

BAB III

METODE KREASI PENCIPTAAN SENI

3.1 Proses Kreatif

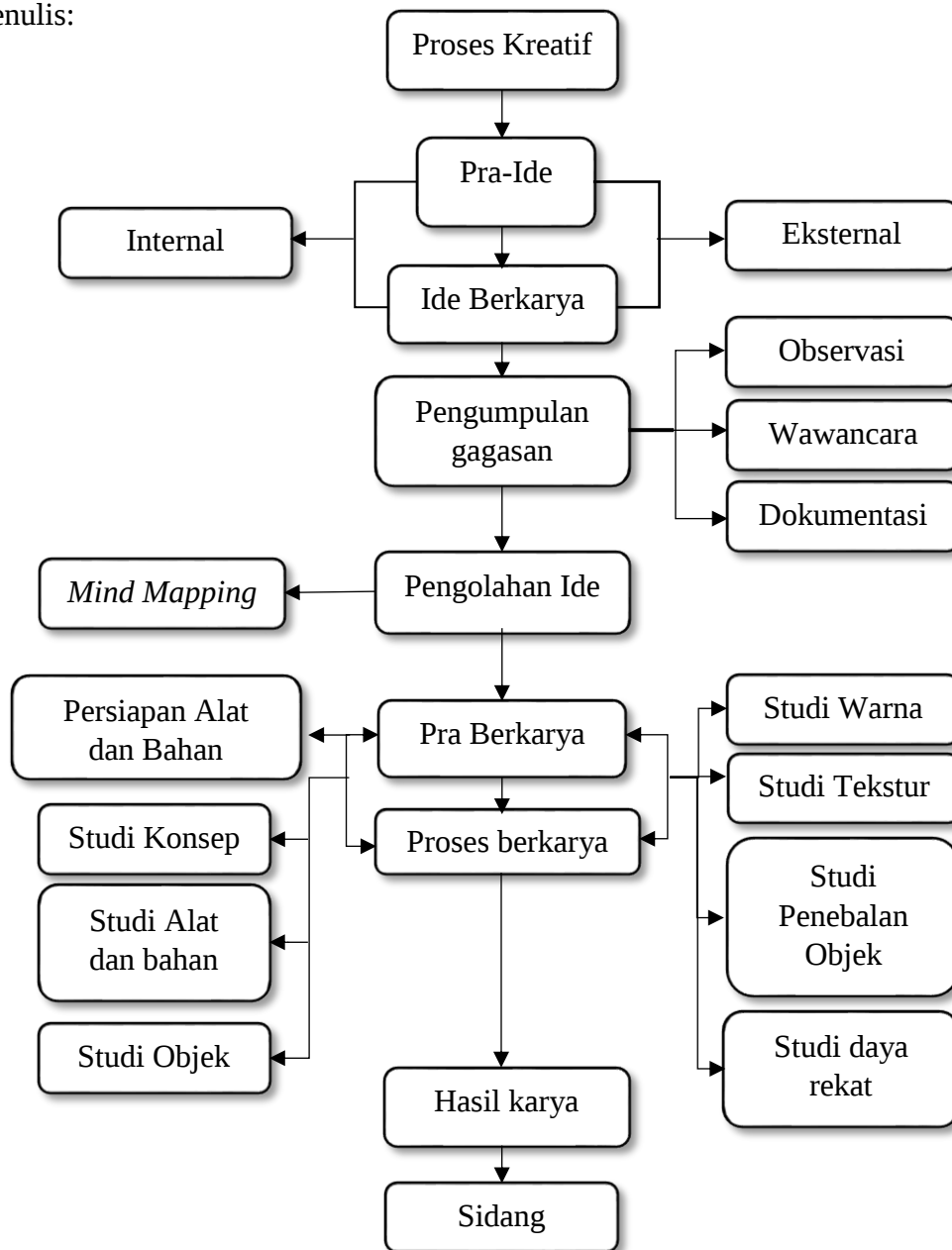
Susanto (dalam Wirawan, 2013) wilayah proses kreatif merupakan “wilayah proses perubahan, proses pertumbuhan, proses evolusi, proses perenungan, proses penciptaan serta organisasi dari kehidupan subjektif pikiran serta praktis manusia.”

3.1.1 Pra Ide

Pra ide yang merupakan suatu tahapan sebagai awal untuk melakukan persiapan sebelum proses pembuatan karya seni ini muncul dari pengalaman internal dan eksternal penulis. Pengalaman internal muncul ketika penulis melihat tayangan film mengenai *Insecure*, dan ketika penulis mendengarkan salah satu lagu karya rekan penulis yang di dalamnya terdapat perasaan *Insecure* yang mengingatkan penulis akan rasa *Insecure* yang pernah dialami. Penulis terstimulus dari pengalaman pribadi mengenai ketidakpercayaan diri penulis ketika berada di antara rekan penulis atau lingkungan yang memiliki kelebihan lebih dari penulis.

Zimmerer dan Scrborough berpendapat bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk mengembangkan ide-ide baru dan menemukan cara-cara baru untuk memandang masalah menjadi peluang (Seksi Hukum dan Informasi, 2021). Bagan Proses kreatif yaitu penggambaran dari penulis dalam penciptaan suatu karya. Bagan ini dibuat dengan memodifikasi skema proses kreatif dalam buku “Potensi Manusia: Kreativitas” yang ditulis oleh Tabrani (2017, hlm. 38). Penulis memilih proses kreatif Primadi Tabrani karena skemanya sesuai dengan proses berkarya penulis, diawali dengan persiapan, pengumpulan bahan, *empathy*, pengeraman, aspek luar pelaksanaan, penetapan, aspek integral pelaksanaan, tingkat kreasi tertinggi, namun dimodifikasi dengan beberapa proses guna menyelesaikan pembuatan karya agar lebih memudahkan penulis dalam proses penciptaan karya tersebut. Primadi Tabrani adalah seorang penulis buku yang karyanya sudah banyak sekali digunakan sebagai acuan dalam penulisan dan dirasa sesuai untuk dijadikan gambaran dalam proses penciptaan karya yang akan penulis buat.

Berikut bagan yang menjadi gambaran proses berkarya yang dilakukan penulis:



Bagan 3.1 Bagan Proses Kreatif
(Sumber: Memodifikasi dari Primadi, 2017)

3.1.2 Ide Berkarya

Ide menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Putra, 2006) adalah “Rancangan yang tersusun dipikiran guna menghasilkan suatu karya yang menarik serta mempunyai nilai estetis yang tinggi, terlebih dahulu diawali dengan pencarian ide.”

Ide dan gagasan dalam penciptaan karya ini muncul ketika penulis menyaksikan film berjudul “The Karate Kid” dan mendengarkan lagu “Takut” karya Idigitaf yang mengingatkan *Insecure* pada diri penulis. Ide ini dihasilkan dari pengalaman pribadi penulis ketika merasakan *Insecure* yang sulit dihilangkan sejak masa remaja. Penulis ketika menonton beberapa film, mendengarkan lagu yang bertemakan *Insecure*, dan kondisi dunia pekerjaan, serta pengalaman eksternal melalui cerita dari rekan-rekan penulis yang merasa dirinya tidak percaya diri akan kondisi fisik tubuhnya, masa depan, tidak percaya diri akan materi, dan kemampuan yang dimiliki. Dengan demikian, hal di atas menjadi jembatan proses kreatif untuk berkarya seni dalam mengeksplorasi tema *Insecure*. Karya dengan tema tersebut dibuat menjadi suatu nilai untuk lebih mencintai diri sendiri, khususnya pada kalangan remaja yang masih memiliki ketidakstabilan emosi.

3.1.3 Pengumpulan Gagasan

Pengumpulan gagasan diperlukan dalam proses pembuatan suatu karya karena setiap karya memerlukan sebuah gagasan, dimana gagasan tersebut akan melalui suatu proses pengolahan data yang tercipta dari ide-ide yang telah dikumpulkan. Penulis melakukan pengumpulan gagasan ini dengan menggunakan instrumen penelitian atau alat pengumpulan data berupa observasi dengan cara mengunjungi salah satu sekolah di kota Bandung, berikutnya penulis melakukan penguatan hasil riset dengan melakukan penyebaran angket kepada kalangan remaja, kemudian akan dilakukan proses wawancara, hal ini berfungsi guna memperkuat pendalaman gagasan .



Bagan 3.2 Metode Penciptaan
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Penulis menggunakan instrumen riset observasi lapangan dengan berkunjung langsung untuk menemui remaja yang pernah atau sedang merasa *Insecure*. Observasi tersebut dilakukan oleh penulis pada tanggal 17 Juni 2022 di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Bandung. Penulis menemukan 1 siswa dan 1 siswi yang pada saat itu sedang mengalami *Insecure*. Penulis berusaha menggali informasi dari siswa dan siswi tersebut dengan cara wawancara.



Gambar 3.1 Foto Sekolah SMAN 4 Bandung
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Penulis berusaha untuk meminta waktu siswa dan siswi tersebut untuk menceritakan rasa *Insecure* yang dialaminya. Proses ini dilakukan pada saat semua jam pelajaran selesai sekitar pukul 13:00 WIB setelah melaksanakan ibadah. Nabil merupakan siswa kelas 10 IPS 1 berumur 17 Tahun dan mengikuti salah satu kegiatan di luar sekolah yaitu Sekolah Sepak Bola atau SSB. Nabil menceritakan bahwa dirinya merasa *Insecure* karena pencapaian atau prestasi yang didapatkan tidak sama dengan pencapaian atau prestasi rekannya walaupun di kesempatan lain Nabil pernah menjuarai sepak bola antar *club* SSB. Beliau menceritakan bahwa dirinya merasa *Insecure* karena melihat rekan sejawatnya yang mendapatkan kesempatan untuk masuk di tim sepak bola *Elitepro*, sementara dirinya belum bisa mendapatkan kesempatan tersebut. Nabil menceritakan bahwa dirinya selalu ditanya oleh rekan sejawat seperti “Sudah main (Sepak bola) dimana saja?”, hal tersebut yang membuat Nabil merasa *Insecure*. Tidak mudah menyerah disitu saja,

Nabil menjadikan hal tersebut sebagai motivasi yang membuatnya menjadi lebih giat dalam berlatih.



