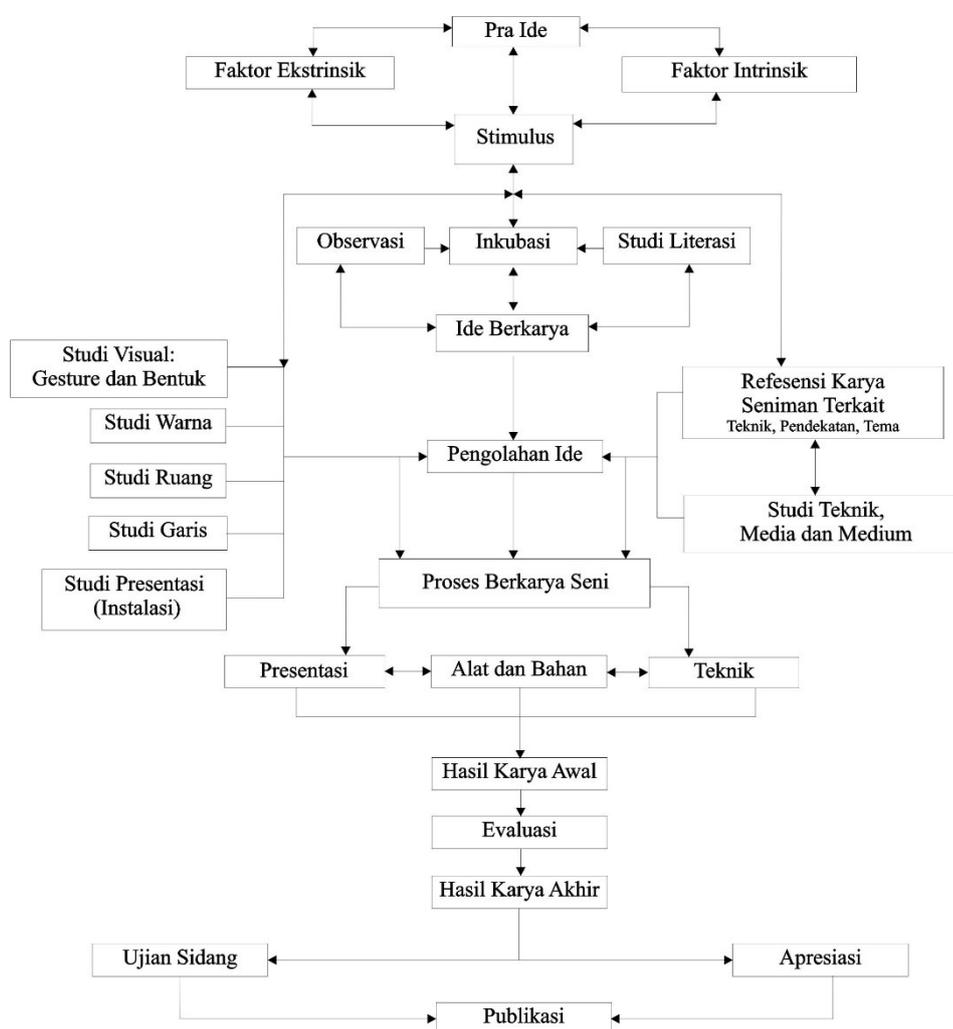


## BAB III

### PROSES KREATIF BERKARYA SENI INSTALASI

Metode penelitian pengkaryaan yang penulis lakukan secara umum menggunakan metodologi penelitian kualitatif. Instrumen observasi dan dokumentasi digunakan di situ pertambangan tempat terjadinya eksploitasi, instagram, dan dalam proses pembuatan karya.

#### 3.1 Bagan Proses Kreasi



Bagan 3. 1 Bagan proses kreasi

(Sumber: Diadaptasi dari Tabrani 2017)

Bagan proses kreasi merupakan gambaran dari penulis dalam proses penciptaan karya. Bagan ini dibuat memang berdasarkan pada proses kreasi pribadi

penulis namun untuk proses pembuatan tugas akhir ini, proses pembuatan menyesuaikan dengan Tingkat-Tingkat Proses Kreasi Primadi Tabrani, walaupun tidak sepenuhnya. Hal ini sejalan dengan yang Tabrani jelaskan bahwa “Tingkat proses kreasi itu tidak selalu berurutan terlaksananya, dapat meloncat, berubah urutannya, saling bertumpang, berintegrasi, dan sebagainya” (Tabrani, hlm. 38, 2017). Skema proses kreasi oleh Tabrani dengan demikian diadaptasi dengan beberapa penyesuaian menjadi metode penciptaan karya tugas akhir ini. Beberapa istilah penulis adaptasi dari proses kreatif David Campbell dalam menjelaskan struktur yang dibuat. Sehingga dapat dikatakan proses kreasi yang penulis jalani dalam pengkaryaan ini secara struktur berasal dari Skema Proses Kreasi Tabrani (2017) dan berapa istilah seperti *Inkubasi* berasal dari David Campbell (dalam Sudarko, 2012). Berikut bagan yang menjadi penuntun proses kreasi yang dilakukan:

### 3.2 Pra Ide

Merujuk pada proses Tabrani (2017) tahap ini berasal dari proses persiapan dimana tubuh pikiran dikondisikan untuk dapat menerima segala stimuli dari alam dan diri sendiri untuk masuk ke dalam permasalahan. Persiapan yang dimaksud adalah suatu kegiatan yang menyenangkan, merelaksasi tubuh sebelum memulai pekerjaan.

Intuisi diri yang selalu mengarah untuk memperhatikan lingkungan hidup sekitar memberikan pengalaman berharga dengan pergumulan emosi-emosi dari keresahan yang muncul terkait perubahan lingkungan. Perubahan ke arah positif maupun banyaknya ke arah negatif yaitu kerusakan lingkungan yang sangat mempengaruhi aktivitas sehari-hari bahkan lebih jauh lagi terhadap perilaku individu dalam interaksinya dengan sesama manusia. Pengalaman berharga ini mengarahkan diri terhadap perenungan terkait kompleksnya tumbuh kembang kehidupan manusia yang tampak tidak seimbang dengan kondisi lingkungan hidup yang sangat mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan itu sendiri. Hal tersebut menjadi pemicu awal munculnya ide berkreasi sebagai ekspresi dari keresahan terkait perubahan yang terjadi.

### 3.3 Stimulus

Tahap stimulus dalam berkarya seni rupa merupakan pemicu, dorongan atau rangsangan lahirnya ide atau gagasan. Hal ini menuntun pada teknik dan pemetaan detail-detail proses baik di awal, pertengahan, maupun menjelang tahap akhir karya. Proses ini hadir dengan dipengaruhi oleh faktor-faktor ekstrinsik dan intrinsik penulis berupa pengalaman-pengalaman yang secara langsung di alami maupun tidak. Pada tahap pencarian ide atau gagasan awal, dapat dikatakan tahap ini sebagai proses pencarian inspirasi atau ilham. Hal ini tidak jarang muncul secara tiba-tiba dari pengalaman nyata dalam ketertarikan mengamati fenomena-fenomena dan kondisi di dalam maupun diluar lingkungan pribadi. Fenomena tersebut memicu munculnya emosi, kebingungan ataupun keresahan dari isu dan fenomena yang diterima, baik secara sadar maupun tidak. Proses ini berkontribusi untuk menyadarkan terhadap masalah yang dapat mendorong gagasan untuk berkarya. Proses stimulus akan terus terjadi dengan melakukan pencarian-pencarian dalam rangkaian pengamatan dan uji coba terus menerus untuk mendapat pengetahuan, pengalaman, pengembangan dan pemahaman terhadap emosi sebagai upaya pematangan gagasan.

Penulis merasa tertarik terhadap lingkungan hidup yang memicu pengamatan secara sadar maupun tidak terhadap lingkungan hidup di sekitar penulis maupun dari berita-berita melalui media-media yang ada saat ini. Pengamatan berfokus pada kerusakan lingkungan perkotaan, pedesaan, dan hutan-hutan Indonesia. Terutama kerusakan pada dataran tinggi di Gunung Masigit, Kabupaten Bandung Barat yang dipenuhi tambang batuan kapur dan pabrik pengolahannya. Ada juga daerah aliran sungai Cirata yang beralih fungsi menjadi persawahan dan perkebunan Kelapa Sawit. Peralihan fungsi lahan dan pertambangan itu berdampak secara langsung dan jelas terhadap kualitas hidup manusia di dalam maupun di luar lingkungan tersebut. Ada Pula beberapa pemikiran orang-orang tertentu melalui media massa yang menyoal tentang kerusakan yang terjadi diakibatkan oleh alam itu sendiri. Pada dasarnya kerusakan itu diakibatkan oleh aktivitas pembangunan manusia itu sendiri yang serakah dan tanpa pertanggungjawaban yang layak terhadap lingkungan tempat eksploitasi sumberdaya alam.

Pengamatan tersebut memicu munculnya emosi personal berupa kesedihan, amarah, kesal, ketakutan dan kebingungan. Hal ini terjadi terus menerus sehingga menjadi pergumulan pengalaman dengan keresahan-keresahan pribadi penulis yang akhirnya menjadi stimulus lahirnya gagasan untuk berkarya.

Tendensi kekaryaan saat ini yang cenderung mengarah pada seni kontemporer terutama seni instalasi pun sangat mempengaruhi penulis sebagai insan muda yang berkecimpung di dunia kesenirupaan. Pengaruh pemikiran kontemporer ini juga diperkuat dengan adanya pengalaman menjadi artisan dalam penciptaan karya seni instalasi. Pengalaman tersebut menambah kemampuan artistik penulis. Pengalaman terkait seni instalasi pun penulis dapat dari kunjungan ke pameran *Bandung Contemporary Art Award* atau lebih dikenal BACAA pada 2019. Karya-karya saat itu seperti membuka ruang baru di dalam diri penulis. Terasa segar dari segi gagasan, konsep, terutama pada wilayah teknik, media dan medium. Kunjungan tersebut menambah pengalaman estetik penulis.

Pengalaman artistik dan estetik penulis terkait instalasi seni sangat melekat pada imajinasi dan pemikiran penulis sehingga mempengaruhi proses pembuatan karya tugas akhir ini. Karya maka dari itu yang akan dibuat dalam menyampaikan gagasan dan pengalaman mengarah pada pemilihan medium seni instalasi. Hal ini menjadi eksplorasi baru dalam presentasi akhir pada pemanfaatan multipel karya yang dapat dihasilkan dari seni grafis. Grafis dalam proses ini digunakan sebab sedikitnya peminat dalam bidang ini, namun bagi penulis grafis atau *printmaking* memiliki potensi menarik berdasarkan karakter penggandaan karya dan hasil cetak khas yang bisa didapat. Hal ini terutama pada grafis cetak tinggi dengan matriks *hardboard* dan penerapan metode kerja reduksi.

Tendensi pengalaman penulis dalam memperhatikan pohon sangat mempengaruhi perwujudan ide yang muncul setiap saat. Karakternya yang sangat kuat melekat pada diri penulis, sudah cukup untuk menjadikannya idiom utama dari berbagai penyampaian ide tentang bencana dalam pengalaman personal. Pada konteks ini maka pohon dengan berbagai keberadaannya menjadi *subject matter* dalam keseluruhan karya.

### 3.4 Inkubasi

Menurut Campbell (dalam Sudarko, 2012) pada tahap ini ide-ide yang mendasari munculnya solusi akan cenderung meredup. Pemikiran maupun aktivitas secara jelas berhubungan dengan permasalahan yang sedang dihadapi akan cenderung menghilang dan berhenti, namun proses pemikiran alam bawah sadar yang terlibat kreatif justru sedang bekerja mengakumulasi segala *input* yang telah diperoleh.

Proses inkubasi ini tidak dilakukan secara khusus dalam satu tahap namun secara tidak sadar terjadi selama proses pekerjaan. Penulis dalam tahap ini melepaskan diri dari proses pencarian informasi dan dengan sengaja ataupun tidak, pergi melakukan aktivitas lain yang dapat menenangkan pikiran, seperti mandi, rebahan atau sekedar berjalan-jalan santai dan melamun ataupun mengalihkan aktivitas berkarya tugas akhir pada aktivitas pekerjaan lainnya. Munculnya ide setelah proses ini disebut iluminasi atau biasa disebut *AHA! moment*. Pada tahap ini penulis mendapat ide ketika sedang beristirahat, dan beribadah. Ide tentang representasi pengalaman dengan berbagai interpretasinya yang lahir dari emosi dan pengamatan terhadap berbagai fenomena aktivitas pembangunan manusia dan eksploitasi yang terjadi di Indonesia, khususnya di lingkungan sekitar penulis. Proses kreasi representasi ini muncul sebagai bentuk solusi dari masalah tentang penyampaian verbal, hakikat bencana melalui kajian Al-Qur'an sebagai sumber lain interpretasi, yang menjadi penguat ide karya instalasi seni dengan pendekatan teknik grafis cetak tinggi.

### 3.5 Ide Berkarya

Berbagai ide banyaknya lahir dari hasil penetasan tahap inkubasi. Campbell (dalam Sudarko, 2012) menyebut tahap ini dengan istilah *Iluminasi*. Seluruh hasil proses dari tingkat pra ide, stimulus, dan inkubasi saling berintegrasi di ambang sadar penulis dan akhirnya melahirkan berbagai ide, pemecahan, penyelesaian, *AHA moment*, jawaban baru dari masalah-masalah. Proses ini secara konkrit hadir setelah beberapa tingkat sebelum ini. Namun nyatanya penetasan masih terus berlangsung hingga semua ide yang bersifat konsep baru benar-benar terwujud dalam bentuk yang sesuai dengan berbagai ide yang muncul.

Pra ide yang muncul sebagai awal kekaryaan, diuraikan kembali melalui kajian literasi mengenai bencana dan pengamatan berbagai fenomena ekologi di lingkungan sekitar penulis. Hal ini secara umumnya terjadi di seluruh Indonesia yang dapat diakses melalui berbagai media digital. Berbagai informasi, pengetahuan dan pengalaman itu melahirkan berbagai emosi personal dan kebingungan di dalamnya. Terkait kompleksnya permasalahan bencana yang saling tumpang tindih dengan kebutuhan perkembangan kehidupan manusia.

Penulis melakukan kajian Al-Qur'an mengenai bencana sebagai upaya menginterpretasikan fenomena dalam pengalaman beserta kompleksitas masalah yang menyertainya, memberikan pemahaman lain mengenai hakikat bencana dan menawarkan penilaian bersifat evaluatif terhadap fenomena terkait sehingga melahirkan sebuah nilai hidup baru bagi penulis dalam menyikapi berbagai fenomena bencana yang sedang maupun akan terjadi. Pemahaman tersebut penulis jadikan dasar makna karya tugas akhir ini.

Pengalaman artistik dan empirik hasil pengamatan terkait rusaknya lingkungan akibat eksploitasi alam, serta hasil apresiasi karya Sigit Ramadhan yang berjudul "*Bhayangkara The Battle of Bubat*" dan karya seni instalasi Pulau Celebes Menangis hasil seniman Palu, Sulawesi, Putra Wali Aco, dan juga hasil interpretasi Al-Qur'an terkait bencana. Bencana yaitu pemahaman yang didapat adalah bahwa bencana merupakan kerusakan yang terjadi akibat manusia itu sendiri, baik dari tindakan maupun persepsinya. Pemahaman ini ternyata selaras dengan yang dijelaskan dalam Al-Qur'an bahwa "Telah nampak (nyata) kerusakan di darat dan di laut disebabkan perbuatan tangan manusia, supaya Allah merasakan kepada mereka sebagian dari (akibat) perbuatan mereka agar mereka kembali (ke jalan yang lurus)" (Q.S. Ar-rum[30]:41).

Semua itu diakumulasikan lalu dituangkan ke dalam karya seni instalasi melalui pendekatan teknik grafis cetak tinggi dengan metode reduksi. Proses ini sebagai upaya representasi ide hasil interpretasi pengalaman personal dengan berbagai emosi yang dikandungnya, juga sebagai penyampaian proses berpikir secara visual.

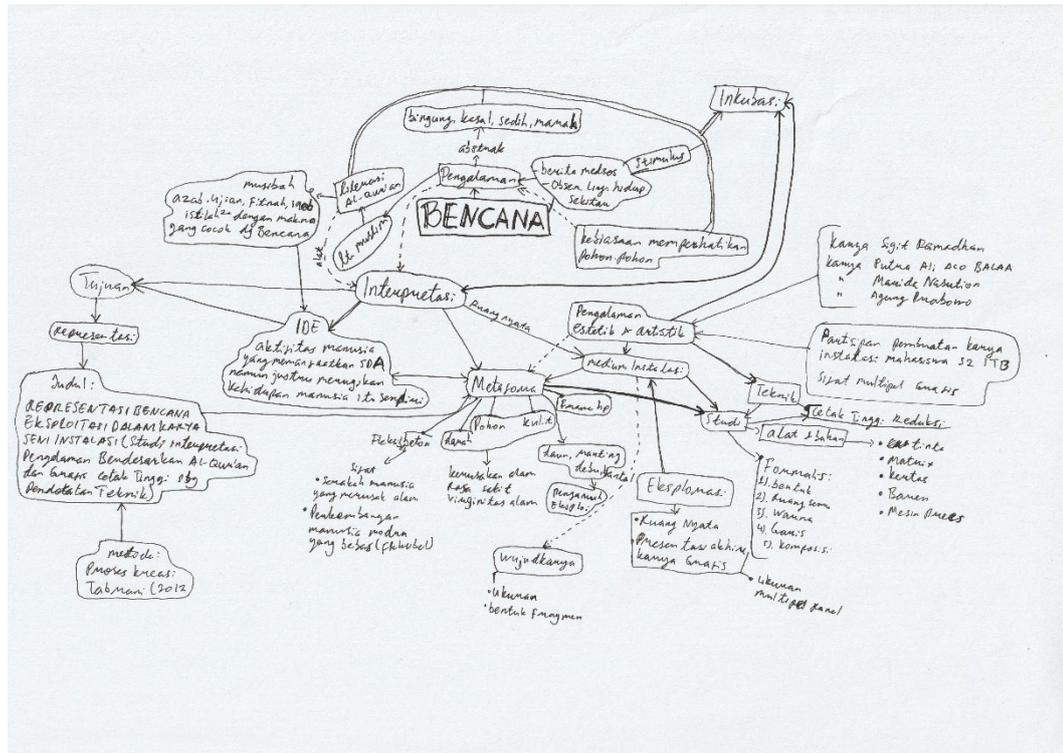
Pemaparan di atas menjadi wacana bagi penulis untuk mengangkat tema bencana eksploitasi sebagai ide berkarya seni instalasi melalui pendekatan grafis

cetak tinggi dengan berlandaskan pada Al-Qur'an. Kitab suci dimana sebagai sumber kajian interpretasi pengalaman dan untuk memperkuat dan memperdalam gagasan. Beberapa upaya lain pun dilakukan untuk mengolah dan mematangkan gagasan seperti berbagai studi media, teknik, bahan sampai pemajangan atau *display* presentasi karya.

### 3.6 Pengolahan Ide

Menurut Melvin L Silberman (dalam Ahmad, 2022) menyatakan bahwa "Mind Mapping merupakan langkah kreatif yang akan membantu seseorang dalam memproduksi banyak ide-ide menarik, memudahkan dalam mempelajari sesuatu hingga memudahkan dalam merencanakan berbagai penelitian untuk project baru yang sedang ia jalankan".

