

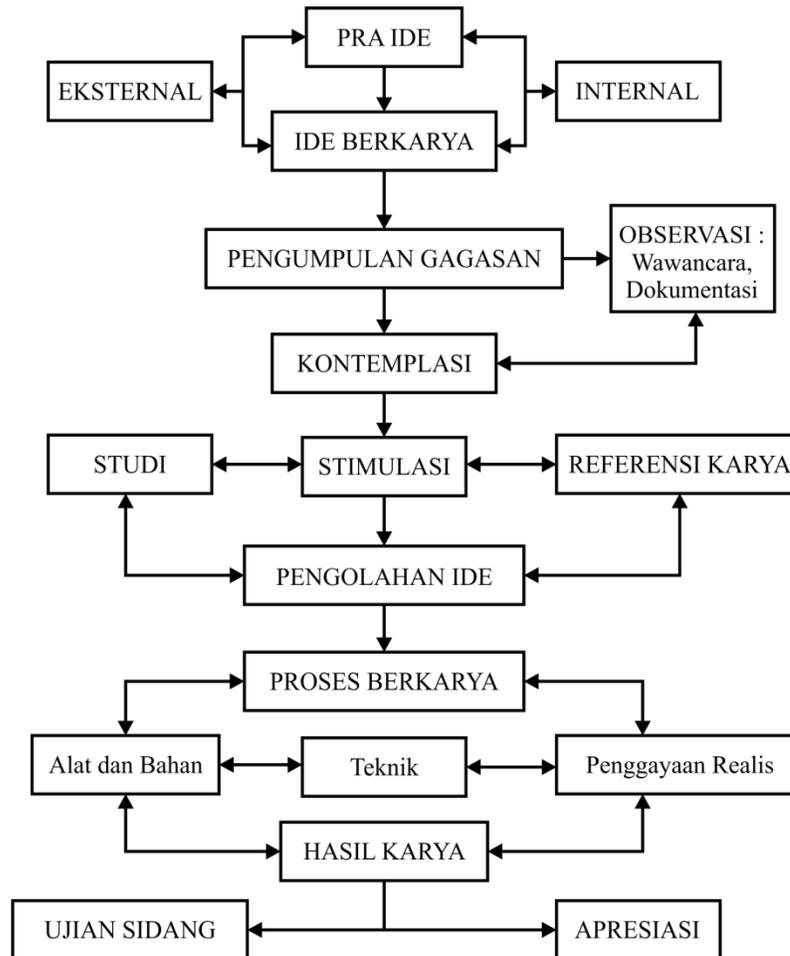
## BAB III

### METODE PENCIPTAAN

Karya *drawing* yang dibuat dalam kertas berukuran 56 cm x 76 cm sebanyak lima karya. Kelima karya tersebut memiliki judul yang berbeda namun terdapat kesamaan dari segi konsep dan dibuat dengan teknik *stippling* menggunakan *Technical pen (Isograph)/Rapido/Rapidograph* di atas kertas.

Visualisasi karya *drawing* ini tentunya memiliki beberapa tahap proses kreatif atau metode penciptaan yang dilakukan yaitu :

#### A. Bagan Proses Berkarya



Bagan 3.1 Proses Kreatif Umum  
(Sumber: Adaptasi Csikcentmihalyi, 2022)

## B. Pra Ide

Sebelum menemukan ide atau gagasan dalam pembuatan karya *drawing*, penulis sering berkeliling di Kota Tasikmalaya dan menyusuri berbagai nama jalan yang kebanyakan diberi nama seseorang atau pahlawan, salah satunya jalan yang berada di pusat Kota Tasikmalaya dan selalu ramai bernama jalan KH. Zainal Musthafa. KH. Zainal Musthafa merupakan seorang pahlawan nasional dan ulama berasal dari Tasikmalaya. Penulis menghayati dan mencari tahu terkait KH. Zainal Musthafa yang menimbulkan rasa ketertarikan secara personal akan nilai-nilai yang terkandung.



