

BAB III

METODE DAN PROSES PENCIPTAAN KARYA

Dalam proses pembuatan karya seni, konsep adalah hal terpenting yang menjadi acuan dalam berkarya, yang menjadi dasar sebuah pemikiran. Konsep dari karya yang dibuat ini merupakan hasil pemikiran dari sebuah masalah yaitu tentang gerak dinamis.

Ide atau gagasan dalam tugas akhir ini tidak terlepas dari konsep yang menjadi dasar pemikiran yang pada kali ini penulis memiliki acuan dari permasalahan yang sedang diangkat, yaitu mengenai gerak dinamis kuda pacuan dalam karya seni patung.

Bagaimana cara menciptakan kesan sebuah benda yang sedang diam terlihat seakan-akan sedang bergerak, Dan untuk menciptakan sebuah karya tersebut dan sesuai dengan konsep yang telah dibuat maka diperlukan pula metode yang baik dalam proses pembuatannya.

Metode adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki. Cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Untuk tercapainya tujuan tersebut yaitu menciptakan kesan sedang bergerak pada karya patung ini, penulis memilih bahan utama resin sebagai bahan utama patung. Penulis memilih bahan utama resin poliester karena bahan tersebut mudah dibentuk, cepat mengering dan ringan bebannya sehingga memudahkan proses pembuatannya. Dan untuk teknik pembuatan patung ini penulis memilih teknik cetak ulang dengan menggunakan *silicon rubber* sebagai

cetakan, dengan beberapa tahapan utama dalam proses pembuatannya, yaitu pembuatan model, pembuatan cetakan (*molding*) dalam bahasa seni rupa biasa disebut dengan istilah negatif dan proses pencetakan yang biasa disebut hasil yang disebut positif.

A. KONTEMPLASI

“Kontemplasi adalah suatu proses bermeditasi merenungkan atau berpikir penuh dan mendalam untuk mencari nilai-nilai yang bermakna, manfaat dan tujuan atau niat suatu hasil penciptaan” (M.H. Mustopo, 1989:122).

Dalam menciptakan sebuah karya seni orang tersebut haruslah melewati tahap kontemplasi, yaitu sebuah proses pendalaman ide dengan melakukan penghayatan dan perenungan, dimana didalamnya terjadi proses kepekaan, kepedulian, dan aksi, serta melalui keterampilan akal, jiwa, dan raganya, sebagai bentuk proses kontemplasi untuk mempresentasikan ide secara visual kedalam material yang dipilih sesuai dengan kemampuan teknik, penggunaan alat dan bahan, serta pengolahan unsur seni.

Dalam tahap ini setelah penulis mendapat ide gagasan tentang gerak dinamis, penulis mulai membayangkan struktur tubuh kuda, membayangkan gerakan-gerakan kuda yang menarik dan memiliki kesan dinamis, kemudian tidak terlalu rumit gerakannya, dari renungan tersebut penulis mulai memikirkan tingkat kesulitan dalam proses pembuatan karya, dan mulai mencari jalan keluar dari permasalahan yang kemungkinan akan terjadi selama proses penciptaan dan

setelah melalui proses berfikir yang cukup panjang terlintas pemilihan teknik dan bahan dasar patung yang kemungkinan mempermudah proses penciptaan.

B. STIMULUS

Stimulus adalah rangsangan yang memberi inspirasi dalam menciptakan suatu karya seni. Pada tahap ini penulis melakukan beberapa kegiatan, diantaranya: pengamatan secara langsung ketempat peternakan dan pelatihan kuda pacuan dan pengamatan secara tidak langsung yaitu melalui video tentang kuda, mencari informasi dengan melakukan studi foto terhadap kuda pacuan maupun karya patung kuda yang sudah ada serta melakukan studi *literature*. Pencarian data melalui internet dan membaca buku-buku yang dapat dijadikan acuan atau buku sumber yang berkaitan dengan Tugas Akhir, membuat rencana karya berupa sketsa, dan membuat karya nyata, yaitu dengan membuat sketsa patung dengan objek kuda yang sedang berlari dan kuda yang sedang mengelak.