Bagi penulis pribadi *mind map* di atas difungsikan sebagai instrumen untuk memahami alur ide dan pikiran terkait ide yang dicetuskan dengan berbagai stimulus dan berbagai implikasinya. *Mind map* tersebut sangat berguna dalam pengolahan ide sebab memudahkan penulis dalam menentukan alur proses kekaryaannya selanjutnya serta bagaimana menghubungkan ide yang bersifat konsep ke dalam proses studi yang akan dilakukan.



Gambar 3. 1 *Mind maps* penulis sebagai representasi struktur berpikir tentang ide proyek tugas akhir ini.

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2021)

Ide atau gagasan berkarya seni grafis yang telah dirumuskan dari hasil stimulus dan inkubasi, berlanjut pada pengolahan ide. Tahap ini merupakan proses pengolahan kembali konsep agar lebih matang dengan mempertimbangkan segala aspek untuk kemudian diwujudkan dalam bentuk karya grafis cetak tinggi sebagai instrumen penghasil *image* dan instalasi sebagai hasil akhir karya.

*Mind mapping* yang digunakan untuk memetakan ide dan alur kerja dalam pikiran memudahkan memperdalam dan merumuskannya. Proses ini dimulai dengan mengingat seluruh faktor eksternal dan internal, pengelolaan emosi sampai pada mengimplikasikan ide dengan beberapa objek personal yang dapat merepresentasikan ide terkait. Berbagi imaji konseptual yang sudah terbentuk melalui proses imajinasi diwujudkan secara konkrit dalam bentuk sketsa kasar. Beberapa sketsa yang dihasilkan kemudian dipilih dengan mempertimbangkan beberapa aspek paling sesuai dengan konsep atau ide.

Pengumpulan beberapa sumber visual yang menjadi dasar gagasan *image*, terjadi dalam proses pengolahan ide ini. Visual yang ditemukan berasal dari

observasi langsung di lapangan. Penulis terbiasa dalam memperhatikan tumbuhan, terutama pohon-pohon besar. Selain observasi langsung, pengamatan fenomena pun banyak dilakukan melalui media-media digital, seperti instagram dalam akun *@greenpiece* dan beberapa koran digital. Beberapa idiom visual pun dihasilkan dari proses pengamatan tersebut. Berikut beberapa visual yang menjadi sumber munculnya gagasan berkarya penulis:



Gambar 3. 2 Dokumentasi area pertambangan batu kapur di Citatah, Padalarang



Gambar 3. 3 Penebangan pohon beringin



Gambar 3. 4 Pohon beringin Balai kota Bandung



Gambar 3. 5 Jalanan dan jalur kereta cepat

Berbagai fenomena pemicu stimulus

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Penulis yang termasuk generasi milenial saat ini banyak menghabiskan waktu di media sosial. Penulis pada akhirnya banyak terpengaruh oleh sajian-sajian di dalamnya. Hal tersebut menjadi salah satu stimulus munculnya beberapa ide visual dalam upaya mengolah dan memperdalam gagasan tentang representasi kerusakan alam dalam pengalaman penulis. Berikut beberapa sumber visual dari media sosial *instagram* yang sangat mempengaruhi ide representasi karya ini.



Gambar 3. 6 Citra udara hasil deforestasi di Papua

(Sumber: <https://www.instagram.com/p/CSybOpfhEU8/>, diakses pada hari Kamis, 26 Agustus 2021, 21.59 WIB)

Faqih Faisal Basri, 2022

REPRESENTASI BENCANA EKSPLOITASI DALAM KARYA SENI INSTALASI

Univesitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)



Gambar 3. 7 Jaringan Vaskular pohon yang tersambar petir

(Sumber: <https://twitter.com/VidyutJammwal/status/1353068893082853378/photo/1> diakses pada hari Kamis, 7 April 2022, 08.44 WIB)

Gambar 3.6 dan 3.7 menstimulasi penulis dalam melahirkan ide tentang bagaimana merepresentasikan kerusakan permukaan akibat alih fungsi lahan dan bagaimana kenyataan kompleksnya jaringan dalam batang tubuh sebuah tumbuhan yang tidak terlihat. Kenyataan tersebut menjadi ide lain bagi penulis untuk dimasukkan dalam gagasan yang sudah ada.

*HandPhone* sebagai teknologi yang memudahkan mengakses berbagai informasi, dengan ketepatan waktu akses informasi yang sangat terkini. Bahkan beberapa informasi terkait fenomena tidak ada jeda waktu antara fenomena yang sedang terjadi dengan penerima informasi yang sangat berjarak dengan fenomena terkait. Hal tersebut seperti menghilangkan batas jarak antara objek dan subjek. Kondisi tersebut mempengaruhi ide dan *image* karya ini, dimana *frame handphome* atau *laptop* diadaptasi menjadi bagian dari *image* karya. Bentuk tersebut merepresentasikan kondisi mencairnya jarak antara objek dengan subjek. Kondisi itu menimbulkan berbagai hubungan temporer dengan pengalaman emosi nyata di dalamnya sebab penyebaran informasi yang menyertakan *image* terkini dari fenomena terkait. Hal tersebut dapat menumbuhkan empati dan simpati dari subjek penerima informasi.

Melalui berbagai macam stimulus dan ide yang muncul akhirnya terumuskan karya yang akan dibuat penulis diwujudkan dalam visual transformasi warna dan tekstur pohon, batuan karst, beton, *frame* gadget, dan darah. Eksplorasi lebih menitikberatkan pada objek yang repetitif meliputi bentuk, garis, warna, tekstur, ruang, distorsi dengan ruang nyata dan presentasi akhir karya dalam seni instalasi.

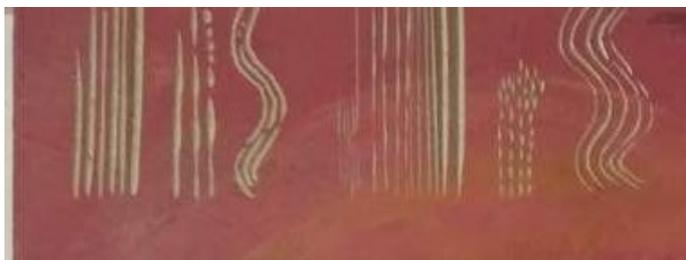
Visual yang dibuat berdasarkan pada intuisi penulis yang sering memperhatikan pepohonan dan batuan. Perhatian yang dilakukan secara sadar dan tidak jarang larut ke dalam pengamatan tersebut yang menimbulkan perasaan, gairah unik berupa kemegahan dan kekuatan yang sulit dijelaskan. Pohon beringin yang tumbuh di atas batuan kapur, yang terikat oleh beton fleksibel hingga terputus maka akan menjadi *subject matter* karya tugas akhir ini.

Kegiatan eksplorasi dilakukan melalui berbagai tahap studi sebagai proses yang sangat penting dalam mewujudkan ide karya. Tahapan studi yang dilakukan selama pengolahan ide tersebut antara lain:

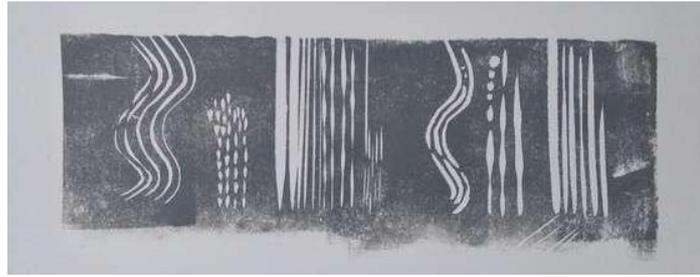
### 3.6.1 Studi Garis

Garis merupakan unsur yang sangat penting dalam membangun suatu karya. Garis dengan berbagai macam karakternya dapat menghasilkan bentuk, ruang, tekstur, emphasis, irama, dan kedalaman melalui pengaturan komposisinya. Ketebalan garis yang dapat diatur, dapat menghasilkan kesan dinamis pada garis yang sengaja dihadirkan sebagai garis, ataupun sebagai penghasil unsur lain seperti tekstur kasar pada suatu bentuk.

Pada studi ini akan dilakukan pengujian kualitas tebal-tipis garis yang dapat dihasilkan dengan teknik cetak tinggi, serta kualitas tekstur yang dapat dihasilkan melalui pengaturan tebal-tipis dan karakter garis. Garis pada karya grafis cetak tinggi umumnya dapat dihasilkan melalui proses pencukilan pada Matriks dengan karakter yang cukup tegas dan keras.



(a)



(b)

Gambar 3. 8 (a) garis dari proses cukil pada matriks (b) hasil garis pada Matriks setelah proses transfer tinta pada kertas

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Garis yang dibuat menggunakan cukilan ini penggunaannya dapat diatur dengan mudah sesuai keinginan seniman. Penulis sendiri menggunakan semua jenis garis itu sesuai dengan kebutuhan pada karakter bentuk yang ingin dicapai.



Gambar 3. 9 Studi penerapan warna dan garis pada bagian kecil objek pohon.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Penulis melakukan studi kecil pada salah satu dari rancangan. Garis-garis kecil digunakan untuk kemungkinan tingkat keberhasilan yang ingin dicapai. Pada studi di atas garis-garis kecil yang digunakan berhasil menyusun bentuk dengan kesan lembut yang diinginkan.



Gambar 3. 10 Hasil cetakan melalui olahan matriks

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Cara lain untuk menghasilkan garis pada seni grafis dengan teknik cetak tinggi yaitu melalui pengolahan matriks dengan melapisinya menggunakan dempul, cat tembok atau bahan lain yang mungkin peninggian sebagian permukaan matriks sehingga dapat menghasilkan cetakan seperti gambar di atas.

Garis pada karya ini selain penulis gunakan sebagai unsur pembangun suatu bentuk juga digunakan sebagai unsur penyusun ilusi tekstur pada bidang di suatu bentuk objek visual. Berikut hasil cetak yang menggambarkan hal tersebut.



Gambar 3. 11 Tekstur hasil pengolahan garis pada bentuk visual batu, hasil percobaan cetak dengan 3 lapis warna.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setiap hasil percobaan yang dilakukan penulis dalam pengolahan garis, akan penulis gunakan untuk mencapai setiap bentuk pada rancangan visual yang telah diputuskan.

### 3.6.2 Studi Ruang

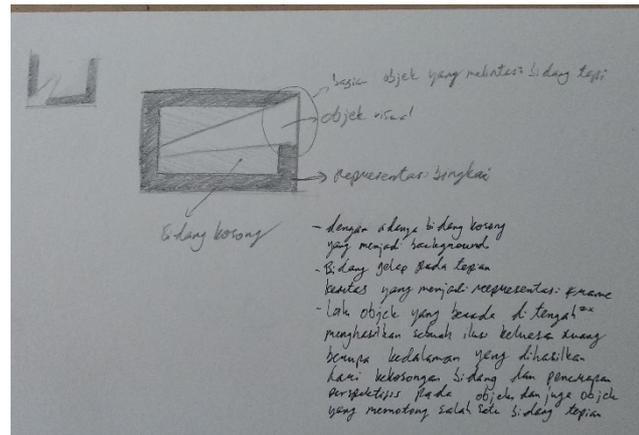
Ruang dalam karya seni rupa terbagi menjadi dua yaitu, ruang semu atau ilusi pada karya-karya rupa 2 dimensi, dan ruang nyata atau aktual pada karya-karya rupa 3 dimensi. Ruang semu sebagai unsur tidak pernah berdiri sendiri, selalu ada unsur lain yang menghadirkannya. Ruang ilusinya biasa dihadirkan oleh komposisi warna, titik, garis, bentuk, dan bidang. Ruang aktual dapat berdiri sendiri tanpa memerlukan suatu unsur sebagai pembatas, selama memiliki dimensi ukuran P x L x T sebagai tempat terjadinya aliran waktu.

Studi ini terbagi menjadi 2 aspek keruangan, yaitu ruang semu dan ruang nyata. Pada sub bab ini hanya akan dibahas studi ruang semu saja, untuk ruang nyata akan dijelaskan pada studi maket.

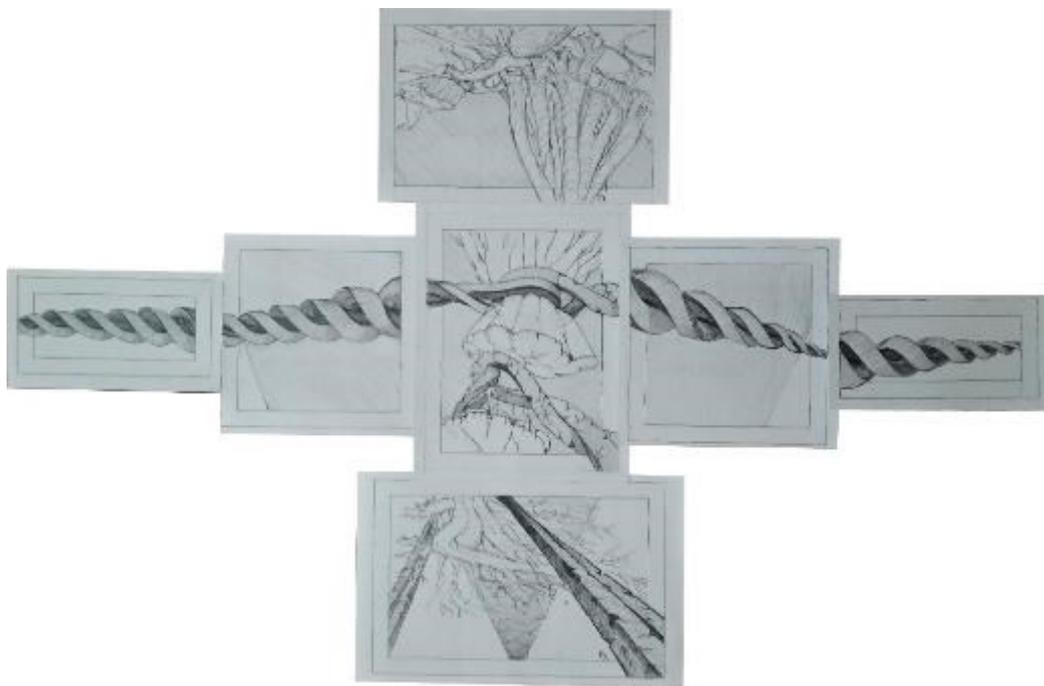
Faqih Faisal Basri, 2022

REPRESENTASI BENCANA EKSPLOITASI DALAM KARYA SENI INSTALASI

Univesitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)



(a)



(b)

Gambar 3. 12 (a) Rancangan studi ruang semu

(b) Penerapan studi pada rancangan karya.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Rancangan studi ruang semu yang diterapkan pada salah satu rancangan awal karya dilakukan untuk melihat kemungkinan tercapainya ruang semu yang diinginkan. Pada percobaan ini sudah tampak adanya kesan keluasaan ruang dengan penerapan sistem perspektif pada objek dan percobaan pemanfaatan kehadiran garis tepi yang biasa ada pada tradisi pembuatan cetak grafis. Upaya ini ditempuh dengan membuat beberapa objek mengisi bidang tepian yang biasanya bersih tidak terisi.

Ruang semu disini juga hadir melalui kedalaman yang akan hadir pada kontras warna antara subject matter dan bidang warna disekitarnya sebagai latar. Studi ini merujuk pada karya seniman grafis Bali Agung Prabowo atau lebih dikenal Agugn, dimana karya-karya grafisnya tidak menggunakan garis tepi sebab karya yang dibuatnya terdiri dari banyak fragmen namun tetap dengan visual yang satu kesatuan. Pemecahan visual tersebut tampak seperti *puzzle* sehingga kehadiran garis tepi akan menghalangi penglihatan dan berpengaruh pada kesan keseluruhan.



Gambar 3. 13 Karya Agugn “Human Supremacy” 2020

(Sumber: <https://www.agugn.com/> diakses pada hari kamis, 8 Agustus 2021, 19.57, WIB)

### 3.6.3 Studi Kertas

Studi kertas dilakukan setelah dirumuskannya konsep berkarya dan rancangan karya. Penulis melakukan studi pada beberapa kertas yang sebelumnya sudah pernah penulis gunakan. Melalui studi ini penulis memahami lebih banyak karakter kertas-kertas yang pernah penulis gunakan ini.

Tabel 3. 1 Daftar studi kertas

No	Nama	Karakter	ketebalan	Harga/lembar	Dimensi Ukuran
1	Tintoretto	Berwarna kuning gading dengan tekstur kasar berupa cekungan-	200 gsm	Rp. 13.000	70 x 60 cm

		cekungan kecil dan rapi, sangat kuat, tingkat penyerapan tinggi, namun menyulitkan tinta menyebar secara rata.			
2	Materica	Berwarna kuning gading cerah mendekati putih, cukup transparan namun memiliki daya serap tinta cukup tinggi juga kekuatan kertas sangat baik, tidak mudah terkelupas ataupun sobek, juga memiliki tekstur yang cukup kasar dan tidak beraturan	120 gsm	Rp. 9.500	70 x 60 cm
3	Manila	Warna putih bersih, sedikit bertekstur, namun tetap terasa licin disentuh, tingkat penyerapan cukup tinggi, tidak elastis jadi mudah sobek terkelupas.	150 gsm	Rp. 1.500	80 x 90 cm
4	Cougar	Mendekati kuning oker cerah, permukaan licin tanpa tekstur, tingkat penyerapan tinggi, namun elastisitas rendah jadi mudah robek dan terkelupas, untuk ram	104-150 gsm	Rp. 6.500 – 9.000	65 x 90 cm

		rendah memiliki transparansi tinggi.			
--	--	---	--	--	--



(a) Studi kertas tintoretto 200 gsm



(b) Studi kertas materica 200 gsm



(c) Studi kertas materica 100 gsm



(d) Studi kertas manila 150 gsm



(e) Studi kertas cougar 150 gsm

Gambar 3. 14 Studi kertas

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Akhirnya setelah dilakukan beberapa studi, diperkuat pula dengan studi teknik yang lebih kompleks pada penggunaan unsur rupa, penulis memutuskan untuk menggunakan kertas cougar dan manila.

### 3.6.4 Studi Tinta

Tinta yang digunakan dalam pengkaryaan ini merupakan tinta *offset Peony* dengan tipe tinta *process*. Penggunaan bahan ini atas dasar pertimbangan harga, jumlah kebutuhan yang diperlukan dan kualitas bahan yang dapat menjadi alternatif berkualitas tinggi sebagai pengganti tinta yang dikhususkan untuk proses grafis cetak tinggi.

Tinta ini memiliki kualitas intensitas warna yang cukup baik. Pada tipe *process* tingkat kemurnian warna primer cukup tinggi sehingga memungkinkan untuk pencampuran warna hingga mendapat warna yang diinginkan.



Gambar 3. 15 Susunan Hue sebagai studi warna tinta *Peony*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada penggunaannya bagi penulis tinta ini memiliki tingkat kekentalan yang sangat tinggi sehingga menyebabkan kadar tinta pada hasil transfer cukup banyak dan tebal. Hal tersebut dirasa kurang sesuai dengan teknik yang akan digunakan

sebab memperlambat proses pengeringan tinta pada kertas dan menyulitkan pembersihan tinta pada Matriks, juga kualitas cetak yang kurang bagus bagi penulis. Penulis mengolah terlebih dahulu tinta sebelum digunakan dengan campuran OO *Varnish* sebagai bahan campuran pencair khusus tinta jenis ini.

