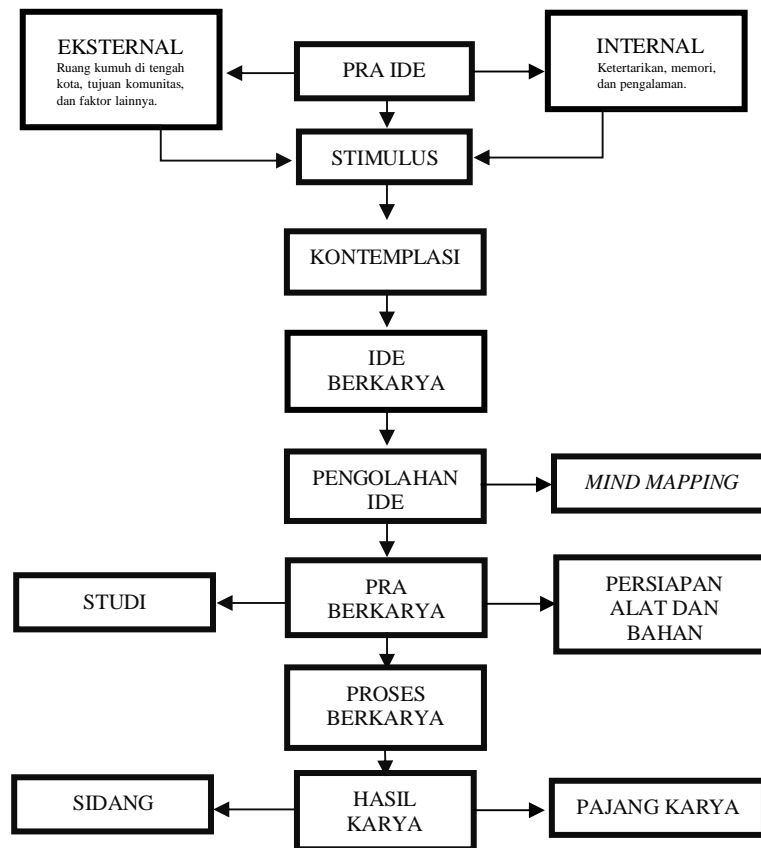


BAB III

METODE PENCIPTAAN SENI GRAFIS

A. Bagan Proses Kreatif Berkarya Seni Grafis

Proses kreatif juga merupakan hasil dari pengalaman pelaku terhadap peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam hidupnya yang diolah menjadi sebuah karya kreatif. Bagan proses kreatif merupakan gambaran dari penggagas mengenai proses penciptaan karya. Bagan yang dibuat atas dasar penyesuaian terhadap kreasi diri sendiri dengan tuntunan dari setiap diskusi. Berikut bagan yang menjadi pedoman dalam proses berkarya seni grafis yang di lakukan penulis:



Bagan 3. 1 Proses Kreatif Berkarya Seni Grafis
(Sumber: Diadaptasi dari Tabrani 2017)

B. Pra Ide

Pra ide ini muncul dari pengalaman pribadi setelah terjun pada kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan kemajuan daerah tempat tinggal. Ide ini mendapat penguatan ketika penulis berkecimpung di kegiatan itu dengan memperjuangkan suatu ruang umum yang digunakan untuk kegiatan, namun selalu dipersulit dari akses penggunaannya. Ruang ini adalah Cagar Budaya yang kondisinya sakit dan terbengkalai karena tidak dirawat oleh pihak yang bertanggung jawab atas bangunan ini. Kejadian ini menjadi rangsangan kuat bagi penulis untuk berbicara melalui karya visual dengan maksud memperjuangkan ruang tersebut. Semakin kuat pula setelah melihat karya-karya dari Charlie Barton seniman kontemporer dari Baltimore. Karya-karyanya dominan wujud perkotaan, subjek arsitektur dan kerusakan lingkungan dan struktur fisiknya.

C. Ide Berkarya

Ide dari penciptaan karya ini terbangun karena banyak faktor-faktor yang mempengaruhi seperti faktor internal dan faktor eksternal. Hal yang mempengaruhi penulis disebabkan memori atau kenangan semasa kecil yang seringkali bermain di lingkungan bangunan tersebut. Secara tidak langsung timbul pengamatan mengenai cagar budaya yang sedari dulu kondisinya banyak melalui fase seperti sekarang. Selain itu terdapat banyak artikel bertebaran di media digital yang seringkali membahas kondisi cagar budaya kota Menes. Pengamatan penulis terhadap cagar budaya ini berlangsung lama dan mendapatkan pemahaman dari diskusi kecil dengan kawan, komunitas, bahkan guru sejarahnya. Pengalaman empirik yang melibatkan penulis dengan cagar budaya ini ketika kegiatan-kegiatan yang selalu menggunakan bangunan tersebut. Hal ini memberikan pengaruh kuat terhadap penulis untuk berkomunikasi melalui karya seni visual dengan mengungkapkan kondisi cagar budaya kota Menes. Penulis mengungkapkan fakta sesungguhnya yang didapat hasil dari pengamatan, dimana kondisi cagar budaya di kota Menes sangat memperhatikan dan kurang mendapatkan perhatian dari pemerintah. Kondisi tersebut diperparah oleh masyarakat yang disebabkan kurangnya edukasi mengenai peninggalan bersejarah, alhasil cagar budaya tersebut hanya menjadi bangunan kumuh dan menimbulkan banyak kegiatan negatif. Kerusakan-kerusakan yang berwujud dari struktur bangunan ditambah dengan kegiatan-kegiatan yang

merusak citra dari bangunan bersejarah ini menjadi awal dari ide yang akan dituangkan ke dalam sebuah karya seni grafis. Karya seni grafis yang dibuat oleh Charlie Barton dengan visual bangunan-bangunan perkotaan menjadi stimulus yang kuat bagi penulis untuk menciptakan karya.

D. Kontemplasi

Kontemplasi adalah renungan dan sebagainya dengan pikiran yang bulat dan penuh perhatian. Kontemplasi salah satu bagian dari proses berkarya seni yang tujuannya untuk membuka secara luas jalan pikiran. Proses kontemplasi bisa dilakukan dengan cara bersemedi, meditasi, tafakur dan sebagainya. Hal yang ditemukan dalam proses kontemplasi salah satunya ketenangan hati yang bisa di pengaruhi karena suasana atau ruang.

