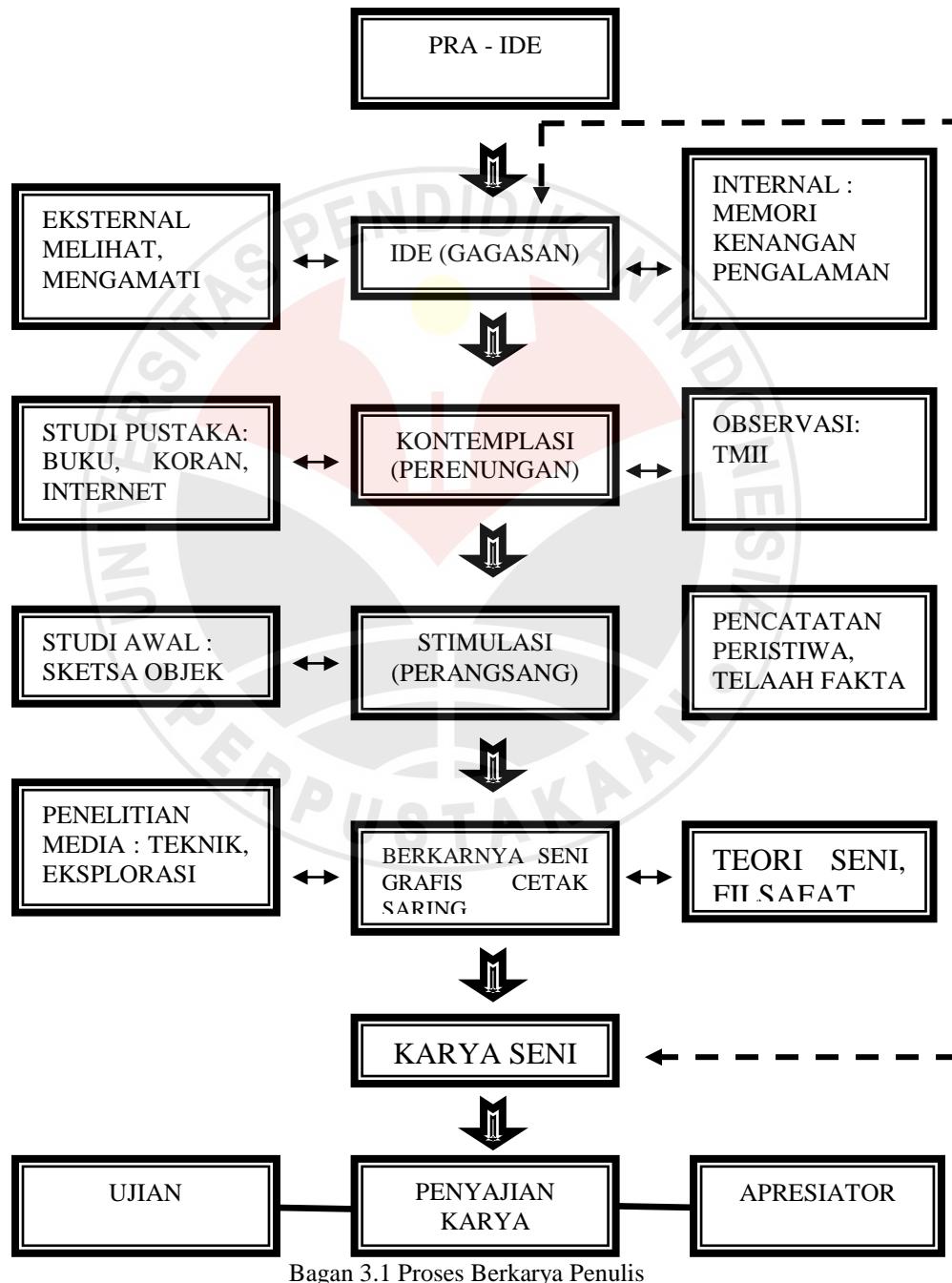


BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. Skema proses Berkarya



Penjelasan skema proses berkarya seni grafis cetak saring teknik *afdruk* adalah:

1. Pra ide

Bersumber dari pengalaman dan kenangan semasa kecil penulis. Ketika menyaksikan pertunjukkan Sigale-gale pada saat berada dikampung halaman.

2. Ide (gagasan)

Gagasan itu timbul ketika terlintas dari pemikiran penulis untuk menghadirkan sesuatu yang baru di Jurusan Pendidikan Seni Rupa. Khususnya, kesenian Sigale-gale yang merupakan kebudayaan Batak Toba. Kemudian diaplikasikan ke dalam bentuk karya seni grafis.

3. Kontemplasi (perenungan)

Merupakan daya talar penulis untuk merenungi obyek atau masalah yang dihadapi dengan perhatian penuh hingga melibatkan pikiran dan perasaan. Perenungan dilakukan dengan melakukan studi pustaka dan kegiatan observasi. Berdasarkan cerita Sigale-gale penulis merenungkan dan berimajinasi mengenai wujud yang tepat untuk diaplikasikan ke dalam karya seni grafis.

4. Stimulasi (perangsang)

Dorongan dan rangsangan ini diperoleh dengan mengadakan pencatatan peristiwa, penelaahan fakta (seleksi opini) dan sketsa obyek. Hal yang dilakukan penulis seperti menonton video Sigale-gale, membaca buku cerita, dan melihat karya seni murni orang lain melalui internet maupun pameran. Agar dapat mendorong kreativitas dalam menciptakan karya seni grafis cetak saring.