OO *Varnish* digunakan sebagai pengencer tinta yang sangat kental dan sulit mengering. Pengenceran tinta dilakukan untuk mendapatkan lapisan tinta warna yang tipis pada kertas.



Gambar 3. 16 Material dan kemasan OO *Varnish*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### 3.6.5 Studi Warna

Warna merupakan unsur yang sangat penting dalam suatu karya 2 dimensi, karena warna yang mewujudkan berbagai unsur untuk dapat dilihat dengan adanya cahaya. Warna pada karya dihasilkan dari zat kimia berupa pigmen yang terkandung dalam tinta sebagai media yang digunakan. Warna karya ini secara khusus berperan sebagai unsur yang menstimulus kesan atau impresi tentang subject matter pada penonton melalui interaksi antar warna yang digunakan.

Studi merujuk pada warna asli objek yang digunakan sebagai idiom visual karya.



(a)



(b)

Gambar 3. 17 (a) Pohon beringin tua dengan lumut kering berwarna tosca dan kulit abu-abu  
(b) hasil adaptasi warna pada penggambaran visual dahan pohon dengan cat poster

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada studi warna awal penulis mengadaptasi warna asli pohon pada idiom pohon yang menjadi *subject matter* karya. Hasil yang didapat kurang memuaskan penulis sebab kurang tersampainya maksud yang diinginkan penulis.



(a)

(b)

Gambar 3. 18 (a). Darah Manusia (b). Kulit manusia

(Sumber (a): Dokumentasi Pribadi)

(Sumber (b): [https://st.depositphotos.com/1102976/1808/i/950/depositphotos\\_18084247-stock-photo-human-skin.jpg](https://st.depositphotos.com/1102976/1808/i/950/depositphotos_18084247-stock-photo-human-skin.jpg), diakses pada Selasa 14 September 2021, 20.22 WIB)

Penulis melalui ketidaksesuaian sebelumnya mengubah warna objek pohon dengan mengadaptasi warna darah dan kulit manusia sebagaimana bentuk pohon yang telah penulis deformasi menjadi karakter kulit.



Gambar 3. 19 Warna-warna hasil adaptasi pada objek nyata  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Studi warna diatas menggunakan tinta yang akan digunakan dalam proses pengkaryaan ini. Kombinasi warna-warna di atas langsung digunakan pada studi pewujudan rancangan karya sebagai upaya memperhitungkan kemungkinan keberhasilan dan kegagalan yang akan dicapai. Studi ini diharapkan mendekati harapan yang akan dicapai dan langkah kerja yang dinilai lebih efisien.

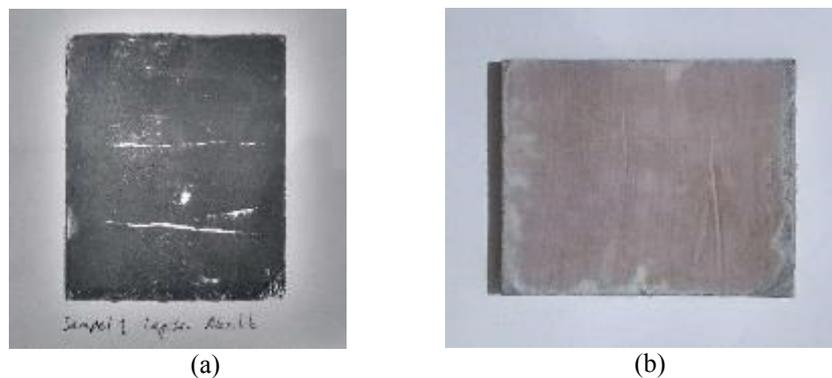


Gambar 3. 20 Hasil studi untuk warna, bentuk, tekstur dan garis  
dengan mengambil potongan dari rancangan.  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### 3.6.6 Studi Lapisan Matriks

MDF (*Medium Density Fiber*) merupakan salah satu jenis olahan debu kayu yang dipres dengan tekanan tinggi dengan dibentuk menjadi lembaran papan siap jual berukuran 122 x 244 cm. Bahan ini banyak digunakan dalam industri *furniture*. Penulis memilih bahan ini sebagai matriks sebab selain harganya terjangkau, bahan ini juga cukup lunak namun tetap solid sehingga dapat menghasilkan potongan yang rapi dan mudah. Penulis menggunakan dempul kayu Impra untuk menghasilkan tekstur pada cetakan, yang menjadi salah satu kelebihan bahan MDF ini. Penulis melakukan studi untuk lapisan kedua selain menggunakan dempul. Berikut studi yang dilakukan penulis.

#### 1). Sampel 1



Gambar 3. 21 Sampel (studi) 1

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Sampel 1 merupakan MDF yang dilapisi dengan cat akrilik putih menghasilkan tekstur dan seperti gambar (a)

#### 2). Sampel 2

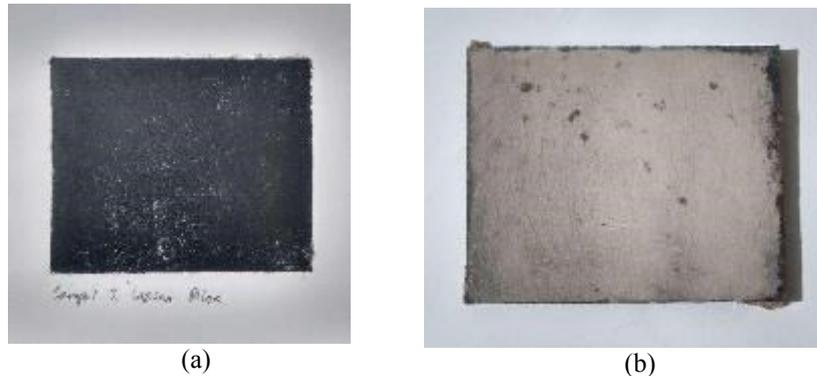


Gambar 3. 22 Sampel (studi) 2

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Sampel 2 merupakan MDF yang dilapisi minyak tanah pada setengah bagiannya namun sama sekali tidak mempengaruhi hasil transfer tinta pada kertas, dapat diperhatikan pada gambar (a) value warna sama rata.

### 3). Sampel 3

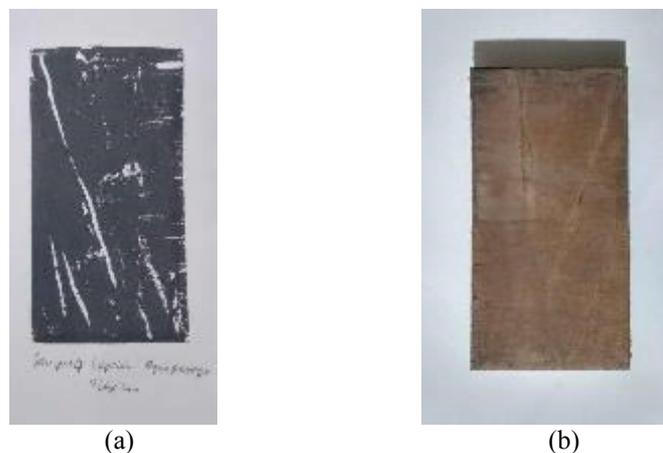


Gambar 3. 23 Sampel (studi) 3

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada sampel 3 MDF dilapisi dengan pilox lalu diampelas sebelum digunakan. Dapat dilihat gambar (a) pada hasil transfer tinta menunjukkan banyak titik-titik putih hanya di bagian tertentu, menandakan proses transfer tinta tidak merata.

### 4). Sampel 4



Gambar 3. 24 Sampel (studi) 4

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Sampel terakhir menggunakan Aquaproof bening sebagai pelapis kedua setelah dempul untuk menghasilkan tekstur seperti pada gambar (a).

Studi ini menuntun penulis pada pemilihan sampel 1 sebagai pelapis yang akan digunakan dalam proses pengkaryaan cetak tinggi teknik cukil reduksi,

### 3.6.7 Studi Alat Transfer Tinta

Peran alat *press* dalam proses penciptaan karya grafis cetak tinggi ini sangat penting karena mempengaruhi kualitas tekstur dan kerataan warna yang dihasilkan. Pada studi awal, penulis menggunakan alat *press* Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI. Penulis melakukan studi pada dua mesin yang masih bisa beroperasi, melalui studi ini ditemukan bahwa mesin *press* ini sudah tidak layak untuk digunakan pada teknik grafis cetak tinggi.



Gambar 3. 25 2 mesin *press* yang beroperasi  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)





Gambar 3. 26 Hasil studi mesin press Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI pada penggunaan teknik cetak tinggi *hardboardcut*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2021)

Penulis untuk mensiasati tidak berfungsinya mesin *press* Departemen, akhirnya penulis membuat baren sendiri menggunakan kayu dan paku payung dengan berpatok pada sendok *stainless steel* sebab sendok ini dapat menghasilkan kualitas transfer yang cukup baik. Tujuan untuk mencapai dan memperluas bagian yang tertekan akhirnya dibuatlah *baren* ini yang memiliki banyak area yang dapat menekan.



(a)



(b)

Gambar 3. 27 (a) kedua sisi baren memiliki permukaan yang berbeda (b) hasil transfer tinta dengan baren buatan pribadi.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Selain *baren*, penulis juga membuat alat lain untuk mempermudah dan mempercepat proses transfer tinta pada kertas.



Gambar 3. 28 Paralon coran

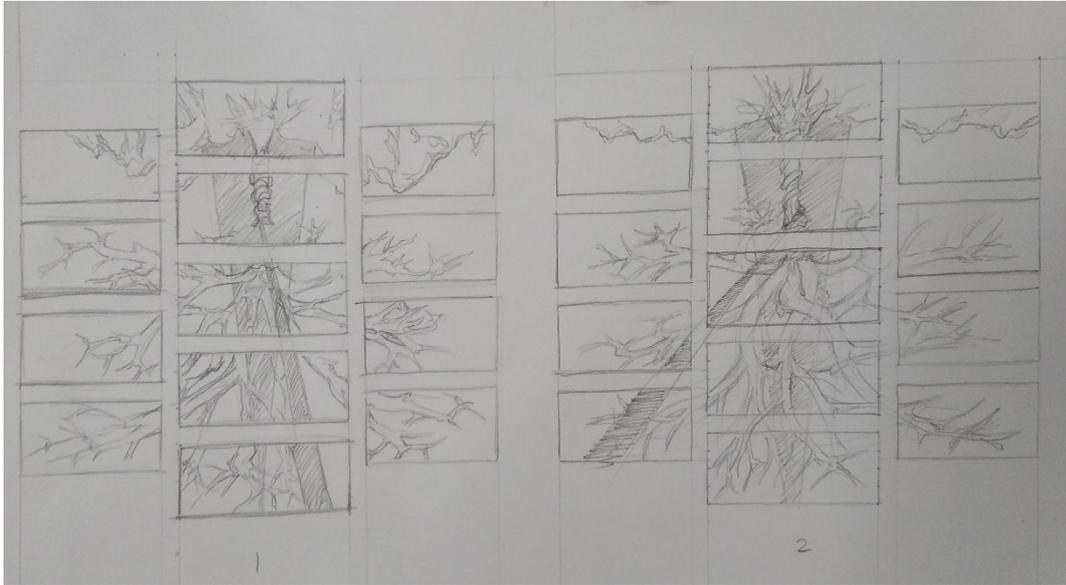
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)

Alat ini dibuat berdasarkan pada bagian *roll* mesin *press* dengan mempertimbangkan kekuatan tekanan tanpa alat bantu dan tingkat kedataran permukaan alat yang menempel pada matriks dan kertas untuk mendapatkan hasil transfer tinta yang merata. Penulis akhirnya menggunakan paralon PVC dengan diameter 160 mm, lalu dicor dengan semen dan batu alam.

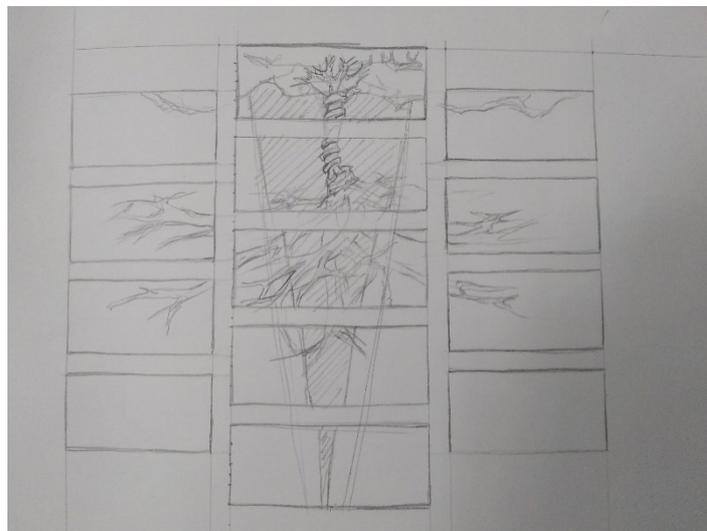
### 3.6.8 Studi Sketsa Tata Letak Visual pada Setiap Panel kertas

Sketsa awal berfungsi sebagai gambaran dasar karya yang akan dibuat. Pada tahap ini dilakukan penentuan ukuran keseluruhan, ukuran masing-masing fragmen, bentuk dasar *subject matter* dan komposisi. Sketsa awal ditentukan setelah

berulang kali dilakukan percobaan hingga mencapai sketsa akhir dalam proses ini. Hal ini dipengaruhi oleh berbagai hasil dari studi lain, seperti kertas dan aspek-aspek formalistik. Pada tahap awal penulis telah membuat 3 sketsa yang mengadaptasi pada pola penyusunan fragmen karya Sigit Ramadhan.



Gambar 3. 29 (a) Sketsa 1 dan 2

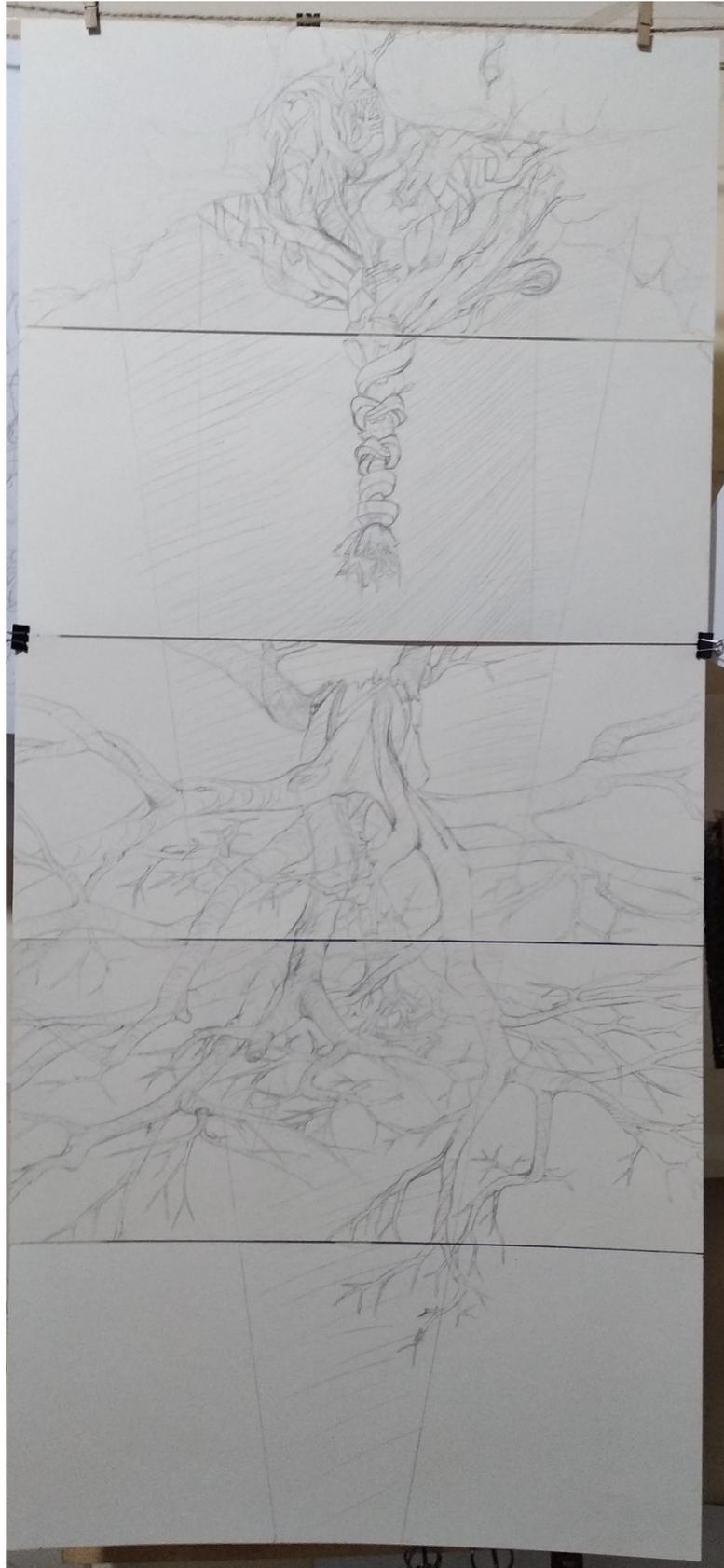


Gambar 3. 30 Sketsa 3

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Penulis melalui sketsa-sketsa tersebut menggambarkan tampilan pohon yang tumbuh di atas bebatuan yang tampak terlilit oleh beton. Gambar direncanakan terbagi menjadi 13 fragmen dengan skala ukuran masing-masing fragmen 1:3.

Penulis dalam upaya memperjelas gambaran membuat kembali sketsa dengan ukuran yang lebih besar, seperti berikut ini.



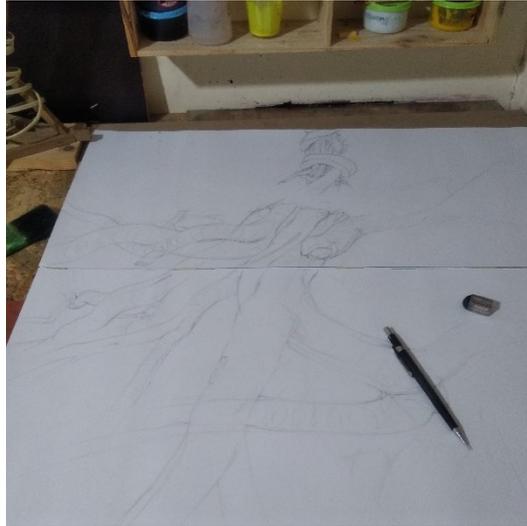
Gambar 3. 31 Percobaan pembesaran sketsa 1 dengan ukuran tiap fragmen 15 x 45 cm.

Faqih Faisal Basri, 2022

REPRESENTASI BENCANA EKSPLOITASI DALAM KARYA SENI INSTALASI

Univesitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

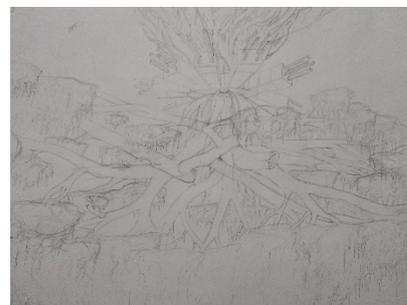
(sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)



Gambar 3. 32 Percobaan pembesaran sketsa 1 dengan ukuran tiap fragmen 60 x 45 cm.

(sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Percobaan pembesaran sketsa awal untuk mempertimbangkan kemungkinan sketsa pada matriks, dengan pertimbangan kemudahan pengerjaan dan tingkat kejelasan gambar yang dapat dicapai menggunakan cukilan kayu.

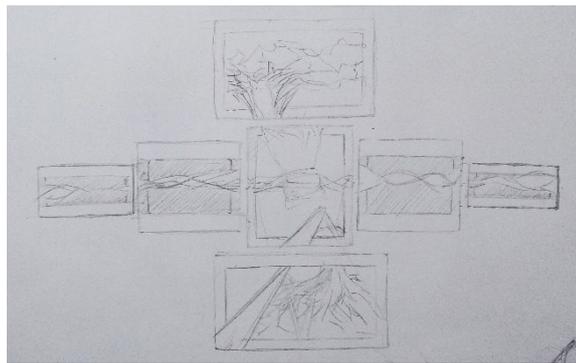




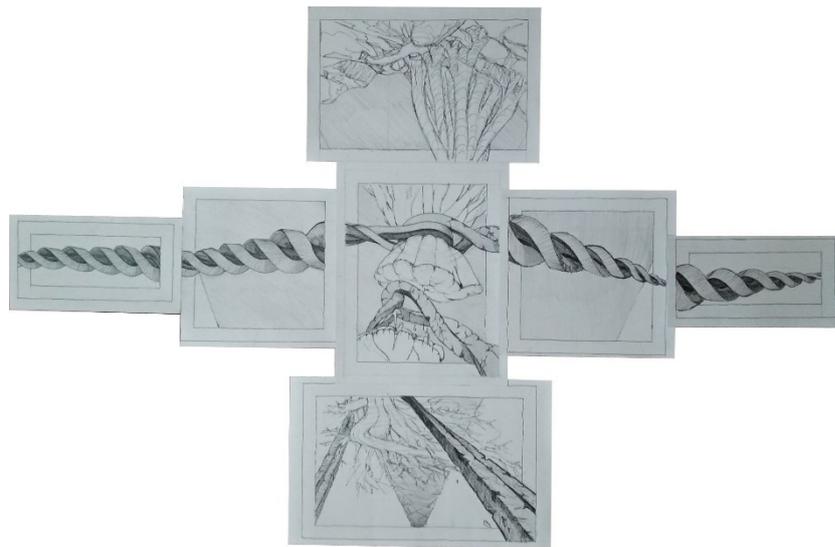
Gambar 3. 33 Studi objek

(sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Melalui evaluasi hasil studi ulang untuk sketsa, penulis menemukan komposisi yang lebih dinamis, ukuran tiap fragmen yang lebih beragam dengan melakukan pembesaran pada *subject matter* di fragmen tengah, permainan perspektif pada objek beton dengan mengatur ukuran objek sedemikian rupa, serta prinsip distorsi pada objek di setiap fragmen pada perpindahan antar fragmen.



(a)



(b)

Gambar 3. 34 (a) Sketsa 4 hasil pengembangan 3 sketsa sebelumnya. (b) Rancangan visual sebagai upaya memperjelas sketsa awal.

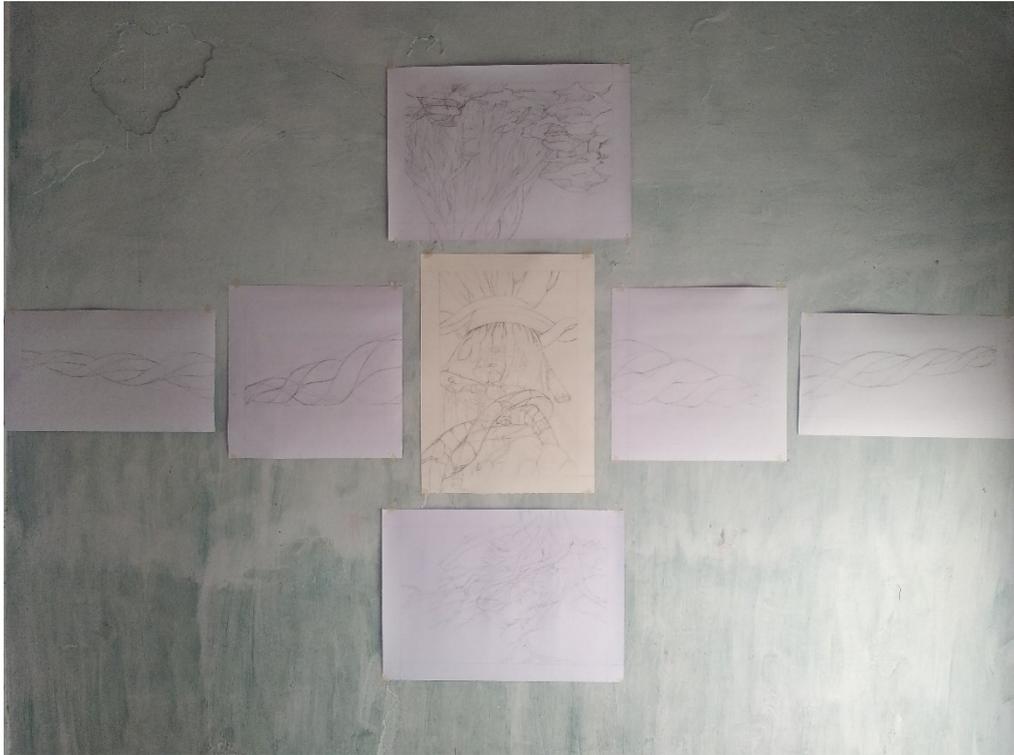
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Hasil evaluasi sebelumnya langsung penulis wujudkan dalam sketsa awal baru. Penulis memutuskan untuk membuat karya grafis dengan ukuran keseluruhan P x L 320 x 210 cm. Karya terdiri dari 7 potongan fragmen terpisah dengan jarak antar fragmen 5 cm. Dua fragmen di bagian atas dan bawah berukuran 90 x 60 cm, fragmen tengah 60 x 80 serta dua fragmen di sisi kiri dan kanan berukuran masing-masing 60 x 60 cm dan 60 x 30 cm.

Sketsa awal yang telah diputuskan akan menjadi acuan serta penentuan studi apa saja yang harus dilakukan sebagai upaya untuk mewujudkan ide yang telah dirumuskan. Sketsa ini namun demikian masih hanya sebatas sketsa awal yang mana selalu ada kemungkinan untuk terjadi perubahan dalam proses perwujudannya. Kondisi ini disebabkan banyaknya faktor di luar studi yang mengharuskan perubahan pada bentuk dan ukuran fragmen. Studi ini hanya sebatas pada visual 2D saja yang akan diwujudkan dengan teknik grafis cetak tinggi dengan penerapan metode reduksi. Persoalan studi instalasi akan dibahas pada studi maket dimana hasil akan terlihat di sana termasuk persoalan ruang nyata serta pemanfaatan penggandaan grafis. Hal itu pula yang akan menjadi faktor perubahan sketsa awal ini.

### 3.6.9 Sketsa Sesuai Ukuran Rencana

Penulis membuat sketsa pada ukuran sesuai dengan rancangan yang telah diputuskan pada tahap proses akhir sketsa awal. Hal ini dilakukan untuk melihat kemungkinan keberhasilan rancangan karya pada kesesuaian dengan luas format yang diinginkan pada plat/matriks dan kertasnya. Melalui pembuatan sketsa pada kertas ini penulis meminimalisir ketidaksesuaian visual yang nantinya akan dipindahkan pada matriks yang akan sulit untuk diubah kembali. Berangkat dari tahap ini penulis langsung melakukan studi teknik.

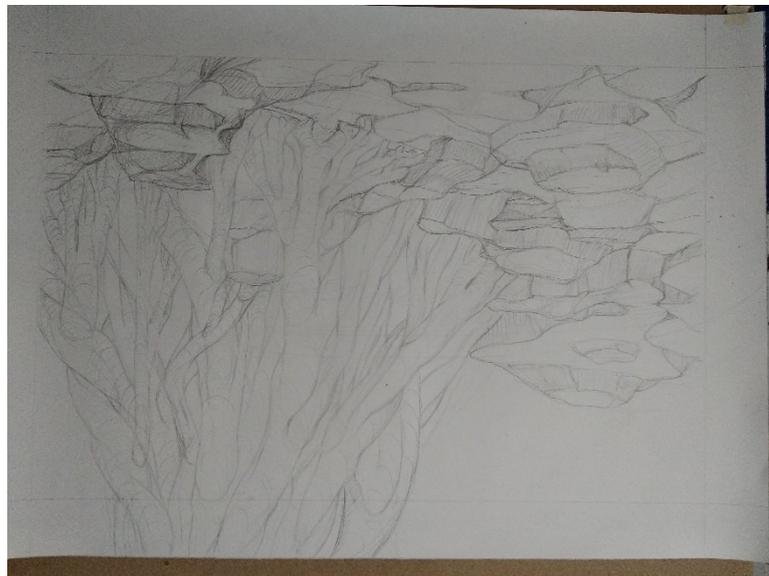


(a)

Gambar 3. 35 Sketsa sesuai ukuran rencana



(b)

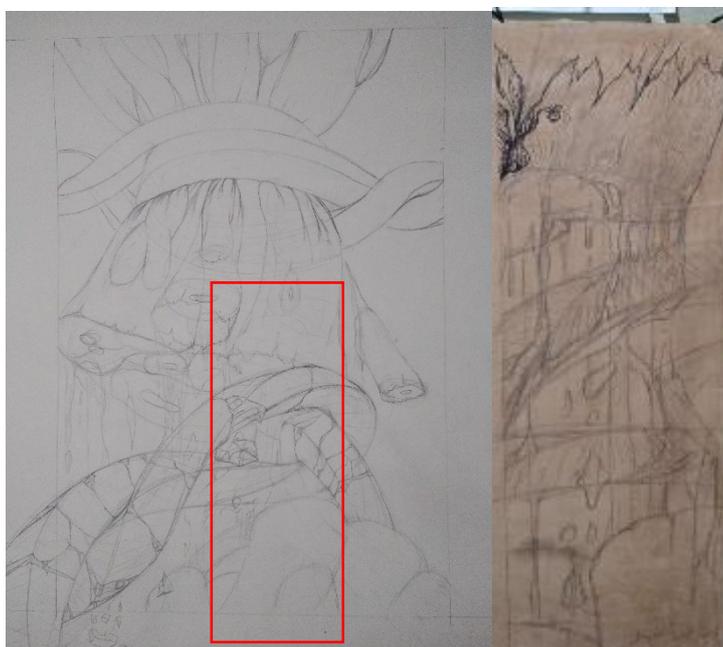


(c)

Gambar 3. 36 Detail sketsa sesuai ukuran rencana  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

### 3.6.10 Studi Teknik

Studi teknik dilakukan untuk melihat kemungkinan keberhasilan proses perwujudan rancangan karya grafis cetak tinggi dengan metode reduksi, serta untuk meninjau ketidaktepatan penggunaan elemen visual pada rancangan awal. Hal ini diperlukan sebab proses pengkaryaan grafis cetak tinggi metode reduksi sangat terstruktur pada setiap tahapannya demi dapat menghasilkan karya yang diinginkan. Selain itu, jika terjadi kegagalan di tengah-tengah proses, semua tahapan harus dimulai dari awal. Jadi studi teknik dilakukan untuk meningkatkan akurasi hasil dengan tujuan serta efisiensi dan waktu kerja. Proses ini dilakukan dengan mengambil sebagian kecil gambar pada sketsa jadi.



Gambar 3. 37 Sketsa pada matriks untuk studi teknik

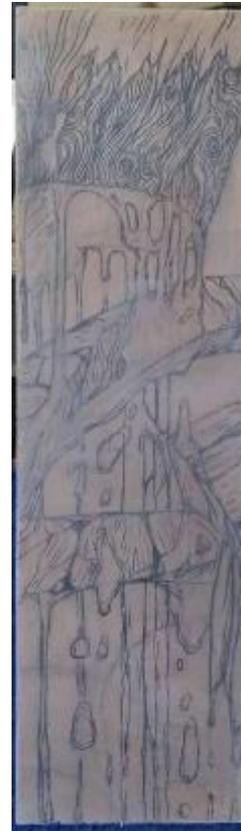
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Persegi merah pada gambar 3.37 merupakan bagian yang diambil untuk melakukan studi teknik ini. Bagian tersebut dipilih karena cukup dapat mewakili seluruh objek-objek visual yang digunakan dalam pengkaryaan ini (objek visual berupa representasi beton, pohon, kain, kulit, darah) . Bagian sketsa tersebut dibuat ulang langsung pada Matriks menggunakan pensil dengan melakukan beberapa perubahan dan penambahan objek visual sebagai bagian dari pengembangan ide visual (sejumlah *image* visual yang dibutuhkan).

Sketsa yang telah selesai diperjelas menggunakan *brush pen* Sakura dan langsung dilapisi akrilik Maries untuk mencegah gambar menghilang akibat proses transfer tinta dan pembersihan tinta.



(a)



(b)



(c)



(d)



(e)



(f)



(g)



(h)



(i)



(j)



(k)



(1)

Gambar 3. 38 Studi teknik

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Melalui percobaan teknik pada sebagian kecil bagian sketsa jadi penulis menemukan cukup banyak masalah yang akan dihadapi saat proses perwujudan sketsa. Teknik reduksi hanya menggunakan 1 pada prosesnya mengharuskan pengguna untuk saling menimpa-nimpa warna hingga mencapai ketercapaian kombinasi warna yang diinginkan yang pada studi ini menimbulkan kendala.

Penulis yang menggunakan 3 hue warna (merah, kuning oker, abu-abu, hijau) yang pada masing-masingnya menerapkan 3-4 tahapan value dan 1 susunan intensitas pada hue merah untuk mencapai kualitas bentuk, tekstur, garis dan volume yang diinginkan. Kendala terjadi pada tahap penumpukan warna yang cenderung kontras komplementer, yaitu pada tahap penerapan hijau pertama yang menghasilkan warna yang tidak sesuai dengan rencana.

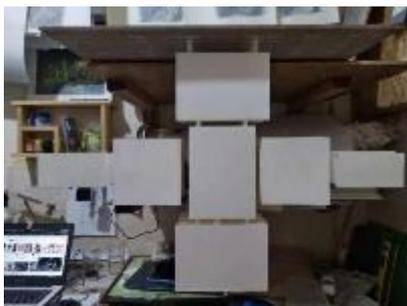
Kendala ini cukup teratasi dengan melakukan lebih dari 1x transfer tinta pada lapisan warna yang sama sehingga lapisan warna lebih tebal dan warna yang diinginkan cukup tercapai. Selain itu penggunaan tahapan *value* berhasil meningkatkan kualitas warna objek sesuai keinginan.

Melalui hasil studi teknik untuk merealisasikan rancangan ini penulis dapat meninjau ulang elemen visual yang digunakan. Terdapat beberapa elemen yang kurang tepat untuk digunakan karena tidak tercapainya efek yang diinginkan. Hal tersebut terjadi pada garis-garis putih pada objek darah dimana garis tersebut mengurangi impresi atau kesan getir yang seharusnya dapat disampaikan melalui objek ini. Selain garis-garis hijau di bagian atas dirasa kurang tepat untuk merepresentasikan kain sebagai idiom yang digunakan.

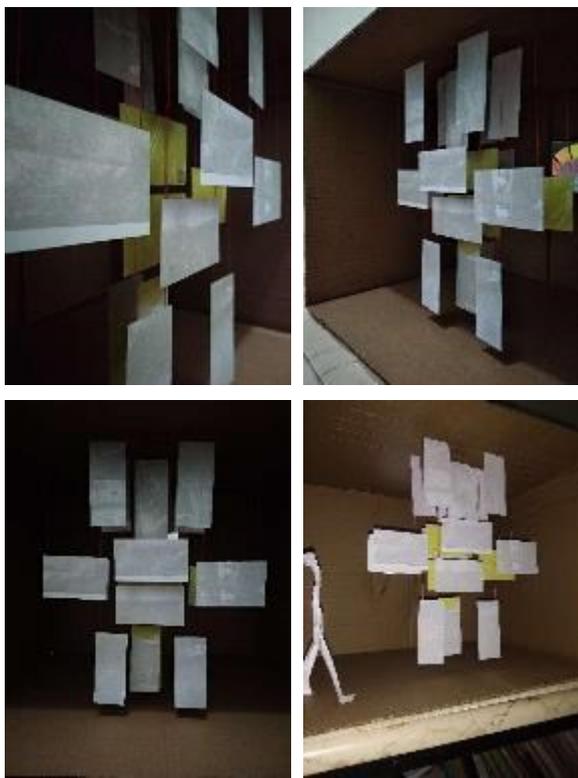
Hasil tinjauan menunjukkan untuk mengurangi dan mengubah garis-garis putih menjadi lebih tipis dan lebih sedikit, serta mengubah garis-garis hijau menjadi lebih tepat untuk merepresentasikan kain pada realisasi rancangan. Studi ini selain itu berhasil meningkatkan kemungkinan keberhasilan realisasi rancangan karya grafis cetak tinggi.

### 3.6.11 Studi Maket sebagai Presentasi Akhir Karya

Penulis melakukan studi ini guna mengetahui bagaimana ruang nyata dapat tercipta dalam karya instalasi ini dan bagaimana ruang nyata ini memberikan peran dalam karya.



Gambar 3. 39 Studi market 1



Gambar 3. 40 Studi maket 2 tata letak bagian per bagian dari karya ianstalasi dengan berbagai sudut pandang

(Sumber : Dokumentasi Penulis 2022)

Secara khusus maket 2 ini dibuat setelah proses kerja sudah selesai 50%, dimana ukuran tiap fragmen sudah pada keputusan *final*.

### 3.7 Proses Pembuatan Karya Cetak Fragmen Tengah

Tahap pembuatan karya menggunakan semua hasil studi yang telah dilakukan sebelumnya. Walaupun dalam metodenya studi tidak benar-benar selesai sebab dalam proses kreatif selalu terjadi pengembangan dan perubahan dalam segi ide maupun objek seninya. Hal itu sering disebabkan temuan masalah baru. Karena sebab itu akan dicantumkan berbagai hasil studi dadakan di dalam tahap ini. Hasil temuan dari *problem solved* sendiri akan disampaikan di bab selanjutnya.

Ketika proses berkarya (pada konteks ini proses di ruang kerja) seorang seniman memiliki tahap berkarya masing-masing disebabkan berbagai latar belakang pengalaman dan tradisi kekaryaannya yang sangat beragam. Meskipun

demikian umumnya seniman melalui empat tahapan yaitu (1) Perumusan ide atau gagasan dan pengkondisian ruang kerja, (2) studi-studi, (3) pemilihan hasil-hasil studi, dan (4) perwujudan karya sebenarnya dengan penerapan hasil studi.

Penulis yang memanfaatkan seni grafis sebagai teknik penghasil visual 2 dimensi pada kertas yang kemudian dilakukan eksplorasi presentasi akhir berarah pada hasil akhir seni instalasi. Maka penulis membagi proses berkarya menjadi dua tahap yaitu perwujudan konsep 2D menggunakan teknik grafis cetak tinggi dengan metode reduksi. Tahap berikutnya adalah upaya perangkaian hasil masing-masing cetak menuju seni instalasi yang bersifat meruang secara konkret.