Gambar 3.1 Jalan KH. Zainal Musthafa, Tasikmalaya  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## C. Ide Berkarya

Dalam proses penciptaan sebuah karya tentu tidak terlepas dari konsep yang menjadi dasar pemikiran bagaimana suatu karya seni dapat tercipta. Berangkat dari perjuangan KH. Zainal Musthafa dalam melawan penjajah, penulis menghayati hal tersebut sebagai pengalaman yang erat kaitannya dengan nilai-nilai sosial, moral, serta religi/ agama. Karena pada dasarnya pengalaman melahirkan sebuah nilai yang kemudian di interpretasikan dengan segala latar belakang kepercayaan dan kebudayaan terhadap peristiwa terkait hasil interpretasi tersebut dituangkan ke dalam karya *drawing* sebagai salah satu cara untuk mengolah perasaan dan menyampaikan proses berpikir secara visual.

Ide berkarya *drawing* dengan *subject matter* perjuangan KH. Zainal Musthafa menjadi gagasan pokok yang di dapat dari dalam maupun luar diri penulis. Gagasan dalam diri penulis berupa ingatan dan perasaan yang terbentuk, sedangkan gagasan dari luar diri penulis berupa lingkungan sekitar. Penulis mencoba menginterpretasikan peristiwa tersebut ke dalam bentuk karya *drawing* yang nantinya dapat di apresiasi oleh masyarakat.

Berdasarkan pemaparan di atas menjadi sebuah wacana penulis untuk mengangkat KH. Zainal Musthafa sebagai ide dalam berkarya *drawing* dengan pengayaan realis, dengan media berbentuk lingkaran, serta beberapa kegiatan untuk memperkuat ide atau gagasan penulis seperti dengan melakukan studi media yang sesuai, mengamati lingkungan atau peristiwa yang terjadi, literatur dan pengenalan teknis pembuatan karya.

#### **D. Pengumpulan Gagasan**

Suatu karya tentunya tercipta dari sebuah gagasan, dimana gagasan tersebut lahir dari ide-ide yang terkumpul melalui proses pengolahan data. Penulis melakukan pengumpulan ide guna menambah sumber dalam mencapai suatu gagasan. Pengumpulan gagasan ini dilakukan dengan cara metode pendekatan riset melalui instrumen observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Penulis melakukan observasi lapangan dengan berkunjung menemui salah satu keluarga dari KH. Zainal Musthafa. Proses observasi tersebut kurang lebih satu bulan di Tasikmalaya terutama di pondok pesantren Sukamanah. Penulis menemukan beberapa barang peninggalan KH. Zainal Musthafa yang digunakan saat perlawanan Sukamanah terhadap penjajah berlangsung.

Hasil dari *interview* pada hari Sabtu tanggal 5 Februari 2022 di kantor sekretariat pesantren Sukamanah dengan Bapak Yusuf Hazim yang merupakan cucu dari KH. Zainal Musthafa. Beliau menceritakan mengenai sosok KH. Zainal Musthafa yang menjadi pendidik dengan kedisiplinan yang tinggi dan tegas, namun beliau juga sosok yang penuh perhatian kepada semua santrinya. Motif dari pemberontakan KH. Zainal Musthafa bukan hanya atas dasar melawan kezaliman para penjajah, tetapi hakikatnya

dilandasi dengan nilai-nilai tauhid. KH. Zainal Musthafa bergabung dengan Jam'iyah Nahdlatul Ulama (NU) bahkan tercatat sebagai wakil rois syuriah NU cabang Tasikmalaya. Sebelum melakukan pemberontakan, KH. Zainal Musthafa mengundurkan diri dari NU, hal tersebut menunjukkan bahwa perjuangan KH. Zainal Musthafa bukan untuk kepentingan organisasi tetapi perjuangan beliau untuk kepentingan umat dan bangsa melalui cara syariah islam dalam menegakan *kalimatullah* di muka bumi. KH. Zainal Musthafa dan pasukan Sukamanah sangat memahami konsep *Jihad Fii Sabilillah*, terbukti saat terjadi pertempuran pasukan Sukamanah diperbolehkan menyerang setelah tentara kafir Jepang memasuki garis batas pertempuran. Garis batas pertempuran saat ini menjadi gapura pesantren Sukamanah.



Gambar 3.2 Gapura Pondok Pesantren Sukamanah  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Senjata yang digunakan dalam peperangan kebanyakan menggunakan pedang bambu. Hal yang menarik adalah pedang tersebut sangat ditakuti oleh pihak Jepang karena pedang tersebut bisa lebih tajam dari pedang yang digunakan oleh musuh. Pasca peperangan KH. Zainal Musthafa bersama para santrinya ditangkap dan mengalami berbagai penyiksaan. Demi melindungi para santrinya, beliau rela

menanggung semua akibat dari pemberontakan Sukamanah untuk ditimpakan kepada beliau dan memerintahkan kepada pasukan lainnya untuk menyelamatkan diri. Berbagai bentuk penyiksaan dialami oleh beliau sampai akhirnya beliau dijatuhkan hukuman mati dengan cara dikubur hidup-hidup di Ancol.



