

BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. Implementasi Teoritis

1. Tematik

Penciptaan ide pada karya seni diperoleh dari hasil pengalaman dan pengamatan disekitar. Melalui proses perenungan ditemukan gagasan yang menjadi dasar dalam pembuatan sebuah karya seni. Penciptaan sebuah karya tugas akhir ini bersumber dari sebuah pengalaman pribadi serta pengamatan pada tempat yang telah dikunjungi yang berkaitan dengan cangkang kerang. Sesuai dengan teori yang telah ada maka dihasilkan pemahaman mengenai cangkang kerang yang memiliki visualisasi dalam karya seni.

Cangkang kerang memiliki bentuk dengan tekstur dan detail yang dimilikinya. Cangkang kerang memiliki lapisan yang keras yang berfungsi sebagai pelindung makhluk yang ada didalamnya. Makhluk yang hidup didalam cangkang kerang merupakan makhluk hidup yang bertubuh lunak atau biasa disebut molluska. Bentuk cangkang kerang ada banyak, mulai dari bulat, lonjong, pipih. Selain itu detail pada setiap cangkang kerang berbeda-beda, ada yang titik-titik, garis, abstrak. Visualisasi cangkang kerang serta detail yang menarik, membuat pengamat terus memandangi bentuk yang dihasilkan bermacam-macam cangkang kerang yang ada.

Cangkang kerang yang keras menurut penulis diibaratkan sebagai kehidupan yang dirasakan di dunia ini memiliki kesamaan kerasnya dengan cangkang kerang. Selain itu tekstur dan detail yang dimiliki diibaratkan bahwa

commit to user

hidup tidak selalu dalam keadaan baik-baik saja. Terkadang pengalaman hidup menyenangkan, menyedihkan, keputusan perlu dimiliki untuk mengukur seberapa besar kesalahan atau kebaikan yang dimiliki, kemudian dijadikan sebuah pembelajaran dimasa yang akan datang.

Cangkang kerang terjadi karena adanya proses ketika masih hidup. Kerang hidup menempel di batuan. Ombak yang besar menyeret kerang ke pinggir pantai sehingga makhluk bertubuh lunak mati karena kerang tidak berada didalam air. Kerang yang sudah ditinggalkan oleh makhluk hidup yang ada didalamnya, kemudian hanya menyisakan cangkang kerang yang dapat ditemukan disekitar pantai. Pada pantai berbatu terdapat kehidupan yang padat, sedangkan di pantai pasir tidak dihuni oleh kehidupan makroskopik (organisme yang dapat dilihat dengan matasecara langsung misalnya hewan dan tumbuhan besar).

Faktor fisik yang paling penting mengatur kehidupan di pantai pasir ini adalah *gerakan ombak* dan pengaruh yang menyertainya pada *ukuran partikel*. Setiap orang yang mengunjungi pantai biasanya sadar akan adanya kenyataan bahwa ukuran partikel pasir dapat berbeda pada pantai. Ukuran partikel pasir di pantai merupakan fungsi dan gerakan ombak di pantai itu. Jika gerakan ombak kecil, partikel-partikel berukuran kecil pula, tetapi jika gerakan ombak besar dan kuat, partikel-partikel akan menjadi kasar dan membentuk deposit kerikil.

Faktor lingkungan yang dominan beraksi pada pantai pasir adalah gerakan ombak yang membentuk substrat yang tidak stabil dan terus-menerus bergerak. Jika organisme ingin menghuni daerah ini, organisme itu pertama-tama harus beradaptasi terhadap keadaan itu. Ada jalan yang ditempuh oleh organisme

untuk beradaptasi yaitu dengan menggali substrat sampai mencapai kedalaman yang tidak dapat lagi dipengaruhi oleh gelombang yang lewat. Strategi ini banyak dilakukan oleh kerang besar, kerang *Pismo*. Beberapa hewan biasanya juga melengkapi dirinya dengan mengembangkan cangkang yang amat berat, yang dapat menahan hewan tetap di dalam substrat (James, 1988:250-254)