Perlu diketahui bahwa teknik yang penulis gunakan sangat prosedural dan dipenuhi dengan pengulangan-pengulangan proses yang cenderung sama. Proses ini meskipun dengan hasil yang berbeda, sebab dari penerapan metode reduksi. Terutama karena karya terdiri dari banyak fragmen dengan ukuran beragam. penulis oleh sebab itu hanya akan menyajikan beberapa tahap atau proses saja sebagai sampel dari keseluruhan tahap cetak, dengan perubahan yang signifikan. Terutama pada tahap yang di dalamnya terdapat masalah baru dan temuan dari pemecahan masalah tersebut.

### 3.7.1 Persiapan Alat dan Bahan

Beberapa alat dan bahan yang penulis gunakan merupakan hasil observasi dan studi, berikut rinciannya :

Tabel 3. 2 Daftar alat dan bahan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

No.	Gambar dan Nama	Keterangan
1.		<i>Hardboard</i> yang digunakan merupakan <i>MDF</i> berwarna coklat pucat dengan ketebalan 6 mm. Penulis membelinya di toko Hasta Logam Bandung, jl. Kalipah Apo, Kota Bandung. <i>MDF</i> dijual dengan ukuran 122 x 244 cm, demi <i>mempersingkat</i> transportasi dan mempersingkat waktu,

	MDF yang sudah terpotong-potong	penulis meminta pada pihak toko untuk memotong MDF menjadi 13 bagian sesuai dengan kebutuhan ukuran rancangan
2.	 <p><i>Impra, dempul oilbased</i></p>	Digunakan sebagai pelapis pertama matriks untuk menutupi pori-pori. Dempul impra dipilih sebab daya rekat dan tingkat kekerasan tinggi setelah mengering.
3.	 <p><i>Scrub plastik</i></p>	<p><i>Scrub</i> merupakan alat yang penulis gunakan untuk melapisi MDF dengan dempul dan akrilik. Dengan menggunakan ini hasil pelapisan sangat merata tanpa ada jejak-jejak yang tidak diperlukan.</p> <p>Alat ini memiliki sisi yang rata dengan banyak ukuran sehingga memudahkan dalam proses penyebaran dempul pada bidang luas matriks. <i>Scrub</i> yang penulis gunakan berbahan plastik dengan harga terjangkau namun tetap memberikan hasil yang memenuhi keinginan penulis.</p> <p>Penulis menggunakan yang berukuran panjang 17 cm. Ukuran ini dirasa cukup karena tidak terlalu panjang maupun pendek untuk luas bidang permukaan MDF yang akan dilapisi, sebab jika terlalu pendek akan memakan waktu lama untuk menyebarkan dempul yang akan menjadi buruk sebab dempul cepat mengering dan jika terlalu</p>

		panjang pun tidak terlalu menghasilkan lapisan dempul yang merata.
4.	 <p>Kuas berbagai ukuran</p>	<p>Alat ini digunakan dalam proses pewarnaan sketsa pada kertas, dan pada awalnya digunakan pula untuk melapisi matriks berlapis dempul dengan akrilik. Namun hasil yang diberikan penuh <i>brushstroke</i> yang menjadi kendala dalam proses pemberian tinta ketika mulai tahap cetak pada kertas.</p> <p>Selain itu kuas berambut hitam sangat berguna ketika tahap pembuatan sketsa, penculikan dan pengamplasan yang mana sangat praktis digunakan untuk membersihkan serakan akibat tiga kegiatan itu.</p>
5.	 <p>Pensil sebagai alat pembuat sketsa</p>	<p>Pensil yang digunakan merupakan pensil <i>faber castell</i> dan pensil mekanik biasa. Penulis menggunakan pensil ketebalan 3B pada <i>faber castell</i> dan 4B pada isian pensil mekanik sebab dengan ketebalan ini penulis dapat lebih seluas dalam mengatur ketebalan goresan grafit ketika proses pembuatan sketsa. Selain itu pensil pun digunakan untuk memberi keterangan edisi pada tiap hasil cetak sebagai tradisi <i>printmaking</i> modern.</p>

6.	 <p>Penghapus yang terbuat dari olahan karet</p>	<p>Sesuai namanya penghapus disini hanya difungsikan sebagai alat penghilang jejak pensil yang tidak diperlukan dalam sketsa, meski demikian penggunaan penghapus lebih cocok pada permukaan kertas sehingga diusahakan agar tidak terlalu menggunakannya pada permukaan matriks berlapis akrilik sebab akan sangat cepat mengikis penghapus.</p>
7.	 <p>Kertas manila putih</p>	<p>Kertas-kertas yang digunakan untuk membuat sketsa, termasuk studi, merupakan kertas manila 150 gsm. Kertas ini dipilih sebab memiliki kualitas yang cukup untuk membuat sketsa, termasuk mewarnainya dengan cat poster, sebab kertas ini memiliki karakteristik berupa warna putih bersih, tekstur tidak begitu kentara sehingga terasa sedikit licin, memiliki daya serap air tinggi, dan sedikit rapuh, jadi mudah terkelupas jika digosok dalam kondisi sedikit lembab.</p> <p>Dalam proses pengkaryaan kertas ini digunakan dalam berbagai ukuran oleh sebab itu penulis membeli kertas dengan ukuran 80 x 90 cm sehingga lebih dapat memotongnya sendiri sesuai kebutuhan.</p>
8.		<p>Kain ini digunakan sebagai pembersih tinta yang menempel di tangan atau di tempat-tempat lain yang tidak diinginkan. Kain bekas juga digunakan sebagai lap ketika membersihkan kaca tiap selesai menggunakan satu warna. Benda ini seperti</p>

	Kain lap	hal yang sepele, namun sebenarnya amat sangat penting dalam proses cetak-mencetak, sebab kebersihan dan kerapihan tiap bagian dalam ruang kerja sangat mempengaruhi hasil karya.
9.	 <p><i>Drawing pen Micron dan Snowmen</i></p>	<p><i>Drawing Pen</i> merupakan salah satu jenis pena dengan mata logam berujung busa keras tempat tinta keluar. Alat ini digunakan sebagai penebal sketsa pensil. Alasan lain sebab <i>drawing pen</i> menggunakan tinta permanen dengan tingkat kelarutan dengan air sangat rendah sehingga dapat menempel kuat pada suatu permukaan yang cocok dengannya, dalam hal ini permukaan matriks sudah terkondisikan sesuai dengan karakter <i>drawing pen</i>.</p> <p>Drawing pen yang digunakan terdiri dari berbagai ukuran disesuaikan dengan kebutuhan ukuran garis nantinya.</p>
10.	 <p><i>Cutter merah besar Joyko</i></p>	<p><i>Cutter</i> merupakan alat pemotong yang sangat berguna dalam berbagai kegiatan pengkaryaan apapun, termasuk kali ini. Alat ini penulis gunakan sebagai pemotong kertas, kain, matriks, lakban, <i>masking tape</i>, dll.</p> <p><i>Cutter</i> yang digunakan disini merupakan cutter Joyko berwarna merah, berukuran besar, dan berbahan keras yang menjadikannya sangat solid.</p>

11.	 <p>Masking tape tebal 2,3 cm</p>	<p><i>Masking tape</i> atau umumnya lakban kertas ini merupakan jenis lakban yang sering digunakan sebagai penanda atau pelindung sebuah bagian pada suatu permukaan yang akan dicat, diwarnai, ataupun dikikis. Dalam pengkaryaan ini <i>masking tape</i> digunakan sebagai penanda tempat menyimpan kertas dan matriks agar tidak bergeser. Lakban ini dipilih sebab terbuat dari kertas sehingga mudah dalam memotongnya ataupun menulis di permukaan.</p>
12.	 <p>Kertas HVS bekas</p>	<p>Benda ini memiliki fungsi yang sama dengan lap bekas, namun kertas bekas lebih banyak digunakan untuk membersihkan matriks dari sisa-sisa tinta. Selain matriks, juga digunakan untuk membersihkan tinta yang sudah tidak digunakan, di meja kaca ataupun pada roll yang akan digunakan pada tinta yang berbeda.</p>
13.	 <p>Kertas <i>Cougar</i> gulungan</p>	<p>Seperti sudah dijelaskan dalam studi kertas, kertas ini dipilih karena karakternya yang tepat untuk rancangan karya instalasi ini.</p>

14.	 <p data-bbox="485 546 659 584">Cukil Sakura</p>	<p data-bbox="772 230 1353 595">Cukil kayu merk Sakura digunakan sebab memiliki tingkat ketajaman dan kekuatan baja yang tinggi sehingga tidak terlalu perlu sering diasah. Semua tipe pisau akan digunakan dalam proses pengkaryaan ini disesuaikan dengan kebutuhan garis dan bidang yang ingin dicapai</p>
15.	 <p data-bbox="491 978 652 1016">Tinta <i>Offset</i></p>	<p data-bbox="772 663 1353 916">Seperti sudah dijelaskan dalam studi tinta ini sangat cocok untuk digunakan dalam teknik cetak tinggi. Selain memiliki harga yang murah, kualitas warna yang dihasilkan pun sangat baik.</p>
16.	 <p data-bbox="411 1411 727 1449"><i>Roll</i> khusus cetak tinggi</p>  <p data-bbox="443 1785 700 1823"><i>Roll</i> karet jilat tinta</p>	<p data-bbox="772 1095 1353 1572"><i>Rubber roll</i> yang digunakan ini memang khusus digunakan untuk cetak tinggi dengan desain yang sesuai kegunaan. <i>Roll</i> jenis ini hanya bisa ditemukan di toko-toko khusus alat-alat seni rupa. Penulis menggunakan <i>roll</i> berukuran 5 cm, 10 cm dan 20 cm. Khusus roll karet jilat tinta berukuran 26 cm yang dibeli dari toko penyedia komponen mesin <i>offset</i>.</p>

17.	 <p>Coran Roll</p>	<p>Sesuai hasil studi, alat ini akan digunakan dari awal proses cetak hingga selesai.</p>
18.	 <p>Minyak tanah dalam wadah</p>	<p>Minyak tanah sangat berguna dalam proses cetak grafis manual. Cairan ini tidak mudah menguap jadi ketika membersihkan sisa-sisa tinta yang berceceran ataupun sisa pada meja yang perlu dibersihkan, minyak ini dapat membersihkannya dengan baik tanpa perlu banyak mengeluarkannya sebab sifatnya yang tidak mudah menguap sehingga dapat bertahan lama pada kain.</p>
19.	 <p>Penggaris besi 100 cm</p>	<p>Benda ini sangat berguna untuk baik mengukur ukuran-ukuran media dengan akurat, maupun memotong kertas sehingga memiliki efek gerigi di tepiannya.</p>
20.	 <p><i>Oovernish</i></p>	<p>Cairan yang dibuat khusus untuk mengencerkan tinta <i>offset peony</i>. Hanya digunakan ketika tinta sudah lama berada di ruang terbuka, yang mengakibatkan sedikit lebih kental dan sangat lengket, yang mana itu tidak baik untuk kertas.</p>

21.	 <p>Baren kayu dengan permukaan paku payung</p>	<p>Digunakan sebagai penggosok sesuai studi. Baren kayu digunakan dengan cara memegang permukaan atas baren dengan telapak tangan menekan permukaan tersebut saat proses pencetakan.</p>
22.	 <p>Penjepit kertas</p>	<p>Penulis menggunakan penjepit kertas dari besi dan kayu. Keduanya memiliki ukuran kecil namun cukup untuk menggantung kertas agar tidak terjatuh dan tidak merusak kertas akibat tekanan jepitnya.</p>
23.	 <p>Benang kasur/woll</p>	<p>Benang kasur ini digunakan untuk membuat gantungan guna menggantung kertas-kertas.</p>
24.	 <p>Cat akrilik putih</p>	<p>Cat akrilik digunakan untuk melapisi matriks. Putih transparan dipilih guna mempertahankan sketsa pada matriks sehingga dapat tetap bertahan lama pada matriks meskipun dilakukan beberapa kali pembersihan akibat penggunaan metode reduksi. Selain itu akrilik merk sakura dipilih</p>

		karena memiliki daya rekat akrilik/karet yang tinggi sehingga tidak mudah terkelupas.
25.	 <p>Cat poster dan <i>pallet</i> tertutup</p>	Dua bahan ini khusus hanya digunakan dalam proses desain berwarna pada kertas manila. Cat poster sakura dipilih sebab memiliki intensitas warna yang tinggi dan mendekati kualitas warna tinta <i>peony</i> . Selain itu <i>pallet</i> tertutup juga lebih bisa menjaga cat tetap cair meskipun ditinggal beberapa jam, bahkan penambahan hari.
26.	 <p>Wadah kecil kedap udara</p>	Wadah ini berguna untuk menyimpan tinta dalam jangka waktu cukup panjang, setelah proses pencampuran warna, ataupun sisa-sisa warna yang akan digunakan di kemudian waktu. Benda ini cukup efisien dalam penyimpanan, dan sangat kedap udara.
27.	 <p>Amplas berbagai ukuran</p>	Amplas digunakan dalam proses awal pengolahan matriks sebagai penghalus dan merata permukaan matriks setelah proses pendempulan. Penulis menggunakan hamplas berukuran mulai dari 250-400

28.	 <p data-bbox="432 674 708 712">Kape dan pisau palet</p>	<p data-bbox="772 286 1353 757">Kape atau <i>spatulla</i> banyak digunakan untuk pengolahan tinta dalam pembuatan warna maupun pembersihan sisa-sisa tinta di meja kaca. Kape yang cocok digunakan dalam pengolahan tinta yaitu kape yang memiliki tingkat kekerasan logam yang tinggi sehingga tidak mudah melengkung, dan dapat mengolah atau mengaduk-aduk tinta dengan baik dan rapi.</p> <p data-bbox="772 779 1353 869">Satu pisau palet sedang digunakan juga untuk mencampur warna dalam jumlah kecil.</p>
29.	 <p data-bbox="464 1178 676 1216">Meteran gulung</p>	<p data-bbox="772 891 1353 1144">Alat pengukur ini berguna dalam mengukur matriks yang memiliki panjang lebih dari 1 meter. Benda ini juga sangat berguna dalam proses perangkaian hasil cetak.</p>
30.	 <p data-bbox="488 1576 652 1615">Bedak halus</p>	<p data-bbox="772 1290 1353 1655">Bedak dapat lebih mempercepat pengeringan sisa-sisa tinta yang terkadang sangat mengganggu pada dalam matriks. Bedak bayi digunakan sebab memiliki tingkat kehalusan tinggi yang mana itu sangat diperlukan agar tidak menimbulkan tekstur yang tidak diinginkan.</p>
31.	 <p data-bbox="488 1863 652 1901">Stik es krim</p>	<p data-bbox="772 1688 1353 1890">Benda ini digunakan untuk mencolek tinta dari wadahnya. Sangat berguna sebab dapat menghemat waktu dan pembersihan kape.</p>

32.	 <p>Meja kaca</p>	<p>Komponen yang sangat penting dalam pembuatan karya grafis cetak tinggi, sebab pencampuran tinta dan proses roll tinta hanya dapat dilakukan di atas permukaan benda keras dan rata.</p>
33.	 <p>Sabun</p>	<p>Sabun digunakan setelah proses cetak sebagai pembersih tangan. Kebersihan dan kerapian adalah hal yang sangat penting dalam proses berkarya grafis sehingga ketersediaan air mengalir dan sabun sangatlah penting demi menghasilkan karya yang bersih dan rapi, termasuk tempat kerja dan tubuh senimannya.</p>
34.	 <p><i>Smartphone</i></p>	<p>Alat ini digunakan guna mendokumentasikan tiap tahapan yang telah dilakukan sebagai arsip riset kerja. Selain ini <i>handphone</i> juga bagian dari inspirasi objek visual penulis.</p>

Material-material yang akan digunakan pada seni instalasi akan disampaikan dalam sub bab terpisah sebab, pada tahap ini media-media untuk seni instalasi belum diputuskan.

### 3.7.2 Pengkondisian Diri dan Ruang Kerja (Preparasi)

Tahap ini berisi kegiatan yang berbeda-beda sebab berkaitan dengan personaliti masing-masing. Pengkondisian diri sebelum kerja sangat penting karena sangat mempengaruhi kegiatan kerja secara keseluruhan. Pengkondisian tubuh

dilakukan dengan memberi tubuh asupan nutrisi dan kafein yang sangat mempengaruhi *mood* dan semangat kerja sebab kegiatan yang akan dijalani memerlukan energi fisik yang cukup banyak karena waktu kerja yang panjang. Kebutuhan kafein penulis penuhi dengan kopi hitam lampung.

Tubuh sudah siap, selanjutnya ruang kerja harus dalam kondisi tertata dan bersih karena kondisi tersebut diperlukan untuk kegiatan yang terstruktur dan hasil yang bersih dalam proses cetak-mencetak dari awal hingga akhir. Kondisi tersebut juga berkaitan dengan *mood* kerja.

Semua keperluan kerja dipersiapkan dalam tahap ini seperti alat, bahan dan semua properti yang diperlukan dalam berkarya grafis. Termasuk pemilihan ruang kerja harus mempertimbangkan sirkulasi udara yang baik sebab beberapa bahan kimia yang digunakan cukup berbahaya jika aroma yang dihasilkan hanya terkumpul di satu ruangan dengan sirkulasi udara buruk. Setelah semua kondisi terpenuhi barulah kegiatan kerja studio dapat dilaksanakan.



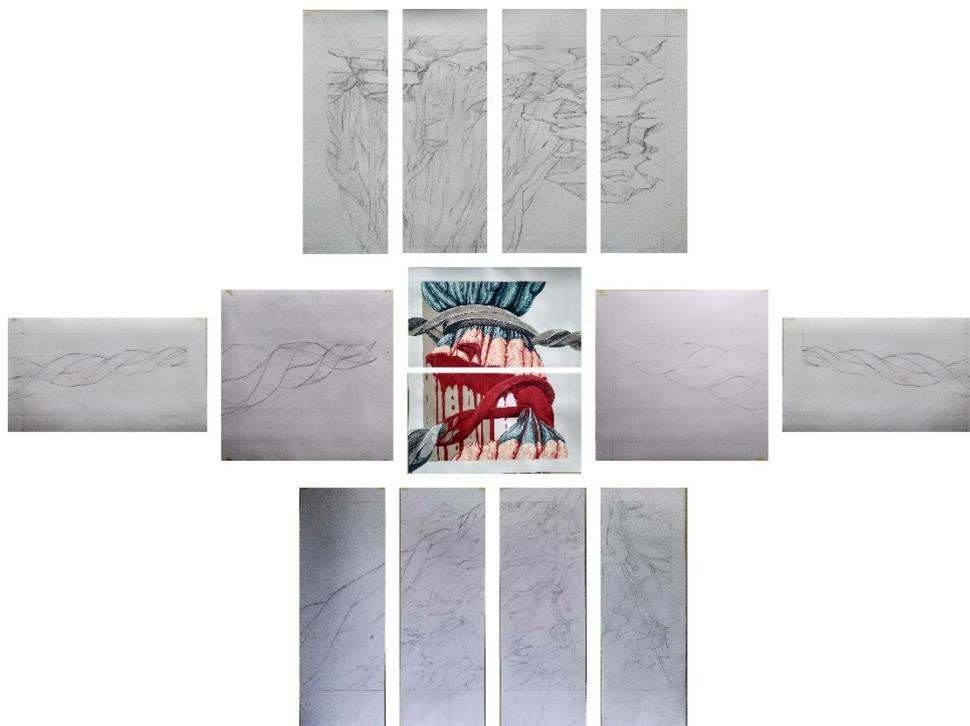
Gambar 3. 41 Denah dan ruang yang digunakan penulis  
(Sumber : Dokumentasi Penulis 2022)

### 3.7.3 Pembuatan Sketsa pada Kertas

Proses pembuatan sketsa terbagi menjadi dua tahap. Pertama sketsa pada kertas, kedua sketsa pada papan cetak atau matriks. Proses ini dibagi menjadi dua sebab penulis menggunakan bidang cetak yang cukup besar sehingga jika menggunakan metode sketsa dengan cara transfer sketsa dari kertas ke matriks akan menghabiskan banyak kertas dan berkali-kali proses *photocopy* sebab kebutuhannya akan sangat banyak. Sketsa pada pada matriks akan dibahas di point selanjutnya sesuai prosedur.

