

BAB III

METODE KREATIF BERKARYA *DRAWING*

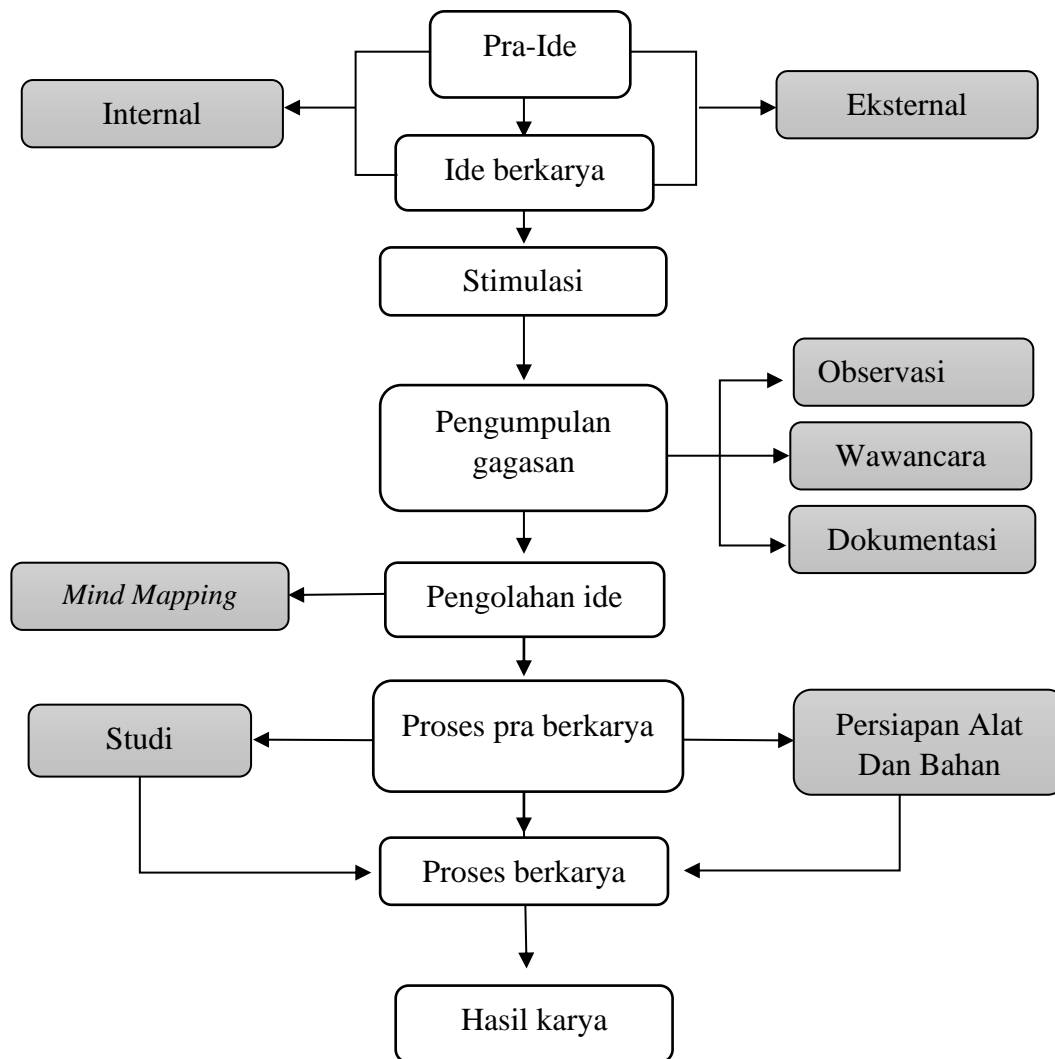
A. Proses Kreatif

Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan suatu ide/ produk yang baru/original yang memiliki nilai kegunaan, dimana hasil dari ide/ produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya.(Drevdal dalam Astuti, 2011, hlm 57)

Proses kreatif merupakan rangkaian kegiatan dalam melahirkan sebuah karya berdasarkan gagasan yang ingin diungkapkan. proses penciptaan karya tidak terjadi dari pikiran kosong, tetapi hasil proses panjang sebuah pemikiran dan pengkayaan perasaan sehingga melahirkan karya yang mempunyai nilai. Dalam berkarya seni dapat di pengaruhi oleh berbagai faktor meliputi pengalaman pribadi, lingkungan kehidupan, dan pengetahuan yang didapatkan.(Ernawati & Sari, 2020, hlm 82) Proses kreatif sangat penting dalam tindakan lahirnya sebuah karya seni karena pada proses ini berbagai potensi dan pemikiran yang dimiliki dapat diolah secara matang dan di tuangkan kedalam karya.

1. Bagan proses kreatif

Bagan proses kreatif merupakan gambaran tahapan proses penulis dalam menciptakan karya, pada penciptaan karya ini penulis mengadopsi proses kreasi dari Primadi Tabrani dalam buku *Potensi Manusia: Kreativitas* yang ditulis tahun 2017. Penulis mengadopsi proses kreatif Primadi Tabrani karena tahapan selama proses berkarya dijelaskan cukup rinci, sehingga penulis dapat memaksimalkan proses berpikir dan mengembangkan kreativitas dalam berkarya. Berikut merupakan bagan proses kreasi yang menjadi gambaran penulis dalam proses berkarya.



