

## BAB III

### METODE PENCIPTAAN

#### A. Metode Penciptaan

Metode penciptaan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pendekatan Sejarah/*Historis*. Dikutip dari sebuah buku berjudul Metode Penelitian (Nazir, 2007, hlm. 54) pendekatan *historis* merupakan penelaahan serta sumber-sumber lain yang berisi tentang informasi-informasi mengenai masa lampau dan dilaksanakan secara sistematis.

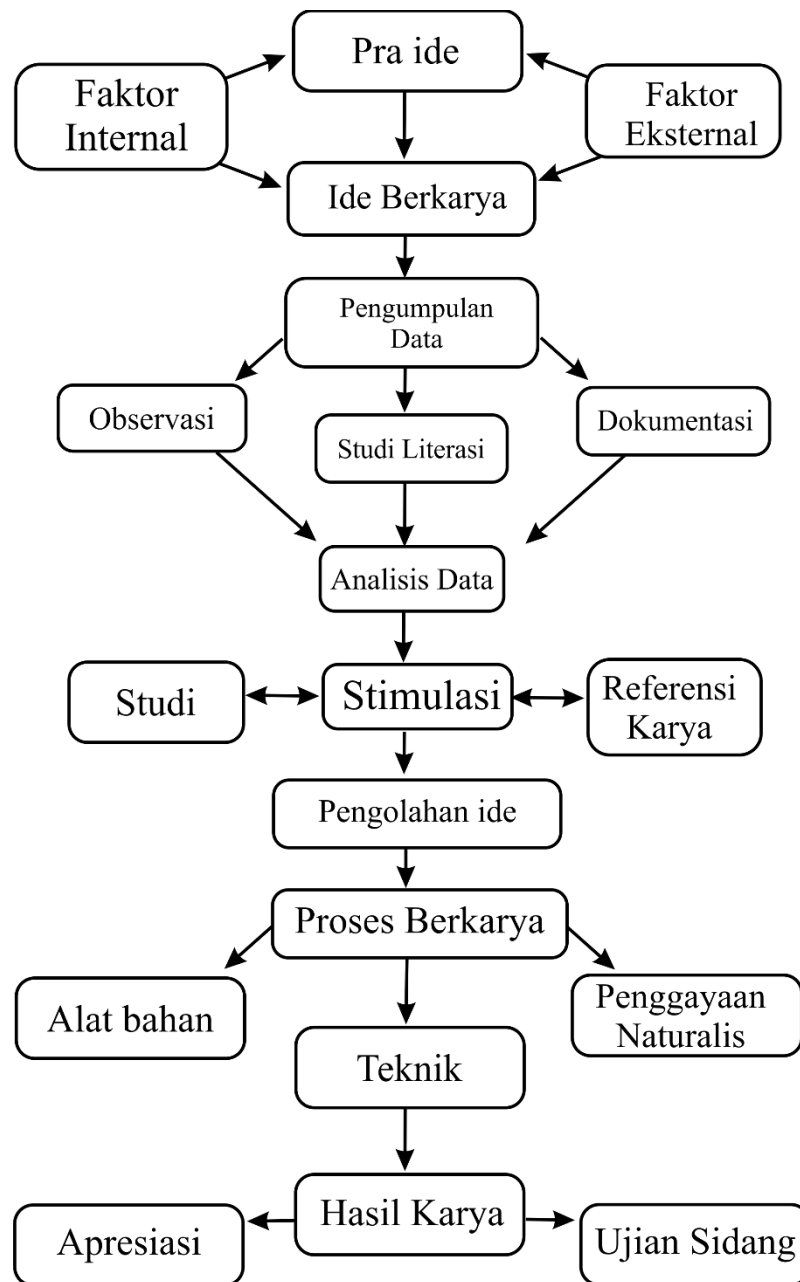
Dikutip dari sebuah buku berjudul Apa Itu Sejarah? Pengertian, Ruang Lingkup, Metode dan Penelitian (Laksono, 2018, hlm. 95) secara garis besar, sumber sejarah dibagi menjadi tiga yakni sumber primer, sumber sekunder dan sumber tersier. Adapun sumber data yang digunakan penulis terdiri dari:

- 1) Sumber Primer, sumber data yang digunakan dalam penciptaan ini diperoleh melalui observasi/dokumentasi objek secara langsung oleh penulis.
- 2) Sumber Sekunder, sumber data yang diperoleh oleh penulis dari hasil literatur, buku-buku dan sumber *online* yang terdapat kaitanya dengan objek yang dituju.
- 3) Sumber Tersier, yaitu berupa kamus, seperti Kamus Besar Bahasa Indonesia.