Ruang kontemplasi diterjemahkan sebagai tempat manusia untuk berdiam diri dalam keheningan, pencarian akan suatu kebenaran hakiki serta perenungan akan suatu kejadian/fenomena yang mengusik sisi emosional, rasanya memang selalu bisa menjadi wadah penyeimbang rutinitas aktifitas bagi masyarakat urban yang memiliki banyak waktu luang ataupun sebagai pengisi waktu antara. (Kelik, 2019, hal. 53)

Proses kontemplasi bisa di katakan bagian yang sangat lekat sekali dengan seniman, karena dengan cara ini seniman seperti menemukan jalan yang luas dalam menyempurnakan ide berkarya. Penulis melakukan tahap kontemplasi dengan berdiam di halaman sekitar Gedung Eks Tangsi serta didukung oleh informasi yang didapat dari internet, buku, media cetak maupun diskusi bersama teman.

E. Stimulus

Stimulus bersifat komunikasi verbal, visual maupun bentuk fisik yang memicu tanggapan individu. Stimulus dalam proses berkarya seni sangat diperlukan untuk menghasilkan ciptaan yang lebih bermakna dan memacu kreativitas maupun inovasi.

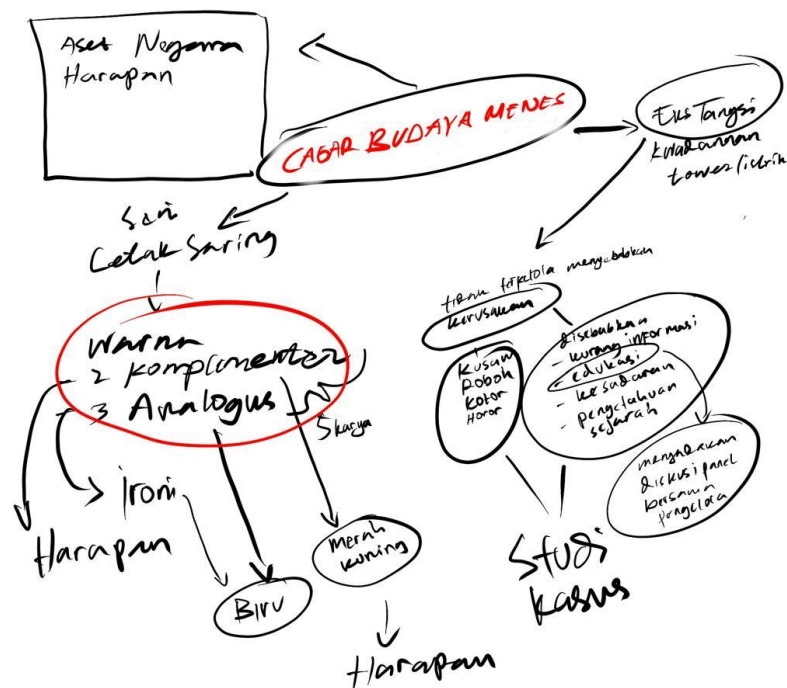
Proses stimulus penulis sebelum membuat karya seni berasal dari kegiatan empirik yang melibatkan gedung Cagar Budaya sebagai tempatnya. Selain itu penulis mencari sumber teoritik sesuai dengan ide penciptaan karya dengan cara membaca artikel yang berkaitan dengan Cagar Budaya yang berada di kota Menes.

Beberapa informasi lain seputar seni grafis khususnya cetak saring menggunakan teknik *blockout* yang penulis temukan di internet seperti *youtube*, jurnal dan sebagainya.

Kecenderungan penulis memperhatikan bangunan yang terbengkalai membuat pengaruh emosional dan ironi terhadap perkembangan idenya. Penulis menyadari bahwa betapa berharganya jika bangunan tersebut bisa dimanfaatkan. Kondisi Gedung Eks Tangsi menyentuh nalurinya secara langsung sehingga menjadi ide awal penciptaan karya seni.

F. Pengolahan Ide

Dalam proses pengolahan ide penulis menggunakan *mind mapping* sebagai perantaranya, hal ini untuk membantu meningkatkan pemahaman serta memaksimalkan dalam berpikir kreatif. *Mind mapping* juga memberikan manfaat pada kita dalam hal efektivitas berpikir dan mengolah informasi, maka dari itu *mind mapping* memudahkan kita dalam memahami pembelajaran. Menurut (Doni, 2013) *mind mapping* merupakan cara efisien, efektif, kreatif, menarik, mudah dan berdaya guna karena dilakukan dengan cara memetakan pikiran-pikiran kita.



Gambar 3.1 Mind Mapping
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Penulis mendapat kemudahan dalam menemukan informasi serta menuangkan pemikirannya dengan menggunakan *mind mapping*. Penulis juga mudah menentukan apa yang akan dibuat terutama dalam pemilihan alat dan bahan sampai hal-hal mengenai gedung Eks Tangsi di kota Menes yang nantinya dicantumkan ke dalam karya. Sempat terpikirkan dalam benak penulis untuk membuat karya seni grafis menggunakan kain *screen* yang berukuran T14 dengan lubang pori-pori yang sedikit besar, cat yang akan digunakan yaitu cat dengan *basic* minyak lalu di aplikasikan ke media kertas. Charlie Barton merupakan seniman referensi penulis dalam membuat karya seni grafis dengan visual bangunan. Tahap selanjutnya akan dibahas pada proses berkarya.

