakan untuk campuran dalam mengencerkan cat *enamel*, dan cat sejenisnya, dan dapat juga digunakan untuk membersihkan kuas atau segala sesuatu yang terkena cat, lem, dan sejenisnya.

m. Lem (*waterbased gilding adhesive*)



Gambar 3. 13 Lem Perekat

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Waterbased gilding adhesive bermerk Rollie Monkie merupakan lem atau perekat yang berbahan dasar air yang dibuat untuk perekat *gold*

leaf dengan teknik *gilding*. Penulis menggunakannya sebagai lem dari *gold leaf*, dan lem jenis ini memiliki tingkat kering yang cepat.

n. Gold Leaf



Gambar 3. 14 *Gold Leaf*

(Sumber: <https://cf.shopee.co.id/file>)

Gold leaf atau kertas emas biasa dibuat untuk menjadi hiasan dalam mempercantik karya seni. Penulis menggunakan *gold leaf* untuk menghiasi tepian mengikuti bentuk objek utama dalam karya pada media tangki sepeda motor, helm, dan bingkai.

o. Cat Semprot



Gambar 3. 15 Cat Semprot

(Sumber: <https://lzd-img-global.slatic.net>)

Cat semprot merupakan cat dalam kemasan *aerosol* yang memudahkan penggunaannya yang ingin mengecat secara instan dan efektif. Cat semprot merupakan cat berbasis akrilik yang dimofikasi, memiliki keunggulan cepat kering, daya lekat yang kuat, dan daya kilap tinggi. Penulis menggunakan cat semprot ini untuk membuat bayangan (*shadow*) dan (*shading*) bagian gelap pada bagian objek pada karya.

p. Masking Tape



Gambar 3. 16 *Masking Tape*

(Sumber: <https://www.blibli.com/p/daimaru-masking-tape>)

Masking tape atau lakban kertas merupakan lakban atau isolasi berjenis kertas perekat. *Masking tape* biasa digunakan sebagai bahan pelapis dalam pengecatan dan penyegelan. Penulis memakai lakban jenis ini untuk menutupi bagian pada objek dan media yang tidak dicat, karena lakban jenis ini tidak menimbulkan bekas pada media karya.

q. Amplas

Gambar 3. 17 Amplas

(Sumber: <https://www.blibli.com/p/amplas-rol-per-meter>)

Amplas merupakan alat kerja yang terbuat dari kertas atau kain yang telah ditambahkan dengan bahan yang kasar seperti butiran pasir sehingga disebut juga kertas pasir. Penulis menggunakan alat ini untuk membersihkan permukaan media dari kotoran dan cairan yang licin pada media karya, penulis menggunakan amplas awal dengan kasar 80 dan amplas 2000 sebagai tahap pengamplasan akhir.

r. *Belkote Clear (varnish)*

Gambar 3. 18 *Belkote Clear*

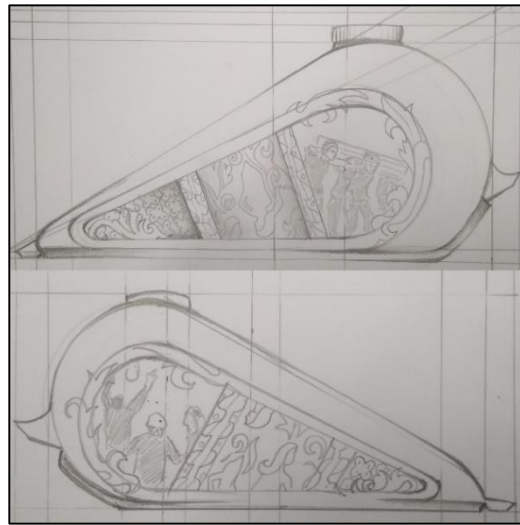
(Sumber: <https://cf.shopee.co.id/file>)

Belkote clear merupakan cairan yang berguna sebagai *varnish* atau lapisan pengkilap terakhir dalam pengecatan, cairan berbasis *polyurethane clear*, *acrylic*, dan *resin*. Penulis menggunakan *varnish* dengan merk *belkote* untuk melapisi dan melindungi karya dari benturan, debu, dan kotor sehingga dapat mempertahankan kualitas karya.