Gambar 3.2 Narasumber 1
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Siswi kedua bernama Kaila merupakan siswi kelas 11 MIPA 6 dan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Teater. Kaila menceritakan bahwa dirinya merasa *Insecure* karena bentuk tubuh yang tidak sesuai dengan standar kecantikan Indonesia yaitu berbadan langsing, tinggi dan putih. Kaila mengungkapkan suatu perasaannya ketika dirinya tampil teater, kaila tidak percaya diri karena melihat pemain yang lainnya memiliki tubuh yang cukup bagus, sehingga bisa mengakibatkan terganggunya konsentrasi ketika di atas panggung. Kaila sebagai pemilik sertifikat “*Prevention of Sexual Harassment and Abuse of Authority*” sebagai bentuk penghargaan dari Unicef ini menceritakan tidak hanya *Insecure* karena bentuk tubuh saja, kepintaran teman sejawatnya pun membuat Kaila merasa *Insecure*.



Gambar 3.3 Narasumber 2
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Penulis melakukan penyebaran angket guna memperkuat riset mengenai tema *Insecure*. Penyebaran angket ini dimulai pada tanggal 05 Juli 2022 Penulis menemukan beberapa macam *Insecure* yang dirasakan oleh kalangan remaja. Hasil dari angket yang disebar sekitar 97.4% dari 77 responden mengetahui apa itu *Insecure*, sisanya tidak mengetahui namun pernah mendengar, dan 92.2% Pernah merasa *Insecure*. Melihat hasil tersebut, menandakan bahwa rentang usia 12-16 Tahun (Remaja awal) dan 17-25 Tahun (Remaja akhir menginjak dewasa awal) mayoritas pernah mengalami *Insecure*



Gambar 3.4 Laman G-Form
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

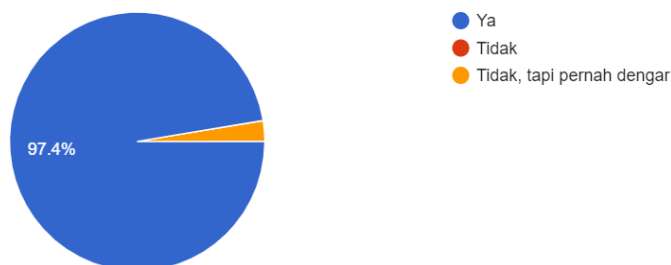
Pertanyaan yang terdapat dalam angket yang dibuat oleh penulis untuk mendapatkan jawaban dari responden:

- 1) Apakah kamu mengetahui tentang *Insecure* ?
- 2) Jika ya, Tolong jelaskan sesuai pengetahuanmu, apa itu *Insecure* ?
- 3) Apa kamu pernah merasa *Insecure* ?
- 4) *Insecure* seperti apa yang kamu rasakan ?
- 5) Apa yang menyebabkan kamu merasa *Insecure* ?
- 6) Bagaimana cara meredam *Insecure* yang kamu rasakan ?

Atas pertanyaan di atas penulis memfokuskan pembahasan pada beberapa pertanyaan inti.

Apakah kamu mengetahui tentang *Insecure* ?

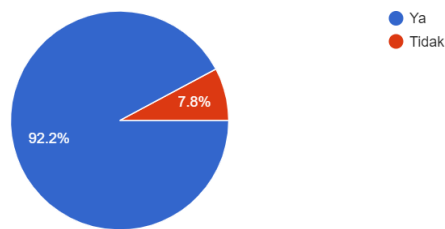
77 responses



Gambar 3.5 Persentase Diagram Mengenai *Insecure*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Apakah kamu pernah merasa *Insecure* ?

77 responses



Gambar 3.6 Persentase Diagram Merasa *Insecure*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pendekatan riset dengan cara observasi menggunakan angket melalui laman *G-Form* (<https://forms.gle/w36eNKjE3Q8uSpMg6>) dalam proses penyebaran penulis menemukan berbagai macam *Insecure*. Penulis merangkum kasus yang sama dengan beberapa tanggapan dari para remaja berupa bentuk teks imaji. Data *Insecure* karena fisik, baik itu bentuk tubuh yang dimana standar bentuk tubuh ideal yaitu terlihat langsing, tinggi, kulit putih dan bersih yang membuat para remaja tidak percaya diri akan penampilannya di depan orang lain, sehingga mereka merasa *Insecure*.

Tabel 3.1
Jawaban Angket *Insecure* Karena Fisik

No	<i>Insecure</i>	Jawaban hasil observasi (angket)
1	Fisik	<i>Insecure</i> karena badan terlalu kurus
		<i>Insecure</i> karena wajah berjerawat
		<i>Insecure</i> karena masalah tinggi badan
		<i>Insecure</i> karena postur tubuh
		<i>Insecure</i> karena kecantikan yang dimiliki
		<i>Insecure</i> karena warna kulit dan kulit bersih

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Insecure mengenai finansial juga membuat kalangan remaja tidak percaya diri ketika berada pada lingkaran teman yang memiliki finansial lebih banyak dibanding dirinya. Kita saat ini, tentu membutuhkan keuangan yang dapat digunakan setiap orang untuk kebutuhan dan keinginannya. Media sosial berdampak besar pada rasa *Insecure* ketika seseorang melihat selebritis yang sering mengunggah foto dan video mengenai keseharian mereka. Pilihan gaya hidup yang cukup mewah, membuat siapa saja yang melihatnya merasa ingin seperti selebriti yang menikmati hidup mereka. Hal itu tentu tidak bisa dilakukan karena masalah finansial atau keuangan, yang membuat masyarakat, terutama para remaja mengalami rasa *Insecure*.

Tabel 3.2
Jawaban Angket *Insecure* Karena Finansial

No	<i>Insecure</i>	Jawaban hasil observasi (angket)
1	Finansial	<i>Insecure</i> masalah yang menyangkut finansial
		<i>Insecure</i> karena masalah ekonomi
		<i>Insecure</i> karena pola hidup dan gaya hidup
		<i>Insecure</i> karena penampilan yang dimiliki

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Insecure kali ini mengenai kemampuan yang dimana penulis merasakan hal yang sama akan rasa tidak percaya diri mengenai kemampuan yang dimiliki oleh diri sendiri. *Insecure* ini bermula pada saat penulis menerima suatu kegiatan besar yang mengharuskan penulis meninggalkan kota kelahiran untuk beberapa saat. Kesempatan yang sangat besar bagi penulis bisa bergabung dalam kegiatan ini, namun sisi lain penulis mengalami rasa tidak percaya diri setelah melihat kemampuan yang dimiliki rekan kerja penulis. Kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh lingkaran kerja penulis sangat luar biasa, dari mulai nyanyi, akting, dan melakukan gerakan tari modern secara leluasa. Penulis pada saat itu tidak bisa membaca partitur lagu yang diberikan oleh atasan yang dimana lagu yang diberikan diperuntukan untuk dijadikan suatu karya seni musik, membuat penulis menjadi tidak percaya diri karena kemampuan yang belum bisa mengimbangi rekan kerja penulis. *Insecure* yang dirasakan oleh penulis berakibat pada kualitas

yang sebenarnya ada pada diri penulis, rasa tidak percaya diri sangat berpengaruh pada kualitas kemampuan penulis yang mengakibatkan penurunan rasa percaya atasan kepada penulis.

Penulis mendapat jawaban dari hasil penyebaran angket mengenai rasa tidak percaya diri yang dialami oleh para remaja mengenai kemampuan yang mereka miliki. Remaja memiliki kemampuan yang beragam satu sama lain, sehingga muncul bermacam-macam rasa tidak percaya diri mengenai kemampuan yang dimilikinya.

Tabel 3.3
Jawaban Angket *Insecure* Karena Kemampuan

No	<i>Insecure</i>	Jawaban hasil observasi (angket)
1	Kemampuan	<i>Insecure</i> ketika melihat kepintaran seseorang dan pandai berbahasa
		<i>Insecure</i> ketika melihat kelebihan dan kemampuan yang dimiliki orang lain
		<i>Insecure</i> karena kurangnya kemampuan dan pengalaman
		<i>Insecure</i> karena tidak memiliki suatu kemampuan yang menjadikannya suatu ciri khas

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pencapaian dalam menjalani suatu kehidupan memiliki dua kemungkinan, berhasil dan belum berhasil. Keberhasilan dalam mencapai sesuatu yang diinginkan tentu menjadi dambaan setiap manusia. Semua ini memiliki rintangannya masing-masing untuk mendapatkan capaian yang diinginkan. Remaja masih memiliki kebingungan atas apa yang akan mereka capai, fase remaja ini adalah fase dimana pencarian jati diri untuk melanjutkan ke fase yang selanjutnya. Pencapaian yang penulis dapatkan dari hasil tanggapan remaja rata-rata membahas mengenai karir atau cita-cita dan keinginan yang dimiliki oleh para remaja.

Tabel 3.4
Jawaban Angket *Insecure* Karena Pencapaian

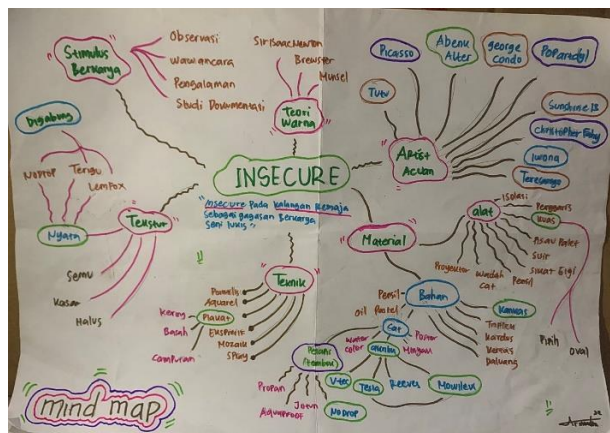
No	<i>Insecure</i>	Jawaban hasil observasi (angket)
1	Pencapaian	<i>Insecure</i> ketika melihat orang lain memiliki segudang prestasi
		<i>Insecure</i> karena memiliki teman yang berkesempatan masuk tim yang cukup baik
		<i>Insecure</i> dalam mengejar prestasi atau karir yang akan dicapai
		Takut dengan hasil ujian masuk Perguruan Tinggi Negeri
		<i>Insecure</i> karena masalah juara dikelas

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3.1.4 Pengolahan Ide

Pengolahan ide menurut (Sirait, 2015) yaitu “Pengolahan ide mencakup pengembangan dari seluruh ide awal yang telah didapatkan agar menjadi ide yang matang.”