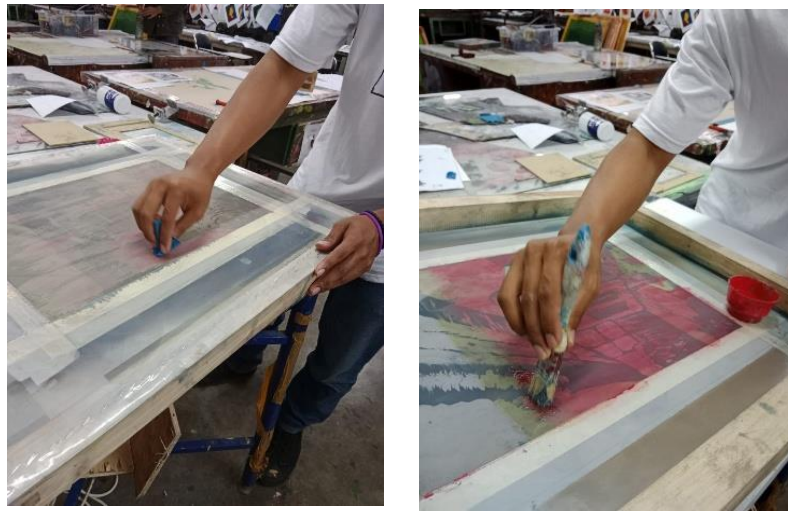
G. Proses Berkarya

1. Studi

a. Studi Tekstur

Tekstur merupakan hal yang penting dalam penciptaan karya seni visual dalam memberikan kesan nyata dan realistis. Tekstur biasa digunakan untuk mempertajam gambar dan memunculkan permukaan yang bisa dibuat rata maupun tidak rata. Pada studi ini penulis melakukan studi tekstur dengan mencoba beberapa media dengan karakter yang berbeda diantaranya spon, kain, dan kuas. Pengaturan tekanan pada penggunaan media tersebut akan membuat hasil yang berbeda, hal ini disebabkan daya serap media yang karakternya berbeda.





Gambar 3. 2 Studi Tekstur
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Penulis mencoba beberapa benda yang mendukung pembuatan tekstur kusam dan retak-retak pada visual ini diantaranya *tissue*, spon, kuas *block*, dan kain. Benda-benda ini memiliki karakter yang berbeda-beda serta mendapat kesan hasil yang berbeda. Namun penulis sering menggunakan spon dan kuas *block* untuk mendapatkan tekstur yang dibutuhkan. Sapuan dari kuas *block* digunakan untuk tekstur rumput, tisu dan kain untuk mendapatkan tekstur kusam yang kasar pada bangunan, sedangkan spon untuk mendapatkan tekstur kusam yang halus.



Gambar 3. 3 Hasil Studi Tekstur
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

a. Studi Kertas

Studi kertas memiliki tujuan untuk mengatasi masalah pada proses mencetak. Masalah tinta yang masa keringnya lumayan lama dapat diatasi oleh jenis kertas, dimana kertas yang mempunyai tekstur sangat membantu penyerapan tinta sehingga dapat mempercepat masa keringnya.

Tabel 3. 1 Studi Kertas

No	Nama	Karakter	Harga, dimensi, dan ketebalan	Kelebihan	Kekurangan
1.	<i>Concorde</i>	Kertas berwarna putih tulang dengan tekstur kasar, sekilas terlihat seperti vertikal dan horizontal.	Rp. 6000,- 100 x 70 cm 250 gsm	Daya serap terhadap tinta sangat tinggi	Tekstur kertas yang mudah terangkat dan robek jika tinta masih lengket.
2.	<i>Concorde</i>	Kertas berwarna putih tulang dengan tekstur kasar, sekilas terlihat seperti vertikal dan horizontal.	Rp. 3000,- 100 x 70 cm 150 gsm	Daya serap terhadap tinta rendah.	Tinta menjadi <i>glossy</i>
3.	<i>Jasmine</i>	Berwarna cream dengan permukaan yang <i>glossy</i>	Rp. 3000 100 x 70 cm 200 gsm	Daya serap terhadap tinta rendah.	Efeknya tinta menjadi <i>glossy</i> dan masa keringnya lama

4.	<i>Ivory</i>	Berwarna putih gading , mulus dan tidak bertekstur	Rp. 3500,- 100 x 70 cm 300 gsm	Daya serap terhadap tinta rendah.	<i>Efeknya tinta menjadi glossy dan masa keringnya lama</i>
----	--------------	--	--------------------------------------	-----------------------------------	---

(sumber: dokumentasi penulis, 2022)



Gambar 3. 4 Studi Kertas *Concorde*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 3. 5 Studi Kertas *Sketchbook*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

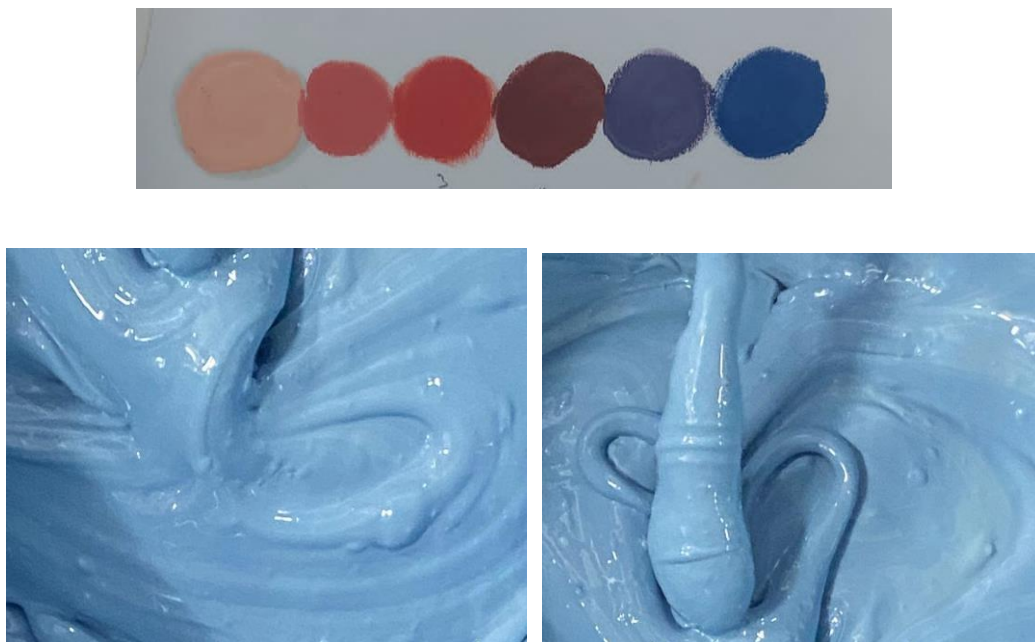


Gambar 3. 6 Studi Kertas *Ivory*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Kertas yang digunakan penulis dalam tahap studi masing-masing berbeda karakternya. Kertas *concorde* dengan ketebalan 250 gsm bertekstur kuat dan jelas yang mampu menyerap tinta. Sedangkan kertas yang lainnya seperti *jasmine*, *ivory* memiliki tekstur yang halus dan permukaan kertasnya mengkilap, sehingga tinta susah untuk terserap kertas.