B. Proses Berkarya

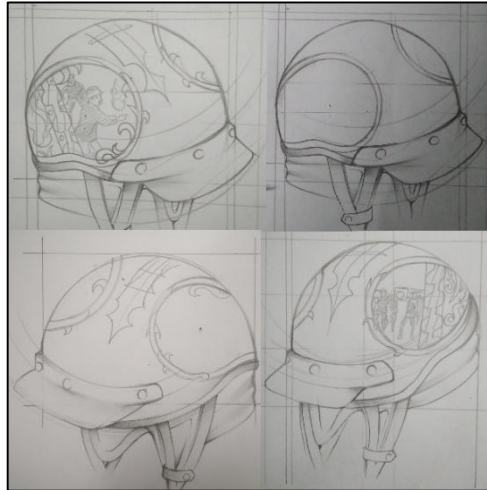
Setiap orang memiliki teknik dan cara menggambar yang berbeda-beda, sehingga dapat terciptanya karakter masing-masing dari gambar yang diciptakan, berikut adalah tahapan penulis dalam pembuatan karya pertama “*Ngahiji Ditalian Ku Rasa nu Sajati*”, karya kedua “*Hiji Ngahiji Ngajadi Hiji*”, dan karya ketiga “*Sunda nu Urang Dijaga Diraksa Ku Urang*”.

1. Membuat Sketsa Manual pada Kertas A4



Gambar 3. 19 Sketsa Awal

(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3. 20 Sketsa Awal

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

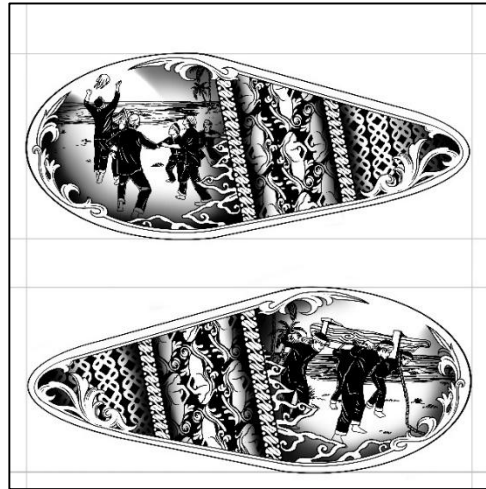


Gambar 3. 21 Sketsa Awal

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

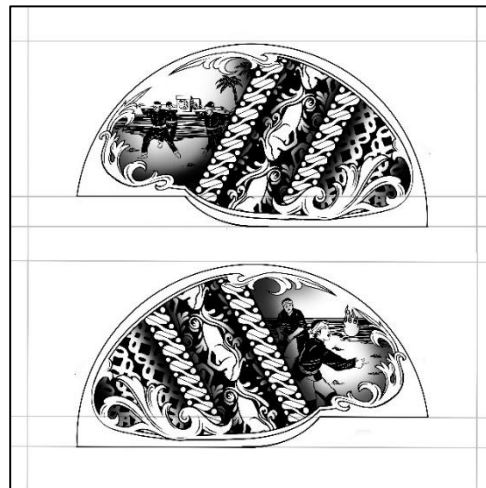
Pada tahap awal penulis membuat sketsa manual atau sketsa kasar pada kertas A4 menggunakan pensil *graphite* dengan ketebalan 2B yang akan digunakan sebagai rancangan serta ide awal sebelum dipindahkan dan diproses digitalisasi menggunakan laptop dan *pen tab*, dengan penggambaran media seperti tangki sepeda motor dan helm, serta membuat sketsa objek utama.

2. Membuat Sketsa Digital



Gambar 3. 22 Sketsa Digital

(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3. 23 Sketsa Digital

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Tahap selanjutnya penulis memindahkan sketsa awal manual pada kertas A4 ke perangkat computer dengan *software* aplikasi gambar *Medibang Paint* dan kemudian membuat sketsa digital di aplikasi tersebut menggunakan *tools Brush G* pen berwarna hitam dan menggunakan *background layer* berukuran A4 berwarna putih.