Pada pengolahan ide ini penulis mematangkan karya menggunakan *mind mapping*, guna membantu penulis dalam menuangkan pemikiran yang akan dibuat, dimana melalui *mind mapping* dapat mematangkan sebuah konsep yang membuat penulis akan lebih mudah untuk menemukan material-material yang akan digunakan untuk berkarya, dengan pengolahan ide menggunakan *mind mapping* ini juga dapat menemukan korelasi antara tema, material, teknik, dan teori-teori baru yang digunakan melalui studi-studi agar kesalahan dalam berkarya semakin kecil.



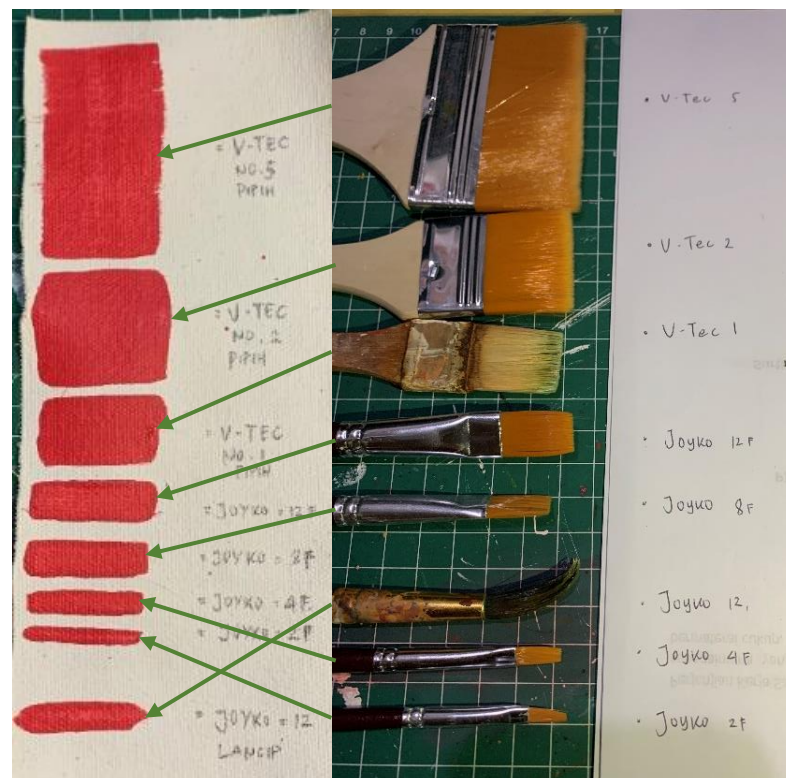
Gambar 3.7 *Mind Mapping* Tema *Insecure*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

1) Alat

Penulis melakukan studi alat guna mempermudah menentukan alat yang sesuai dengan karya yang akan dibuat

a. Studi Kuas

Studi kuas dilakukan untuk mempermudah penentuan kuas yang akan digunakan dalam proses pembuatan karya dimana setiap kuas memiliki bahan, ukuran dan jenis yang berbeda.



Gambar 3.9 Studi Jejak Sapuan Kuas
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

b. Studi alat untuk tekstur nyata

Studi alat untuk membuat tekstur ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas dari alat yang akan digunakan dalam pembuatan suatu karya.

(1). Alat suntik, (2). Sikat Gigi, (3). Pisau Palet, (4). Sisir. Setelah studi dilakukan dengan berbagai alat, penulis menentukan alat yang digunakan untuk pembentukan tekstur menggunakan pisau palet (nomor 3), karena

dirasa tektur yang dihasilkan cukup baik, juga menghasilkan tektur memanjang alami yang dihasilkan oleh ujung pisau palet.



Gambar 3.10 Studi Alat Untuk Unsur Tektur Nyata
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

2) Bahan

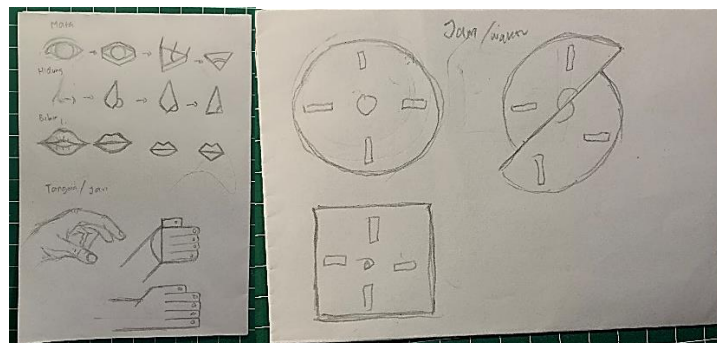
Penulis melakukan studi bahan dengan melakukan beberapa percobaan dengan berbagai jenis cat, guna mempermudah kecocokan pada saat proses pembuatan suatu karya. Penulis menentukan bahan utama karya yang akan dibuat adalah cat *Tesla* dan *V-tec* pada kanvas ukuran 130 x 100 cm, karena dirasa memiliki karakter yang hampir sama dan penulis menggunakan campuran cat *No-drop* dan *Mowilex* sebagai bahan pengaplikasian ke dalam karya.



Gambar 3.11 Studi Pengaplikasian Bahan Pigmen dan Jenisnya Pada Kanvas
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

3.2.1.3 Studi Objek

Penulis melakukan studi objek ini guna mempermudah pemilihan objek yang cocok, estetik, serta dapat membantu dalam menginterpretasikan tema.

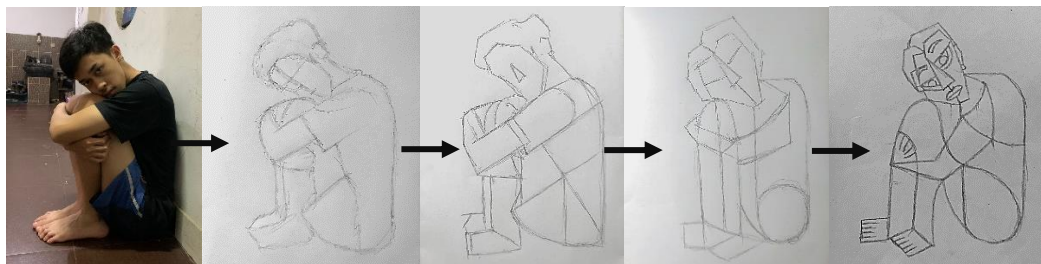


Gambar 3.12 Studi Deformasi Bentuk Objek
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)





Gambar 3.13 Sebelas Studi Deformasi Figur dengan Corak Kubistik
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

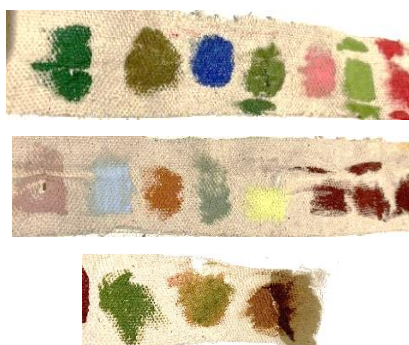


Gambar 3.14 Studi Deformasi Figur Nyata ke Figur Bercorak Kubistik
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

3.2.1.4 Studi Warna

Penulis melakukan studi warna guna mencari warna-warna yang sesuai dengan identitas penulis serta serasi dipadukan dengan objek. Penulis setelah melakukan studi untuk menentukan warna (subjek selalu tempatkan di dpn) yang sesuai untuk menginterpretasikan karya, yaitu warna *Autumn* (musim gugur) yang mana daun berguguran dianalogikan sebagai rasa *Insecure*. Warna semula bersama atau satu warna dalam suatu pohon, hingga akhirnya memiliki perbedaan warna satu sama lain, dan yang tidak bertahan, tidak percaya diri akan situasinya atau *Insecure* maka akan gugur. Penulis menurunkan warna figur dan mengubah warna pada objek *Insecure* guna memenuhi aspek Prinsip Kontras.

Penulis menggunakan teori warna Brewster karena penulis menggunakan warna-warna *Analogous* atau warna yang berdekatan dalam satu lingkaran warna.



Gambar 3.15 Studi Warna yang Dibutuhkan
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

3.2.1.5 Studi Hasil Tekstur

Penulis melakukan studi hasil tekstur guna mendapatkan tekstur yang sesuai dan memberikan kesan nyata juga tahan lama pada karya, tekstur ini dilakukan oleh penulis guna membuat pembaharuan dalam karya yang akan dibuat, serta memberikan kesan berupa sifat dari para remaja yang merasa *Insecure*.



Gambar 3.16 Hasil Studi Tekstur Nyata
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

3.2.1.6 Studi Penebalan Bidang Timbul

Penulis melakukan studi penebalan objek ini dimaksudkan agar objek yang akan ditebalkan atau ditimbulkan sesuai penempatannya pada karya. Petimbangan kekuatan daya rekat media yang digunakan, untuk melihat apakah tekstur dapat menempel di atas media yang digunakan yaitu *styrofoam*, dan untuk percobaan aplikasi cat kepada media, penebalan ini agar warna cat tidak berbeda ketika dipasang berdekatan.



Gambar 3.17 Studi Penebalan Bidang dengan Tekstur Nyata
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

3.2.1.7 Studi Penempelan Bidang Timbul

Penulis melakukan studi penempelan ini agar dapat melihat seberapa kuat daya rekat yang digunakan. Penulis menggunakan 2 bahan untuk proses penempelan objek pada karya dengan menggunakan lem kayu *Fox* yang mengandung “*Polimer Vinil Asetat* dan zat adiktif *Lysergic Acid Diethylamide*” yang berbahaya jika dihirup melalui pernafasan dan cat *No-Drop* yang memiliki kandungan *Water Based* dan memiliki ketahanan daya cat cukup lama. Penulis melakukan percobaan pertama dengan menggunakan lem kayu *Fox*, namun hasil yang ditemukan tidak sesuai rencana karena daya rekat tidak cukup kuat, sehingga penulis melakukan percobaan kedua dengan menggunakan lem *Fox* yang kemudian dilapisi lagi oleh cat *No-Drop*. Lem kayu *Fox* akan semakin kuat daya rekatnya setelah 24 jam



Menggunakan Lem *Fox*



Menggunakan Lem *Fox*
dan *No-Drop*

Gambar 3.18 Studi Penempelan Bidang yang Timbul
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

3.2.2 Persiapan Alat dan Bahan

Alat dan bahan menjadi hal utama dalam pembuatan suatu karya. berikut beberapa alat dan bahan yang akan digunakan pada saat proses pembuatan suatu karya.