Pantai memiliki ekosistem, ekosistem pantai adalah ekosistem yang ada di wilayah perbatasan antara air laut dan daratan, dalam ekosistem pantai terdapat komponen biotik dan komponen abiotik. Komponen biotik pantai terdiri dari tumbuhan dan hewan yang hidup di daerah pantai, sedangkan komponen abiotik pantai terdiri dari gelombang, arus, angin, pasir, batuan dan sebagainya. Salah satu komponen biotik yaitu hewan yang ada di pantai atau moluska seperti kerang yang merupakan salah satu hewan yang hidup di laut. Kerang merupakan hewan yang memiliki cangkang pada tubuhnya, fungsi dari kerang tersebut yaitu sebagai pelindung tubuhnya ketika menghadapi keadaan yang berbahaya.

Penulis yang bertempat tinggal di dataran tinggi sangat senang dengan pemandangan di dataran rendah seperti pantai, tidak hanya pantai yang membuat menarik namun benda yang ada di pantai pula yang membuat sesuatu yang menarik itu menjadi menakjubkan. Salah satunya cangkang kerang yang membuat menarik penulis dan kemudian ingin memvisualisasikan bentuk cangkang kerang tersebut kedalam karya grafisnya.

2. Konsepsi

Pengalaman dan pengamatan mengenai cangkang kerang yang telah dilakukan, maka dihasilkan sebuah konsep tugas akhir mengenai detail

commit to user

cangkang kerang serta visualisasi cangkang kerang yang keras serta tekstur yang terdapat pada cangkang kerang menggambarkan kehidupan didunia yang tidak mudah dijalani dan warna yang dimiliki cangkang kerang menambah nilai kelembutan cangkang kerang. Selanjutnya konsep ini akan divisualisasikan ke dalam sebuah karya seni dengan menggunakan teknik cetak saring atau biasa disebut dengan sablon.

Bentuk dan detail cangkang kerang akan ditampilkan dalam penciptaan karya, dengan tidak mengubah bentuk asli cangkang kerang. Sketsa cangkang kerang tidak meninggalkan bentuk asli namun dengan pengolahan penempatan sketsa dengan berbeda, membuat cangkang kerang memiliki nilai yang berbeda. Keseimbangan dalam menata ulang kerang digunakan dalam pembuatan karya seni grafis ini.

Warna yang digunakan pada sketsa cangkang kerang, menggunakan warna yang lembut dan terang. Penggunaan warna tersebut memiliki makna yang terkandung didalamnya, yaitu mengenai kehidupan yang terjadi didunia tidak selamanya sekeras bentuk kerang. Namun dengan adanya warna pada kerang menunjukan sebuah kesabaran yang harus ditempuh untuk menjadikan kerasnya hidup ini lebih berguna dan bermanfaat.

Berdasarkan konsep di atas maka teori unsur-unsur bentuk yang akan ditampilkan sebagai berikut:

a. Garis

Garis merupakan unsur rupa yang paling penting. Ini disebabkan apabila menggambar atau mendesain, wujud yang pertama kali ditorehkan adalah

garis. Penulis menggunakan garis outline pada karya tugas akhirnya untuk menampilkan kesan tegas.

b. Warna

Warna merupakan elemen visual yang menarik perhatian paling utama. Penulis menggunakan beberapa warna yang lembut dan terang namun ada beberapa warna gelap juga yang terdapat pada karya. Warna yang terdapat pada karya dimaksudkan untuk memberi kesan ceria dan kesan kuat untuk warna yang gelap.