Bagan 3. 1 Bagan Proses Kreatif

(Sumber :Diadaptasi dari proses kreasi Primadi 2017)

2. Pra ide

Pra ide yang muncul berasal dari pengalaman internal dan eksternal penulis. Pengalaman kedekatan penulis dengan sosok kakak yang merupakan sosok berjasa selama menjalani proses pendidikan/perkuliahannya dan di sisi lain sosok kakak merupakan pedagang cuanki, menjadikan faktor yang mempengaruhi ide selama proses berkarya. Selain hal tersebut, faktor lingkungan tempat tinggal penulis saat ini berada

Indra, 2023

PEDAGANG CUANKI SEBAGAI IDE BERKARYA *DRAWING*

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

di daerah Cijerah, Kota Bandung di dominasi oleh pedagang termasuk pedagang cuanki. Dari uraian di atas kemudian terciptalah ide berkarya yang mengantarkan penulis untuk berkarya *drawing* dan menjadikan sosok pedagang cuanki sebagai *subject matter* dalam berkarya.

3. Ide berkarya

Pedagang cuanki sebagai *subject matters* dalam berkarya terstimulus dari pengalaman, lingkungan dan keseharian penulis yang dekat dengan para pedagang cuanki. Selain itu penulis tertarik menjadikan pedagang cuanki sebagai landasan dalam berkarya karena cuanki merupakan jajanan kuliner khas Indonesia khususnya di daerah Jawa Barat yang kurang populer, walaupun keberadaan pedagang cuanki di Kota Bandung terhitung tidak sedikit, selain hal tersebut faktor jaranganya penelitian mengenai pedagang cuanki yang membuat penulis tertarik untuk memilihnya.

Dalam karya yang akan di buat, penulis memvisualisasikan pedagang cuanki kedalam karya *drawing* dengan penggambaran berbagai kegiatan yang dilakukan pedagang cuanki dengan penuh perjuangan dan kerja keras yang mungkin belum diketahui oleh masyarakat luar. Dari karya ini diharapkan dapat memberikan pelajaran hidup untuk masyarakat agar terus berusaha dalam menjalani kehidupan serta dapat menghargai setiap pekerjaan baik pekerjaan pribadi atau pekerjaan orang lain.

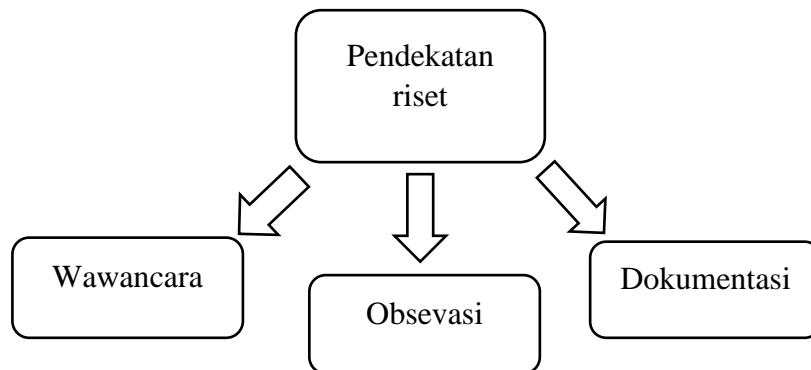
4. Stimulus

Stimulus adalah suatu rangsangan baik dari luar maupun dari dalam diri yang dapat mendorong penulis mendapatkan inspirasi dalam mengembangkan ide dalam menciptakan karya baik dari visual karya atau konsep karya. Penulis melakukan berbagai aktivitas untuk membantu pengembangan proses kreatif penulis dalam penciptaan karya di antaranya adalah melalui studi literatur, studi lapangan, berupa wawancara dengan pedagang cuanki, dan diskusi dengan dosen pembimbing. Selain itu penulis juga melihat karya *drawing* dari beberapa seniman referensi, melihat karya teman yang mempunyai kegemaran dalam berkarya *drawing* baik secara langsung atau di media sosial atau internet.

Dari pemaparan diatas penulis dapat mengembangkan ide yang sudah ada dan akhirnya penulis dapat mengetahui lebih jauh tentang pedagang cuanki, bagaimana kegiatan keseharian berdagangnya mulai dari persiapan, melayani pembeli, sampai pulang berdagang, semua itu penting dilakukan untuk dapat menjadi bahan elaborasi dalam proses penciptaan karya *drawing* yang bertema pedagang cuanki.