C. PENGOLAHAN IDE

Berangkat dari ketertarikan penulis terhadap seni patung terutama pada salah satu karya Nyoman Nuarta yang menampilkan efek atau kesan benda yang sedang bergerak cepat dan dinamis, penulis mulai merenungkan bagaimana menciptakan efek dinamis yang mempertegas kesan gerak pada patung.

Mencoba mengeksplorasi bahan resin poliester untuk menciptakan efek yang menarik, kemudian tanpa disengaja setelah beberapakali mengalami kegagalan dalam membuat cetakan, penulis melihat hasil cucuran resin yang tanpa disengaja membentuk sesuatu seperti *stalaktit* di dalam gua-gua dan setelah

dipotong memperlihatkan kesan pergerakan, dari situ penulis memulai eksperimen dengan beberapa cucuran resin dengan berbagai posisi dan tambahan bahan lain sebagai penopangnya.

D. ALAT DAN BAHAN

Pemahaman serta pengetahuan akan teknik dan penggunaan alat dan bahan sangat diperlukan untuk kelancaran dan kemudahan dalam proses pembuatan karya. Karena dalam pembuatan karya ini membutuhkan keterampilan lebih yang harus ditunjang dengan alat dan bahan yang khusus.

Dari segi teknik pembuatan, teknik mematung dibagi menjadi beberapa bagian, diantaranya: teknik membentuk (*modelling*), membuat cetakan (*molding*), pang pecetakan/pengecoran (*casting*), dan lain-lain. Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam proses berkarya adalah sebagai berikut:

1. Alat

Alat-alat yang digunakan dalam proses pembuatan karya, adalah sebagai berikut, yaitu: meja putar, *tool set mini drill*, mata bor, mata pemotong, mata ampelas, tang, gunting, palu, pisau *cutter*, ampelas no 200, kuas, butsir, stik es krim, gelas plastik, sekrap, sendok pipih, kipas angin, masker .

a. Meja putar patung

Berfungsi untuk pembuatan model, meja putar ini didesain sendiri oleh penulis untuk memudahkan proses pengerjaan patung. Meja dibuat sedemikian rupa untuk mempermudah pembuatan model patung. meja dapat diputar 360 derajat dan memiliki penyangga patung yang dapat diatur ketinggiannya menyesuaikan dengan model yang akan dibuat.



Gambar 3.1 Meja Patung
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- b. *Tool set mini dril* , merupakan mesin utama yang dapat diaplikasikan sebagai mesin pemotong, mengebor, dan menghaluskan objek sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 3.2 Satu Set Mesin *Mini Dril*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- c. Mata bor *mini drill* dengan bermacam ukuran. Digunakan untuk membuat lubang saat pembuatan kuncian pada cetakan.



Gambar 3.3 Mata Bor
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- d. Mata pemotong, untuk memotong bagian-bagian yang tidak dikehendaki selama proses pembuatan cetakan. Penggunaan alat ini mempermudah pekerjaan bila dibandingkan menggunakan gergaji besi.



Gambar 3.4 Mata Pemotong
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- e. Mata Ampelas, untuk menghaluskan permukaan yang kasar pada cetakan dan patung. Penggunaan hanya untuk permukaan yang menonjol dengan area yang tidak terlalu luas.



Gambar 3.5 Mata Ampelas
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- f. Tang, digunakan untuk memotong dan membentuk kawat menjadi rangka patung.



Gambar 3.6 Tang
Sumber : Dokumentasi Pribadi

g. Gunting , untuk memotong pola mett



Gambar 3.7 Gunting
Sumber : Dokumentasi Pribadi

h. Palu, untuk membantu proses membuka cetakan



Gambar 3.8 Palu
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- i. Pisau *Cutter*, untuk memotong cetakan *silicon rubber*, memotong pola kertas dan memotong bagian yang sulit dijangkau mesin *mini drill*.



Gambar 3.9 Pisau *Cutter*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- j. Spidol, digunakan untuk membuat pola pada cetakan



Gambar 3.10 Spidol
Sumber : Dokumentasi Pribadi

k. Ampelas, digunakan untuk menghaluskan permukaan patung yang kasar.

Digunakan ampelas dari yang halus no 400 sampai kasar dengan no 120.