3.2.2.1 Kertas Putih Polos 75 gsm

Penulis menggunakan kertas ukuran A4 atau 210 x 297 mm yang sebelumnya digunakan keluarga untuk persediaan mencetak dokumen atau *print*, kemudian penulis memanfaatkan kertas tersebut untuk membuat sketsa kasar dan coretan ide sebelum proses berkarya



Gambar 3.19 Kertas
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

3.2.2.2 Buku Kecil

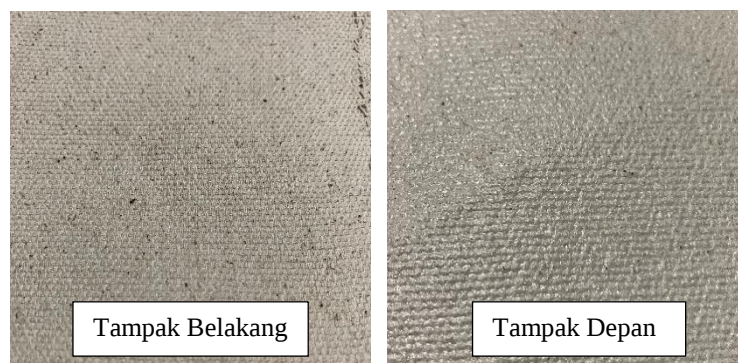
Penulis sebagai salah satu tipe manusia yang mudah untuk lupa, maka dari itu buku kecil ini digunakan penulis sebagai rekam jejak pemikiran yang selama ini digunakan untuk mencatat segala macam hal yang terpikirkan.



Gambar 3.20 Buku Kecil
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

3.2.2.3 Kanvas

Kanvas menjadi salah satu media yang digunakan oleh penulis dalam proses berkarya, kanvas memiliki berbagai macam jenis, seperti Linen yang memiliki kekuatan cukup baik, Katun yang memiliki kelembutan pada tekstur kanvas, dan kanvas Marsoto yang memiliki ketebalan dan tidak mudah robek. Kanvas yang dipilih adalah kanvas biasa atau Marsoto, karena karakter dari kanvas tersebut tidak terlalu halus dan tidak terlalu kasar, tidak terlalu tipis dan tidak terlalu tebal, sehingga tidak membuat penulis kesulitan dalam melakukan proses berkarya.



Gambar 3.21 Kanvas Tampak Belakang dan Depan
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

3.2.2.4 Alat Studi Tekstur

Alat yang digunakan penulis untuk membuat tekstur pada saat studi hingga ditentukan oleh penulis yaitu sikat gigi, alat suntik bekas, sisir, pisau palet. Alat yang digunakan memiliki perbedaannya masing-masing. Penulis menggunakan Sikat gigi membentuk tekstur yang tidak terlalu padat dan memunculkan sedikit tekstur sapuan sikat, sikat gigi ini cukup baik namun banyaknya bahan yang cepat menempel pada sikat membuat bahan menjadi lebih cepat habis. Penulis menggunakan Alat suntik untuk memunculkan hasil cucuran air namun terlihat dibentuk dan dirasa kurang alami. Penulis juga mencoba menggunakan Sisir memunculkan tekstur yang sangat padat dan rapi namun tekstur yang dihasilkan sangat tipis. Penulis menggunakan Pisau palet yang menghasilkan tekstur seperti tarikan, dorongan dan patahan yang membuat kesan tekstur terasa lebih alami dan nyaman untuk dilihat, tidak hanya untuk membuat tekstur, pisau palet juga membantu penulis dalam proses pencampuran warna cat.



Gambar 3.22 Alat Studi Tekstur
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

3.2.2.5 Alat Pendukung

Alat pendukung yang digunakan penulis guna menunjang kebutuhan proses pembuatan karya di antaranya penggaris segitiga sama sisi, penggaris dengan panjang 60 cm, busur derajat *Butterfly*, penghapus *Staedler*, pensil 2b dan pensil mekanik. Penggaris sama sisi digunakan untuk menggaris lurus bagian objek ketika proses perpindahan objek dari kertas ke kanvas, penggaris 60 cm digunakan untuk menggaris yang memiliki panjang lebih dari 30 cm sehingga memudahkan

penulis untuk menjangkau objek yang panjang dan jauh, busur derajat digunakan penulis untuk objek yang memiliki bentuk melengkung sehingga objek terlihat lebih rapi, penghapus digunakan penulis untuk menghapus setiap kesalahan coretan maupun sketsa, pensil 2b dan mekanik digunakan untuk pembuatan sketsa kasar hingga pemindahan dari kertas menuju kanvas.



Gambar 3.23 Alat Pendukung
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

3.2.2.6 Alat Pemotong

Penulis menggunakan alat ini untuk memotong *styrofoam*, dan lebih banyak digunakan oleh penulis ketika proses studi-studi. Penulis menggunakan Alat pemotong ini untuk memotong kertas yang digunakan untuk pembuatan sketsa dengan ukuran lebih kecil sehingga studi dapat dilakukan dengan berbagai macam. Penulis menggunakan alat pemotong ini juga ketika proses berkarya, terkadang sangat dibutuhkan untuk memotong plastik penutup kanvas dan memotong isolasi yang digunakan untuk berbagai macam keperluan ketika proses berkarya.



Gambar 3.24 Alat Pemotong
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

3.2.2.7 Bahan Perekat dan Pembuat Tekstur Nyata

Alat perekat berupa selotip kertas atau *asking tape* ini digunakan penulis untuk mempermudah proses pewarnaan pada bagian yang lurus agar cat tidak mengotori bagian lainnya, serta terlihat lebih rapi. Selotip kertas ini digunakan juga untuk menempelkan gambar yang telah dirancang dan dicetak berdekatan dengan kanvas kerja sehingga memudahkan penulis dalam proses berkarya. Lem kayu dengan campuran cat pelapis *No-Drop* digunakan penulis sebagai perekat bidang timbul yang menghasilkan daya rekat cukup kuat atas hasil studi. Lem kayu *Fox* dan cat pelapis *No-Drop* ini digunakan juga oleh penulis untuk pembuatan tekstur nyata dengan campuran tepung terigu atas hasil temuan dan studi.



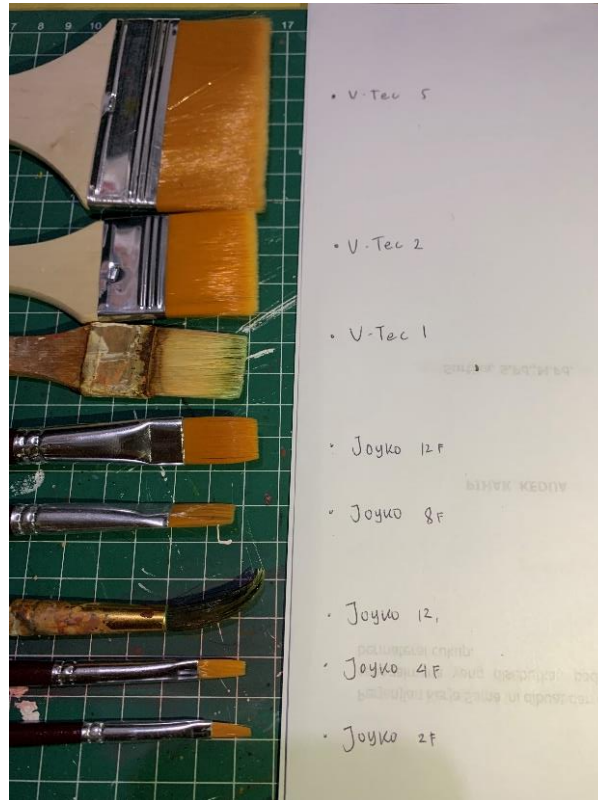
Gambar 3.25 *Masking Tape*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 3.26 Bahan Pembuat Tekstur
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

3.2.2.8 Kuas

Kuas digunakan penulis sebagai alat untuk melukis cat di atas kanvas, kuas yang penulis gunakan menggunakan bulu sintetis yang memiliki ujung kuas tidak terlalu lembut dan tidak terlalu keras. Masing-masing ukuran tergantung kebutuhan yang diperlukan ketika proses berkarya, atas hasil studi, yang paling kecil digunakan untuk detail bagian terkecil dan yang paling besar digunakan untuk objek yang memiliki bagian cukup luas, kuas yang memiliki ujung rata digunakan untuk membasuh bagian luas dan lurus, kuas yang memiliki ujung lancip digunakan untuk bagian kecil.



Gambar 3.27 Kuas
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

3.2.2.9 Cat

Cat yang ditentukan atas hasil studi yaitu cat akrilik *Tesla* dan *V-Tec*, alasan penulis menggunakan cat tersebut karena cat akrilik ini karena memiliki daya rekat pigmen pada medium cukup baik bahkan hingga bertahan puluhan tahun, cat ini memiliki kandungan *Polymer* atau plastik. *Polymer* ini memberikan tekstur tebal pada cat akrilik. Cat tersebut memiliki karakter yang cukup kental, ditopang dengan harga yang lebih murah, kedua cat ini dicampurkan dengan cat pelapis *No-Drop* karena cat ini memiliki kandungan *Ammonium Hidroksida* dan *Triethanilamine* menurut (Avian, 2016) yaitu “Zat yang dapat mengurangi tegangan permukaan zat yang akan diemulsi atau campuran minyak dan air, sehingga bahan yang larut dalam air dan minyak dapat tercampur dengan baik, membuat pigmen tidak terganggu dan lebih maksimal, sehingga membuat penulis memilih medium ini.”



Gambar 3.28 Cat
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

3.2.2.10 Cangkir Plastik Bekas

Penulis menggunakan cangkir plastik bekas untuk wadah cat dan juga proses pencampuran cat, kemudian jika cat masih tersisa, penulis menutup cangkir plastik tersebut menggunakan plastik yang kemudian direkatkan menggunakan selotip kertas, hal ini bertujuan agar cat yang ada di dalamnya tidak mudah kering.