Dalam penelitian *historis* ini menjelaskan tentang sejarah perkembangan Kota Cimahi yang terekam pada sebuah bangunan *Heritage*, kemudian akan divisualisasikan kedalam karya *drawing* dengan media kertas ukuran 56 x 76 cm sebanyak empat buah karya. Keempat karya tersebut memiliki judul yang berbeda (nama dari setiap bangunan) namun terdapat kesamaan dari segi konsep dan dibuat dengan teknik *Stippling* menggunakan *Technical pen (Isograph)/Rapido*.

#### 1. Bagan Proses Berkarya

Berikut merupakan bagan proses berkarya “Representasi Bangunan *Heritage* Kota Cimahi pada karya *Drawing*”.



Bagan 3. 1 Proses kreatif berkarya

(Sumber : adaptasi Alfi, 2022)

## 2. Pra Ide

Jauh sebelum ide atau gagasan dalam membuat karya *drawing* muncul, penulis yang merupakan asli dari kelahiran Kota Cimahi setidaknya sudah menyusuri sebagian besar kota. Dikarenakan Kota Cimahi bukan kota yang luas atau

merupakan sebuah kota kecil maka sisi dan ciri terkadang sudah jelas terlihat dari masing-masing wilayah. Misalnya terdapat nama jalan yakni Jln. Gatot Subroto, sepanjang jalan sejauh mata memandang banyak sekali pusat-pusat kemiliteran.

Selain banyaknya pusat militer, tidak jauh dari lokasi tersebut pada beberapa titik wilayah berdirinya bangunan-bangunan yang terlihat asing baik dari bentuk arsitektur ataupun kondisi bangunan yang terlihat sudah sangat tua. Kata asing disini mengartikan bahwa bangunan tersebut tidak seperti bangunan/rumah pada umumnya yang ada di wilayah sekitar, melainkan bentuk arsitektur sangat kental akan zaman kolonial (Belanda). Selain dari bentuk, beberapa kondisi bangunan terlihat sudah kumuh dipenuhi dengan jamur dan tanaman yang menjalar sehingga kesan *heritage* pada bangunan tersebut terasa sangat kental.

### 3. Ide Berkarya

Pada awalnya faktor internal menjadi landasan pertama akan munculnya sebuah ide/gagasan dalam berkarya. Faktor internal tersebut berupa banyaknya pertanyaan di dalam kepala penulis mengenai fenomena-fenomena yang ada di lingkungan sekitar. Berawal dari pemikiran tentang alasan mengapa banyaknya pusat kemiliteran yang ada di Kota Cimahi, kemudian banyaknya bangunan bersejarah yang berdiri kokoh atau bahkan ada yang terlihat sudah usang. Berangkat dari sekian banyaknya pertanyaan tersebut meruncing pada suatu jawaban telah terjadinya peristiwa penting yang sudah dilewati oleh Kota Cimahi, sejarah dan perjuangan yang terjadi pada masa lalu terbentuk dan tervisualisasikan pada sebuah bangunan sebagai saksi bisu yang berdiri kokoh serta kelak bisa menjadi tanda dan ciri suatu wilayah.

Kesadaran tentang pentingnya mengetahui dan menjaga suatu bangunan bersejarah yang kemudian dikontribusikan melalui karya seni sebagai salah satu cara tentang bentuk kepedulian dan penyampaian proses berfikir secara visual. Kekhawatiran berubahnya nilai estetika pada bangunan menjadi ide pokok atau gagasan dalam membuat karya *drawing* dengan *Subject Matter* bangunan bersejarah atau *heritage*. Penulis mencoba memvisualisasikan kedalam bentuk

karya *drawing* yang kemudian karya tersebut akan diapresiasi oleh masyarakat dan diharapkan menjadikan bentuk seruan dan ajakan kepada masyarakat tersebut.

Berdasarkan pemaparan yang telah disebutkan, menjadi tolak ukur sebagai wacana penulis untuk merepresentasikan bangunan *heritage* Kota Cimahi pada sebuah karya *drawing* dengan pengayaan naturalis, dengan media kertas berbentuk persegi panjang serta beberapa kegiatan yang memperkuat ide atau gagasan penulis seperti melakukan studi media, mengamati lingkungan dan observasi objek, studi literatur dan pengenalan teknis dalam proses pembuatan berkarya.