Gambar 3.11 Ampelas
Sumber : Dokumentasi Pribadi

l. Kuas, digunakan untuk melepas resin dan cat besi. Digunakan kuas dengan harga yang murah karena penggunaan untuk resin hanya dapat dipakai maksimal 3x. Ukuran kuas 1” untuk mempermudah proses melepas resin.



Gambar 3.12 Kuas
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- m. Butsir, digunakan untuk membentuk model dari tanah liat



Gambar 3.13 Butsir Berbahan Kayu dan Plastik
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- n. Stik es krim, digunakan untuk mengaduk adonan bahan-bahan.



Gambar 3.14 Stik Es Krim
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- i. Gelas plastik, digunakan sebagai tempat untuk adonan bahan cetakan.



Gambar 3.15 Gelas Plastik
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- j. Sekrap, digunakan untuk membuat adonan dempul.



Gambar 3.16 Sekrap Dengan Berbagai Ukuran
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- k. Sendok pipih, dibuat khusus untuk mempermudah membuka cetakan, untuk membuka sambungan antar cetakan harus hati-hati agar cetakan tidak belah sehingga alat ini sangat cocok karena tipis namun kuat untuk masuk ke celah-celah antar sambungan cetakan.



Gambar 3.17 Sendok Makan yang Dipipihkan

Sumber : Dokumentasi Pribadi

1. Kipas Angin

sangat penting digunakan saat proses pengampelasan dan pemotongan bagian *fiberglass* menggunakan mesin pemotong, fungsinya agar debu sisa pemotongan langsung tertiup angin.



Gambar 3.18 Kipas Angin

Sumber : Dokumentasi Pribadi

- m. Masker, digunakan saat bekerja menggunakan bahan resin dan mett, seperti dalam pembuatan cetakan dan pencetakan patung.



Gambar 3.19 Masker
Sumber : Dokumentasi Pribadi

2. Bahan

Bahan-bahan yang digunakan dalam proses pembuatan karya, adalah sebagai berikut: Resin butek, katalis, serat *mett*. *Silicon rubber*, dempul, tanah liat, ram kawat, kawat tali, cat duko dan cat besi, kertas duplex, selotip kertas,

a. Resin butek.

Digunakan sebagai bahan utama dalam pembuatan patung ini, sebagai bahan cetakan, dan sebagai bahan dasar patung pula. Resin yang digunakan di sini menggunakan resin butek. Bahan ini cukup kental dan memiliki bau yang cukup menyengat terutama saat proses pengeringan setelah dicampur dengan katalis, penting selama penggunaan bahan ini selalu menggunakan masker. Bahan ini akan mengering setelah dicampur dengan katalisnya.



Gambar 3.20 Resin Butek
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- b. Katalis, bahan campuran untuk resin supaya mengeras.



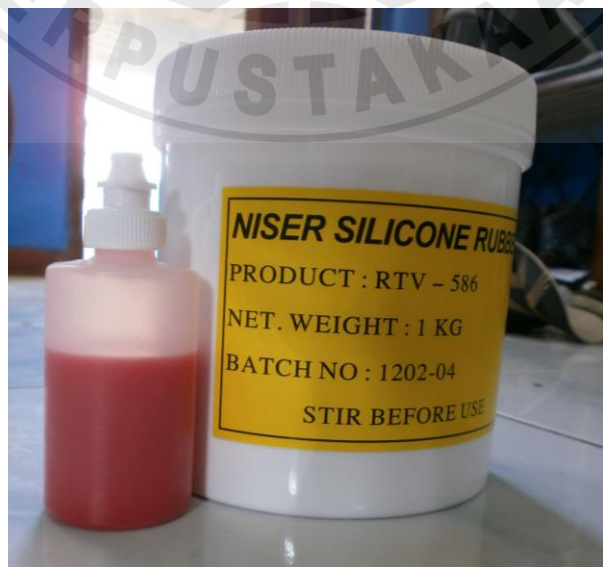
Gambar 3.21 Katalis
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- c. Serat *fiber (mett)*, digunakan sebagai bahan *fiberglass*, bahan ini berfungsi sebagai tulang yang memperkuat kekuatan resin. Bahan ini dapat menyebabkan gatal-gatal pada kulit.