b. Studi Tinta

Pengkaryaannya ini menggunakan tinta *offset peony*, tinta ini merupakan tinta yang biasa digunakan dalam pembuatan karya seni grafis baik pada kegiatan belajar di sekolah maupun ketika berkarya. Tinta ini digunakan khusus untuk keperluan percetakan *offset*, Cara kerja pada tinta ini sama dengan tinta-tinta yang lain, hanya berbeda pada sifat dan komposisinya. Tinta *offset* memiliki banyak pilihan warna, sehingga bisa disesuaikan dengan kebutuhan. Kualitas warna yang baik dan harga yang terjangkau menjadi alasan penulis dalam menggunakan tinta ini.



Gambar 3. 7 Studi Tinta *Offset Peony*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Tinta *offset peony* merupakan tinta yang di rekomendasikan untuk para seniman grafis yang menggunakan media kertas. Kualitas *pigmen* warna yang sangat baik sehingga memudahkan untuk menentukan warna yang di inginkan. Harga menjadi pilihan penulis untuk menggunakan tinta ini serta banyak tersedia di toko percetakan. Tantangan bagi penulis dalam menggunakan tinta ini yaitu masa keringnya yang sangat lama, hal ini di karenakan sifat tinta yang kental dan kandungan minyak yang tinggi.

Sifat tinta yang kental dan lengket menyulitkan penulis pada proses pencetakan, lengket pada permukaan kain *screen* juga membutuhkan tenaga yang lumayan kuat untuk menggesutnya. Selain itu sifat tinta ini menyulitkan ketika proses pembersihan pada *screen* sablon bahkan meninggalkan bekas *pigmen* tinta yang tidak bisa dibersihkan.

c. Studi Warna

Warna merupakan unsur yang penting dalam karya seni dua dimensi yang bertujuan untuk memberikan kesan yang nyata pada visual. Selain itu warna juga mewakili perasaan yang berbeda-beda pada setiap manusia, tergantung hal yang mempengaruhi perasaan manusia.



Gambar 3. 8 Studi Warna
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

d. Studi Kain *Screen*

Screen merupakan alat utama yang digunakan dalam penciptaan karya seni grafis cetak saring. Kain *screen* memiliki bermacam-macam ukuran pori-pori atau lubang yang bisa dilihat dari kerapatan dan kerenggangan pori-porinya. Semisal *screen* T14, T90, T120 dan masih banyak lagi macam-macam kain *screen*, kegunaannya pun berbeda sesuai kebutuhan media yang akan dicetak.



Gambar 3. 9 *Screen* sablon T120

<https://www.tokopedia.com/enolsps/screen-sablon-40-x-60-t120-kuning?extParam=ivf%3Dfalse&src=topads>



Gambar 3. 10 *Screen* Sablon T14

Sumber: <http://rangkapdua.blogspot.com>

Kain *screen* yang digunakan penulis pada tahap studi merupakan kain *screen* T14 dan T120, kedua *screen* ini sebagai percobaan penulis guna mengetahui keefektifan penggunaan alat. Pada proses studi ini penulis lebih fokus terhadap daya saring kedua kain *screen* dengan menggunakan tinta *offset peony* yang memiliki *viscositas* atau kekentalannya yang tinggi sehingga dapat diketahui potensi mampatnya. Hasil cetakan ditentukan oleh tekanan maupun kekentalan tinta, selain itu ditentukan dari *volume* yang menutup pada permukaan *screen*.



Gambar 3. 11 Hasil Cetakan *Screen T14* Dengan Tinta *Offset Peony*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 3. 12 Studi *Screen T120* Dengan Tinta *Offset Peony*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Kain *screen T14* memiliki kekurangan dari daya serap warna *pigmen* tinta, sehingga meninggalkan bekas yang sangat pekat dan sulit untuk dibersihkan. Penulis mencoba membersihkan menggunakan beberapa cairan penawar tinta ini seperti minyak tanah, *tinner*, *kaporit*, sabun colek, alhasil bekas tinta tidak dapat hilang memungkinkan untuk diganti. Sedangkan kain *screen T120* memiliki karakteristik hasil cetak yang halus untuk menimbulkan kesan-kesan gradasi. Namun kain *screen* tersebut terkendala saat menggunakan tinta *offset peony*

dikarenakan karakter tinta yang lengket dan kental sehingga berat ketika ditarik/diratakan oleh raket. Cetakan yang dihasilkan menjadi tebal sehingga masa keringnya menghabiskan waktu cukup lama.



Gambar 3. 13 Kain Screen T14 Dengan Tinta Offset Peony
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

e. Studi Raket

Raket memiliki fungsi untuk menyapu tinta pada permukaan belakang *screen* yang bertujuan untuk mengirimkan tinta pada kertas. Raket juga memiliki tipe yang berbeda pada jenis karet tergantung tinta dan media yang akan digunakan. Tipe karet yang keras di peruntukan untuk tinta yang lengket dan kental, sedangkan karet raket yang lunak digunakan untuk tinta yang sedikit cair.