5. Pengumpulan Data

Suatu karya tentunya harus mempunyai sebuah data yang relevan, dimana data tersebut lahir dari informasi yang terkumpul dari proses penelitian dan pengolahan data atau bisa di sebut *arts based research*. Menurut Greme Sullivan penelitian berbasis seni (*arts-based research*) sebagai kerja imajinatif dan intelektual yang dilakukan seniman sebagai bentuk penelitian dalam area penyelidikan individu, sosial, dan budaya.(Guntur, 2016 hal 10) Penulis mengumpulkan data agar dapat mendukung tercapainya suatu gagasan yang relevan dan memperkaya studi visual yang sesuai dengan keadaan lapangan sehingga dapat diterima oleh masyarakat umum.. Pengumpulan data ini dilakukan dengan metode pendekatan riset observasi, wawancara untuk mendapatkan data sebagai ide pokok dalam menciptakan karya.



Bagan 3. 2 Pengumpulan data

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

1. Wawancara

Wawancara merupakan proses komunikasi atau interaksi untuk mengumpulkan informasi dengan cara tanya jawab antara peneliti dengan informan atau subjek penelitian. Penulis melakukan wawancara terhadap pedagang cuanki untuk mendapatkan informasi langsung dan terpercaya karena berasal dari sumber atau pelaku di lapangan yang berprofesi sebagai pedagang cuanki, untuk data yang bisa digunakan dalam mengembangkan ide sebagai sumber data yang relevan.



Gambar 3. 1 narasumber pedagang cuanki
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Hasil Wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 23 juli 2022 di lingkungan tempat tinggal pedagang cuanki yang berinisial Dik-dik abdal sidiq, bapak dikdik ini sudah cukup lama menjadi pedagang cuanki di bandung sekitar 13 tahun beliau ini merupakan *subject matter* dalam pembuatan karya tugas akhir yang akan dibuat penulis, dalam wawancara penulis mencoba menggali informasi mengenai keseharian atau aktivitas beliau sebagai pedagang cuanki.

Bapak dikdik berdagang cuanki dipikul kira-kira sudah 13 tahun dan pada tahun 2021 beliau mengganti dengan menggunakan roda agar tidak terlalu capek walaupun menggunakan roda terdapat berbagai kekurangan seperti susah saat masuk jalanan sempit, berbeda dengan di pikul yang bisa masuk gang gang sempit dan daya jelajah berdagang cukup luas. Setiap pagi bapak dikdik bangun adzan subuh kemudian

Indra, 2023

PEDAGANG CUANKI SEBAGAI IDE BERKARYA *DRAWING*

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

melaksanakan sholat, setelah itu pergi kepasar untuk berbelanja berbagai bahan untuk berdagang seperti bakso, tahu putih, seledri, cabai kering, ceker, minyak saus, kecap, jeruk purut, dan bumbu penyedap. Setelah pulang dari pasar bapak dikdik langsung membersihkan panci, merebus ceker mengiris seledri, dan memasukan bahan dan bumbu-bumbu ke roda.

Pedagang cuanki mulai berjualan sekitar jam 08.30 sampai jam 10an, biasanya bapak dik-dik langsung keliling di perumahan mekar indah, Cijerah yang cukup dekat dengan tempat ia tinggal. Ketika hari semakin siang biasanya bapak dikdik berhenti di sekolah SDI Baitul hikmah pada waktu istirahat sekolah karena cukup banyak anak-anak yang menyukai jajana cuanki ini karena selain rasanya yang nikmat harga cuanki yang bisa di sesuaikan dengan uang jajan anak-anak menjadi pilihan bagi beberapa anak sekolah dasar untuk jajan cuanki. Selain di tempat tempat ramai seperti sekolah pak dikdik juga pernah dagang ke kampung-kampung yang jalannya cukup kecil saat masih berjualan dengan cara di pikul.

pedagang cuanki pulang ke rumah juga bervariasi ada yang sore sekitar jam 17.00 sore ada yang malam sekitar jam 19,30 sampai jam 21.00. memang tidak bisa di tentukan pulang berdagang itu karena berdagang itu tidak bisa diprediksi setiap harinya. Dari segi penghasilan setiap harinya pedagang cuanki tidak bisa di prediksi kadang besar kadang kecil dan itu menjadi tantangan tersendiri bagi pedagang untuk tetap berusaha dan percaya rejeki sudah ada yang mengatur. Berjualan cuanki tidak ada waktu yang tetap bisa sampai sore, bisa juga sampai malam namun biasanya pk dikdik ini berjualan sampai malam, bahkan jika bulan Ramadhan para pedagang cuanki berjualan setelah isya sampai sekitar jam 02 .00 dini hari.

2. Observasi

Pengertian Observasi merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Riduwan dalam <https://www.dosenpendidikan.co.id/> diakses 25 juli 2022). Penulis melakukan observasi secara langsung di daerah Cijerah, Kota

Bandung dengan mengamati keseharian pedagang cuanki yang menjadi *subject matter* dalam pengumpulan data dari tanggal 14 juli sampai 20 juli. Penulis mengamati berbagai kegiatan pedagang cuanki yang dimulai dari pergi ke pasar di waktu pagi, persiapan berdagang, pergi kepasar, melayani pembeli dan kegiatan berjualan lainnya. Observasi ini penting dilakukan untuk mendapatkan data dan pengalaman lapangan penulis dan menjadi inspirasi dalam memvisualisasikan karya yang akan diciptakan penulis.