3. Pewarnaan Dasar pada Media



Gambar 3. 24 Tahap Pengamplasan

(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3. 25 Tahap Pengecatan Warna Dasar

(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3. 26 Tahap Pengecatan Warna Dasar

(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3. 27 Tahap Pengecatan Warna Dasar

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

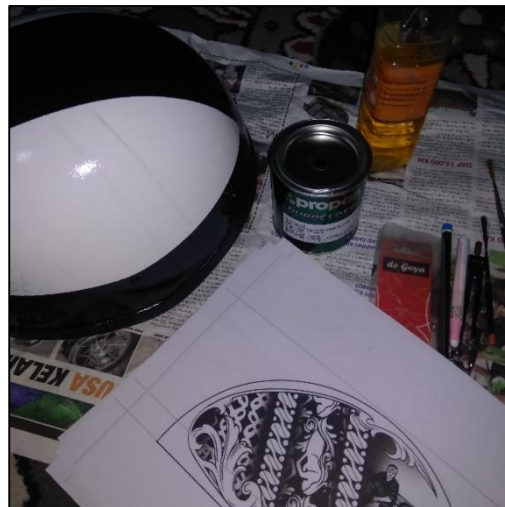
Lalu pada tahap ini proses penghamplasan menggunakan amplas kasar 80 dan 2000 pada media agar terhindar dari material licin dan kotor, sehingga cat dapat melekat dengan sempurna, dan proses pengecatan media dengan menggunakan cat semprot bermerk *Sapporo* berwarna dasar hitam dan putih.

4. Membuat Sketsa pada Media



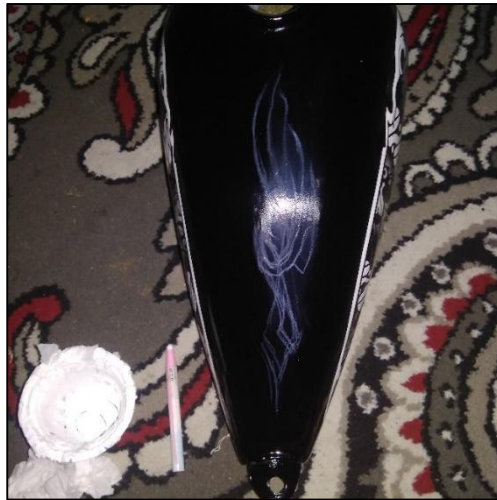
Gambar 3. 28 Tahap Pembuatan Sketsa Pada Media

(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3. 29 Tahap Pembuatan Sketsa Pada Media

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

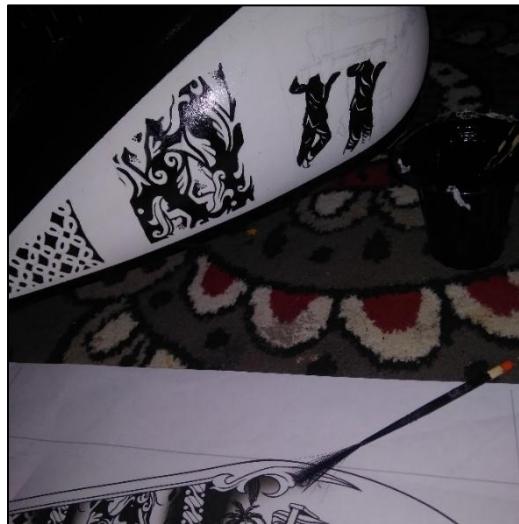


Gambar 3. 30 Tahap Pembuatan Sketsa Pada Media

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

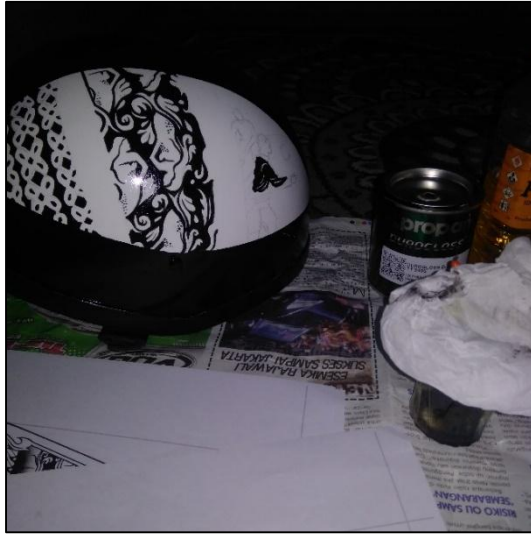
Tahap ini penulis memindahkan sketsa manual yang telah didigitalisasi dan menggambar langsung pada media dengan menggunakan pensil *graphite* berukuran 2B dan pensil kaca atau *dermatograph* berwarna putih.