Gambar 3.29 Cangkir Plastik Bekas
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

3.2.2.11 Palet cat

Penulis memakai palet cat ini sebagai wadah dari cat yang telah dicampurkan, alasan penulis menggunakan palet cat ini agar cat tidak berceceran kemana-mana dan lebih mudah untuk dibersihkan sehingga palet dapat digunakan kembali.



Gambar 3.30 Palet Cat
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

3.2.2.12 Air

Penulis menggunakan air untuk membersihkan kuas dari cat dan sedikit tetesan air pada cat agar tidak terlalu kental. Air mentah digunakan penulis untuk mencuci kuas dan air mineral penulis gunakan untuk menyimpan kuas setelah dibersihkan serta digunakan untuk sedikit campuran pada cat.

3.2.2.13 Lap

Lap digunakan penulis untuk mengelap kuas yang telah dibersihkan atau kuas yang kotor. Penulis memanfaatkan baju bekas untuk digunakan sebagai lap.



Gambar 3.31 Kain Lap
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

3.2.2.14 Styrofoam

Penulis menggunakan *styrofoam* dengan ketebalan 1cm dan memiliki panjang x lebar 60cm x 40cm ini untuk menebalkan suatu objek yang dirasa penting untuk dijadikan *point of interest*, sehingga kasus yang divisualisasikan melalui objek pada karya ini bisa menjadi lebih terpampang.



Gambar 3.32 Styrofoam
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

3.2.2.15 Plastik Mika

Penulis menggunakan plastik mika untuk proses *trace* pada objek yang telah jadi, sehingga memudahkan proses pemindahan sketsa objek pada *styrofoam* yang akan dipotong.



Gambar 3.33 Plastik Mika
(Sumber: <https://www.Lazada.com/>)

3.2.2.16 Handphone

Penulis memberdayakan *handphone* ini sebagai salah satu alat untuk membantu penulis dalam proses pembuatan karya, dengan menggunakan fitur kamera untuk dokumentasi, galeri digunakan untuk melihat hasil dokumentasi, *Google Chrome* digunakan untuk pencarian materi yang berkaitan dengan tema *Insecure*, dan pencarian gambar pendukung, *Instagram* digunakan penulis untuk mengetahui berita terbaru mengenai *Insecure* dibarengi dengan hiburan, *Youtube* digunakan penulis sebagai peningkat suasana hati seperti pemutaran lagu dan mendengar *podcast*, serta *Picsart* digunakan penulis untuk proses edit sebagai studi warna yaitu menurunkan warna figur.



Gambar 3.34 *Handphone* dan Aplikasi yang Digunakan
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

3.2.2.17 Proyektor

Penulis menggunakan proyektor *ViewSonic*, dengan resolusi asli: 800x600, tingkat kecerahan 3800, dan Watt Lampu ada pada 190W untuk memudahkan proses sketsa dari kertas ke kanvas.



Gambar 3.35 Proyektor
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

3.2.3 Proses Pembuatan Karya

Pada tahap ini penulis melakukan pengumpulan bahan gagasan yang telah dilakukan, kemudian melakukan proses pemilihan dan penentuan material untuk digunakan dalam suatu karya, dilanjut dengan memindahkan sketsa yang telah dibuat sebelumnya melalui studi-studi ke atas media yang akan digunakan, hingga pewarnaan kepada karya.

3.2.3.1 Pengumpulan Bahan Gagasan

Penulis mengolah ide dengan cara melakukan observasi terutama di tingkat Sekolah Menengah Atas melalui observasi lapangan yang berkaitan dengan tema *Insecure*, serta penulis melakukan wawancara guna memperkuat hasil penelitian yang akan dijadikan suatu karya.

Berikut merupakan transkrip narasumber yang telah diwawancara penulis:



Gambar 3.36 Narasumber
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Nama : Anisa Rostiana S.Psi

Sarjana Psikologi

- Apa anda pernah membahas masalah *Insecure* pada suatu waktu ?

“Pernah pada saat magang di suatu sekolah, ada klien atau murid yang bertanya mengenai *Insecure* itu apa, dari situ saya mulai mencoba untuk membahas mengenai *Insecure*”

- Apa yang anda bahas pada saat itu ?

“Pada saat itu yang dibahas seperti apa itu *Insecure*, kenapa bisa *Insecure*, bagaimana cara untuk mengurangi rasa *Insecure* itu sendiri”

- Rentang usia berapa biasanya seseorang merasa *Insecure* ?

“Biasanya ditahap remaja, sekitar 10-20 tahunan, karena ditahap remaja ini individu masih merasa labil dan bimbang dengan jati dirinya, bahkan bisa menimbulkan konflik dengan lingkungannya karena kebimbangannya itu, ditahap remaja juga segala faktor dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangannya, maka dari itu tidak heran individu ditahap ini pola pikir dan tingkah lakunya sering berubah-ubah secara singkat”

- Dimana biasanya seseorang mudah merasakan *Insecure* ?

“Kalau untuk zaman sekarang sepertinya sudah tidak perlu melihat jauh-jauh, mungkin melihat sosial media juga kita sudah bisa merasa *Insecure*, karena melihat *Instagram*, melihat status yang memiliki sesuatu melebihi kita, melihat seseorang lebih mulus dari kita, atau misalnya melihat seseorang lebih sukses dari kita, kalo untuk zaman sekarang sih paling dekat itu *Handphone* ya”

- *Insecure* dirasakan oleh seseorang disaat apa ?

“Menurut Psikologi Klinis Melani, orang yang *Insecure* itu biasanya pernah mengalami kegagalan atau penolakan lingkungan sosial, seperti dia berbeda dari yang lain karena berkulit hitam, sehingga dijauhi oleh lingkungannya, mengalami kecemasan sosial, misalnya takut di kritik oleh orang lain, akhirnya membuat harga diri dia itu dinilai rendah oleh dirinya sendiri, itu yang membuat merasa *Insecure*. Kekecewaan atas

target atau standar yang lebih tinggi dan tidak tercapai, sehingga membuat dia merasa kecewa kemudian timbul rasa tidak nyaman atau tidak layak yang pada akhirnya akan merasa *Insecure*.

- Bagaimana cara paling efektif mengurangi atau mengatasi rasa *Insecure* ?

“Sama seperti yang udah pernah saya katakan pada klien saya sebelumnya, yang pertama kamu lakukan, coba kamu tulis kelebihan dan kekurangan kamu sebanyak mungkin, nanti kamu liat kelebihan dan kekurangannya itu seperti apa, jika lebih banyak kelebihan, maka pertahankan, jika lebih banyak kekurangan coba satu persatu kamu atasi dengan cara apapun, jika kekurangan semakin berkurang maka kemungkinan akan lebih merasa percaya diri atau tidak akan merasa *Insecure*, juga jangan lupa untuk bersyukur dan jangan selalu melihat ke atas tapi juga lihat ke bawah masih banyak yang lebih membutuhkan atau masih banyak yang menginginkan seperti kita, maka dari itu kita harus lebih banyak bersyukur atas apa yang kita punya. Kemudian, temukan hobi agar lebih fokus ke diri sendiri tidak selalu melihat orang lain.

- Apa anda pernah menghadapi kerabat yang merasa *Insecure* ? Hal apa yang pertama kali dilakukan ?

“Biasanya temen ya, *Insecure* pada umumnya contohnya, eh kamu lebih mancung ya, eh kamu lebih putih ya, yang biasanya dilakukan seperti memuji balik, contohnya hidung kamu juga mancung kok, kulit kamu juga unik sawo matang, jadi memuji dia balik, agar dia juga merasa percaya diri sama diri dia sendiri, karena mungkin saja dia seperti itu karena kurang percaya diri atau menganggap dirinya rendah, maka dari itu kita coba puji dia agar dia merasa berharga juga”

- Apa harapan anda bagi seseorang yang masih sering merasa *Insecure* ?

“Jangan lupa bersyukur dan jangan melupakan proses yang sudah dilewati sampai titik sekarang, karena sekecil apapun proses dan apapun yang dimiliki saat ini bisa jadi sesuatu hal yang berharga buat orang lain.

Berikut beberapa objek yang penulis interpretasikan sebagai visual dari rasa *Insecure*, karena masing-masing dari alat atau objek ini penulis interpretasikan serta berdekatan langsung dengan hal yang memunculkan rasa *Insecure*



Gambar 3.37 Objek Gitar
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 3.38 Objek Tuts *Keyboard*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 3.39 Objek Cermin
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 3.40 Objek Uang
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 3.41 Objek Logo Osis SMP dan SMA
(Sumber: <https://www.Kaskus.com/>)



Gambar 3.42 Objek Piala
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 3.43 Objek Medali
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 3.44 Objek Perut
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 3.45 Objek Kalender
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)



Gambar 3.46 Objek Tangga
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 3.47 Objek Lemari Kecil
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 3.48 Objek Jam
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 3.49 Objek Bunga
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 3.50 Lampu Kamar
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.51 *Handphone*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

3.2.3.2 Mencari Material

Penulis mencari material dengan observasi, mulai dari mencari kanvas, cat hingga kuas ke toko *Rustic Baltos* di *Balubur Town Square*, Jalan Tamansari no.29, Kec. Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat, kemudian penulis observasi di lokasi yang sama dan berdekatan yaitu *Art Media* di gedung *Balubur Town Square* pada tanggal 01 Juni 2022. Penulis juga mendatangi toko *Diva* Jalan ABC No.02, Braga, Kec. Sumur Bandung, Kota Bandung dan Toko buku *Singgalang* Jalan Karapitan No.62-65, Burangrang, Kec. Lengkong, Kota Bandung, Jawa Barat pada 03 Juni 2022.

Penulis observasi ke beberapa tempat guna memastikan ketersediaan material yang akan digunakan pada saat proses berkarya dan meminimalisir pengeluaran.

3.2.3.3 Membuat Sketsa

Pada tahap ini penulis membuat sketsa yang sudah dipilih atau diputuskan dari hasil studi-studi perancangan sebelumnya melalui garis tepi yang membentuk suatu objek untuk dijadikan suatu karya sekaligus akan digunakan sebagai patokan dalam proses berkarya.