Gambar 3.3 Pedang Bambu  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### **E. Kontemplasi**

Kontemplasi merupakan proses pendalaman sebuah ide dengan melakukan perenungan tentang pemaknaan, maksud, tujuan dan manfaat. Proses kontemplasi ini penulis mencari lebih banyak alasan serta tujuan yang dipertimbangkan sebelum ide berkarya akan dikembangkan lagi nantinya. Perenungan mengenai permasalahan yang dihadapi dengan penuh perhatian melibatkan perasaan penulis untuk menuangkan ide ke dalam bentuk visual (karya *drawing*). Penulis mengangkat nilai-nilai yang dialami KH. Zainal Musthafa yang sarat dengan nilai-nilai agama/kepercayaan, sosial moral dan berbagai nilai kehidupan, sebagai ide dalam membuat karya *drawing* ini.

Tahap kontemplasi pun terjadi proses merepresentasikan ide secara visual terhadap materi yang representatif, penggunaan alat dan bahan, penggarapan teknik, pengolahan unsur seni juga disadari dengan kemampuan yang dimiliki penulis.

### **F. Stimulus**

Dalam proses membuat karya seni yang selanjutnya perlu adanya stimulus karena menghadirkan sebuah ide tanpa stimulus sangat sulit untuk dimunculkan. Stimulus adalah rangsangan baik dari luar maupun dari dalam diri yang memberikan inspirasi dalam penciptaan suatu karya seni. Pada tahap ini penulis mendapat stimulus dari pengalaman pribadi yang dikembangkan melalui membaca buku-buku, artikel,

dan internet, melihat referensi karya pada internet, mengamati lingkungan sekitar dan sebagainya sebagai acuan sumber yang berkaitan dalam menciptakan karya *drawing*, kemudian membuat sketsa awal sebagai gambaran bentuk visual yang akan dibuat.

### **G. Pengolahan Ide**

Setelah ide atau gagasan dalam berkarya *drawing* sudah tercapai dari hasil kontemplasi dan stimulus maka selanjutnya proses pengolahan ide. Pengolahan ide merupakan proses dalam mengolah konsep yang lebih matang dengan mempertimbangkan segala aspek, kemudian diwujudkan dalam bentuk karya *drawing*. Awal prosesnya dimulai dengan mengolah rasa, memperhatikan faktor internal dan eksternal, sampai pada perenungan ide dalam bentuk sketsa yang bertujuan sebagai gambaran atau bayangan karya yang akan dibuat untuk kemudian dipilah kembali mana yang paling sesuai dengan konsep sebelumnya.

Karya yang akan dibuat penulis memvisualisasikan KH. Zainal Musthafa dalam beberapa kejadian sebagai *subject matter* dengan pengayaan realis. Eksplorasi visual lebih menitik beratkan pada eksplorasi objek yang repetitif, meliputi bentuk, gestur, pencahayaan, komposisi dan lain sebagainya. Visualisasi yang dibuat juga berdasarkan karya-karya penulis sebelumnya yang berkorelasi dengan tema.

Selain pengolahan ide sampai berupa sketsa, penulis melakukan beberapa tahapan studi guna menunjang dalam proses pembuatan karya. Tahapan-tahapan studi yang dilakukan penulis diantaranya :

#### **1. Sketsa Awal**

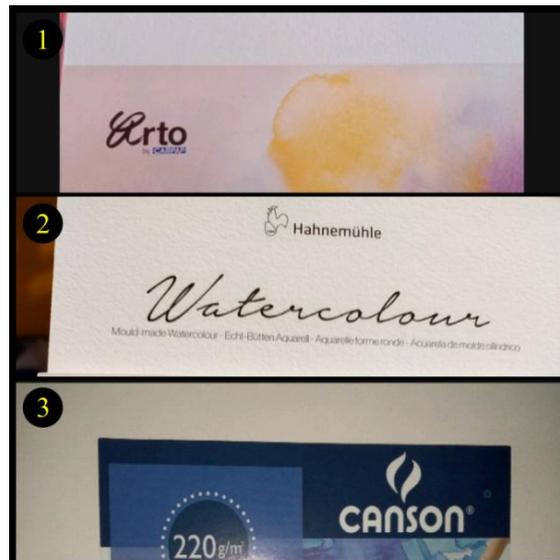
Sketsa awal berfungsi sebagai gambaran dasar untuk tahap selanjutnya. Penulis menggunakan foto sebagai acuan, foto tersebut dihasilkan dari observasi pada internet dan film terkait yang di sesuaikan dengan sketsa yang akan dibuat. Sketsa awal akan mengarahkan penulis terhadap gambar atau foto yang akan diambil.