3. Dokumentasi

Berdasarkan KBBI dokumentasi merupakan dokumen yang menyajikan informasi suatu proses pengumpulan, pengolahan, pemilihan, dan juga penyimpanan informasi dalam bidang pengetahuan yang memberikan atau mengumpulkan bukti terkait dengan keterangan, seperti halnya kutipan, gambar, kliping, dan bahan referensi lainnya. (<https://majoo.id/solusi/detail/dokumentasi-adalah>, diakses 25 juli 2022)

Dokumentasi pedagang cuanki diambil penulis secara langsung dari lapangan ketika melakukan observasi dan juga dari berbagai sumber yang ada di internet untuk menjadi referensi dan memperkaya studi visual penulis, sehingga dapat mengembangkan ide kreatif penulis dalam menciptakan karya.

6. Pengolahan ide

Pengolahan ide merupakan tahapan mengolah konsep untuk divisualkan ke dalam karya *drawing* yang akan dibuat. Pada tahapan ini konsep diolah secara matang dengan berbagai pertimbangan dari berbagai aspek, dimulai dari olah rasa dari faktor internal dan eksternal penulis dan hasil pengumpulan gagasan yang telah di lakukan. Pengolahan ide pada penciptaan karya menggunakan *mind map* untuk memberikan gambaran dari konsep karya yang akan dibuat. *Mind map* adalah sebuah teknik dalam menyusun catatan untuk mempermudah seseorang menggunakan potensi berpikir mengenai sebuah topik, cara ini mempermudah memasukan informasi dari dalam otak untuk dapat diuraikan secara sistematis untuk membuka potensi berpikir



Gambar 3. 2 Mind Map
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Mind map digunakan penulis dalam memaparkan sebuah informasi yang di peroleh dan perencanaan dalam berkarya baik dari faktor internal, eksternal dalam berkarya. Hasil dari pengolahan data melalui *mind map* penulis memperoleh pijakan awal yang jelas. Dalam penciptaan karya penulis mengangkat tema pedagang cuanki dengan pengilustrasian kegiatan pedagang cuanki mulai dari tahap persiapan seperti pergi kepasar untuk belanja bahan dagang, kegiatan berjualan dan pulang setelah berjualan, karya yang akan di buat penulis menggunakan media kertas dan *technical pen* dengan teknik pointilis. Setelah mendapat pijakan awal berkarya selanjutnya melakukan berbagai studi-studi guna mematangkan ide dan persiapan sebelum berkarya.

B. Proses Pra Berkarya

Sebelum eksekusi karya penulis melakukan beberapa tahapan persiapan terlebih dahulu untuk mematangkan ide dan mempersiapkan alat dan bahan, hal tersebut perlu di lakukan untuk mempermudah proses berkarya sehingga mendapatkan hasil yang maksimal dan meminimalisir kesalahan dalam proses berkarya.

Indra, 2023

PEDAGANG CUANKI SEBAGAI IDE BERKARYA DRAWING

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Studi

Studi merupakan tahapan yang penting sebelum memulai proses berkarya, dengan melakukan studi penulis bisa meminimalisir kesalahan pada penciptaan karya. Dengan melakukan studi kita bisa melakukan pertimbangan kekurangan dan kelebihan dari berbagai hal sebelum berkata baik dari bahan, alat, konsep, dan visualisasi karya. Berikut merupakan studi-studi yang dilakukan oleh penulis:

a. Studi kertas

Bahan yang digunakan dalam berkarya adalah kertas, Studi kertas dilakukan untuk mengetahui lebih banyak karakter kertas yang dapat menjadi pilihan penulis dalam berkarya, penulis memilih berbagai jenis kertas dari merk yang berbeda dan melakukan studi.

Tabel 3. 1 Studi Kertas

Nama kertas	Kelebihan	Kekurangan
1. Watercolor canson montval 200 gsm	permukaan bertekstur kasar solid tidak mudah luntur dan rusak, kekuatan kertas sangat baik namun jangan terlalu lama digulung karena susah untuk Kembali ke bentuk semula	Tidak memiliki ciri khas pada pinggiran kertas, Penyerapan tinta kurang baik
2. Hahnemuhle cold press 300 gsm	Bertekstur kasar, mempunyai pinggiran yang khas, tinta tidak mudah luntur ,kekuatan kertas sangat baik daya serap tinggi namun kertas ini sedikit	Harga relatif mahal, kertas ini lebih kaku

	lebih kaku dari pada yang hahnemuhle yang hot press	
3. Hahnemuhle hot press 300 gsm	permukaan bertekstur sedikit kasar cenderung halus, tidak kaku, kekuatan sangat baik	Harga relatif lebih mahal, daya serap kurang cepat
4. Sketchbook Artemedia 150 gsm	Berwarna putih bersih , mempunyai tekstur lembut, kekuatan kertas baik , lebih lentur	Tinta lama kering, garis tinta luber, kekuatan kerta kurang baik

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

b. Studi *Technical Pen*

Penulis melakukan studi terhadap dua jenis *technical pen* yang mempunyai karakteristik berbeda yaitu Sakura pigmen micron dan Rotring isograph untuk mengetahui *technical pen* yang sesuai untuk digunakan dalam pembuatan karya.