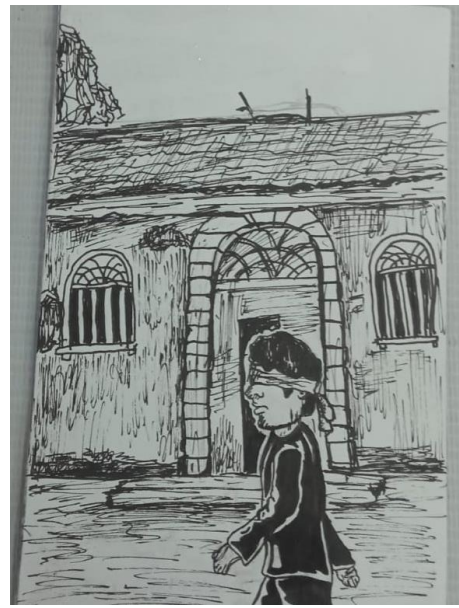


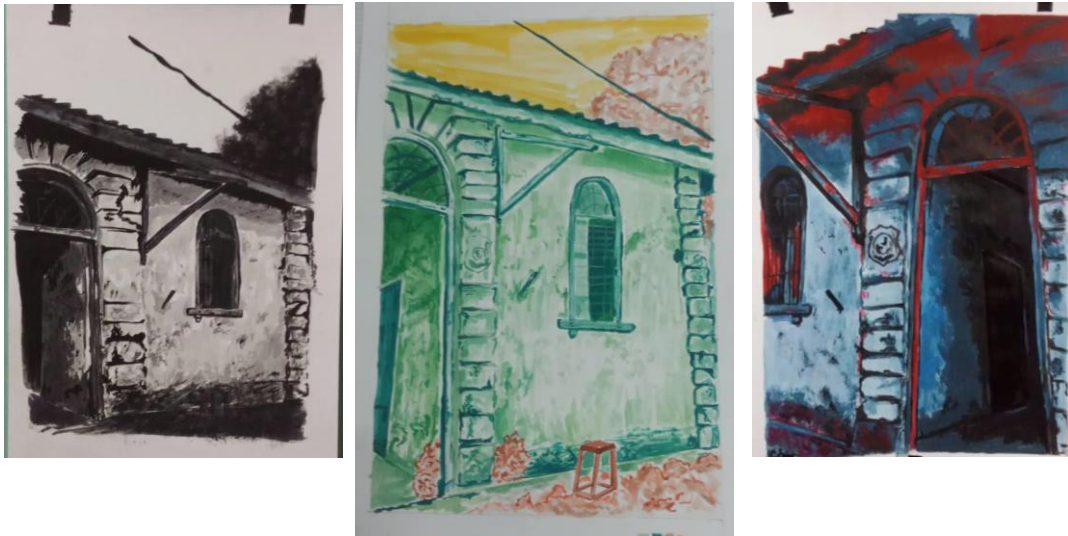
Gambar 3. 14 Studi Karet Rakel Keras Dan Lunak
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

f. Studi Sketsa

Sketsa awal sebagai rancangan dasar karya yang akan dibuat. Pada tahap ini dilakukan penentuan ukuran, sudut pandang, proporsi dan komposisi. Sketsa awal dilakukan atas dasar pertimbangan konsep dan percobaan yang berulang-ulang hingga menuju pada hasil akhir.

Hasil studi memberikan pengaruh terhadap proses sketsa karena hal ini dapat membuka imajinasi terhadap objek yang akan penulis buat setelah mengamati, menelaah dan menyentuh sekalipun. Penulis membuat beberapa sketsa hasil dari fotografi objek bangunan menggunakan kamera digital.






Gambar 3. 15 Studi Sketsa
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

2. 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




No.	Gambar dan Nama	Keterangan
1.	 <i>Screen</i>	<p><i>Screen</i> yang digunakan merupakan kain <i>screen</i> tipe T14 dengan pori-pori yang sedikit lebih besar dan renggang. Kain <i>screen</i> ini didapatkan di studio sablon di daerah Jl. Kalipah Apo, Bandung. Penulis menggunakan <i>screen</i> berukuran 50 x 60 cm agar lebih leluasa dalam proses pengerjaannya.</p>

2.	 <p style="text-align: center;">Rakel</p>	<p>Rakel digunakan untuk meratakan tinta serta mentransfer tinta pada permukaan <i>screen</i> ke media kertas. Rakel yang digunakan penulis berbahan karet yang lunak yang memudahkan untuk meratakan tinta yang bersifat kental. Ukuran rakel sesuai kebutuhan pengguna, yang terpenting lebih kecil dari <i>screen</i>. Penulis menggunakan rakel berukuran sekian menyesuaikan ukuran <i>screen</i> 50 x 60 cm. Rakel ini tersedia di studio sablon daerah jl. Kalipah Apo, Bandung.</p>
3.	 <p style="text-align: center;">Pensil <i>faber castell</i></p>	<p>Pensil <i>faber castell</i> menjadi pilihan penulis untuk digunakan dalam tahapan sketsa serta tahapan <i>tracing</i> gambar pada permukaan <i>screen</i> sebelum dilanjutkan pada tahap penutupan pori-pori. Pensil yang digunakan merupakan pensil ketebalan 6B dan 8B agar hasil dari sketsa pensil dapat terlihat jelas. Selain itu pensil ini digunakan untuk penulisan keterangan edisi pada hasil cetakan yang menjadi tradisi <i>printmaking</i> modern.</p>




4.	 <p style="text-align: center;">Kain lap</p>	<p>Kain lap diperuntukan dalam setiap tahapan pembersihan tinta dan lem. Selain itu kain lap digunakan untuk membersihkan bekas tinta yang menempel di bagian-bagian tertentu seperti di tangan, meja, baju dan sebagainya.</p>
5.	 <p style="text-align: center;">Lem cair <i>povinal</i></p>	<p>Lem cair digunakan untuk menutup bagian pori-pori yang tidak perlu untuk diberikan tinta. Lem yang digunakan penulis yaitu lem yang cair yang memudahkan untuk digores pada bagian-bagian yang dibutuhkan. Penulis menggunakan lem cair <i>povinal</i> yang biasa digunakan untuk cetak saring dengan teknik block out. Daya tahan lem ini tak sekuat cairan afdruk, akan tetapi memudahkan ketika pada tahap pembersihan bekas bagian lem yang hanya menggunakan air.</p>
6.	 <p style="text-align: center;"><i>Hairdryer</i></p>	<p><i>Hairdryer</i> digunakan untuk mengeringkan lem pada permukaan <i>screen</i>, selain itu digunakan untuk mengeringkan <i>screen</i> yang sudah di cuci dan tinta yang sudah dicetak.</p>




7.	 <p>Sarung tangan karet</p>	<p>Sarung tangan yang digunakan penulis berbahan dasar karet, hal ini bertujuan untuk menjaga kebersihan tangan maupun pakaian. Serta menjaga kulit dari sifat tinta yang sangat kental dan lengket.</p>
8.	 <p>Stik es krim</p>	<p>Stik es krim mempunyai kegunaan untuk mengaduk tinta pada saat mencampur tinta agar mendapatkan warna yang diinginkan.</p>
9.	 <p><i>Masking tape</i></p>	<p>Masking tape sering digunakan sebagai penanda, menutup bagian-bagian yangtak perlu di timpa tinta. Pada pengerjaan karya ini masking tape dipergunakan untuk penanda batas margin kertas dan menutup garis tepi pada <i>screen</i> agar tinta tidak bocor. Penulis menggunakan <i>masking tape</i> yang berukuran besar maupun yang kecil.</p>