5. Pewarnaan Gambar

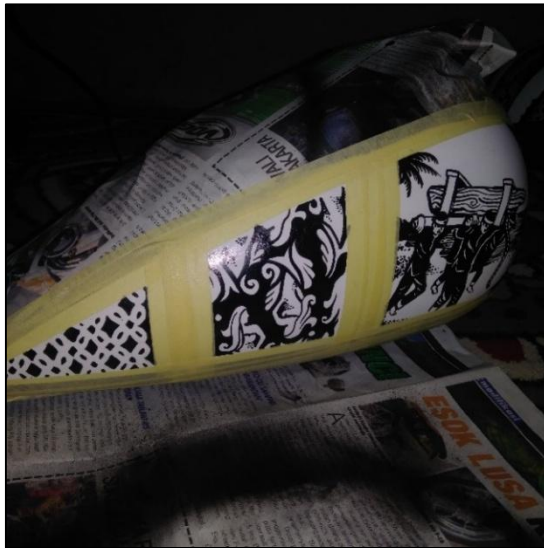


Gambar 3. 31 Tahap Pengerjaan

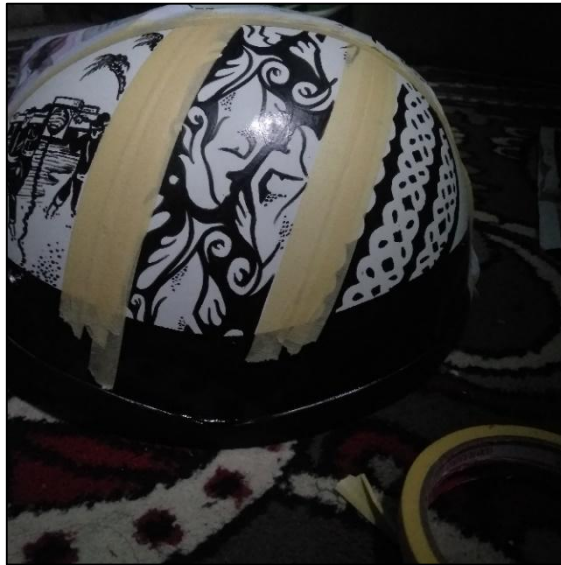
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3. 32 Tahap Pengerjaan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3. 33 Tahap Pengerjaan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3. 34 Tahap Pengerjaan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3. 35 Tahap Pengerjaan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3. 36 Tahap Pengerjaan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3. 37 Tahap Pengerjaan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3. 38 Tahap Pengerjaan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3. 39 Tahap Pengerjaan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Setelah diberi cat berwarna dasar, selanjutnya penulis melakukan proses pewarnaan objek gambar dengan menggunakan cat *enamel* dengan kuas *pinstripe* mengikuti sketsa yang sudah dibuat menggunakan pensil kaca, objek gambar yang tidak diberi bayangan warna ditutupi dengan *masking tape* disekelilingnya, lalu penulis menggunakan cat semprot berwarna hitam langsung pada objek sebagai pemberi unsur gelap terang.

6. Pemasangan *Gold Leaf*



Gambar 3. 40 Tahap Pemasangan *Gold Leaf*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3. 41 Tahap Pemasangan *Gold Leaf*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3. 42 Tahap Pemasangan *Gold Leaf*

(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3. 43 Tahap Pemasangan *Gold Leaf*

(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3. 44 Tahap Pemasangan *Gold Leaf*

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Selanjutnya penulis melakukan proses pemasangan *gold leaf* atau kertas emas. Objek pada media yang akan dipasang *gold leaf* telah diberi *waterbased gilding adhesive* atau lem khusus untuk pemasangan *gold leaf*. Objek yang tidak diberi *gold leaf* ditutupi secara keseluruhan menggunakan *musking tape*.

7. *Finishing* Karya



Gambar 3. 45 *Finishing* Karya

(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3. 46 *Finishing* Karya

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Tahap ini adalah tahap terakhir dengan pemberian *varnish* semprot bermerk *Belkote Clear* sebagai pelindung karya agar terhindar dari goresan, debu, dan hasil karya awet tidak mudah rusak.