Gambar 3.4 Sketsa Awal  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## 2. Studi Kertas

Media yang digunakan dalam pembuatan karya *drawing* ini adalah kertas. Kertas dipilih berdasarkan bahan lainnya (*Tinta*) yang biasa digunakan. Tentu dalam pemilihan jenis kertas melalui beberapa tahapan sampai mendapatkan jenis kertas yang sesuai. Menimbang dari banyaknya jenis dan merek kertas, penulis menggunakan 3 jenis kertas sebagai bahan untuk melakukan proses studi media. Pertama adalah kertas *Arto Watercolour Painting 300 gsm*, kedua adalah kertas *Hahnemühle Watercolour 300 gsm*, dan ketiga adalah kertas *Canson Montval Watercolour 220 gsm*.



Gambar 3.5 Studi Media Kertas  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dari ketiga kertas tersebut memiliki kekurangan dan kelebihan, baik dari segi harga, kualitas, maupun ukuran. Hal yang menjadi bahan pertimbangan bagi penulis diantaranya :

No.	Jenis dan Merek Kertas	Kelebihan	Kekurangan
1.	Kertas <i>Arto Watercolour 300 gsm</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memiliki tekstur.</li> <li>- Daya serap baik.</li> <li>- Memiliki serat yang kuat.</li> <li>- Tersedia ukuran yang lebih besar (A1).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Harga relatif mahal.</li> </ul>
2.	Kertas <i>Hahnemühle Watercolour 300 gsm</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Daya serap baik.</li> <li>- Kertas memiliki tekstur.</li> <li>- Serat tidak mudah terangkat/mengelupas.</li> <li>- Tersedia ukuran yang lebih besar (A1).</li> <li>- Memiliki ciri khas pada pinggiran kertas (terkesan estetik).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Harga relatif mahal.</li> </ul>
3.	Kertas <i>Canson montval Watercolour 220 gsm</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Harga relatif murah dan terjangkau.</li> <li>- Daya serap baik.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak memiliki ciri khas pada pinggiran kertas.</li> </ul>

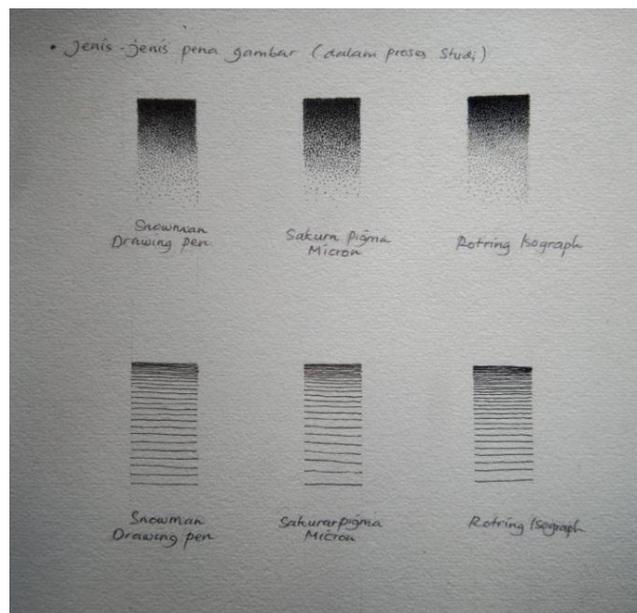
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memiliki tekstur.</li> <li>- Berserat teratur dan tebal.</li> <li>- Tersedia ukuran dalam ukuran besar (A1).</li> </ul>	
--	--	--	--

Tabel 3. 1 Studi Media Kertas : Kelebihan dan Kekurangan

### 3. Studi Pena Gambar

Langkah selanjutnya yang penulis lakukan adalah memilih jenis pena gambar yang akan dipakai dalam proses berkarya. Terdapat 3 jenis pena gambar yang digunakan dalam proses studi.