10.	 <p data-bbox="533 725 695 757">Plastik mika</p>	<p data-bbox="860 232 1366 703">Plastik mika merupakan benda yang jarang digunakan dalam pengerjaan karya seni cetak saring, akan tetapi penulis menggunakan plastik mika untuk membantu keakuratan pada setiap layer gambar. Tinta yang dicetak terlebih dahulu pada permukaan plastik dan pada akhirnya plastik dan hasil cetakan ini menjadi patokan.</p>
11.	 <p data-bbox="561 1296 668 1328">Gunting</p>	<p data-bbox="860 913 1366 1218">Sama halnya dengan <i>cutter</i> yang digunakan untuk keperluan memotong. Gunting merupakan alternatif dari <i>cutter</i> yang penggunaannya sama-sama untung memotong dalam pengerjaan karya ini.</p>
12.	 <p data-bbox="496 1848 659 1879">Bedak tabur</p>	<p data-bbox="860 1370 1366 1626">Bedak tabur digunakan penulis untuk mengeringkan permukaan tinta dengan cepat. Selain itu bedak juga menjadi penawar pada tinta yang sifatnya lengket.</p>

13.	 <p data-bbox="496 689 730 725">Tinta <i>offset peony</i></p>	<p>Tinta yang biasa dipakai untuk membuat karya seni grafis yaitu tinta <i>offset peony</i>. Tinta ini bersifat lengket karena mengandung bahan dasar minyak. Penulis menggunakan tinta ini dengan alasan mudah ditemukan dan harga yang bisa terjangkau.</p>
14.	 <p data-bbox="491 1128 667 1164">Benang nilon</p>	<p>Benang nilon berguna untuk menggantungkan kertas yang sudah di cetak untuk masuk pada tahap pengeringan.</p>
15.	 <p data-bbox="555 1762 675 1798">Celemek</p>	<p>Celemek berguna untuk penutup baju bagian dada sampai ke bawah yang melindungi dari tinta atau kotoran lain.</p>

16.	 <p style="text-align: center;"><i>Handphone</i></p>	<p><i>Handphone</i> merupakan alat teknologi yang digunakan penulis pada saat tahap editing gambar. Penulis menggunakan perangkat lunak desain grafis yaitu aplikasi <i>PicsArt</i>.</p>
17.	 <p style="text-align: center;"><i>Cat poster</i></p>	<p>Cat poster digunakan penulis untuk menjadi campuran pada lem cair agar menjadi berwarna karena lem cair yang digunakan penulis sifatnya transparan. Agar memberi tanda ketika diterapkan pada permukaan <i>screen</i>.</p>
18.	 <p style="text-align: center;"><i>Extension stop kontak</i></p>	<p>Terminal listrik atau <i>extension stop kontak</i> digunakan untuk menghubungkan alat elektronik yang dipakai dalam proses pembuatan karya. Alat elektronik yang digunakan penulis yaitu <i>hairdryer</i> untuk mengeringkan lem pada permukaan <i>screen</i>.</p>

19.	 <p data-bbox="544 689 692 723">Kuas <i>block</i></p>	Selain tekstur kusam yang dihasilkan dari spon dan kain, penulis menggunakan kuas <i>block</i> untuk mendapatkan tekstur rumput dan semak-semak.
20.	 <p data-bbox="528 1238 624 1272">Jepitan</p>	Jepitan ini berfungsi untuk menggantung karya pada tali yang membentang, hal ini untuk menyimpan serta menggantung karya agar cepat mengering karena terkena angin. Tempat penyimpanan karyanya yang kurang tersedia penulis menggunakan jemuran ini untuk menyimpan dengan cara di gantung.
21.	 <p data-bbox="480 1803 676 1836">Busa atau spon</p>	Busa atau spon merupakan benda yang memiliki dua kegunaan selain untuk membersihkan busa juga digunakan untuk membuat kesan tekstur pada visual karya. Busa dicelupkan pada lem lalu di gores pada permukaan <i>screen</i> dengan tekanan yang diatur.

22.	 <p data-bbox="496 707 655 741">Meja sablon</p>	<p data-bbox="847 232 1377 595">Meja sablon merupakan komponen yang sangat penting dalam penciptaan karya seni cetak saring. Meja berguna untuk menjadi permukaan yang mendukung proses transfer gambar <i>screen</i> ke media kertas dengan cara di gesut atau diratakan menggunakan rakel.</p>
23.	 <p data-bbox="512 1330 639 1364">Penggaris</p>	<p data-bbox="847 804 1377 999">Sesuai kegunaan penggaris yang di peruntukan mengukur keakuratan margin maupun <i>register</i> pada saat menaruh kertas di permukaan meja.</p>
24.	 <p data-bbox="536 1827 619 1861">Sabun</p>	<p data-bbox="847 1393 1377 1697">Kegunaan sabun dalam pembuatan karya ini untuk membersihkan bekas tinta dari <i>screen</i> maupun pada bagian tubuh. Sabun yang digunakan penulis beragam diantaranya <i>sunlight</i>, sabun colek, dan sabun batang.</p>

(sumber: dokumentasi penulis, 2022)

3. Pemotretan objek

Proses pemotretan objek dilakukan secara langsung dalam artian datang ke tempat dimana objek bangunan ini berada. Selain pemotretan objek penulis secara langsung mengamati serta menyentuh fisik bangunan guna merasakan langsung suasana yang ada di sekitaran bangunan. Hal ini menjadi pengolahan rasa penulis yang menjadi pengaruh kuat terciptanya karya seni.

Pemotretan ini menggunakan kamera dari *smarthpone* penulis sendiri. Foto suasana Gedung Eks Tangsi yang diambil dari beberapa sudut pandang, kemudian foto-foto tersebut di dipilih sejumlah lima buah foto yang akan dijadikan sebagai karya seni grafis.