5. Berkarya seni grafis

Proses dimana penulis melakukan eksperimentasi terhadap media dan teknik dengan tujuan untuk mengembangkan dan mengeksplorasi bahan yang dibutuhkan. Saat membuat karya penciptaan Sigale-gale pada seni grafis cetak saring teknik *afdruk*.

6. Karya seni

Hasil akhir dari proses berkarya seni grafis yang dirangkai dengan tahapan penyajian karya. Dalam hal ini karya diharapkan pada kegiatan pengujian dan apresiator.

a. Penentuan Ukuran dan Jumlah Karya

Tingkat kesulitan dalam pembuatan karya sangat mempengaruhi terhadap karya yang akan dibuat dalam waktu tertentu. Begitu pula dengan penentuan warna, dimana penulis memilih warna monokromatik dan polikromatik. Oleh sebab itu penulis menentukan membuat lima buah karya dengan beragam ukuran.

Kertas yang digunakan adalah kertas *concorde* 90 gr yang bertekstur garis.

Berikut ukuran karya yang dibuat oleh penulis:

Tabel 3.1 Ukuran Karya

NO	Judul Karya	Ukuran
1.	Kelahiran Baru	23,8 x 35,7 cm
2.	Permainan Sigale-gale	21,5 cm x 32 cm
3.	Menari di depan rumah Bolon	25, 8 cm x 37,6 cm
4.	Wajah Sigale-gale	25 cm x 37,3 cm
5.	Wujud Sigale-gale	25 cm x 37,2 cm

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

1. Penentuan Alat dan Bahan



Gambar 3.1 Screen
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Screen adalah alat yang digunakan untuk memegang gambar yang digunakan untuk mencetak tinta. *Screen* nomor T 150 yang berukuran 30 x 40 cm ini cocok digunakan untuk menyablon permukaan seperti kertas.



Gambar 3.2 Klem
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Klem adalah alat untuk menjepit bingkai *screen* agar tidak bergeser saat proses percetakan.



Gambar 3.3 Rakel
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Rakel adalah alat untuk menekan tinta dari kain *screen* ke permukaan benda yang disablon.



Gambar 3.4 Meja Afdruk
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Meja Afdruk berfungsi untuk membentuk film pada screen. Meja afdruk ini terbuat dari rangka besi atau kayu. Di bagian atas adalah kaca transparan, yang mempunyai ketebalan 5 mm dan dibawahnya diletakkan 3 buah lampu neon sebagai sumber cahaya *ultra violet*.



Gambar 3.5 Tinta PVC
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tinta yang digunakan berwarna merah, hijau, kuning, biru, coklat, hitam dan putih.



Gambar 3.6 Spidol
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Spidol adalah alat yang digunakan untuk membuat sketsa diatas kertas dan kalkir.



Gambar 3.7 Hair Dryer
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berguna saat mengeringkan obat afdruk ketika pembuatan afdruk di *screen*. Juga bermanfaat mengeringkan tinta sablon.



Gambar 3.8 Penyemprot Air
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berguna untuk membangkitkan gambar di *screen* setelah proses afdruk selesai.



Gambar 3.9 Film sablon
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Film sablon adalah cetakan desain gambar diatas kertas untuk membentuk afdrukan diatas *screen*.



Gambar 3.10 Cairan Pencampur Tinta
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berguna untuk mencampurkan tinta agar sesuai dengan tingkat kekentalan dan warna.



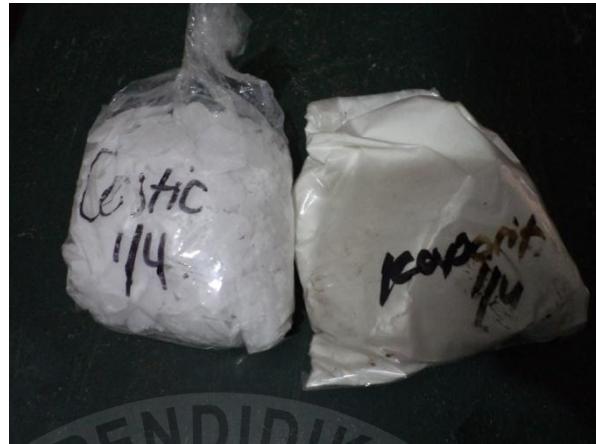
Gambar 3.11 *Glitter* perak
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Glitter yaitu serbuk yang dapat memantulkan sinar jika terkena cahaya lampu atau sinar matahari.



Gambar 3.12 *Ulano 8*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Ulano 8 yaitu gunanya untuk membersihkan/ menghapus bekas–bekas gambar pada *screen*.



Gambar 3.13 Kaporit dan soda api
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berfungsi untuk menghilangkan gambar yang terdapat pada *screen*.



Gambar 3.14 Isolatif
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berguna sebagai perekat untuk menambal bagian pada gambar yang bocor.



Gambar 3.15 Kertas *Concorde* 90 gr
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Media yang digunakan untuk kegiatan cetak mencetak karya.



Gambar 3.16 Busa
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Bahan yang digunakan untuk membersihkan *screen*.



Gambar 3.17 Obat Afdruk
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Bahan peka cahaya yang berguna untuk melapisi screen. Campuran bahan peka cahaya ini terbagi menjadi dua *emulsi* dan *sensitizer*.