Gambar 3.52 Putusan *Subject matter* dari Hasil Studi Perancangan Sebelumnya
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

3.2.3.4 Tahap Pengaplikasian Tekstur

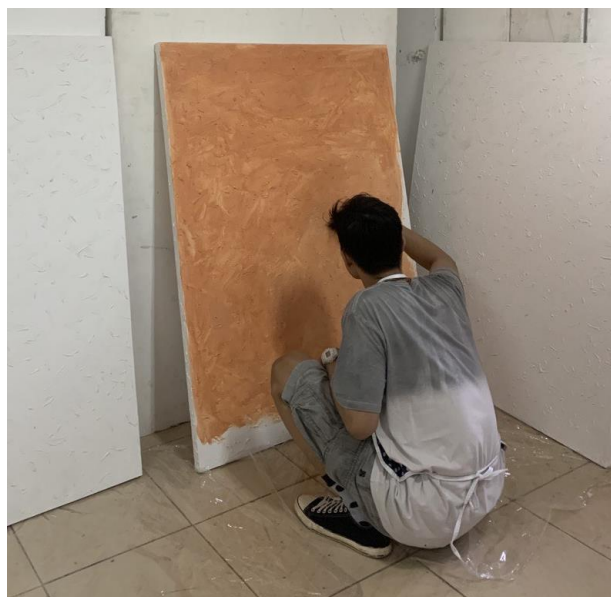
Tahap pengaplikasian tekstur nyata ini adalah tahap yang paling pertama dilakukan oleh penulis pada kanvas, terobosan ini dilakukan dengan cara memindahkan bahan yang telah dibuat oleh penulis ke atas kanvas sehingga kanvas terlihat lebih bertekstur nyata.



Gambar 3.53 Pengaplikasian Tekstur
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

3.2.3.5 Pemberian Warna Dasar

Pada tahap ini penulis melakukan pewarnaan dasar pada kanvas setelah diberi tekstur, hal ini dimaksudkan agar bahan tekstur yang telah diaplikasikan ke atas kanvas bisa lebih keras, kuat dan menempel, juga menghindari warna atau titik-titik putih setelah proses pengecatan. Tahap ini menggunakan cat dengan campuran air yang cukup banyak.



Gambar 3.54 Pemberian Warna Dasar
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

3.2.3.6 *Trace* Objek

Trace objek visual merupakan salah satu proses berkarya dengan memindahkan rancangan *outline* ke seluruh karya di atas kanvas. Pada proses ini penulis menggunakan proyektor *Viewsonic* agar hasil sketsa yang telah dibuat tidak terlalu jauh berbeda, dan waktu yang digunakan bisa lebih efektif.



Gambar 3.55 Proses Pemindahan Sketsa ke Media
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

3.2.3.7 Tahap Pewarnaan Objek

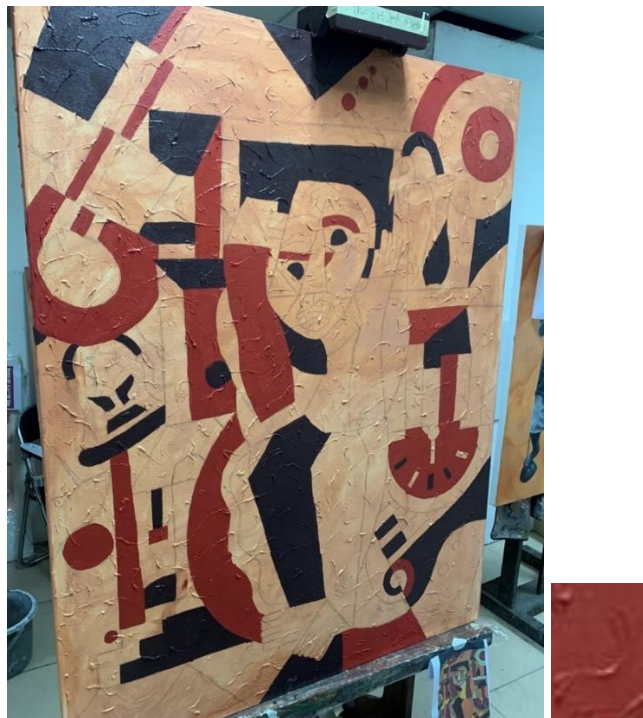
Pada tahap ini penulis melakukan pewarnaan pada setiap objek yang telah dibuat. Penulis memberikan warna pada objek satu warna terlebih dahulu secara bertahap dari masing-masing karya, hal ini dilakukan agar cat yang digunakan tidak kering dan harus membuat ulang, sehingga tidak akan memunculkan warna yang berbeda pada setiap karya. Tahap ini menggunakan selotip kertas di beberapa bagian yang membutuhkan garis lurus yang cukup panjang

1) Pewarnaan Tahap Ke-1



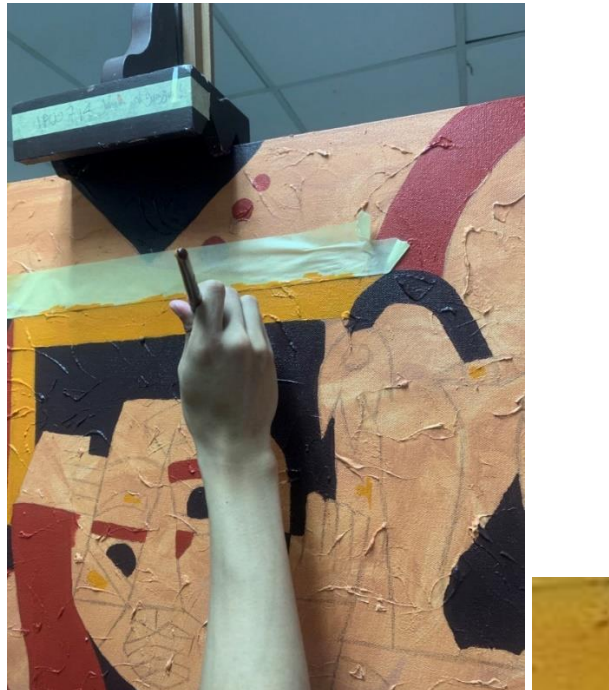
Gambar 3.56 Pewarnaan Tahap Ke-1
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

2) Pewarnaan Tahap Ke-2



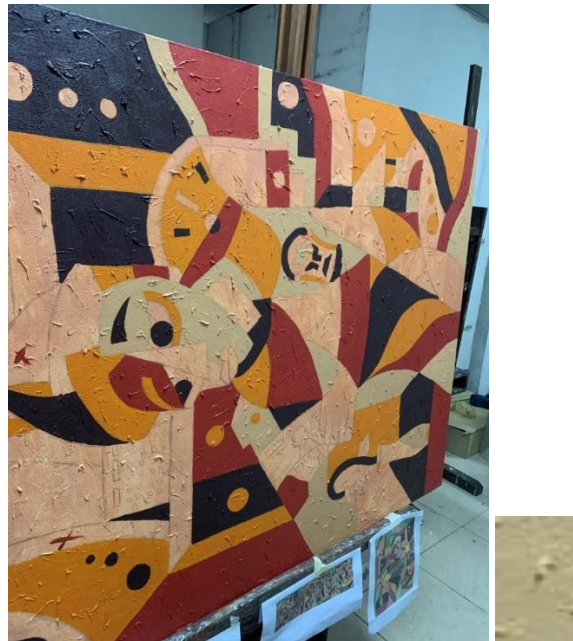
Gambar 3.57 Pewarnaan Tahap Ke-2
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

3) Pewarnaan Tahap ke-3



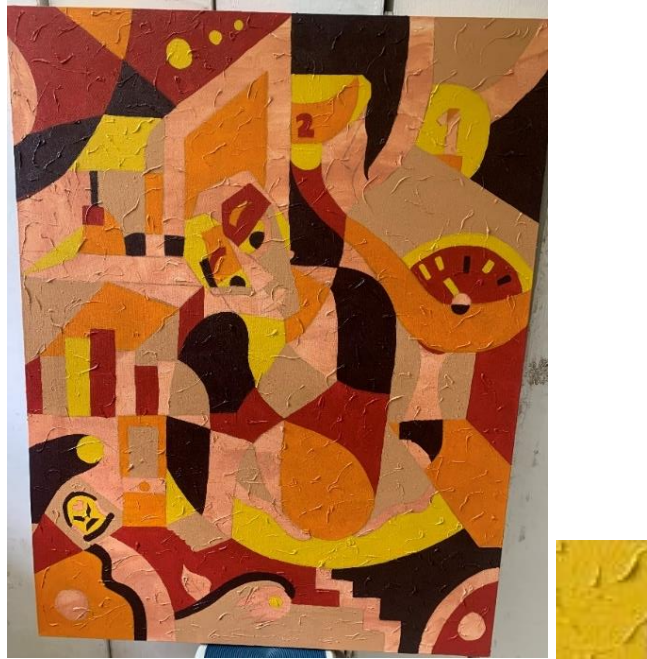
Gambar 3.58 Pewarnaan Tahap Ke-3
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

4) Pewarnaan Tahap ke-4



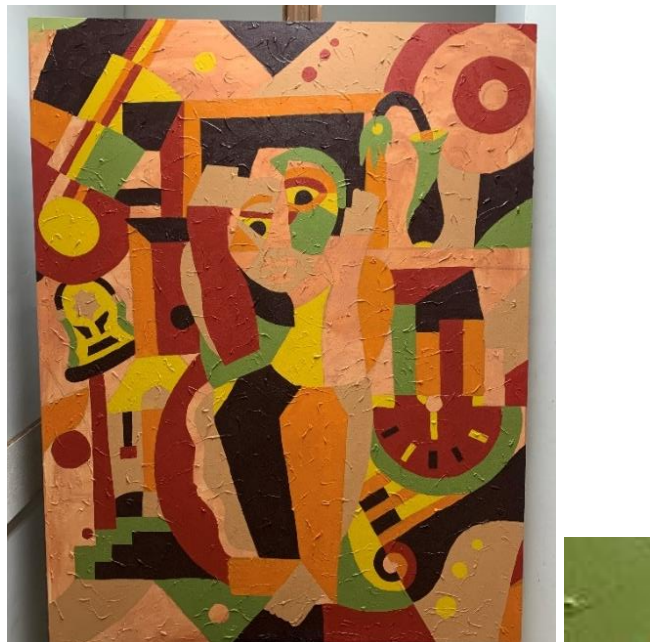
Gambar 3.59 Pewarnaan Tahap Ke-4
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