Pada tahap ini sketsa dibuat di atas kertas dengan ukuran 1:1. Melalui studi sketsa sebelumnya penulis menemukan actor lain yang mempengaruhi perubahan baru, terkait ukuran dan pemecahan fragmen-fragmen agar kesan keluasan karya dapat tercapai, yaitu ditemukan kertas dengan ukuran yang lebih besar dan kualitas yang memenuhi kebutuhan. Maka sketsa diubah lagi melalui metode pemotongan digital untuk menyingkat waktu pembuatan.

Penulis mempertimbangkan ulang aspek kesan hasil pembesaran karya dan kesan keluasan ruang pada karya melalui penerapan format *landscape* pada fragmen atas dan bawah dengan membaginya menjadi 4 fragmen atas dan bawah.



Gambar 3. 42 Sketsa yang diatur menggunakan aplikasi Corel Draw

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Ukuran karya, dengan demikian berubah menjadi P x L 325 x 245 cm dengan pembagian fragmen menjadi 13 potong. Terdapat 4 fragmen di atas dan bawah dengan ukuran masing-masing 30 x 80 cm, satu fragmen tengah dengan ukuran 75 x 65 cm, dua fragmen di kiri dan kanan fragmen tengah dengan ukuran 60 x 60 cm dan 40 x 60 cm untuk fragmen terluar kiri dan kanan. Jarak antar fragmen dirancang 5 cm.

Pembuatan sketsa di atas menggunakan pensil 4B pada kertas dan pewarnaan menggunakan cat poster dikarenakan cat poster memiliki kualitas kemurnian warna yang tinggi, hampir menyamai kualitas warna yang dimiliki tinta merk Peony.

Pewarnaan sketsa hanya dilakukan pada fragmen tengah yang sudah cukup untuk mewakili semua fragmen sebab semua unsur di fragmen lain terdapat di fragmen ini, terkecuali batu pada empat fragmen atas.

#### **3.7.4 Pengolahan Hardboard sebagai Matriks**

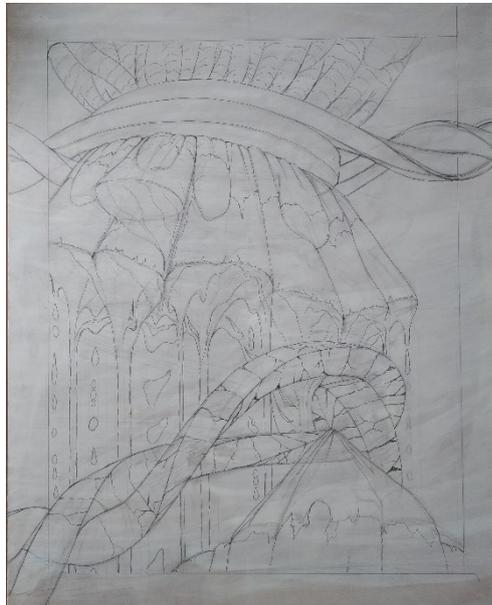
Setelah pembuatan sketsa pada kertas, tahap selanjutnya pengolahan matriks. *Hardboard* atau MDF yang sudah tersedia sebelum digunakan bagi penulis harus dilapisi terlebih dahulu oleh dempul dan akrilik.

Pada tahap ini proses pendempulan tidak dilakukan sekaligus pada semua matriks namun secara bertahap sesuai pada fragmen mana yang akan diselesaikan terlebih dahulu. Beruntung hal ini pula yang menyelamatkan dari kesalahan yang akan terjadi pada tahap pencetakan.

#### **3.7.5 Pendempulan dan pelapisan akrilik matriks tengah**

Dempul pertama yang digunakan merupakan dempul kayu *Impra* dengan *basis* minyak. Sebelum digunakan, dempul terlebih dahulu ditingkatkan kadar kecairannya dengan campuran *thinner* guna menghasilkan daya sebar yang luas dan memberi waktu lebih lama, sebab dempul cair lebih lama mengering dengan hasil tipis, sehingga akan memudahkan ketika pengamplasan. Pada tahap ini pula tekstur semu ekstrim dapat dihasilkan.

Setelah dempul mengering dilanjut untuk mengamplas permukaan MDF agar permukaan lebih rata untuk menghilangkan beberapa kemungkinan tekstur kasar yang tidak diperlukan.



Gambar 3. 43 Matriks tengah yang sudah didempul dan dilapisi akrilik menggunakan sapuan kuas  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Pelapisan akrilik dilakukan setelah pendempulan dan pengamplasan dempul. Akrilik disapukan pada permukaan matriks menggunakan kuas. Sedikit tampak *brushstroke* pada permukaanya sebab dari kuas dan tingkat kekentalan akrilik yang dapat mengurangi tingkat kerataan proses roll tinta nantinya, yang mana itu tidak diperlukan dalam proses pengkaryaan ini. Hal tersebut diatasi dengan pengamplasan kembali hingga mengurangi *brushstroke* yang ada.

### 3.7.6 Pendempulan dan pelapisan akrilik Matriks atas dan bawah

Setiap proses dalam tahap ini merupakan hasil evaluasi dari seluruh proses pencetakan fragmen tengah. Dempul yang semula menggunakan dempul *oil based* dalam tahap ini diganti dengan dempul *water based* yang cocok dengan akrilik berbasis air. Hal tersebut merupakan solusi dari kemungkinan kesalahan sebelumnya yang disebabkan oleh ketidakcocokan *based* dempul dengan akrilik. Ketidaktepatan tersebut mengakibatkan terkelupasnya lapisan akrilik setelah

melalui beberapa kali proses cetak. Hal itu masih praduga sebab masih ada faktor lain yang menyebabkan terkelupasnya akrilik.



Gambar 3. 44 Proses pengamplasan MDF setelah proses pendempulan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)



Gambar 3. 45 Matriks yang sudah dilapisi akrilik dan diampelas  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)



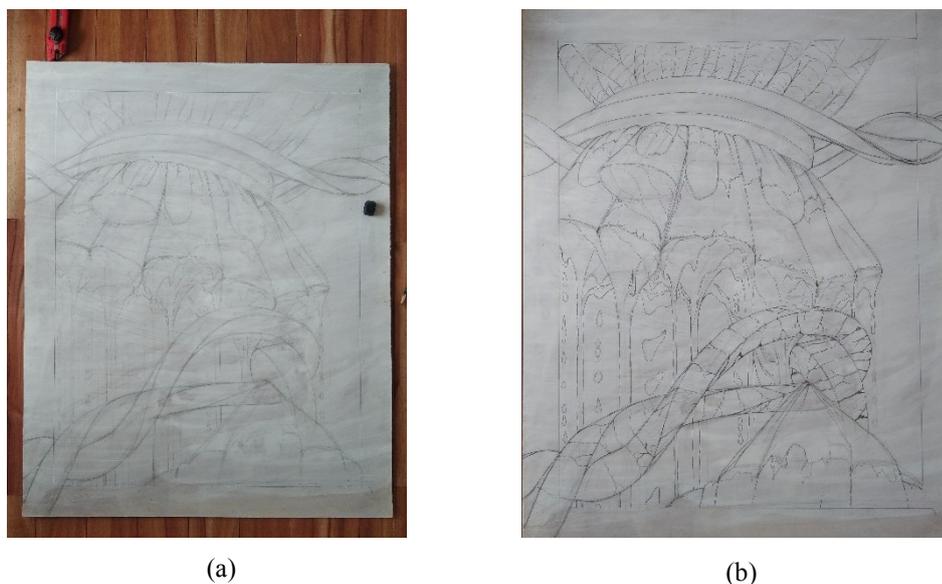
Gambar 3. 46 Tekstur pada *matrik* hasil ampelas  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Selain mengamplas untuk memperluas permukaan rata pada matriks, amplas dapat difungsikan sebagai penghasil tekstur dengan jejak berupa garis-garis lurus putus-putus ataupun bidang berbentuk tidak beraturan yang seperti *brushstroke*.

### 3.7.7 Pembuatan Sketsa pada Matriks dan Pelapisan Ulang Akrilik

Tahap ini akan menjelaskan bagaimana proses pembuatan sketsa ini berlangsung selama proses pembuatan karya. Tahap ini penuh dengan perbaikan meskipun sudah dilakukan studi sebab banyaknya faktor yang menimbulkan masalah sehingga harus dilakukan penyesuaian kembali.

Prosesnya pembuatan sketsa tidak dilakukan sekaligus pada semua fragmen demi mempercepat pengerjaan dan beruntungnya sketsa yang dilakukan bertahap ini menyelamatkan fragmen lain dari munculnya masalah besar dalam proses pencetakan fragmen pertama ini nantinya. Oleh sebab itu proses ini akan dibuat dalam tiga tahap yaitu: (1) sketsa pada matriks tengah, (2) sketsa pada matriks atas dan bawah, dan (3) sketsa pada matriks kiri dan kanan.



Gambar 3. 47 Sketsa Matriks tengah

(a) Sketsa pensil pada matriks (b) Penebalan Sketsa menggunakan *Drawing Pen*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Pembuatan sketsa kali ini merupakan sketsa final sebab sudah dibuat pada matriks. Sketsa sedikit berbeda dengan sketsa pada kertas sebab adanya pembesaran matriks serta tidak menggunakan metode trace sehingga sketsa tidak akan jadi sama

persis, namun perubahan ini tidak berarti merubah kesan yang sebelumnya ada pada sketsa pada kertas.

Sketsa pertama-tama dibuat menggunakan pensil hingga terlihat bentuk dasar tiap-tiap objek. Pada garis tepi digunakan penggaris sebagai alat bantu untuk mendapat hasil garis yang presisi. Setelah selesai sketsa pensil ditebalkan menggunakan Drawing Pen guna memperjelas dan menguatkan sketsa agar dapat bertahan lama meskipun terkena usapan kertas dan kain ketika pembersihan nanti. Disini pula fungsi lain dari pelapisan akrilik sebelumnya, dimana *Drawing Pen* dapat digoreskan dengan mudah, serta tidak merusak ujung *Drawing Pen* itu sendiri sebab permukaan matriks cenderung licin, tidak terlalu kasar, dimana kondisi permukaan tersebut lebih tepat dengan *Drawing Pen*.

Setelah penebalan sketsa selesai, dilanjutkan dengan pelapisan akhir Matriks menggunakan akrilik putih transparan.



Gambar 3. 48 Matriks yang sudah dilapisi ulang akrilik transparan  
(Sumber: *Dokumentasi Pribadi*, 2021)

Pelapisan ulang ini dilakukan sebagai upaya tambahan mempertahankan sketsa agar semakin dapat bertahan lebih lama sebab banyaknya detail visual yang akan penulis buat sehingga keberadaan sketsa sangat penting untuk dapat menghasilkan visual yang sesuai harapan.

Proses yang sama juga dilakukan pada matriks lain.



(a) Matriks Bawah



(b) Matriks Atas

Gambar 3. 49 Sketsa pada matriks lain

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Sketsa matriks pertama yang dikerjakan yaitu matriks untuk fragmen tengah, matriks ini sesuai seperti pada tahap sketsa berukuran 75 x 65 cm, akan dipotong secara horizontal sama rata. Pada bagian tengah, oleh sebab itu akan terdapat 2 fragmen dengan masing-masing ukuran 65 x 37,5 cm.

Hal tersebut dilakukan akibat mesin *press* yang awalnya akan digunakan tidak berfungsi sebagaimana mestinya. Upaya ini dilakukan demi memudahkan proses transfer tinta yang akan menggunakan baren dan coran paralon. Seperti apa tidak berfungsinya mesin *press* terdapat pada sub bab studi alat transfer tinta. Berikut penampilan matriks yang dibagi dua tersebut setelah proses pencukilan:



Gambar 3. 50 Matriks tengah setelah dipotong dan dicukil  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

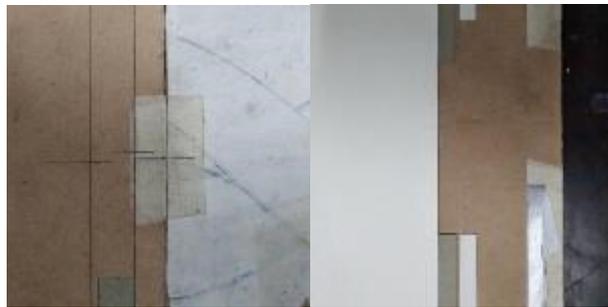
### 3.7.8 Pemotongan Kertas dan Penandaan Matriks

Pada tahap ini penulis menyiapkan kertas dengan ukuran 1,5 cm melebihi ukuran matriks, di setiap sisinya. Setelah pemotongan kertas usai, penulis memberikan tanda pada kertas, matriks dan papan cetak menggunakan drawing pen ukuran 0,01 mm agar lebih akurat, sehingga pada proses pengulangan cetak, kertas

dan matriks tidak akan bergeser. Cara tersebut seharusnya akan menghasilkan cetakan yang serupa.



(a)



(b)



(c)

Gambar 3. 51 (a) Meja kayu solid yang sudah ditemplei *mall* (b) Tanda berupa garis pada tiap bagian tengah matriks, kertas dan *mall* (c) Matriks posisi siap cetak

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Tahap ini dilakukan pada semua proses cetak masing-masing matriks. Pada matriks lain kertas dipotong dengan ukuran 2,5 cm melebihi ukuran matriks, pada setiap sisinya. Hal ini dapat dilakukan sebab ukuran kertas yang dibeli

memungkinkan untuk mendapatkan ukuran tersebut, tanpa ada bagian yang terbuang percuma, tidak seperti kertas untuk matriks fragmen tengah.

### 3.7.9 Pencampuran Kebutuhan Warna



Gambar 3. 52 Proses pembuatan warna (a) Proses pencampuran tinta (b) *Test value* warna pada kertas

(Sumber: Dokumentasi Penulis 2021)

Penulis dalam karya ini menggunakan jika dilihat secara keseluruhan, menggunakan komposisi warna komplementer, yang berarti mengkombinasikan warna-warna kontras dengan intensitas yang berbeda. Namun jika diperhatikan pada setiap objeknya, penulis menerapkan susunan warna monokromatik, yaitu susunan warna dengan satu *hue* dengan penerapan beberapa tingkat intensitas dan

nilai. Hal ini penulis lakukan untuk mendapatkan kesan volume pada setiap objek yang dihadirkan.

Warna selalu disiapkan sebelum akan mencetak. Komposisi warna, nilai dan intensitas warna yang diinginkan diatur dalam tahap ini. Dalam tahap ini penulis mengharuskan membuat warna dalam jumlah besar sekaligus serta menyiapkan warna untuk tahap cetak berikutnya. Penulis oleh sebab itu diharuskan berpikir untuk dua atau tiga tahap kedepan demi mendapat hasil cetak yang diinginkan.

### 3.7.10 Proses Pencukilan Matriks dan Cetak atau Transfer Tinta serta Pengulangannya

Pada tahap ini, matriks dicukil untuk pertama kalinya. Pencukilan pertama dilakukan untuk meninggalkan warna pertama, yaitu warna asli dari kertas yang digunakan.



(a)





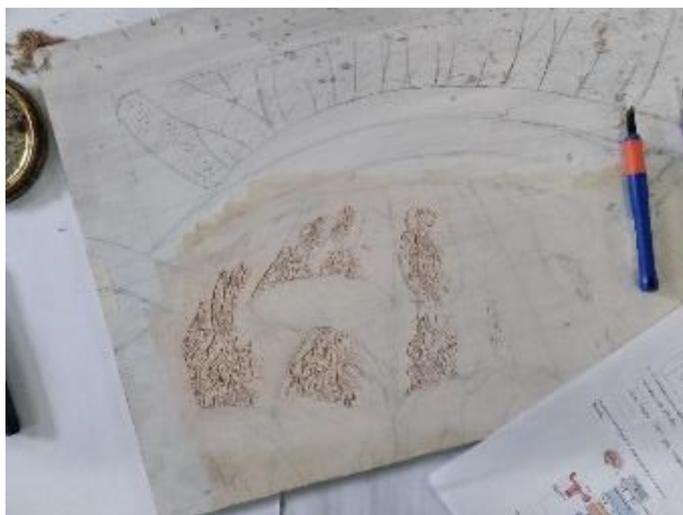
(b)

Gambar 3. 53 (a) Proses pembuatan warna; (b) Hasil transfer lapisan warna pertama

(Sumber : Dokumentasi Penulis 2021)

Proses cetak di tahap awal ini, hasil cetak berupa tumpukan garis-garis yang akan mengkonstruksi bentuk pohon. Tampak seperti gambar di atas, hasil cetak meninggalkan garis-garis tipis dengan warna alami kertas. Bidang berwarna merah muda itu sendiri merupakan cat yang sudah berpindah.

Tahap cetak berikutnya akan meninggalkan garis-garis berwarna hasil cetak sebelumnya, akibat dari dicukilnya permukaan matriks yang sama.



(a)

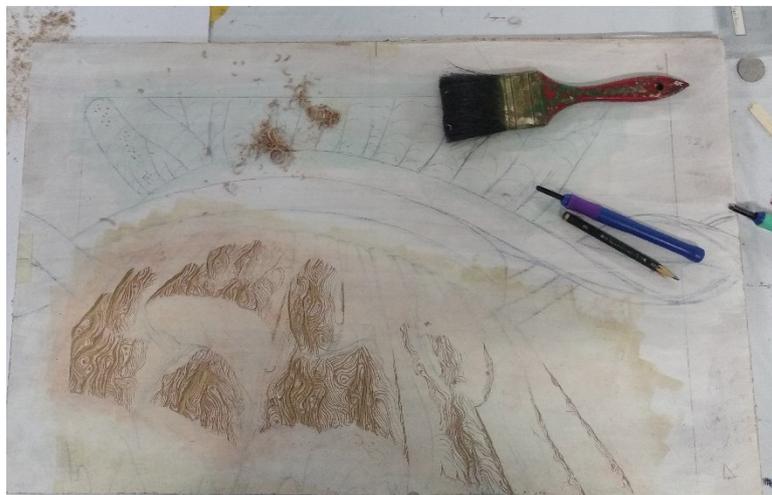


(b)





(c)



(d)





(e)



(f)

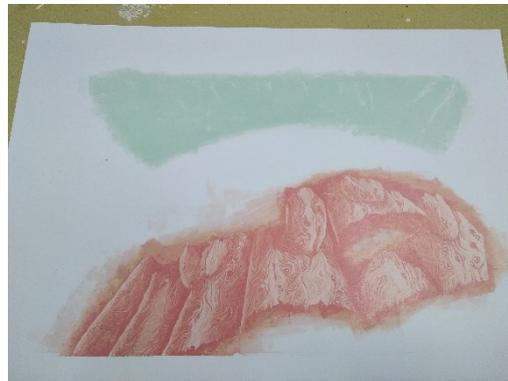
Gambar 3. 54 (a) Proses cukil tahap dua; (b) Percobaan cetak hasil cukil sebelum pada kertas kerja; (c) Hasil cukil hatap dua; (d) Proses cukil ke 3; (e) Hasil cetak warna lapis ke 3; (f) Perolan tinta lapis ke 3 pada fragmen tengah bagian bawah

(Sumber : Dokumentasi Penulis 2021)

Pada tahap cetak ke 3, warna pertama untuk objek berwarna hijau mulai dicetak dan untuk objek berwarna merah muda sudah selesai di lapisan ketiga ini.