Pena gambar yang dibutuhkan oleh penulis untuk berkarya *drawing* yaitu pena gambar memiliki goresan yang terlihat bagus dan rapi dan *Tinta* yang memiliki tingkat kehitaman sangat pekat. Ketiga alat tersebut berasal dari merek dan jenis yang berbeda, diantaranya adalah *Snowman Drawing Pen*, *Sakura Pigman Micron*, dan *Rotring Isograph*.



Gambar 3.6 Studi Pena Gambar  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

#### 4. Hasil Studi

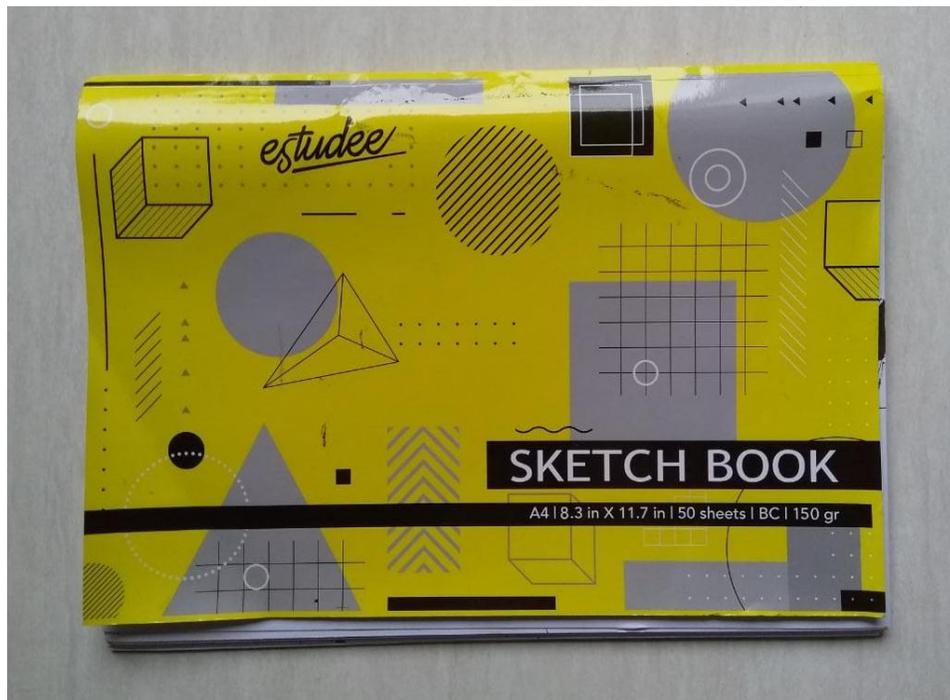
Setelah melakukan studi terkait media dan alat. Penulis dapat menentukan media dan alat yang dibutuhkan dalam pembuatan karya. Kertas *Hahnemühle Watercolour 300 gsm* dan *Rotring Isograph* dipilih berdasarkan hasil studi yang telah dilakukan.

### H. Alat dan Bahan

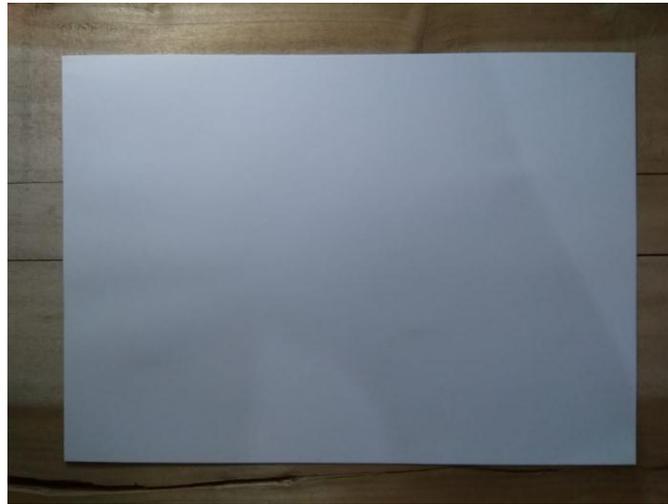
Alat dan bahan merupakan bagian terpenting dalam terwujudnya suatu karya seni. Alat dan bahan yang dipilih dan digunakan dalam proses pembuatan karya *drawing* ini, antara lain :

#### 1. Buku Gambar A4

Penulis menggunakan buku gambar A4 untuk membuat sketsa dari sketsa kasar menjadi sketsa yang akan dipakai dan nantinya akan dipindahkan pada kertas yang berukuran lebih besar.