1) Sakura pigmen micron

Sakura pigmen micron tersedia dalam ukuran 0.03 sampai 0.8. tinta yang dikeluarkan sangat baik bahkan saat tintanya sudah mulai habis ujung pena masih dalam keadaan baik dan tidak mengalami perubahan yang signifikan, ujung pena pada Sakura pigmen micron cukup kuat walaupun ujungnya bukan logam dan tinta yang ada pada Sakura pigmen micron cenderung lebih lama.



Gambar 3. 3 Sakura Pigmen Micron
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 3. 4 Ujung Pena Sakura Pigmen Micron
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Sakura pigmen micron saat digunakan dalam berkarya cukup nyaman, ujung pena yang bukan logam membuatnya lebih agresif dalam membuat garis, namun saat digunakan untuk teknik pointilis harus berhati-hati-hati karena ujung pena yang terbuat dari plastik mudah lepas dan masuk kedalam jika tidak berhati-hati. Sakura pigmen micron tidak bisa isi ulang jika untuk karya besar mungkin akan menghabiskan banyak jenis *technical pen* ini.



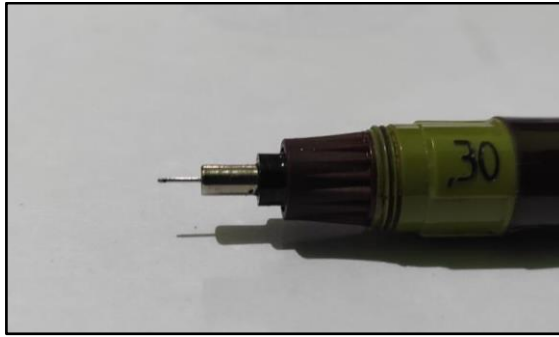
Gambar 3. 5 Studi Arsir Menggunakan Sakura Pigmen Micron
 b). Studi Teknik Pointilis Menggunakan Sakura Pigmen Micron
 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

2) Rotring isograph

Rotring isograph tersedia dari berbagai ukuran dari 0.1 sampai 0.8, tinta berupa pigmen dengan mata pena logam, tinta pada rotring isograph bisa di isi ulang, memang dalam pemakaian agak ribet di bandingkan *technical pen* yang lain tapi itu merupakan sebuah kelebihannya agar kita tidak membeli *technical pen* baru dan cukup membeli tintanya.

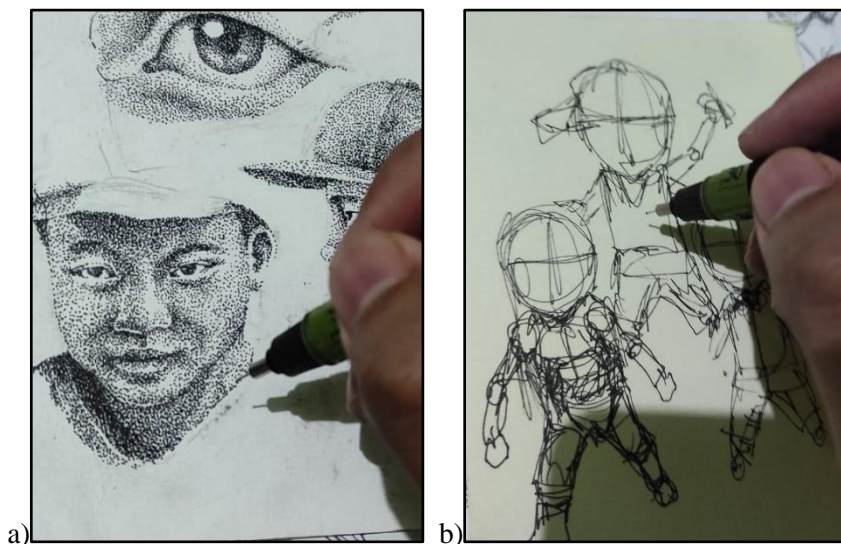


Gambar 3. 6 Rotring Isograph
 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 3. 7 Ujung Pena Rotring Isograph
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Rotring isograph digunakan dalam berkarya sangat nyaman ujung pena yang terbuat dari logam membuatnya terasa lebih kokoh. saat berkarya dengan Teknik pointilis terasa sangat baik dan presisi, tinta yang keluar stabil, namun dalam membuat garis harus berhati hati terutama pena yang berukuran kecil jangan terburu buru dan terlalu kuat saat menekan karena tinta yang dikeluarkan terkadang tidak merata tidak merata, terasa kesat saat di goreskan dan dikhawatirkan rusak pada ujung penanya.