(a)



(b)

Gambar 3. 55 (a) Proses cukil ke 4, pada bagian hijau; (b) Hasil cetak warna lapisan ke 4  
(Sumber : Dokumentasi Penulis 2021)

Disini tampak jelas munculnya masalah pada matriks yang mempengaruhi hasil cetak. Hal tersebut terlihat pada kondisi lapisan akrilik matriks yang tidak dalam kondisi terkelupas.





(a)



(b)

Gambar 3. 56 (a) Pencukilan ke-5 dan tahap penaburan bedak; (b) Hasil cetak tahap 5

(Sumber : Dokumentasi Penulis 2021)

Pembedakan dimulai di tahap 5 demi mempercepat pengeringan sisa-sisa tinta dari proses cetak sebelumnya. Hal ini dilakukan agar tidak mengganggu proses cetak berikutnya, yang mana jika terdapat sisa tinta basah, kertas akan merekat cukup kuat pada area matriks yang seharusnya sudah selesai dicetak.

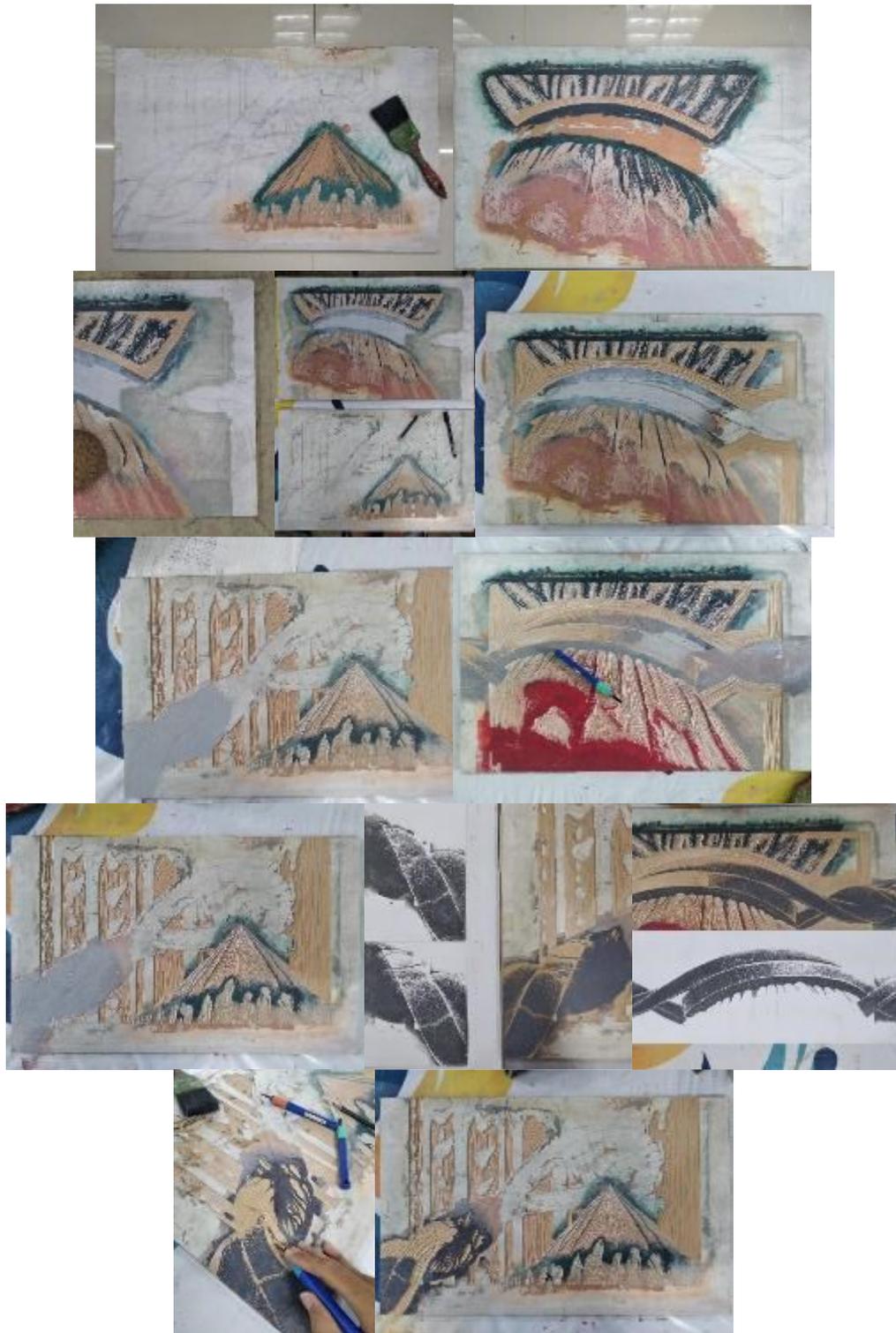
Proses-proses yang sama dilakukan secara berulang hingga mencapai kedalaman warna, volume, dan bentuk yang diinginkan pada setiap objek, dengan warnanya sendiri.



Faqih Faisal Basri, 2022

REPRESENTASI BENCANA EKSPLOITASI DALAM KARYA SENI INSTALASI

Univesitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)



Faqih Faisal Basri, 2022

REPRESENTASI BENCANA EKSPLOITASI DALAM KARYA SENI INSTALASI

Univesitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

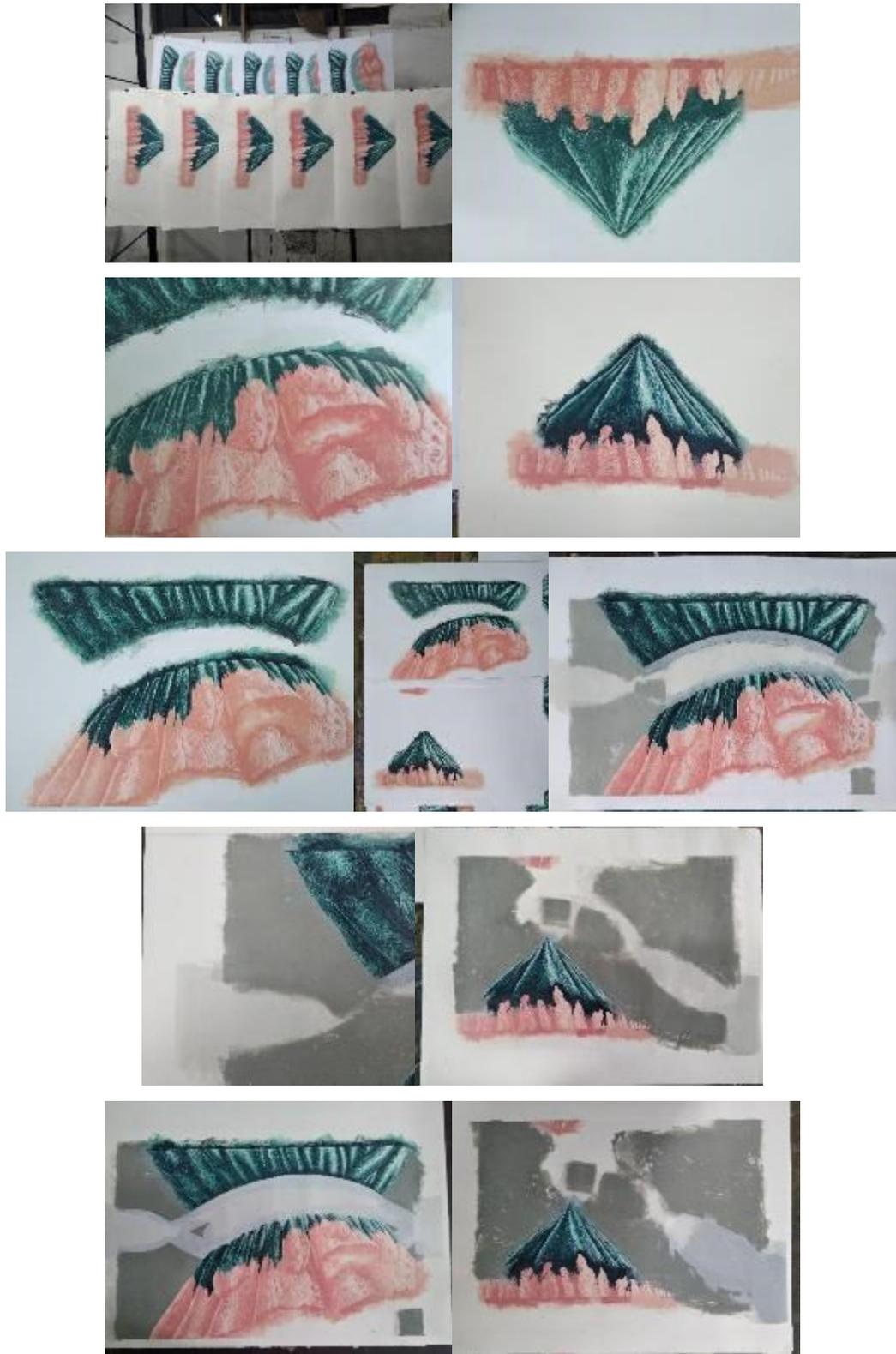


Gambar 3. 57 Proses runtutan pencukilan matriks, dan solusi yang dilakukan terhadap masalah yang muncul.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Setelah penampilan bagaimana matriks berubah sedikit demi sedikit akibat metode reduksi hingga menyisakan permukaan seperti foto terakhir, penulis akan menampilkan hasil dari setiap cetakan secara berurutan dari kiri ke kanan.





Faqih Faisal Basri, 2022

REPRESENTASI BENCANA EKSPLOITASI DALAM KARYA SENI INSTALASI

Univesitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)



Gambar 3. 58 Hasil cetak berurutan dari kiri ke kanan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

### 3.7.11 Penomoran Edisi



Gambar 3. 59 Penomoran edisi menggunakan pensil  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Penulisan nomor edisi ini sesuai dengan tradisi penciptaan seni grafis. Ditulis di sudut kiri bawah kertas menggunakan pensil. Tahap bisa dilakukan saat mempersiapkan kertas, atau tepat setelah pencetakan tinta lapis pertama. Evaluasi kerja

### 3.8 Evaluasi

Tahap ini lahir dari berbagai masalah yang muncul pada proses pengerjaan fragmen tengah, serta solusi pemecahannya. Demi memudahkan menyampaikan proses kerja serta transisi perubahan media dan ide sebagai solusi akhirnya penulis menghadirkan tahap evaluasi ini.

Evaluasi dilakukan begitu pengerjaan fragmen tengah selesai. Proses tersebut penulis namai sebagai Tahap Kerja 1. Masalah yang muncul dari tahap kerja 1 banyaknya berasal dari lapisan yang digunakan sebagai *treatment* MDF, dan ada juga dari ukuran serta alat transfer tinta.

Masalah pertama muncul ketika di awal proses cetak, yaitu pada mesin press yang awalnya akan digunakan. Mesin press awalnya akan digunakan demi mempercepat pengerjaan dengan hasil cetak yang merata. Karena mesin press memiliki ukuran besar akhirnya penulis membuat fragmen tengah dengan ukuran maksimal mesin press. Namun ternyata mesin tidak bekerja sebagaimana mestinya. Akhirnya untuk penulis beralih pada cara konvensional menggunakan baren dan alat press yang penulis buat sendiri. Kendala ini mempengaruhi ukuran fragmen tengah, yang pada awalnya hanya satu akhirnya dibagi menjadi dua.

Kendala kemudian muncul kembali di tengah-tengah proses cetak, yaitu pada lapisan akrilik yang digunakan. Kemungkinan hal ini terjadi karena ketidakcocokan antara akrilik berbahan dasar air dan dempul berbahan dasar minyak. Kemungkinan kedua berasal dari kualitas akrilik. Lalu kemungkinan ketiga berasal dari pemaksaan ketika pengeringan akrilik menggunakan *hot gun*. Solusi dari permasalahan ini yaitu dengan mengangkat lapisan akrilik menggunakan selotip bening secara bertahap, hingga tahap pertama selesai.



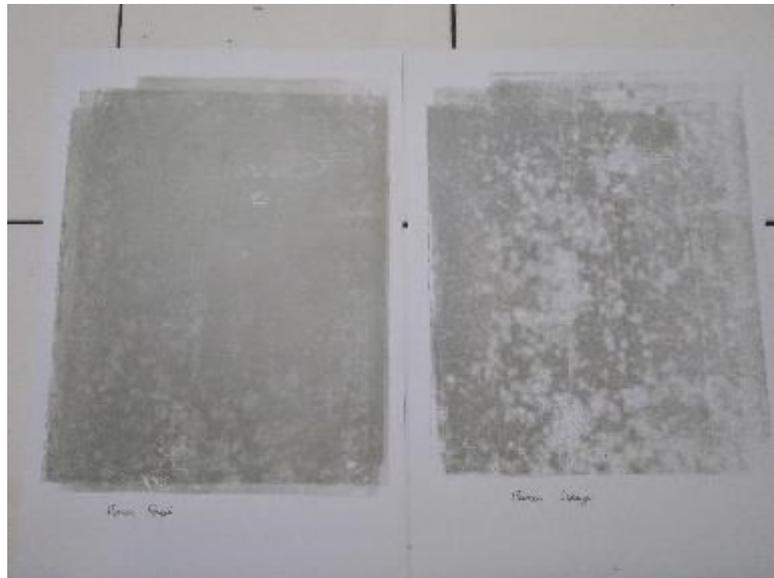
Gambar 3. 60 Pengangkatan lapisan akrilik menggunakan lakban  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Berdasar pada kemungkinan penyebab masalah, ketika memulai tahap kerja 2 penulis mengubah dempul pelapis MDF dengan berbahan dasar air agar cocok dengan akrilik. Akrilik diganti menggunakan akrilik berkualitas dari Sakura. Namun hal tersebut tidak menjadi lebih baik, justru sebaliknya. Kali ini masalah muncul di awal proses cetak, dimana lapisan yang mengelupas adalah lapisan dempul.



Gambar 3. 61 Lapisan matriks baru yang mengelupas  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Tampak pada gambar di atas lapisan matriks yang mengelupas memperlihatkan warna asli MDF. Tampilan tersebut menunjukkan matriks yang baru selesai dilapisi tinta menggunakan *roll* untuk di cetak.



Gambar 3. 62 Hasil cetak matriks baru  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Gambar di atas menunjukkan hasil cetak dari matriks dengan lapisan yang mengelupas. Tampak bidang warna yang sangat tidak merata, hal tersebut dikarenakan lapisan yang mengelupas berupa serbuk-serbuk dempul yang tetap menempel di permukaan matriks.

Permasalahan yang terus terjadi dengan penyebab yang belum diketahui, memerlukan waktu tenaga, dan biaya lebih banyak lagi jika dilakukan proses studi yang mesti dilakukan dari awal lagi dengan variabel yang lebih banyak. Penulis mengganti media matriks yang memiliki variabel kegagalan lebih sedikit dan dapat terkendali yaitu karet lino untuk mempersingkat waktu dan menekan biaya. Teknik dan bahan lino sudah umum digunakan sebagai matriks untuk cetak tinggi. Penulis memilih lino karena lebih menguasai media, ditambah dari pengalaman tahap kerja pertama penulis tidak menemukan variabel kegagalan jika menggunakan lino. Kekurangan media lino, penulis tidak dapat menghasilkan tekstur seperti pada penggunaan MDF yang dihasilkan dari proses *treatment*.

Selain pada teknik, hasil evaluasi juga merubah bentuk tampilan dari rancangan sebelumnya. Hal itu dikarena ide yang muncul selama proses cetak.

Perubahan berada pada jumlah fragmen pada masing masing bagian. Fragmen atas yang awalnya berjumlah 4 menjadi 3 dengan ukuran masing-masing 65 x 28 cm. Lalu 2 fragmen pada masing-masing sisi kiri dan kanan, menjadi 1 di sisi kiri dan kanan, dengan ukuran 47 x 65 cm dengan posisi *landscape*. Fragmen pada sisi bawah ditiadakan sebab konteksnya dapat disampaikan dalam penyusunan instalasi yang menggunakan bantal, guling, dedaunan, ranting dan abu. Detail instalasi akan disampaikan pada sub bab penyusunan instalasi di halaman ...

Media kertas juga berubah dengan mempertimbangkan ukuran potongan kertas couger untuk pencetakan fragmen atas. Satu kertas couger yang tersedia hanya dapat menghasilkan 2 potong kertas untuk 1 edisi cetak fragmen atas. Penulis mendapat informasi baru mengenai kertas berkualitas baik dengan ukuran besar yang cukup untuk mendapat 3 potong kertas untuk edisi cetak fragmen atas. Hal tersebut membuat penulis menggunakan kertas Savill Row 120 gsm sebagai media kertas baru.

### **3.9 Proses Pembuatan Karya Cetak Fragmen Atas dan Kiri-Kanan Setelah Evaluasi**

#### **3.9.1 Pengamplasan**

Proses pengamplasan dilakukan agar lapisan licin yang mengandung minyak pada permukaan lino terangkat dan lapisan akrilik dapat merekat lebih baik serta goresan pensil untuk sketsa tidak mudah terhapus karena tinta *drawing pen* akan masuk ke dalam celah-celah jejak amplas.



Gambar 3. 63 Pengamplasan lino

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

### 3.9.2 Pembuatan sketsa dan pelapisan matriks

Matriks yang sudah selesai di amplas selanjutnya akan dibuat sketsa langsung di permukaannya menggunakan pensil. Dalam tradisi cetak tinggi biasanya sketsa dibuat pada kertas terlebih dahulu kemudian ditransfer pada matriks menggunakan 2 cara yaitu, *tracing* menggunakan kertas karbon dan bensin atau minyak tanah sebagai *image transfer*. Namun penulis tidak menggunakan kedua metode tersebut, penulis lebih memilih membuat sketsa langsung pada matriks menggunakan pensil dan *drawing pen* sebagai penebal.



(a)





(b)

Gambar 3. 64 (a) Sketsa yang dibuat menggunakan pensil (b) Sketsa yang sudah ditebalkan menggunakan drawing pen

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Penebalan sketsa dilakukan agar sketsa tidak mudah hilang ketika proses pembersihan tinta dalam proses cetak metode reduksi berulang dengan matriks yang sama.