#### **4. Pengumpulan Data**

Pada proses penciptaan diperlukan adanya pengumpulan data, teknik pengumpulan data memiliki peran yang sangat penting dalam mendapatkan data yang kuat juga sesuai dengan yang diteliti. Terdapat beberapa teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis, diantaranya:

##### **a. Observasi**

Metode observasi merupakan metode dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap suatu objek untuk mendapatkan sebuah data dan ditulis secara sistematis, Menurut (Laksono, 2018, p. 104) proses observasi dapat diperoleh dengan mengunjungi lokasi bersejarah secara langsung.

Penulis mengunjungi beberapa lokasi bangunan *heritage* di Kota Cimahi secara langsung untuk melihat fenomena sekaligus dokumentasi objek yang akan dijadikan objek berkarya.



Gambar 3. 1 Observasi Penulis  
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2022)

b. Studi Literasi

Penulis melakukan pengumpulan data dengan studi literatur, sumber buku-buku bacaan dan sumber *online* guna memperoleh data yang relevan antara penelaah dan teori.

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan metode dengan cara mencari dan mengumpulkan data yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Data yang dimaksud berupa catatan, buku, jurnal, dokumentasi foto, rekaman suara, dan sebagainya. Selama studi dilapangan penulis mendokumentasikan beberapa bangunan *heritage* di Kota Cimahi yang selanjutnya akan digunakan sebagai objek berkarya.



Gambar 3. 2 Dokumentasi

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2022)

## 5. Stimulasi

Dalam proses membuat karya seni yang selanjutnya perlu adanya stimulus karena menghadirkan sebuah ide tanpa stimulus sangat sulit untuk dimunculkan. Stimulus merupakan sebuah 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 sejak bergabungnya dengan komunitas Tjimahi Heritage yang memiliki visi misi atas fenomena yang sedang terjadi di Kota Cimahi mengenai pelestarian bangunan *Heritage*, kemudian penulis mencoba mengembangkan ide dengan mencari sumber-sumber dari internet mengenai bangunan heritage di Cimahi yang selayaknya dijadikan bangunan cagar budaya. Kemudian penulis mengamati kondisi bangunan-bangunan *heritage* di Cimahi secara langsung yang kemudian menjadi acuan sumber yang berkaitan dalam menciptakan karya *drawing*.

### a. Pengolahan Ide

Dari proses pengumpulan data yang telah dilakukan penulis, maka proses selanjutnya adalah proses pengolahan ide. Pengolahan ide merupakan proses dalam mengolah konsep dengan mempertimbangkan segala aspek, kemudian diwujudkan dalam bentuk karya *drawing*.

Karya yang akan dibuat penulis merupakan sebuah representasi bangunan bersejarah/*heritage* di Kota Cimahi sebagai *Subject Matter* dengan pengayaan naturalis. Eksplorasi visual lebih menitik beratkan pada eksplorasi objek yang representatif meliputi bentuk bangunan, pencahayaan, komposisi, perspektif dan lain sebagainya. Selain pengolahan ide sampai pada tahap sketsa. Penulis melakukan beberapa tahap studi guna menunjang dalam proses pembuatan karya. Tahapan-tahapan studi yang dilakukan penulis diantaranya:

b. Potret Objek

Potret objek merupakan tahapan awal yang dilakukan penulis. Potret objek dilakukan penulis dengan mengunjungi objek secara langsung, dengan memperhatikan sudut pandang. Objek yang di potret melakukan beberapa percobaan sudut pandang pada tangkapan kamera, hal ini diperuntukan guna penulis mendapatkan hasil potret gambar yang dirasa baik (baik dalam sudut pandang yang menarik dan objek terlihat jelas).



Gambar 3. 3 Potret Objek Bangunan

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2022)

c. 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 *Hahnemühle Watercolour 300 g/m* kedua adalah kertas

*Canson Fine Face 220 g/m*, dan ketiga adalah kertas *Arto Watercolour Painting 300 g/m*.



Gambar 3. 4 Studi Kertas

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2022)

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

Tabel 3. 1 Studi Media kertas kelebihan dan kekurangan

No.	Jenis dan Merek Kertas	Kelebihan	Kekurangan
1.	Kertas <i>Hahnemühle Watercolour 300 gsm</i>	- Daya serap baik. - Kertas memiliki tekstur.	- Harga relatif mahal.