Gambar 3. 8 a) Studi Teknik pointilis Menggunakan Rotring Isograph
b) Studi Menggunakan Rotring Isograph
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

c. Studi sketsa

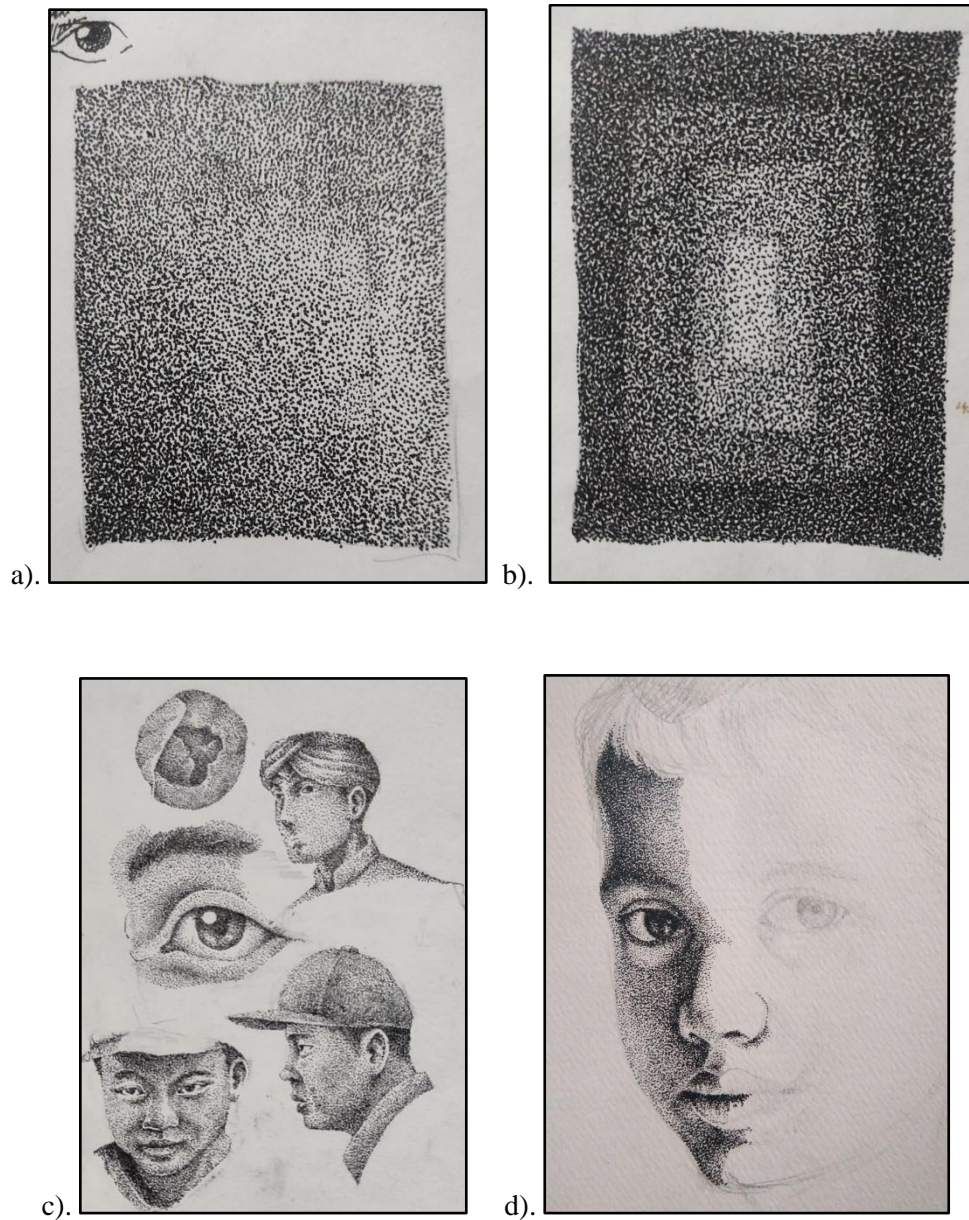
Studi sketsa dilakukan penulis dalam upaya memperkaya berbagai bentuk visualisasi karya yang akan diciptakan, baik dari objek, suasana, latar dan kegiatan pedagang cuanki yang akan di visualisasikan pada karya yang akan diciptakan.



Gambar 3. 9 a) Studi Sketsa 1, b) Studi Sketsa 2, c) Studi Sketsa 3, d) Studi Sketsa 4
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

d. Studi Teknik

Dalam penciptaan karya ini penulis menggunakan teknik pointilis, namun sebelum mengeksekusi karya dengan teknik tersebut penulis melakukan studi terlebih dahulu untuk melatih penempatan, pengaturan jarak titik, dan penyesuaian ukuran pena dalam berkarya.



Gambar 3. 10 a) Studi gradasi teknik pointilis b) Studi kerapatan titik c) Studi objek
 d) Studi teknik pointilis wajah manusia
 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

2. Persiapan alat dan bahan

Dalam berkarya tentunya harus ada alat dan bahan yang harus dipersiapkan untuk terealisasi nya sebuah karya, berikut adalah alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses berkarya dari awal hingga selesai

1. *Sketchbook*

Sketchbook yang digunakan adalah merk artemedia ukuran A4 150 gsm *Sketchbook* digunakan penulis untuk membuat sketsa kasar dan pematangan ide sebelum berkarya.