Gambar 3.7 *Sketch Book A4*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.8 Buku Gambar A4  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## 2. Kertas Gambar

Pembuatan karya *drawing* ini kertas gambar yang penulis gunakan sebagai medium berkarya adalah kertas *Hahnemuhle Watercolour 300 g/m2*. Kertas ini yang seharusnya diperuntukan untuk kebutuhan cat air namun penulis mempunyai beberapa alasan. Keunggulan kertas ini lebih tebal, kuat, lentur dan daya serap *Tinta* yang kuat serta permukaan yang agak kasar, tetapi masih tetap aman dan nyaman digunakan untuk menggambar dengan *Isograph*. Kertas ini juga memiliki warna putih tulang yang penulis rasa dapat menambah kesan artistik pada karya.



Gambar 3.9 Tekstur Kertas *Hahnemuhle*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.10 Kertas Kerja *Hahnemuhle*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### 3. Pensil

Pensil yang digunakan untuk pembuatan sketsa, baik pada sketsa awal maupun pemindahan sketsa pada kanvas. Pensil yang digunakan adalah pensil Faber Castell ukuran 2B dan 4B serta pensil mekanik Rotring ukuran 0.3 dan 0.5. Penggunaan pensil dimaksudkan agar hasil sketsa tidak mengganggu proses penintaan dan mudah dihapus.



Gambar 3.11 Pensil Kayu 2B,4B dan Pensil Mekanik 0.3, 0,5  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

#### 4. Penghapus karet

Penghapus menjadi salah satu bahan yang sangat penting selama proses berkarya. Penghapus digunakan apabila terjadi kesalahan maupun perubahan pada gambar. Selain itu, penghapus karet juga digunakan untuk menghapus goresan pensil pada proses pembuatan sketsa.



Gambar 3.12 Penghapus Karet  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

#### 5. Technical Pen (Isograph)/Rapido/Rapidograph

Technical pen yang digunakan oleh penulis dalam berkarya *drawing* adalah merek Rotring dengan ukuran 0.10, 0.30, 0.50, dan 0.60. Alat ini digunakan sebagai media untuk penintaan karya dari awal hingga akhir. Penggunaan Isograph memiliki kelebihan tersendiri yaitu lebih ekonomis serta *Tinta* yang dikeluarkan lebih rapi.



Gambar 3.13 *Rapido/Isograph/Rapidograph*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## 6. Tinta (Ink)

Penulis menggunakan *Tinta* dari merek *Rotring* (*Drawing Ink*) karena warna yang dihasilkan dari *Tinta* ini lebih pekat.



Gambar 3.14 *Tinta Rapido Rotring*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## 7. Penggaris

Penggaris digunakan pada saat pembuatan sketsa pada kertas gambar, karena penulis menggunakan teknik grid dalam pemindahan sketsa.



Gambar 3.15 Penggaris ukuran 100 cm dan 30 cm  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

#### 8. Tisu dan Cotton bud

Dalam menjaga kebersihan penulis menggunakan tisu dan *cotton bud*. Tisu menjadi salah satu alat yang memiliki peran yang sangat penting selama proses berkarya berlangsung.



Gambar 3.16 Tisu dan *Cotton bud*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

#### 9. Alat Pelengkap

Beberapa alat pelengkap lainnya seperti *cutter* dan rautan pensil sebagai alat bantu dalam proses penggarapan karya.



Gambar 3.17 *Cutter* dan Rautan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## 10. *Fixative*

*Fixative Winsor & Newton* ini digunakan sebagai sentuhan akhir pada karya yang sudah selesai agar karya *drawing* tahan lama dan membuat warna *Tinta* lebih muncul sehingga tampak lebih sempurna.



Gambar 3.18 *Fixative*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### I. Proses Pembuatan Karya

Pembuatan karya ini diperlukan beberapa tahap proses pengerjaan sehingga tercipta karya yang maksimal. Berikut penulis uraikan tahapan-tahapan yang penulis lakukan dalam pembuatan karya *drawing* ini.