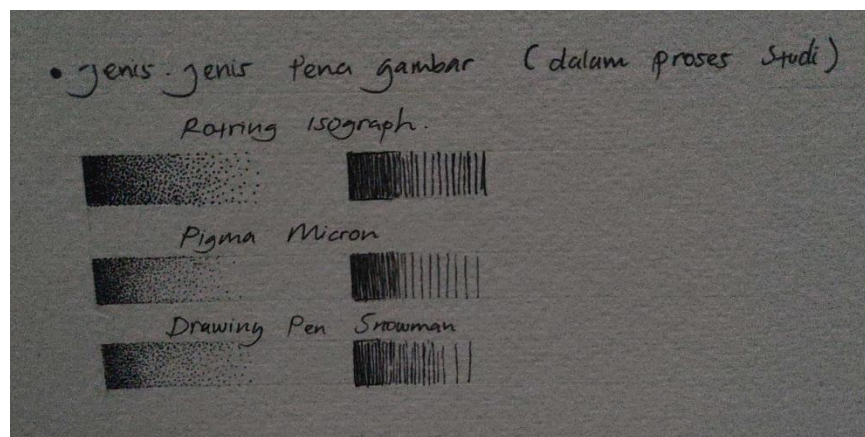
No.	Jenis dan Merek Kertas	Kelebihan	Kekurangan
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Serat tidak mudah terangkat/mengelupas.</li> <li>- Tersedia ukuran yang lebih besar (A1).</li> <li>- Memiliki ciri khas pada pinggiran kertas (terkesan estetik).</li> </ul>	
2.	<i>Kertas Canson Fine Face 220 g/m</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Harga relatif murah dan terjangkau.</li> <li>- Memiliki tekstur.</li> <li>- Berserat teratur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak memiliki ciri khas pada pinggiran kertas.</li> <li>- Penyerapan tinta kurang baik</li> </ul>
3.	<i>Kertas Arto Watercolour 300 gsm</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- dan tebal.</li> <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>

(Sumber : Penulis,2022)

### c. 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 *Rotring Isograph*, *Sakura Pigman Micron* dan *Snowman Drawing Pen*.



Gambar 3. 5 Studi pena

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2022)

#### d. 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.

## 6. Alat dan Bahan

Alat dan bahan merupakan bagian terpenting dalam terwujudnya suatu karya. Alat dan bahan dipilih berdasarkan hasil studi alat dan bahan yang kemudian disesuaikan dengan karya yang akan dibuat. Berikut merupakan alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembuatan karya *drawing* ini, antara lain:

#### a. Kamera

Habib Firmansyah, 2023

REPRESENTASI BANGUNAN HERITAGE KOTA CIMAHI PADA KARYA DRAWING

Universitas Pendidikan Indonesia | [respository.upi.edu](http://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

Penulis menggunakan kamera dengan merk Canon EOS 1200D digunakan sebagai alat utama dalam tahap awal. Potret foto sangat diperlukan karena penulis menggambar objek utama karya dari hasil potret.



Gambar 3. 6 Kamera  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

#### b. Kertas Gambar

Pada pembuatan karya drawing ini kertas sebagai medium gambar yang digunakan oleh penulis adalah kertas *Hahnemuhle Watercolor* 300 g/m dengan dimensi kertas 56cm x 76 cm. Kertas ini diperuntukan untuk karya menggunakan cat air, namun penulis memilih kertas ini bukan tanpa alasan. Kertas ini memiliki keunggulan lebih kuat, tebal dan daya serap yang sangat baik sehingga dalam pengaplikasian tinta dirasa akan baik, kemudian dengan permukaan kertas yang bertekstur (sedikit kasar) namun terasa baik jika digunakan medium untuk berkarya dengan alat menggunakan *isograph*.



Gambar 3. 7 Kertas *Hahnemuhle Watercolour*

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

#### c. Pensil

Pensil merupakan alat yang digunakan dalam proses sketsa yang selanjutnya akan dialnjut dengan proses tinta menggunakan *isograph*. Pensil yang digunakan adalah pensil mekanik Staedler ukuran 0.3, pensil mekanik Rotring ukuran 0.5 dan pensil Staedler 4B. Penggunaan pensil dimaksudkan agar sketsa yang telah dibuat mudah dihapus sehingga tidak mengganggu dalam proses penintaan.