5) Pewarnaan Tahap Ke-5



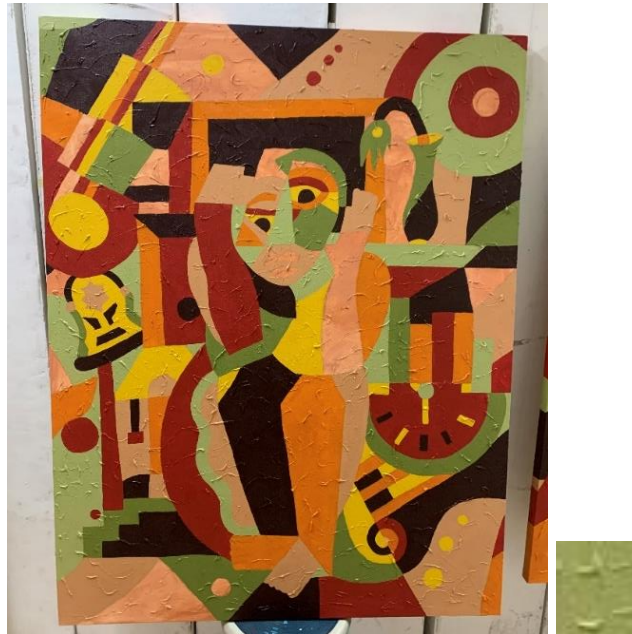
Gambar 3.60 Pewarnaan Tahap Ke-5
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

6) Pewarnaan Tahap Ke-6



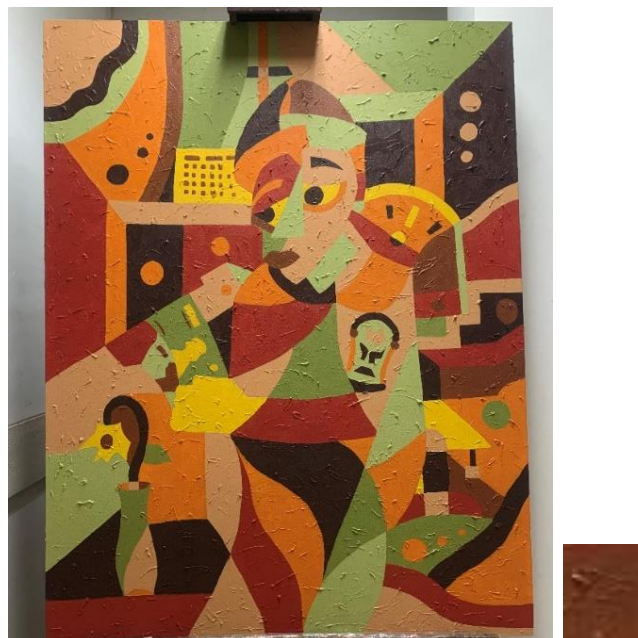
Gambar 3.61 Pewarnaan Tahap Ke-6
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

7) Pewarnaan Tahap Ke-7



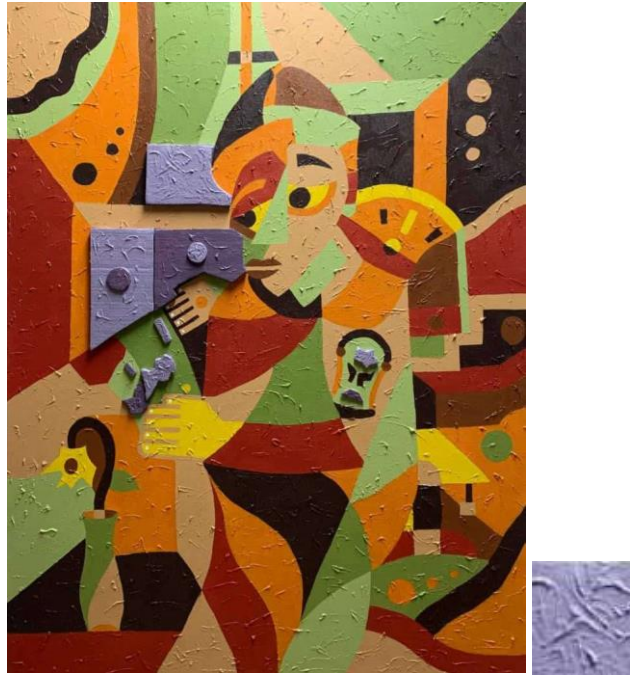
Gambar 3.62 Pewarnaan Tahap Ke-7
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

8) Pewarnaan Tahap Ke-8



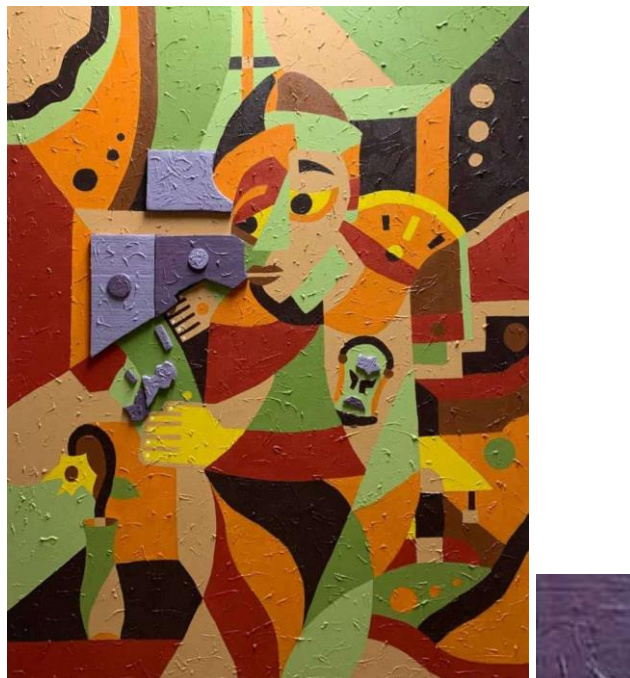
Gambar 3.63 Pewarnaan Tahap Ke-8
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

9) Pewarnaan Tahap Ke-9



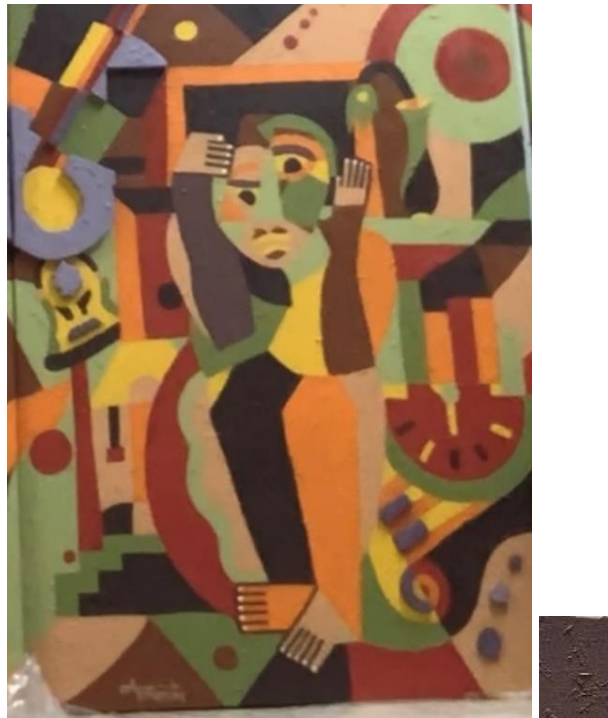
Gambar 3.64 Pewarnaan Tahap Ke-9
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

10) Pewarnaan Tahap Ke-10



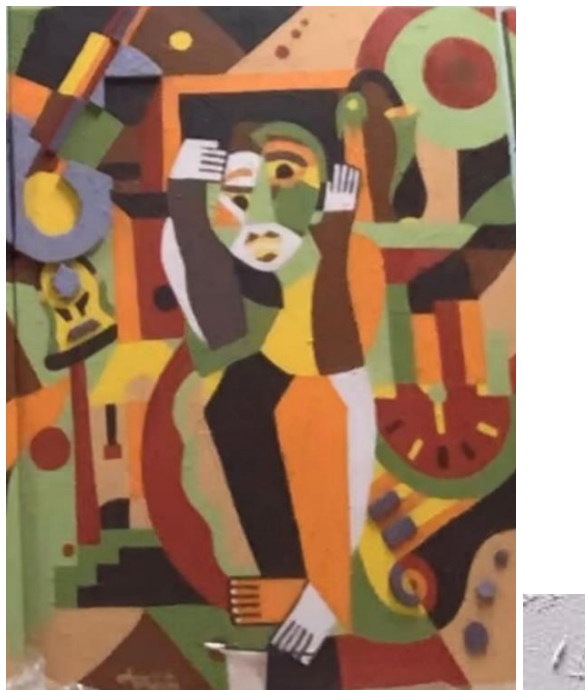
Gambar 3.65 Pewarnaan Tahap Ke-10
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

11) Pewarnaan Tahap Ke-11



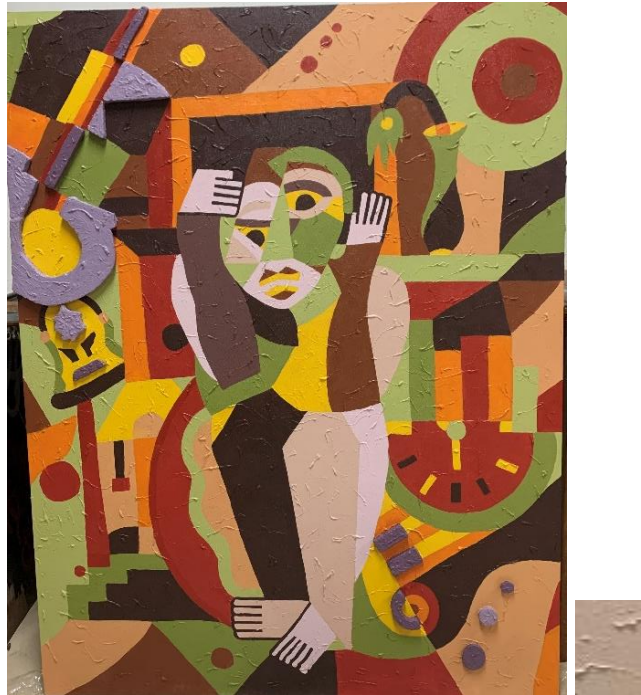
Gambar 3.66 Pewarnaan Tahap Ke-11
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