#### 1. Pembuatan Sketsa

Pembuatan sketsa merupakan langkah awal untuk pembentukan visual akhir pada karya *drawing* ini. Proses sketsa pada pembuatan karya *drawing* KH. Zainal Musthafa ini meliputi berbagai bentuk perjuangan yang dilakukan beliau.



Gambar 3.19 Sketsa Awal  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## 2. Pemindahan Sketsa pada Kertas Kerja

Sketsa kasar pada kertas ukuran A4 kemudian dipindahkan pada kertas kerja ukuran A1 dengan cara digambar ulang menggunakan pensil kayu dan pensil mekanik untuk mendetailkan objek kecil. Pembuatan sketsa ini berupa karya secara garis besarnya saja.



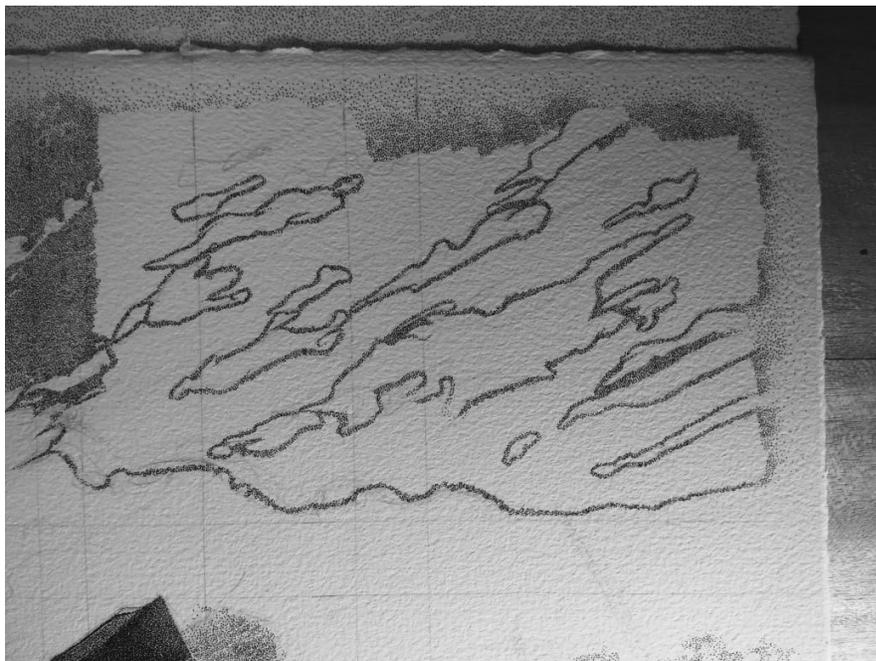
Gambar 3.20 Sketsa Karya pada Kertas Kerja  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### 3. Pemberian outline

*Outline* yang dimaksud adalah dengan titik yang digunakan sebagai pembatas antara objek dengan latar sehingga mempermudah sehingga mempermudah dalam pemberian arsir titik (stippling).



Gambar 3.21 Pemberian *Outline*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.22 Pemberian *Outline* pada Awan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

#### 4. Pemberian Arsir

Arsir titik (*Stippling*) berguna untuk mempertegas suatu objek pada karya *drawing* ini sehingga memberikan kesan estetik. Pemberian arsir titik ini menggunakan *Isograph* ukuran 0.30 dan 0.50.



Gambar 3.23 Pemberian Arsir  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

#### 5. *Shading*

Pembayangan (*Shading*) atau memberikan kesan 3D pada objek dengan menggunakan *Isograph* ukuran 0.10, 0.30, 0.50 dan 0.60.



Gambar 3.24 Pemberian *Shading*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## 6. *Detailing*

Pada tahap ini dilakukan pendetailan pada objek gambar sehingga gambar dapat terlihat lebih berkarakter menggunakan Isograph ukuran 0.10 dan 0.03.



Gambar 3.25 Pemberian *Detailing*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## 7. *Finishing*

Tahap ini merupakan sentuhan akhir dari proses pembuatan karya *drawing* ini. Penggunaan *Fixative* pada karya *drawing* ini bertujuan untuk membuat karya agar dapat bertahap lama, terlindungi dan warna *Tinta* lebih pekat.



Gambar 3.26 Proses Penyemprotan *Fixative* pada Karya  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## 8. Hasil Akhir Karya



Gambar 3.27 Hasil Akhir Karya  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)