Gambar 3. 8 Pensil Mekanik Staedler 0.3, Pensil Mekanik Rotring 0.5,  
Pensil Staedler 4B

(Dokumentasi Penulis, 2022)

#### d. Penghapus

Penghapus menjadi salah satu alat yang penting selama proses berkarya. Penghapus menjadi alat penting apabila terjadinya kesalahan dalam proses sketsa. Penulis menggunakan dua jenis ukuran kampus yang diperuntukan dalam kondisi yang berbeda. Penghapus Rotring digunakan penulis untuk menghapus goresan yang cenderung luas dan penghapus Tombow Monozero digunakan apabila terjadi kesalahan untuk sketsa dengan goresan kecil (detail).



Gambar 3. 9 Penghapus *Monozero* dan *Rotring*

(Dokumentasi Penulis, 2022)

#### e. Technical Pen (*Isograph*)/*Rapidograph*/*Rapido*

Habib Firmansyah, 2023

REPRESENTASI BANGUNAN HERITAGE KOTA CIMAHI PADA KARYA DRAWING

Universitas Pendidikan Indonesia | [respository.upi.edu](http://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

*Technical Pen* yang digunakan oleh penulis dalam proses berkarya *drawing* (sebagai proses penintaan) adalah merk *Rotring* dengan ukuran 0.10, 0.30, 0.50, dan 0.60. *Technical Pen* dari *Rotring* ini dipilih oleh penulis dari proses studi alat dan bahan sebagai alat utama dalam proses penintaan dari awal sampai selesai. *Technical Pen* jenis *Rotring* dipilih berdasarkan dari segi harga dan pengisian ulang tinta yang mudah, sehingga memudahkan dalam proses berkarya.



Gambar 3. 10 *Technical Pen Isograph/Rapidograph/Rapido*

(Dokumentasi Penulis, 2022)

#### f. Tinta (*Ink*)

Penulis menggunakan tinta merk *Rotring* dengan alasan penyesuaian dengan merk *technical pen* sekaligus jenis tinta ini memiliki warna hitam yang pekat.

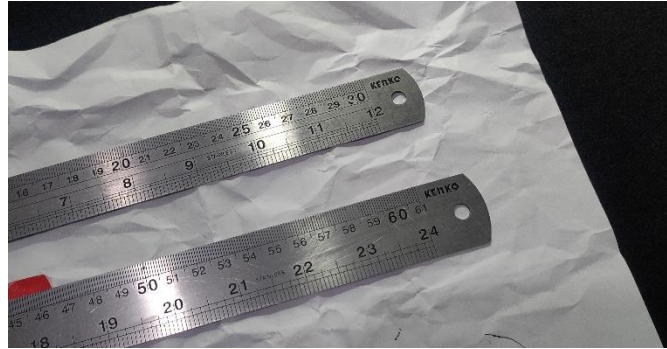


Gambar 3. 11 Tinta/*Ink* (*Rotring*)

(Dokumentasi Penulis, 2022)

#### g. Penggaris

Penggaris menjadi salah satu alat penting bagi penulis dalam proses berkarya. Dikarenakan penggaris digunakan penulis sebagai alat bantu dalam proses skala (penyesuaian gambar hasil dokumentasi yang akan dipindahkan kepada kertas karya) dan digunakan dalam proses sketsa.



Gambar 3. 12 Penggaris 30 cm dan 60 cm

(Dokumentasi Penulis, 2022)

#### h. Tisu

Tisu digunakan penulis sebagai alat kebersihan terutama pada *Technical Pen* yang terkadang tinta mengalami pengeringan/kebocoran pada tinta. Tisu menjadi salah satu bahan penting selama proses berkarya berlangsung.



Gambar 3. 13 Tisu

(Dokumentasi Penulis, 2022)

#### i. Alat Pelengkap

Alat pelengkap digunakan sebagai alat guna menunjang proses berkarya. Adapun alat pelengkap yang penulis gunakan seperti serutan pensil.





Gambar 3. 14 Serutan Pensil  
(Dokumentasi Penulis, 2022)

j. *Fixative*

*Fixative Winsor & Newton* digunakan oleh penulis sebagai tahap *finishing* (sentuhan akhir) agar karya drawing yang dihasilkan lebih tahan lama dan membantu kepekatatan terhadap warna tinta.



Gambar 3. 15 *Fixative Winsor & Newton*  
(Dokumentasi penulis, 2022)