12) Pewarnaan Tahap Ke-12



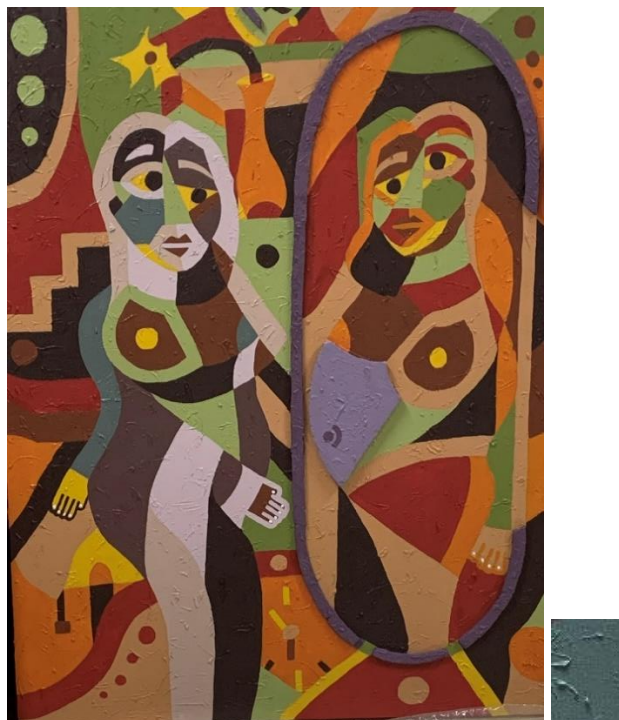
Gambar 3.67 Pewarnaan Tahap Ke-12
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

13) Pewarnaan Tahap Ke-13



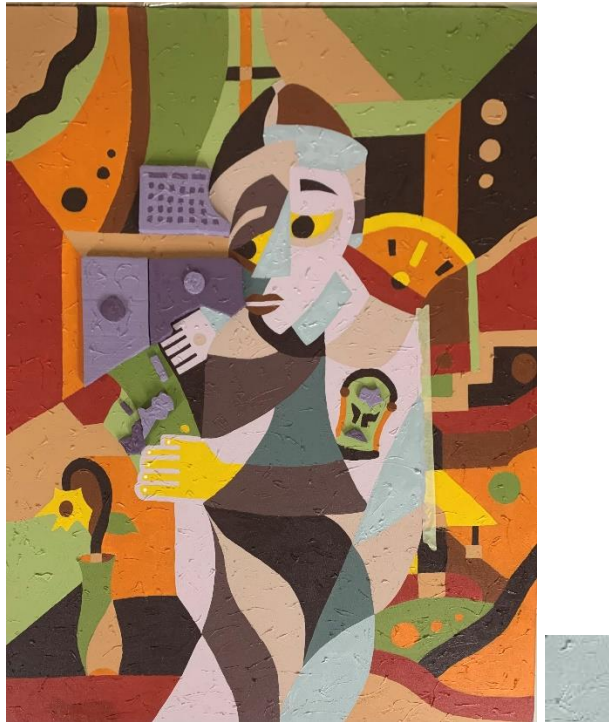
Gambar 3.68 Pewarnaan Tahap Ke-13
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

14) Pewarnaan Tahap Ke-14



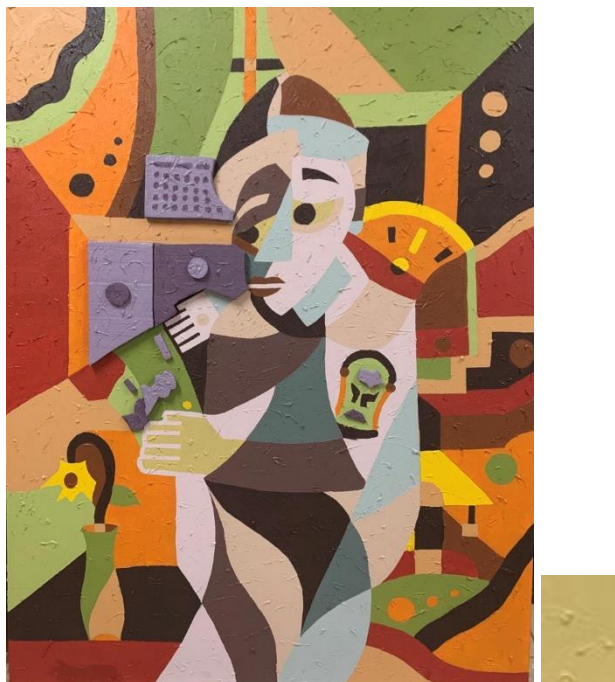
Gambar 3.69 Pewarnaan Tahap Ke-14
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

15) Pewarnaan Tahap Ke-15



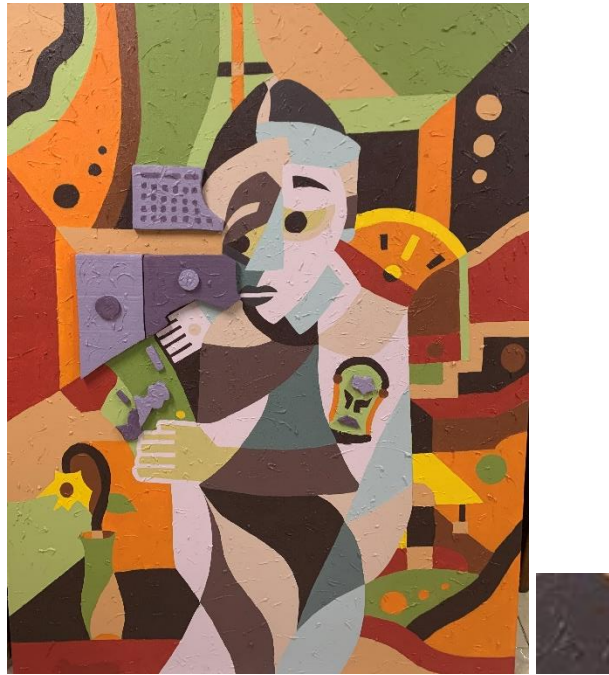
Gambar 3.70 Pewarnaan Tahap Ke-15
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

16) Pewarnan Tahap Ke-16



Gambar 3.71 Pewarnaan Tahap Ke-16
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

17) Pewarnaan Tahap Ke-17



Gambar 3.72 Pewarnaan Tahap Ke-17
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

3.2.3.8 Detail Objek

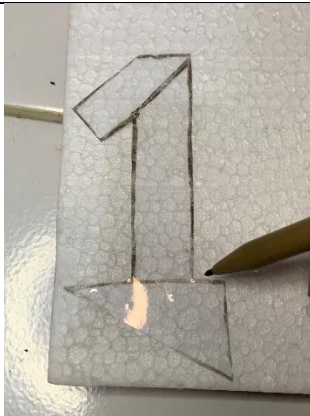


Gambar 3.73 Detail Objek
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

3.2.3.9 Proses Pembuatan Objek Timbul

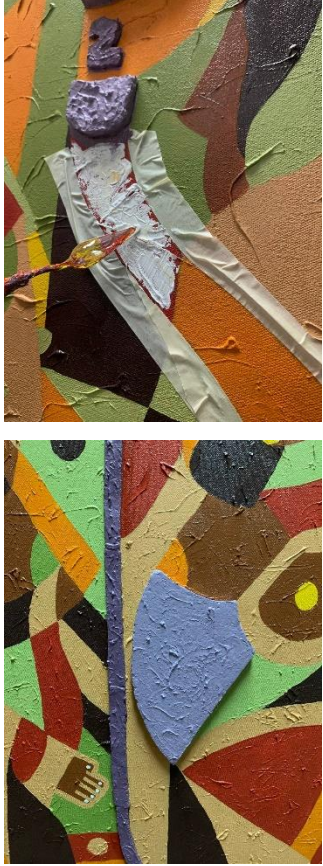
Pada proses kali ini penulis memaparkan langkah-langkah pembuatan objek menonjol yang nantinya akan ditempel pada karya

Tabel 3.5
Proses Pembuatan Objek Timbul

No	Gambar	Langkah-Langkah
1		Pada tahap ini pertama-tama penulis melakukan proses <i>trace</i> menggunakan plastik Mika pada objek yang telah jadi, untuk memudahkan pada saat proses pembentukan objek yang ditonjolkan menggunakan <i>styrofoam</i> .
2		Selanjutnya penulis melakukan proses pemotongan pada plastik mika yang telah ditrace.
3		Kemudian penulis melakukan pemotongan pada <i>styrofoam</i> dari hasil <i>trace</i> .

		
4	 	Selanjutnya penulis melakukan pelaburan menggunakan bahan dari hasil eksperimen yaitu menggunakan cat <i>No-Drop</i> , Lem <i>Fox</i> , dan tepung terigu, dimaksudkan untuk menutup setiap pori-pori atau lubang yang ada pada <i>styrofoam</i> , dan agar <i>styrofoam</i> menjadi lebih kuat, tidak mudah patah.
5		Kemudian pada tahap ini penulis memberikan tekstur pada <i>styrofoam</i> yang telah dilabur, agar terlihat lebih menyatu dan memiliki tekstur sama dengan objek lain.

6		Pada proses pewarnaan ini, penulis melakukan pengecatan warna yang sama dengan objek yang telah jadi.
7		Sementara itu, sambil menunggu cat mengering, penulis melakukan pemasangan <i>Masking tape</i> pada area di luar objek yang akan ditonjolkan, hal ini dimaksudkan agar ketika proses penempelan, bagian yang tidak ditonjolkan tidak akan terkena paparan bahan yang digunakan. Sementara itu, sambil menunggu cat mengering, penulis melakukan pemasangan <i>Masking tape</i> pada area di luar objek yang akan ditonjolkan, hal ini dimaksudkan agar ketika proses penempelan, bagian yang tidak ditonjolkan tidak akan terkena paparan bahan yang digunakan.

8		Kemudian setelah selesai melakukan proses pemasangan <i>Masking tape</i>, langkah selanjutnya menempelkan dan merapikan objek yang dibentuk dari <i>styrofoam</i> pada karya.
---	--	--

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)