Gambar 3. 11 *Sketchbook*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

2. **Pensil Mekanik**

Pensil mekanik yang digunakan adalah merk rotring tikky HB 0.5, pensil mekanik digunakan dalam pembuatan sketsa, catatan dan coretan-coretan kasar yang dilakukan penulis. Selain pensil mekanik penulis juga menggunakan pensil biasa 3B dan 5B merk faber castell untuk memperjelas sketsa yang di buat.



Gambar 3. 12 Pensil, pensil Mekanik Dan Refill
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

3. Penghapus

Penghapus menjadi salah satu alat yang penting selama proses berkarya. Penghapus digunakan apabila terjadinya kesalahan dalam proses sketsa. Penulis menggunakan penghapus merk rotring tiky.



Gambar 3. 13 Penghapus
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

4. Kertas *Aquarelle* 300 gram

kertas yang di gunakan penulis *aquarelle* hahnemuhle ukuran 43 x 57 cm 300 gsm, kertas ini merupakan kertas yang mempunyai tekstur kasar yang khas dan solid serta mempunyai daya serap tinggi dan cepat kering sehingga sangat nyaman saat berkarya, kertas ini mempunyai kekuatan yang sangat baik tidak mudah sobek serta tidak mudah rusak jika di simpan dalam jangka waktu lama

Indra, 2023

PEDAGANG CUANKI SEBAGAI IDE BERKARYA *DRAWING*

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3. 14 Kertas Aquarelle
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

5. *Technical pen Rotring isograph*

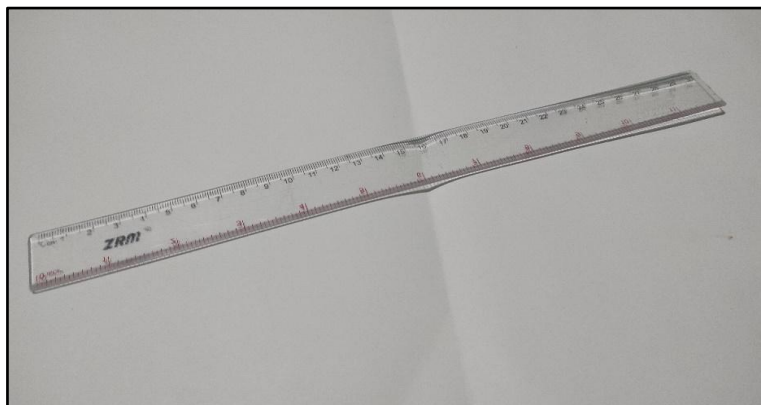
Isograph adalah nama salah satu merek produk jenis pena teknis (*Technical pen*). Pena Isograph memiliki wadah tinta yang dapat diisi ulang. Selongsong/botol dorong yang dipatenkan memungkinkan akses mudah dalam memasukan tinta dan pembersihan heliks tinta. Isograph merupakan alat yang sangat ideal dalam penciptaan karya penulis karya karena bisa diisi ulang sehingga lebih efisien untuk mengerjakan karya. Dalam proses penciptaan karya besar atau jumlah yang cukup banyak. pada penciptaan karya penulis menggunakan isograph yang mata penanya berukuran :0.20mm, 0.30mm, 0.50mm. Tinta yang digunakan warna hitam, tinta ini merupakan jenis tinta khusus untuk rotring isograph yang sama dari rotring



Gambar 3. 15 Technical Pen Rotring Isograph
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

6. Penggaris

Penggaris yang digunakan merk ZRM 30 cm berbahan plastik. penggaris digunakan dalam membuat sketsa jika terdapat objek yang bergaris lurus,



Gambar 3. 16 Penggaris
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

7. Tisu

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



Gambar 3. 17 Tisu
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

8. Alat pelengkap

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



Gambar 3. 18 Serutan Pensil
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

9. *Fixative/ Hair Spray*

Fixative digunakan sebagai sentuhan akhir pada karya yang sudah selesai agar lukisan tahan lama dan membuat warna tampak lebih sempurna. *Fixative* alternatif yang digunakan adalah *hair spray*.



Gambar 3. 19 *Hair Spray*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

10. *Handphone*

Hp yang digunakan adalah vivo y12 s dengan spesifikasi internal 32 gb, RAM 3 gb, resolusi kamera 13 mp, hp ini digunakan penulis dalam mendokumentasikan proses berkarya, mencari referensi karya di internet atau media sosial.



Gambar 3. 20 *Handphone*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

C. Proses Berkarya

Pada proses pembuatan karya terdapat beberapa tahapan dalam pengerjaannya, sehingga karya dapat tercipta secara maksimal. Berikut merupakan tahapan-tahapan yang penulis lakukan dalam pembuatan karya *drawing* ini.

1. Pembuatan sketsa kasar

Sketsa merupakan bentuk awal yang menjadi acuan dalam berkarya penulis, sketsa ini merupakan tahapan awal untuk merancang bentuk visual dari karya yang akan dibuat dan berfungsi sebagai patokan berkarya pada kertas besar, dalam membuat sketsa penulis menggunakan kertas *sketchbook*. Pada tahapan ini penulis melihat pada referensi foto untuk mempelajari objek yang akan menjadi ide dalam penciptaan proses sketsa untuk pembuatan karya *drawing* meliputi ilustrasi tentang kegiatan keseharian pedagang .



