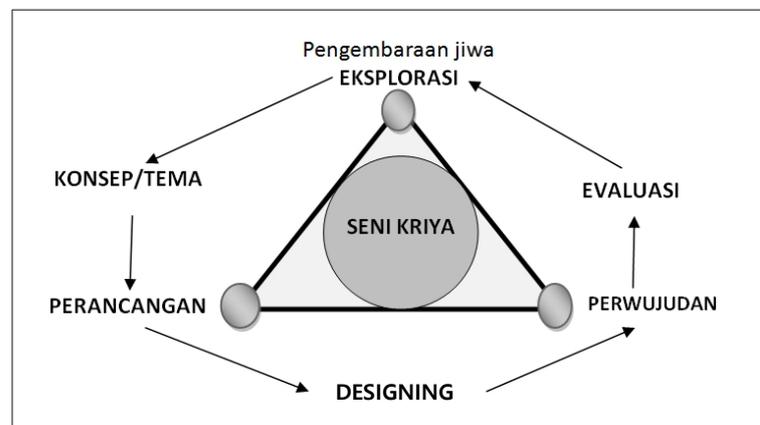


BAB III METODE PENCIPTAAN

Dari setiap karya seni yang terbentuk, ada sebuah proses di belakangnya. Proses penciptaan karya memiliki susunan lain di dalamnya yang tersusun secara sistematis dan membuat proses penciptaan karya itu menjadi lebih mudah. Menurut Gustami (2007:329), dalam menciptakan sebuah karya seni, khususnya seni kriya, ada beberapa tahapan yang harus dilalui secara metodologis, yaitu: Eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep dan landasan penciptaan); Perancangan (rancangan desain karya); dan Perwujudan (pembuatan karya).



Gambar 3. 1 Skema: 3 tahap—6 langkah proses penciptaan karya seni kriya

(Sumber: Gustami Sp, 2007:329)

Secara garis besar, ada tiga tahapan utama dalam metode penciptaan karya seni kriya, yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Diantara ketiganya ini, terdapat tahapan lain yang menghubungkan antara satu dengan yang lainnya. Diantara ekplorasi dan perancangan, terdapat konsep/tema. Dalam tahapan pembuatan konsep/tema ini, dibuat konsep/tema yang akan melatarbelakangi pembuatan karya secara keseluruhan. Selanjutnya, membuat perancangan karyanya akan seperti apa yang memiliki konsep/tema yang telah ditentukan sebelumnya. Kemudian, itu konsep/tema yang telah dibuat dan dirancangan sebelumnya, diwujudkan. Untuk mewujudkan itu, dari perancangan tersebut dibuat desain yang sesuai dengan konsep. Setelah diwujudkan, hasil eksplorasi karya yang telah dibuat,

selanjutnya dievaluasi/difeedback. Dalam tahapan ini, dilihat kembali apakah karya tersebut sesuai dengan konsep/tema yang telah dirancang sebelumnya atau tidak.

3.1 Eksplorasi

Tahap eksplorasi meliputi penjelajahan dalam menggali sumber ide, pengumpulan data referensi berupa tulisan maupun gambar, lalu pengolahan dan analisa data. Selanjutnya, hasil dari penjelajahan atau analisis data akan dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain pada tahap perancangan.

Dalam tahap eksplorasi ini, penggalan sumber ide menjadi hal yang paling pertama dilakukan, terkait dengan karya apa yang akan dibuat nantinya. Gagasan penulis mengenai pembuatan karya tugas akhir ini muncul karena adanya keresahan penulis mengenai isu mengenai makhluk hidup, khususnya pada fauna atau satwa yang saat ini keadaannya terancam punah. Beberapa inspirasi untuk berkarya biasanya muncul ketika seorang seniman sengaja melakukan perenungan mengenai masalah apa yang akan dihadirkan dalam penciptaan karyanya, sedangkan beberapa yang lain mendapatkan inspirasi begitu saja ketika sedang melakukan hal yang lain. Dalam hal ini, penulis termasuk tipe kedua. Sumber inspirasi muncul begitu saja ketika penulis sedang melakukan aktivitas lain. Biasanya, muncul ide dalam proses ini disebut *AHA! Moment*, seperti yang dipaparkan oleh Lathifiyah, K (2021), bahwa *AHA! Moment* merupakan sebuah cara untuk memperoleh ide dalam alam bawah sadar setiap manusia. Setiap manusia melakukan pengamatan pada sesuatu setiap detik dan menitnya, dalam keadaan sadar maupun tidak, pengamatan tanpa rencana ini biasanya tersimpan di alam bawah sadar dan dapat muncul tiba-tiba ketika seseorang sedang mencari ide lalu memberikan rasa semangat untuk berkarya.