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

Kelima objek ini terdiri dari sudut yang berbeda-beda namun meliputi keseluruhan bangunan. Karya pertama fokus pada pintu depan yang menyerupai lorong dengan satu jendela pada bagian kanan, karya kedua tidak berbeda jauh dengan yang pertama yaitu pada bagian pintu dan satu jendela namun diambil sedikit menjauh. Karya ketiga menggunakan bagian belakang bangunan yang strukturnya berbeda dengan bagian depan, namun memiliki kondisi yang sama. Karya keempat kembali pada bagian depan dengan sudut pandang dari kiri dengan struktur lengkap diantaranya bagian pintu dan dua buah jendela. Karya ke lima sangat terfokus pada bagian pintu dengan sudut pandang dari tengah.

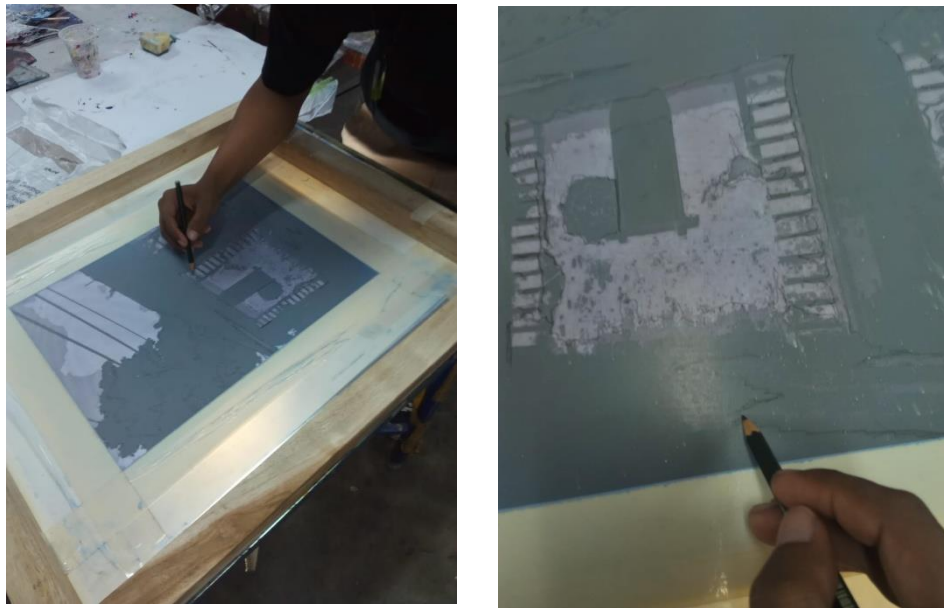
Setelah tahap pemilihan *angle* pada objek bangunan kemudian gambar ini di edit menggunakan aplikasi *android* yaitu *picsart*. Tahap *editing* yang dilakukan penulis guna menentukan warna dan memecah warna menjadi beberapa lapisan warna. Hal ini memudahkan penulis pada tahap *tracing* karena gambar hasil *editing* tersebut lapisan warnanya menjadi kontras.



Gambar 3. 17 Hasil *Editing Software Picsart*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

4. *Tracing* Gambar Pada Permukaan *Screen*

Proses selanjutnya setelah pemotretan objek dan pembuatan sketsa dilanjutkan dengan proses pemindahan pada *screen* dengan teknik *tracing*. Proses *tracing* ini dilakukan dengan awalan memberi tanda sebagai margin untuk menentukan keakuratan gambar sehingga berada di bagian tengah. Gambar yang sudah di *print out* pada kertas disimpan pada bagian bawah *screen* kemudian penulis melakukan proses *tracing*. Pada tahap ini penulis menggunakan pensil *faber castlle* 6B dan 8B agar kekuatan setiap goresannya terlihat dengan jelas.



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

5. Penutupan Permukaan *Screen*

Proses menutup *screen* yang digunakan penulis merupakan lem *povinal* yang bersifat lebih cair dari lem kertas pada umumnya. Penulis memilih lem ini karena sifatnya yang memudahkan ketika di terapkan pada permukaan *screen*. Kain *screen* yang transparan serta lem yang sifatnya transparan menjadi kendala karena tidak terlihat, maka dari itu penulis mencampur lem dengan cat poster atau *pigmen* warna yang menjadi penandanya.

Kelemahan pada penggunaan lem ini dilihat dari hasil setelah tinta tertransfer pada permukaan kertas dengan jumlah cetakan yang banyak. Lem ini menjadi lemah dan mengelupas akibat tekanan rakel. Namun di sisi lain lemahnya lem ini menjadi hasil cetakan yang tidak terduga dan menurut penulis proses ini membantu dalam memberikkan kesan pada gambar.



Gambar 3. 19 Penutupan Permukaan Screen
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

6. Tahap Pengeringan Lem Pada Permukaan *Screen*

Screen yang sudah di tutup dengan lem kemudian masuk pada tahap pengeringan menggunakan mesin pengering rambut. Masa pengeringan lem ini tergantung pada banyaknya bagian yang ditutup dengan lem, kurang lebih waktu yang dihabiskan 10 – 20 menit itu pun tergantung panasnya mesin *hairdryer*.



Gambar 3. 20 Tahap Pengeringan Lem
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

7. Tahap Pencampuran Warna

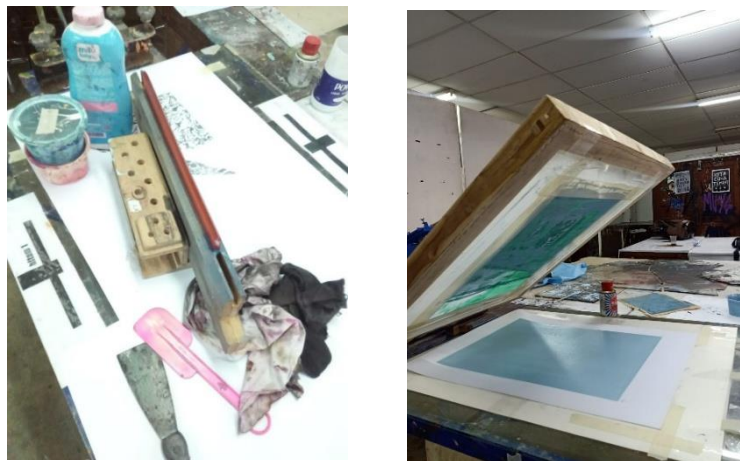
Tahap pencampuran kebutuhan warna penulis biasa melakukannya sebelum masuk pada tahap *tracing* gambar atau ketika sebelum mencetak tinta. Hal ini dilakukan penulis sesuai kondisi bahan yang tersedia. Warna yang digunakan penulis merupakan warna *komplementer* dan warna *analogus*, akan tetapi pada kelima karya ini dominan menggunakan warna biru.