Gambar 3. 65 Matriks yang sudah terlapis akrilik putih

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Setelah penebalan matrik akan dilapisi oleh akrilik putih dengan kualitas baik. Hal tersebut dilakukan kembali untuk mempertahankan sketsa. Pelapisan dilakukan menggunakan *scrub* agar hasil *coating* dapat lebih merata tanpa meninggalkan jejak-jejak yang tidak diperlukan seperti *brush stroke* dari kuas.

### 3.9.3 Pencukilan dan Pencetakan

Tahap selanjutnya yang menjadi salah satu bagian utama proses berkarya ini adalah proses pencukilan dan pencetakan. Pada proses pencukilan penulis mengandalkan intuisi-intuisi dalam membentuk struktur *image* yang diinginkan, sebab itu pula mengapa sketsa hanya tersusun dari garis-garis statis. Hal itu dikarenakan perlunya improvisasi secara teknis agar hasil cukilan dapat sesuai dengan harapan penulis. Varian karakter cukil yang penulis torehkan pada bidang matriks disesuaikan dengan kebutuhan visual yang ingin dibangun pada *image* karya, seperti misalnya pada *image* batuan penulis cenderung banyak menggunakan garis-garis panjang dinamis, lain halnya *image* pohon penulis cenderung menggunakan garis-garis pendek acak yang menghasilkan kesan volume bertekstur.



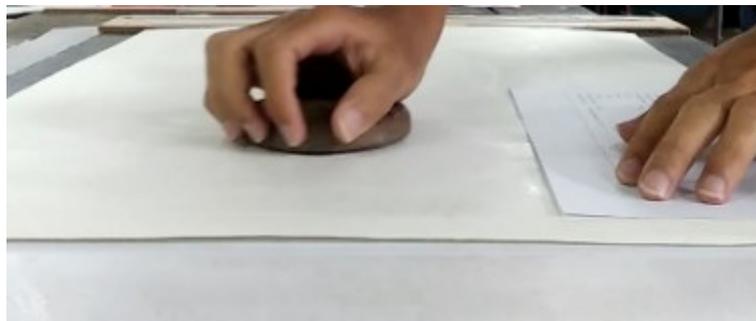
Gambar 3. 66 Proses pencukilan yang menyesuaikan karakter cukilan dengan kebutuhan *image*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Proses selanjutnya adalah proses cetak pada kertas, penulis menggunakan dua jenis kertas berbeda pada tahap kerja 2 ini. Kertas tersebut adalah kertas *Cougar* 104 gsm dan kertas *Savill Row* 120 gsm. Kedua kertas tersebut penulis gunakan

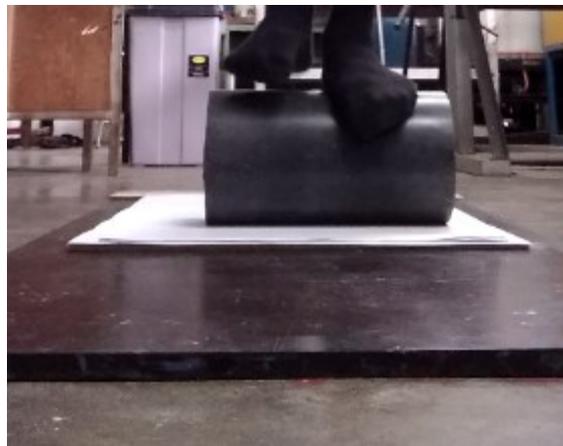
karena memiliki daya serap minyak yang cukup baik sehingga mempercepat proses pengeringan, dan untuk kertas *Savill Row* memiliki tekstur acak yang menarik.

Ketebalan kertas yang tipis bagi penulis sangat ideal digunakan dalam pengkaryaan ini dengan pertimbangan teknik cetak yang akan menggunakan metode konvensional dengan baren dan alat *press* manual dari hasil cor pipa paralon yang penulis buat sendiri.

Kertas yang sudah tersedia dipotong dengan ukuran lebih 2,5 cm daripada matriks pada setiap sisinya untuk menyisakan ruang pada tiap sisinya sehingga memudahkan ketika mengangkat kertas dan menghindari bekas-bekas tinta.



Gambar 3. 67 Proses cetak menggunakan baren  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)



Gambar 3. 68 Proses cetak menggunakan paralon beton  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Pencukilan dan pencetakan dilakukan berulang-ulang kali hingga mencapai bentuk *image* yang diinginkan. Berikut beberapa hasil dari proses pencetakan.

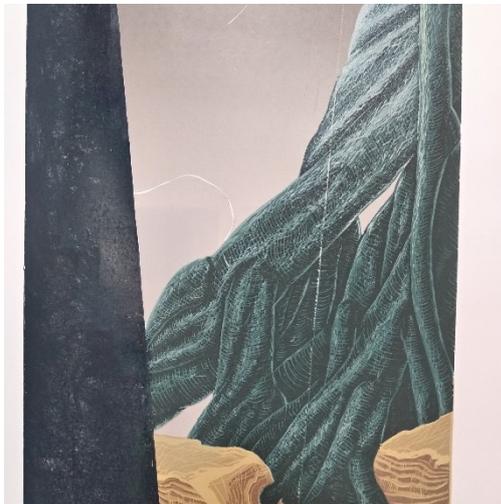


Gambar 3. 69 Hasil cetak pada objek batuan



Gambar 3. 70 Hasil cetak menuju akhir dengan penerapan susunan warna monokromatik hijau dan coklat

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)



Gambar 3. 71 Detail susunan warna monokromatik

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Secara keseluruhan total warna yang digunakan pada 3 fragmen atas berjumlah 8 warna, namun hanya dengan 7 kali tahap cukil dan cetak sebab 2 warna terakhir pada bidang gelap di tepian dan *value* tergelap untuk susunan

Faqih Faisal Basri, 2022

REPRESENTASI BENCANA EKSPLOITASI DALAM KARYA SENI INSTALASI

Univesitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

monokromatik hijau dilakukan bersamaan. Setiap fragmen atas memiliki 10 edisi, jika 1 fragmen melalui 9 tahap cetak maka penulis melakukan proses cetak untuk susunan fragmen atas ini 7 cetak x 3 fragmen x 10 edisi yaitu sejumlah 210 kali, sedangkan 1 fragmen di sisi kiri dan kanan hanya menggunakan 4 warna dengan 3 kali tahap cetak dan masing-masing fragmen memiliki 9 edisi.

#### **3.9.4 Treatment dan Perancangan Instalasi**

Sejak awal sudah dirancang bahwa karya proyek tugas akhir ini akan memiliki presentasi akhir sebagai instalasi. Hal ini juga sebagai bagian dari eksplorasi presentasi hasil cetak grafis yang berkarakter *multiple* panel dengan tiap edisinya merupakan cetakan original sebab tidak memiliki master cetakan. Belum lagi dengan menggunakan metode reduksi dimana matriks sudah tidak dapat menghasilkan cetakan yang sama.

Penulis membuat instalasi dengan mengalihkan seni grafis dari bidang seni rupa yang memiliki otonominya sendiri, menjadi sebuah pendekatan dalam berkreasi seni instalasi. Hal ini memanfaatkan penggandaan grafis untuk dapat menghadirkan ruang secara nyata dari pemajangan beberapa edisi dari cetakan yang sama.

Pada saat observasi, pencarian dan ide dilakukan dengan melakukan pengulangan yang sama, layaknya proses pengkaryaan seni grafis yang melakukan pengulangan secara berkala untuk mendapatkan jumlah edisi yang diinginkan. Walaupun dikatakan pengulangan yang sama, namun setidaknya bagi penulis proses tetap menghasilkan akhir yang berbeda, baik dalam karya terutamanya dalam pengalaman.

Pemaknaan pengulangan ini terus penulis bawa hingga mempengaruhi sentuhan artistik penulis. Hal ini hadir dalam proses penyusunan instalasi ini.

#### **3.9.5 Treatment Lembaran Hasil Cetak (Karya Grafis)**

*Treatment* atau perlakuan kertas hasil cetakan dilakukan secara khusus karena hal tersebut akan sangat mempengaruhi hasil akhir karya, nilai dan proses penilaian atau apresiasi karya tugas akhir ini. *Treatment* dilakukan berdasarkan pada rancangan instalasi dengan mempertimbangkan kesan yang dapat diberikan melalui

karya instalasi ini. Proses ini terdiri dari 2 tahap, yaitu dari cara membentangkan kertas *image* dan perlakuan bidang tertentu kertas.

Sifat kertas tipis yang tidak dapat berdiri sendiri yang digunakan dalam pengkaryaan ini memerlukan instrumen khusus untuk dapat dipajang. Umumnya karya visual dengan media kertas menggunakan bingkai sebagai instrumen penunjang untuk dapat dipajang, sebab selain dapat melindungi karya dari kotoran dan cuaca, juga dapat menambah nilai artistik karya. Penulis ingin karya dapat dilihat dari berbagai sisi pada rancangan instalasi ini. Termasuk bagian belakang oleh karena itu instrumen membentangkan karya akan menggunakan *handscroll*.

Metode membentangkan dengan *handscroll* dipilih sebab kesederhanaan hasil dan tidak ada lapisan yang menghalangi bagian depan maupun belakang kertas. Hal tersebut dapat memberi nilai lebih dalam perangkaian hasil cetak berupa *multiple* panel dimana lembaran kertas dipasang berjajar. *Multiple* panel dengan *handscroll* dapat tetap menyajikan visual pada bagian belakang fragmen-fragmen kertas dengan memberikan cahaya pada bagian depan fragmen. Hal tersebut selain menambah nilai artistik juga menghadirkan nilai estetik lain.

Selain persoalan artistik dalam penggunaan *handscroll*, instrumen ini juga memudahkan dalam proses penyimpanan, walaupun tetap memerlukan perlakuan khusus dalam penggulungannya agar kertas tidak terlipat. Masalah transportasi juga teratasi sebab cara penyimpanan yang digulung tidak memakan banyak tempat, hal ini juga tidak memakan banyak biaya transportasi.



Gambar 3. 72 Pewarnaan kayu handscroll dengan Varnish coklat gelap

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Kayu handscroll diwarnai dengan warna coklat gelap agar menyatu dengan warna gelap dalam *image* cetakan. Hal ini dilakukan untuk menghilangkan berbagai hal yang dapat mengganggu hubungan antar fragmen.



Gambar 3. 73 Pemasangan gantungan dan sekrup  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Pemasangan skrup sebagai pengikat handscroll dan gantungan dilakukan posisi yang sama agar memudahkan penghitungan dalam proses pemasangan fragmen sehingga jarak yang dihasilkan dapat seragam.



Gambar 3. 74 Handscroll yang sudah terpasang  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Tahap kedua *treatment* kertas dalam proyek tugas akhir ini adalah menghilangkan bidang putih pada tepian kertas. Hal ini dilakukan agar tidak ada elemen dalam lembaran kertas yang menghalangi ruang antar fragmen sehingga dapat memberikan kesan kebersatuan antar fragmen-fragmen.



Gambar 3. 75 Susunan fragmen yang sudah dihilangkan sisa bidang putih pada tepian kertas  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

### 3.9.6 Pembuatan Maket

Tahap ini merupakan kelanjutan dari pembuatan maket dalam proses studi. Maket hanya dibuat untuk memilah susunan fragmen mana yang dapat sesuai dengan keinginan penulis, tentu dengan mempertimbangkan beberapa aspek. Maket oleh sebab itu hanya terdiri dari fragmen dan bantal guling, elemen lain yang akan digunakan dalam proyek karya instalasi ini akan diterapkan dan pemilahan komposisi keseluruhan akan dilakukan secara langsung.

Maket dibuat dengan perbandingan 1:10 dengan ukuran nyata dan tentunya merujuk pada fragmen-fragmen yang sudah tercipta. Melalui penerapan *multiple* panel penulis membuat maket dengan komposisi dinamis dan ruang nyata yang dapat langsung dialami dari rangkaian fragmen. Susunan fragmen dibuat berjajar dengan jarak antar fragmen kiri-kanan atas-bawah 10 cm dan jarak antar panel 30 cm.





Gambar 3. 76 Maket susunan fragmen dengan komposisi dinamis dan perbandingannya dengan ukuran manusia dewasa

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

### 3.9.7 Persiapan dan Penyusunan Instalasi (studi *lay out* karya instalasi)

Persiapan dilakukan dengan menyediakan seluruh elemen yang diperlukan dalam penyusunan proyek karya instalasi ini. Elemen yang dibutuhkan diantaranya ruangan dengan ukuran minimal 5 x 5 x 3 (P x L x T) dan dedaunan kering di mana 2 elemen ini sudah tersedia di kampus Universitas Pendidikan Indonesia. Elemen lain yaitu debu abu gosok, paku, kayu dan tali nilon bening, di dekat rumah penulis, dan sisanya yaitu bantal dan fragmen tentunya penulis bawa dari rumah.

Tabel 3. 3 Daftar kebutuhan media untuk karya instalasi

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

No.	Gambar dan Nama	Keterangan
1	 Daun-daun kering	Daun kering penuli dapatkan dari pohon karet munding dan pohon di depan jurusan. Daun digunakan untuk digantung dan disebar di bagian bawah karya.

2	 <p data-bbox="507 472 707 510">Ranting kering</p>	Ranting kering sebagai penambah kesan kacau pada bagian bawah karya.
3	 <p data-bbox="467 775 746 813">Arang dan abu gosok</p>	Abu gosong dan arang penulis dapat dari toko untuk ditaburkan di atas guling agar guling kotor
4	 <p data-bbox="539 1077 675 1115">Tali nilon</p>	Nilon digunakan untuk menggantungkan fragmen-fragmen dan daun daun agar tidak terlalu terlihat, sebab nilon memiliki karakter transparan.
5	 <p data-bbox="491 1379 722 1417">Bantal dan guling</p>	Bantal merupakan objek temuan dari kamar penulis. Bantal digunakan terkait representasi gagasan tentang sifat pribadi.
6	 <p data-bbox="523 1682 691 1720">Ruang kelas</p>	Tentu saja ruang sangat dibutuhkan dalam penciptaan seni instalasi. Ruang kelas digunakan dengan tinggi 3 m.

Pada pengkomposisian object di bagian bawah karya penulis membuat terlebih dahulu sketsa sebagai gambaran komposisi yang memiliki nilai artistik.

Sketsa ini juga berfungsi hampir seperti maket sebagai rancangan untuk efisiensi kerja.



Gambar 3. 77 Sketsa komposisi elemen-elemen di bagian bawah karya instalasi  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Setelah semua elemen tersedia proses pemasangan instalasi dapat dimulai. Tahap pertama yang penulis lakukan adalah pemasangan fragmen-fragmen menggunakan tali nilon yang digantungkan di plafon ruangan, dengan sebelumnya dipasang kayu-kayu yang sudah dipaku sehingga memudahkan dalam menggantung fragmen-fragmen. Perlu diingat bahwa susunan fragmen tidak akan benar-benar sesuai dengan maket, sebab selalu ada ide baru yang tidak jarang muncul ketika proses penyusunan. Proses ini juga merupakan bagian dari proses kreatif.



Gambar 3. 78 Fragmen-fragmen kertas yang sudah terpasang dengan prinsip multiple panel  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Fragmen-fragmen yang sudah terancang kemudian dilanjutkan dengan pemasangan daun. Daun-daun dihadirkan dengan dua komposisi yaitu yang menggantung secara acak diantara susunan fragmen dan yang berserakan melingkar

menyisakan ruang melingkar yang cukup untuk bantal-bantal dan debu, di bawah susunan dedaunan dan fragmen.

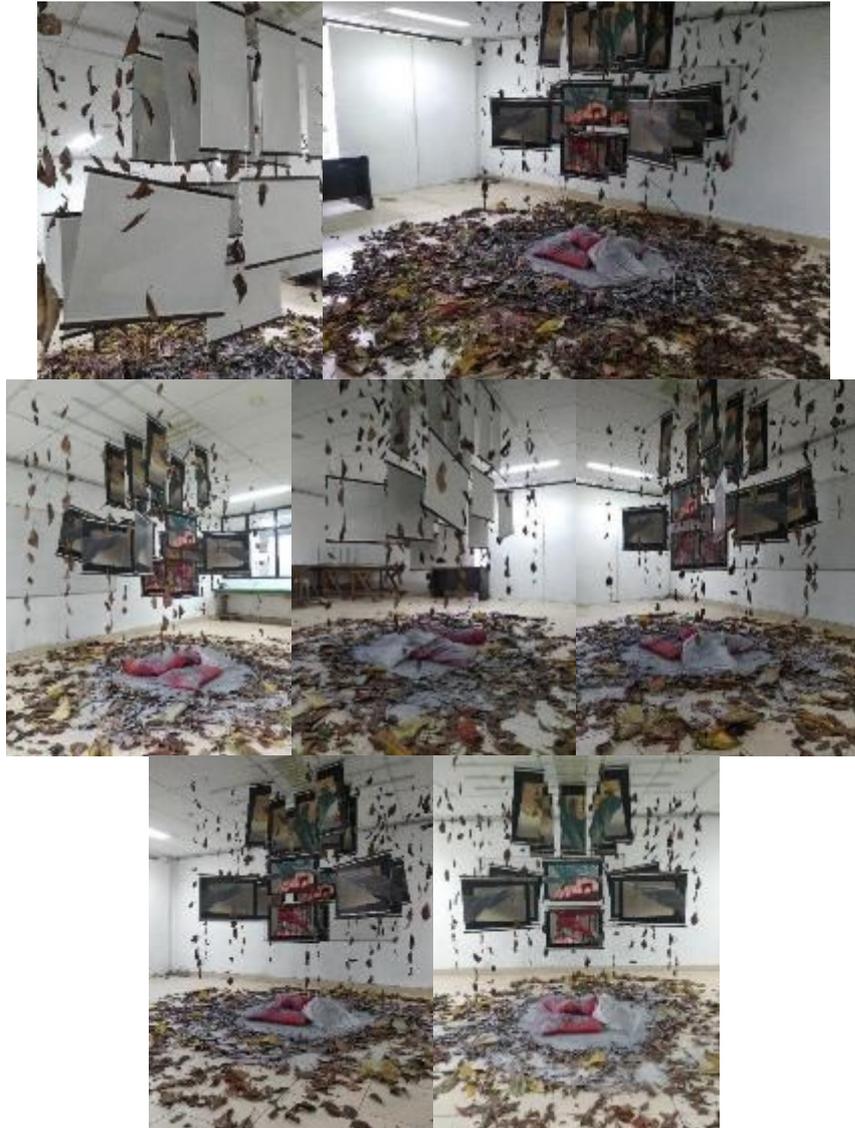
Daun-daun diikat menggunakan tali nilon tipis dengan jarak antar ikatan dibuat acak, begitu pula dalam pemasangannya sehingga akan terlihat lebih dinamis dan alami. Nilon tipis dan transparan membuat dedaunan tampak lebih melayang tanpa ada instrumen penghubung.



Gambar 3. 79 Dedaunan yang tampak melayang alami diantara susunan fragmen

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Komposisi atas yang sudah lengkap kemudian dilanjutkan pada bagian bawah karya, yaitu penyusunan dedaunan dan ranting yang berserakan, tumpukan bantal dan guling, lalu taburan abu gosok dan campuran bubuk arang.



Gambar 3. 80 Komposisi lengkap karya instalasi dengan menerapkan *multiple* panel dan penyusunan *found object* untuk memberikan pengalaman langsung tentang ruang.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)