Gambar 3.22 Serat *Mett*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- d. *Silicon rubber* dan katalisnya, bahan ini merupakan bahan utama membuat cetakan, dengan karakteristik setelah mengering seperti karet.



Gambar 3.23 *Silicon Rubber*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- e. Dempul, digunakan untuk menutupi bagian yang tidak rapi.



Gambar 3.24 Dempul dan Katalisnya
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- f. Tanah liat, digunakan sebagai bahan utama membuat model.



Gambar 3.25 Tanah Liat
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- g. Ram kawat, digunakan dalam pembuatan kerangka model kuda.



Gambar 3.26 Ram Kawat
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- h. Kawat tali, bahan untuk mengikat sambungan kawat dalam pembuatan kerangka model kuda.



Gambar 3.27 Kawat Tali
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- i. Kawat baja. Bahan utama pembuatan kerangka model kuda.



Gambar 3.28 Kawat Baja
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- j. Cat, yang digunakan yaitu cat dasar, cat duco warna hitam, dan cat besi warna merah.



Gambar 3.29 Cat Duco Hitam dan Cat Besi
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- k. Kertas duplex, digunakan untuk bentuk dasar dalam pembuatan *base* patung.



Gambar 3.30 Kertas Duplex
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- l. Selotip kertas.



Gambar 3.31 Selotip Kertas
Sumber : Dokumentasi Pribadi

E. PROSES PEMBUATAN KARYA

Dalam karya tugas akhir ini, penulis melakukan beberapa tahapan dalam proses pembuatan karya, diantaranya:

1. Pengamatan Secara Langsung dan Studi Gambar

Mencari referensi dengan mengamati objek kuda secara langsung dan mendokumentasikannya secara langsung serta mencari berbagai sumber sebagai acuan dalam pembuatan karya patung.

2. Penggalan Atas Objek Dengan Membuat Sketsa

Berdasarkan tahapan-tahapan berkarya yang dialami penulis, proses berkarya dimulai dari bimbingan sketsa-sketsa gambar yang akan dijadikan acuan dalam berkarya seni patung.

3. Proses Pembuatan Model

Dalam proses pembuatan model ini terdiri dari dua tahapan, yaitu yang pertama proses pembuatan kerangka dan yang kedua proses pembentukan model dengan menggunakan tanah liat. berikut penjelasannya sebagai berikut, yaitu:

a. Pembuatan kerangka kuda.

Dalam proses pembuatan model dengan bahan tanah liat, sangat penting membuat kerangka yang kuat, karena tanpa kerangka yang kuat, bentuk model kuda akan berubah-ubah, disebabkan pembuatan model dengan tanah liat akan menjadikan bobot model kuda menjadi berat. Dalam pembuatan kerangka ini terdapat beberapa tahapan, adapun langkah-langkah pembuatan kerangka ini sebagai berikut:

- 1) Langkah pertama, memotong kawat seng untuk membentuk bagian kaki depan dan belakang, perut, kepala sampai bagian ekor kuda dengan perbandingan yang sesuai dengan perbandingan ukuran aslinya.



Gambar 3.32 Pola Rangka Dibuat Dari Kawat
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- 2) Langkah kedua, satukan setiap bagian dengan menggunakan selotip kertas dan diperkuat menggunakan lilitan kawat beton.



Gambar 3.33 Pola Rangka Dibalut Lakban Kertas
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- 3) Langkah ketiga, badan kuda dibentuk menjadi tiga dimensi menggunakan ram kawat, supaya ada ruang kosong pada kerangka sehingga model tidak terlalu berat dengan beban tanah liat.



Gambar 3.34 Pola Rangka Dibentuk Tiga Dimensi
Sumber : Dokumentasi Pribadi

b. Pembentukan model kuda

Setelah kerangka selesai dibuat barulah membentuk model dengan tanah liat yang terdiri dari dua langkah, yaitu:

- 1) Langkah pertama, membuat bentuk global kuda pada rangka yang sudah dibuat sampai tercapai anatomi kuda yang proporsional. Proses *modelling* menggunakan alat butsir kayu, dan untuk membuat detailnya menggunakan butsir plastik yang ukurannya lebih kecil.