Gambar 3. 21 Tahap Pencampuran Warna
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

8. Tahap Persiapan Alat dan Bahan

Penulis mempersiapkan alat dan bahan sebelum melangkah pada tahap penyablonan. Kertas yang digunakan merupakan kertas tekstur *concorde* 200 gsm dengan ukuran A2 serta tinta yang digunakannya merupakan tinta *offset peony* dengan warna pokok (merah, kuning, biru), hitam dan putih. Warna ini telah disiapkan sebelumnya menggunakan wadah seperti mangkuk berikut tutupnya. Setelah tahap ini dilalui penulis menyiapkan meja cetak beralas kaca dengan lampu yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Meja yang dilengkapi catok berfungsi untuk mencapit *screen* agar tidak bergeser pada sasaran ketika akan mencetak. Penulis melapis meja kaca dengan kertas yang sudah di selotip untuk menentukan dan menjaga posisi kertas agar tidak bergeser serta akurat. Proses ini dilakukan sesuai jumlah kertas yang dicetak pada satu karya tersebut.



Gambar 3. 22 Persiapan Alat Dan Bahan
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

9. Tahap Penyablonan

Tahap penyablonan adalah bagian utama dalam proses pembuatan karya seni cetak saring, karena tahap ini yang menentukan hasil setelah dicetak menggunakan tinta. Setelah melewati beberapa proses seperti proses *tracing* dan penutupan *screen* menggunakan lem. Tahap tersebut menjadi penentu hasil yang di harapkan atau sebaliknya, karena dilakukan berulang-ulang sesuai jumlah kertas yang akan dicetak.

Cetakan yang penulis buat berjumlah kurang lebih sepuluh hingga lima belas cetak dan lapisan warna yang digunakan penulis kurang lebih lima hingga delapan warna. Proses penyablonan ini membutuhkan ketelitian dan perhatian supaya mendapatkan hasil cetakan yang sesuai dengan harapan.



Gambar 3. 23 Tahap Penyablonan
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Contoh tahapan proses penyablonan gambar :



Gambar 3. 24 Karya Pertama, Lapisan Warna Pertama, Biru Muda
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 3. 25 Karya Pertama, Lapisan Warna Kedua, Biru
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 3. 26 Karya Pertama, Lapisan Warna Ketiga, Ungu Tua
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 3. 27 Karya Pertama, Lapisan Warna Keempat, Biru Tua
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 3. 28 Karya Pertama, Lapisan Warna Kelima, Ungu Tua
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 3. 29 Karya Pertama, Lapisan Warna Keenam, Ungu
Tua Di Bagian Pintu
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 3. 30 Karya Pertama, Lapisan Warna Ketujuh, Biru Tua
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 3. 31 Karya Pertama, Lapisan Warna Kedelapan, Biru Muda
Dibagian Pintu
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 3. 32 Karya Pertama, Lapisan Warna Kesembilan, Ungu Tua Dibagian Pohon Dan Kabel
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

10. Penomoran Edisi

Penulisan nomor edisi merupakan tradisi penciptaan karya seni grafis. Nomor edisi ditulis di sudut kiri bawah kertas menggunakan pensil. Tahap ini biasanya dilakukan pada saat mempersiapkan kertas sebelum mencetak lapisan warna pertama.



Gambar 3. 33 Penomoran Edisi
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

11. Pengemasan Karya

Pengemasan karya menjadi bagian penting yang dilakukan setelah pembuatan karya selesai. pengemasan yang baik akan meningkatkan kualitas karya yang dibuat, karena pengemasan karya tersebut memberikan kesan yang menarik perhatian sehingga dapat di hargai oleh orang lain.

- a. Karya pertama “*Menes cultural heritage #1*” memiliki ukuran panjang 42 cm dan lebar 29 cm
- b. Karya kedua “*Menes cultural heritage #2*” memiliki ukuran panjang 42 cm dan lebar 29 cm
- c. Karya ketiga “*Menes cultural heritage #3*” memiliki ukuran panjang 42 cm dan lebar 29 cm
- d. Karya keempat “*Menes cultural heritage #4*” memiliki ukuran panjang 42 cm dan lebar 29 cm
- e. Karya kelima “*Menes cultural heritage #5*” memiliki ukuran panjang 42 cm dan lebar 29 cm

Penulis menggunakan *frame* sekaligus *pas partu* yang terbuat dari kertas dan busa *polyfoam* menyesuaikan pada teori *law of margin*, berikut ini merupakan ukuran dari *pas partu* yang digunakan pada karya penulis:

- a. Karya pertama dengan posisi *potrait* memiliki ukuran *pas partu* kanan dan kiri 10 cm, atas dan bawah 15 cm.
- b. Karya kedua dengan posisi *potrait* memiliki ukuran *pas partu* kanan dan kiri 10 cm, atas dan bawah 15 cm.
- c. Karya ketiga dengan posisi *potrait* memiliki ukuran *pas partu* kanan dan kiri 10 cm, atas dan bawah 15 cm.
- d. Karya keempat dengan posisi *potrait* memiliki ukuran *pas partu* kanan dan kiri 10 cm, atas dan bawah 15 cm.
- e. Karya kelima dengan posisi *potrait* memiliki ukuran *pas partu* kanan dan kiri 10 cm, atas dan bawah 15 cm.

Ukuran yang tertera diatas merupakan ukuran *pas partu* tanpa menggunakan bingkai, kemudian kertas pada karya dilebihkan 1 cm dibagian kiri dan kanan, sedangkan dibagian atas dan bawah 2 cm. Hal ini bertujuan untuk memunculkan

kertas yang digunakan pada karya serta memberikan keterangan judul sesuai tradisi dalam karya seni grafis