Selanjutnya, setelah menemukan sumber ide mengenai karya yang akan dibuat, agar dapat mengembangkan ide tersebut lebih lanjut, penulis melakukan pengumpulan data dan referensi guna memperoleh informasi yang berkaitan dengan tugas akhir. Kegiatan ini meliputi:

1. Pengumpulan informasi melalui studi pustaka maupun studi lapangan untuk dapat memahami lebih dalam mengenai masalah yang akan diangkat dan pembuatan konsep penciptaan karya;
2. Mengamati Badak Jawa secara menyeluruh sehingga dapat menjadi acuan untuk memperoleh konsep dalam penciptaan karya makrame *wall hanging*; dan
3. Mengumpulkan dan menganalisis informasi mengenai material, alat, teknik dan bentuk yang akan digunakan dalam penciptaan makrame *wall hanging*.

3.2 Perancangan

Tahap perancangan terdiri dari beberapa kegiatan, diantaranya adalah kegiatan menuangkan ide atau gagasan yang telah didapat ke dalam bentuk sketsa atau desain. Hasil rancangan itu kemudian diwujudkan dalam bentuk karya.

Perancangan meliputi beberapa tahap, diantaranya adalah desain alternatif (sketsa). Beberapa sketsa dibuat dan dipilih yang terbaik. Pemilihan tersebut mempertimbangkan beberapa aspek seperti, teknik, bahan, bentuk dan alat yang digunakan. Selanjutnya, sketsa yang telah dipilih, disempurnakan kembali, diatur ukuran, skala, bentuk asli dan penempatannya.

3.3 Perwujudan

3.3.1 Alat dan Bahan

Dalam proses penciptaan karya ini, ada beberapa hal yang harus disiapkan. Diantaranya adalah alat dan bahan yang akan dipakai di dalamnya. Berikut adalah alat dan bahan yang digunakan yang digunakan dalam proses pembuatan karya makrame *wall hanging* ini:

No.	Alat dan Bahan	Gambar	Keterangan
1.	Tali katun ukuran 3 mm		Tali sebagai bahan utama membuat makrame <i>wall hanging</i> , berbahan <i>cotton</i> supaya lebih mudah untuk diwarnai
2.	Stik Kayu		Penyangga makrame
3.	Lem Tembak		Untuk menempelkan tali
4.	Gunting		Untuk menggunting
5.	Pewarna tekstil		Untuk mewarnai tali sesuai warna yang diinginkan
6.	Panci		Sebagai wadah saat mewarnai tali
7.	Meteran		Untuk mengukur panjang tali yang diperlukan