Gambar 3. 21 a) SDI Baitul Hikmah b)Siswa SD c) Studi Poto Pedagang d)Pedagang
 a) Dokumentasi Penulis
 b)https://blue.kumparan.com/image/upload/fl_progressive,fl_lossy,c_fill,q_auto:best,w_640/v1497505140/iojtmqoklml6vqtp8ww.jpg
 c) Dokumentasi Penulis
 d) <https://tvberita.co.id/news/ip2kb-minta-pemkab-perhatikan-pedagang-di-sekolah/>



Gambar 3. 22 Sketsa Kasar
 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

2. Pemindahan sketsa

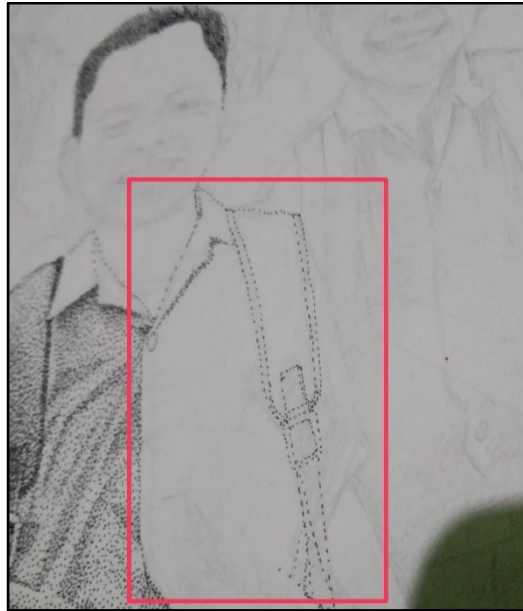
Setelah pembuatan sketsa sudah cukup dan sesuai, tahapan selanjutnya Pemindahan sketsa dari kertas A5 ke kertas besar berukuran 43 x 57 cm 300 gsm. Pada tahapan ini penulis memindahkan sketsa secara langsung menggunakan pensil mekanik dan pensil biasa dan penghapus untuk memindahkan bentuk dan struktur visual karya.



Gambar 3. 23 Sketsa Karya
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

3. Tahap membuat *outline*

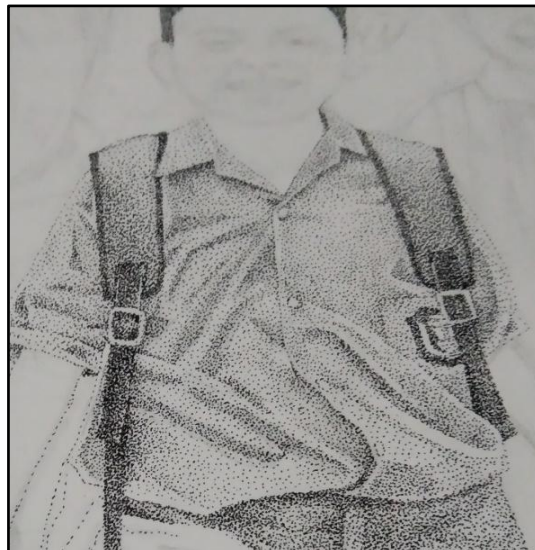
Setelah pemindahan sketsa selesai, tahapan selanjutnya penulis mulai melakukan mengganti arsir dengan dengan teknik *pointilis*. Teknik *pointilis* merupakan teknik menggambar yang memanfaatkan susunan titik yang membentuk sebuah objek tertentu dengan memperhatikan jarak kerapatan titik. Pada proses ini pertama penulis membuat *outline* terlebih dahulu pada garis sketsa yang akan di ganti arsirnya menggunakan teknik *pointilis*, hal tersebut dilakukan untuk memberikan acuan atau batasan objek satu dan yang lainnya sehingga lebih fokus dalam proses pengarsiran menggunakan teknik *pointilis*.



Gambar 3. 24 Proses Membuat Outline
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

4. Tahapan pengganti arsir menggunakan teknik pointilis

Setelah membuat *outline* selanjutnya penulis mulai mengganti arsir pada objek gambar dengan titik-titik dengan memperhatikan gelap terang dan tekstur pada karakter permukaan objek gambar.



Gambar 3. 25 Proses Mengganti Arsir Dengan Teknik Pointilis
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

5. Mendetail

Tahapan mendetail dilakukan setelah tahapan penggantian arsir menggunakan titik selesai, tahapan ini dilakukan untuk memberikan penyempurnaan pada karya jika terdapat objek karya yang di rasa ada kekurangan.



Gambar 3. 26 Mendetail
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

6. Finishing

Tahapan *finishing* merupakan tahapan akhir dalam proses penciptaan karya, tahapan ini penulis menyemprotkan *fixative* di permukaan karya untuk meningkatkan intensitas warna tinta pada karya dan lebih awet.



Gambar 3. 27 Proses *Finishing*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 3. 28 Hasil Akhir Karya
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)