8.	Capitan Masak		Sebagai alat bantu dalam mewarnai tali
----	---------------	--	--

Tabel 3. 1 Alat dan Bahan yang Digunakan Selama Proses Berkarya

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

3.3.2 Teknik Pembuatan Makrame

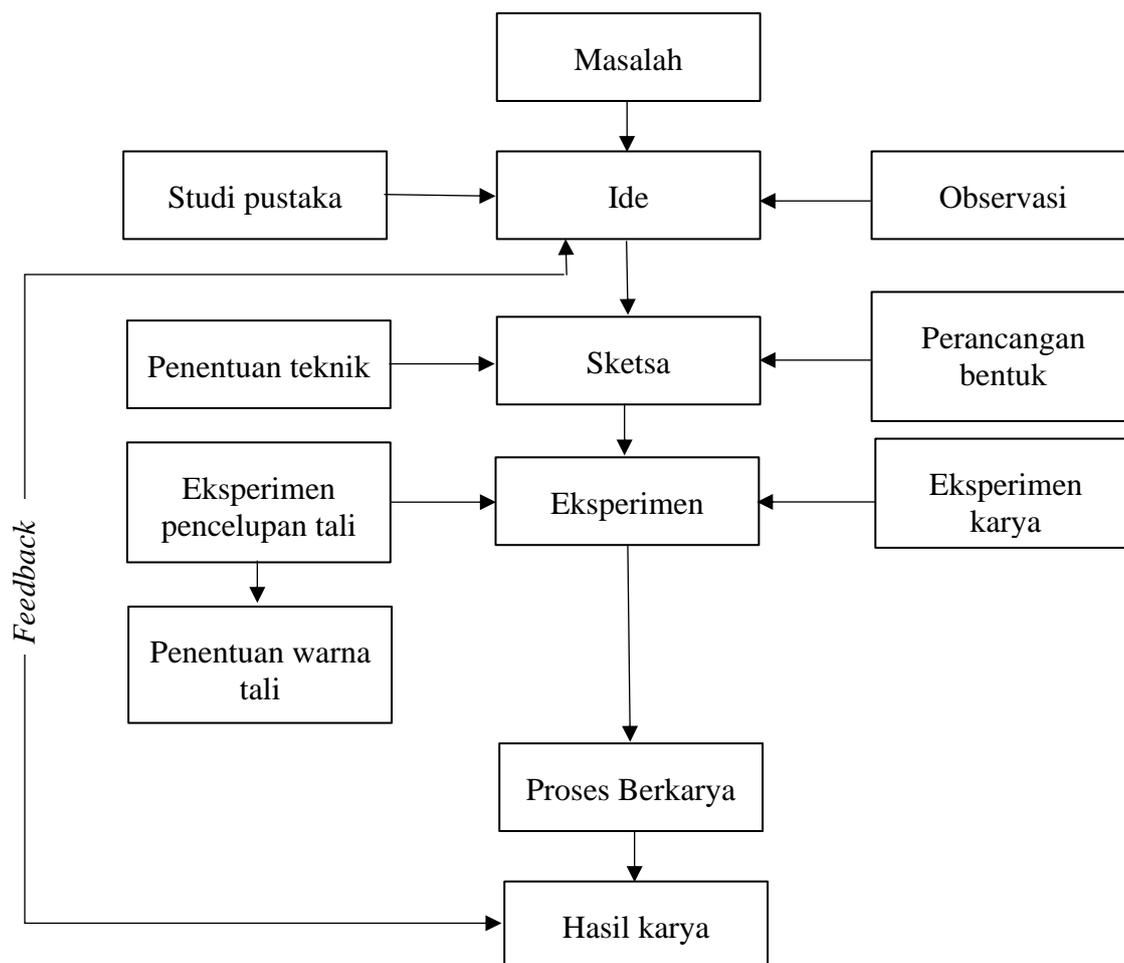
Dalam proses pembuatan karya makrame ini, penulis memilih beberapa teknik makrame yang akan digunakan dalam pembuatan *wall hanging*, diantaranya sebagai berikut:

- a. Simpul Kepala;
- b. Simpul Lingkaran / *Loop Knot*;
- c. Simpul Ganda;
- d. Simpul Gordian Horizontal, Vertikal dan *Reverse*; dan
- e. Simpul Pembalut.

3.3.3 Proses Pembuatan Karya

Dalam tahap ini, diperlihatkan bagaimana proses penciptaan karya yang dibuat oleh penulis. Untuk memenuhi tugas akhir ini, dalam prosesnya diperlukan tahapan yang bertahap dan terarah. Tahap perwujudan dalam pembuatan makrame *wall hanging* diantaranya adalah, pembuatan desain alternatif (sketsa), pemindahan sketsa ke dalam makrame menggunakan teknik yang sudah ditentukan dan *finishing*.

3.3.3.1 Bagan Alur Penciptaan Karya



Bagan 3. 1 Bagan Penciptaan Karya

(Sumber: Penulis, 2022)

Bagan alur penciptaan karya ini adalah keseluruhan dari proses apa saja yang dilalui dalam pembuatan karya mulai dari awal hingga akhir. Tahap paling awal dalam pembuatan karya ini adalah pencarian masalah. Masalah apa yang akan diangkat dalam latar belakang pembuatan karya ini. Setelah masalah yang akan diangkat didapat, selanjutnya adalah tahapan mencari ide. Dalam tahapan ini, dilakukan juga pengumpulan data studi pustaka sebagai referensi baik berupa tulisan maupun gambar yang lalu diobservasi dan diolah untuk dikembangkan lebih lanjut. Selanjutnya, setelah menggali ide, pengumpulan data dan observasi, dilakukan pembuatan sketsa untuk karya yang akan dibuat. Sketsa akan dibuat lebih dari satu untuk

menentukan sketsa mana yang lebih cocok dengan ide yang telah didapatkan dan dibuat konsep sebelumnya. Setelah pembuatan sketsa alternatif dan terpilihnya sketsa yang lebih cocok dengan ide yang dibuat, tahapannya selanjutnya akan masuk pada tahapan eksperimen. Dalam tahap eksperimen ini, ada dua eksperimen yang akan dilakukan, yaitu eksperimen pencelupan warna dan eksperimen karya.

Pada eksperimen pencelupan warna yang dilakukan pada tali tambang katun yang akan dipakai sebagai media utama pembuatan karya, dilakukan pengujian untuk menguji bagaimana hasil warna yang didapat dengan rentang waktu yang berbeda-beda. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui ketahanan warna tali yang dicelup demi mendapatkan warna yang diinginkan. Masing-masing warna diuji dengan jeda waktu yang sama, yaitu dengan jarak 10 menit/tali. Ada jumlah 12 tali yang dicelup, diantaranya 6 tali untuk pencelupan pertama dan 6 tali sisanya untuk pencelupan kedua, sehingga akan ada 12 tingkatan warna yang berbeda nantinya. Pewarna yang digunakan merupakan pewarna tekstil yang dijual di pasaran, yakni, pewarna tekstil wantex dan dylon/dypro. Penulis menggunakan 14 warna pewarna tekstil wantex dan 8 warna pewarna tekstil dylon/dypro. Selain melakukan eksperimen pencelupan warna tunggal, penulis juga mencoba mencampur dua warna hingga bisa menghasilkan warna yang baru. Diantaranya penulis mencampur dua pewarna tekstil dengan merk yang sama dan dua pewarna tekstil dengan merk yang berbeda. Diantara pewarna tekstil yang digunakan adalah sebagai berikut:

- Pewarna tekstil Wantex:

- | | |
|-------------------|----------------------|
| a. Hijau khaki | h. Hijau pupus muda; |
| b. Coklat tua; | i. Hijau drill; |
| c. Kuning podang; | j. Hijau berlian; |
| d. Kuning ketela; | k. Coklat drill; |
| e. Hijau daun; | l. Telor asin; |
| f. Hijau botol; | m. Abu-abu; |
| g. Hijau pupus; | n. Biru muda. |

- Pewarna tekstil Wantex:

- Pewarna tekstil Dylon/Dypro:

a. *Goldern glow;*

b. *Coffee;*

c. *Elephant grey;*

d. *Ebony black;*

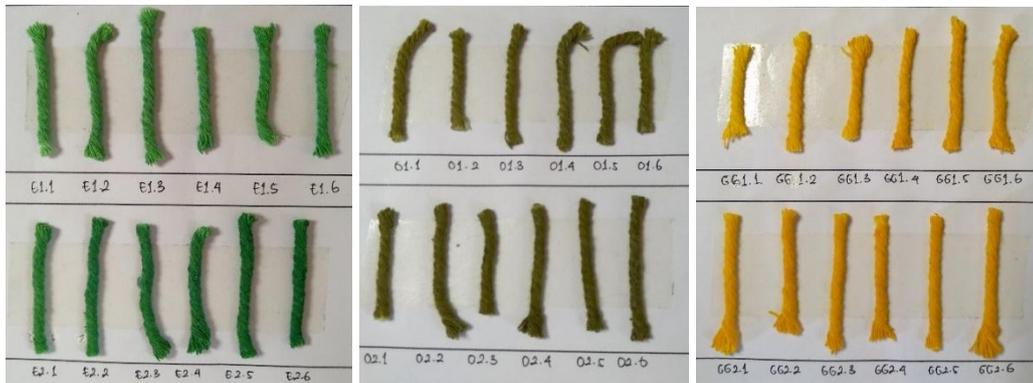
e. *Dessert dust;*

f. *Olive green;*

g. *Emerald green;*

h. *Jungle green.*

Berikut adalah beberapa hasil eksperimen pencelupan warna yang dilakukan oleh penulis menggunakan pewarna tekstil wantex dan dylon/dypro. Untuk hasil lengkap eksperimen pencelupan warna pada tali, bisa dilihat di bagian lampiran.



(a)

(b)

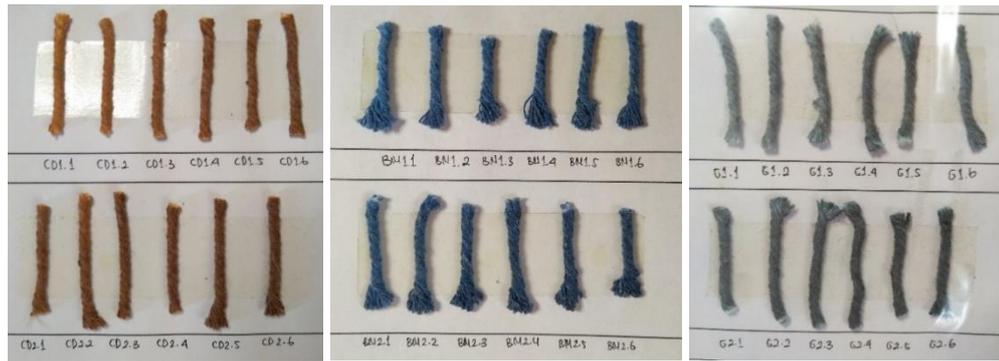
(c)



(d)

(e)

(f)



(g)

(h)

(i)



(j)

(k)

(l)

Gambar 3. 2 Hasil Eksperimen Pencelupan Warna pada Tali. (a) Emerald Green; (b) Olive Green; (c) Golden Glow; (d) Hijau Pupus Muda; (e) Hijau Berlian; (f) Hijau Khaki; (g) Coklat Drill; (h) Biru Muda; (i) Elephant Grey ;(j) Olive Green & Jungle Green; (k) Hijau Berlian & Hijau Khaki; (l) Dessert Dust & Coffee

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Setelah dilakukannya eksperimen pencelupan warna pada tali dan mendapatkan warna yang diinginkan, penulis melakukan eksperimen karya. Dalam eksperimen karya, penulis membuat makrame *wall hanging* dalam ukuran yang lebih kecil untuk menguji coba hasil dari eksperimen pencelupan warna yang telah dilakukan sebelumnya. Eksperimen karya ini dilakukan dengan tujuan melihat apakah hasil warna yang telah dicelup dan dipilih sesuai dengan yang diinginkan atau tidak.



Gambar 3. 3 Hasil Eksperimen Karya

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Setelah proses eksperimen dilalui dan hasilnya sesuai dengan yang diinginkan, selanjutnya dilakukan proses pembuatan *wall hanging* menggunakan tali yang sudah diwarnai sebelumnya.

No.	Gambar	Keterangan
1.		Siapkan tali tambang katun ukuran 3mm
2.		Potong tali yang telah diukur dan pisahkan sesuai kebutuhan.

3.		Siapkan pewarna tekstil yang akan dipakai untuk mewarnai tali.
4.		Siapkan air ke dalam panci dan masukan garam ke dalamnya lalu aduk hingga rata.
5.		Masukkan bubuk pewarna tekstil yang sudah ditakar pada larutan air garam. Panaskan larutan pewarna sambil diaduk hingga mendidih lalu kecilkan api untuk menjaga panasnya.
6.		Basahi tali yang akan di celup dan biarkan lembab.

7.		<p>Masukkan tali ke dalam larutan pewarna yang sudah disiapkan tadi sesuai dengan warna yang diinginkan lalu tunggu hingga warna menyerap pada tali.</p>
8.		<p>Setelah selesai dicelup, angkat tali dari panci, jemur tali dan tunggu hingga kering.</p>
9.		<p>Siapkan stik kayu dan ikat tali yang sudah dipotong sebelumnya menggunakan simpul kepala pada stik kayu sebagai simpul awal dan badan dari <i>wall hanging</i> yang akan dibuat</p>
10.		<p>Setelah simpul kepala terpasang, buat simpul lingkaran/<i>loop knot</i> sebanyak lima baris.</p>
11.		<p>Ketiga, buatlah simpul gordin horizontal sebagai pembatas antara teknik simpul lingkaran dan simpul ganda yang akan dibuat.</p>

12.		Keempat, buat simpul ganda sebanyak dua baris dengan motif yang menyilang.
13.		Kelima, buat kembali simpul gordin horizontal sebagai pembatas untuk simpul ganda dan simpul gordin vertikal yang akan dibuat selanjutnya.
13.		Keenam, untuk membuat bagian latar yang berwarna putih polos, gunakan simpul gordin vertikal.
14.		Ketujuh, ikatkan tali menggunakan simpul <i>reverse vertical double half hitch knot</i> /simpul gordin vertikal terbalik sesuai dengan sketsa yang sudah ada sebelumnya untuk membentuk gambar Badak Jawa pada <i>wall hanging</i> sesuai dengan sketsa yang telah dibuat.
15.		Selanjutnya, buat kembali garis vertikal menggunakan simpul gordin horizontal sebagai garis pembatas.

16.		<p>Untuk simpul terakhir, buat simpul pembungkus dengan menggabungkan beberapa tali menjadi satu dan diikat.</p>
17.		<p>Untuk <i>finishing</i>, lem bagian-bagian tali yang terlihat berjarak untuk menyatukannya lalu gunting bagian bawah tali untuk merapikan dan menyetarakan panjang <i>wall hanging</i>.</p>
18.		<p>Gunting sisa tali yang lebih sesuai panjang ukuran yang telah ditentukan.</p>

Tabel 3. 2 Proses Berkarya Makrame *Wall Hanging*

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)