Warna yang digunakan yaitu warna-warna yang digunakan untuk teknik separasi yaitu C,M,Y, dan K. Selain itu juga terdapat gradasi warna yang ditampilkan untuk memberi kesan bervolume.

c. Tekstur

Tekstur adalah keadaan fisik permukaan bahan yang penghayatannya dirasakan dengan indera peraba. Pada penciptaan karya tugas akhir menggunakan tekstur semu yaitu memberikan kesan nyata pada karya dan ketika di diraba tidak akan terasa bidang kasarnya. Tekstur semu ditimbulkan seolah-olah jika diraba maka akan terasa kasar.

d. Gelap Terang

Salah satu cara terbaik untuk memudahkan unsur penangkapan pesan dalam visual grafis adalah dengan mengatur gelap dan terangnya. Gelap terang dibagin menjadi dua yaitu kontras dan tidak kontras. Karya tugas akhir ini menggunakan gelap terang yang kontras karena ingin memunculkan visul yang ceria dan dramatis pada karyanya.

e. Ruang

Ruang adalah unsur atau daerah yang mengelilingi sosok bentuknya. Penulis menggunakan ruang yang tidak terbatas yaitu tetap dibiarkan kosong tanpa adanya bentuk perspektif, namun hanya bersifat semu dengan penggunaan warna.

Selain itu konsep prinsip dasar seni rupa yang digunakan dalam penciptaan karya ini meliputi :

1) Kesatuan

Kesatuan merupakan unsur-unsur rupa yang bertujuan untuk menyatukan seluruh prinsip dalam desain. Pada karya tugas akhir menggunakan kesatuan dalam unsur karyanya yaitu bentuk, warna, bidang, komposisi, garis yang saling mendukung satu sama lain.

2) Keserasian

Keserasian (*harmony*) merupakan prinsip desain yang mempertimbangkan keselarasan dan keserasian antar bagian dalam suatu keseluruhan sehingga cocok satu dengan lain. Penulis menggunakan keserasian untuk menunjukkan susunan yang harmonis antara garis, ukuran, warna, dan tekstur pada karya tugas akhir.

3) Irama

Karya tugas akhir ini penulis menggunakan irama dalam karyanya dengan adanya pengulangan garis dalam pembuatan karya.

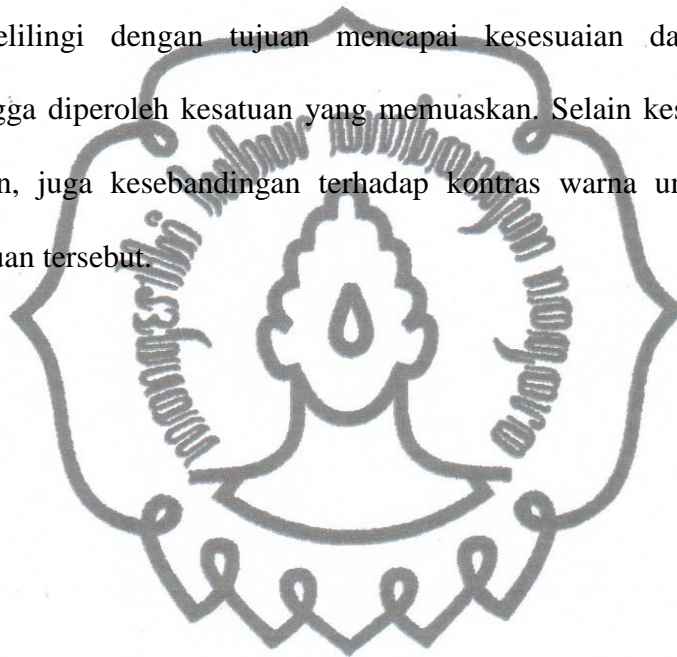
4) Keseimbangan

Keseimbangan (*balance*) berhubungan dengan pengaturan unsur-unsur visual agar terjadi suasana yang seimbang. Penggunaan keseimbangan informal dipilih penulis karena antara benda satu dan lainnya memiliki

perbedaan kontras. Perbedaan tersebut bisa dilihat dari beberapa bentuk yang memiliki ukuran berbeda dan warna yang kontras antara objek dan *background*.

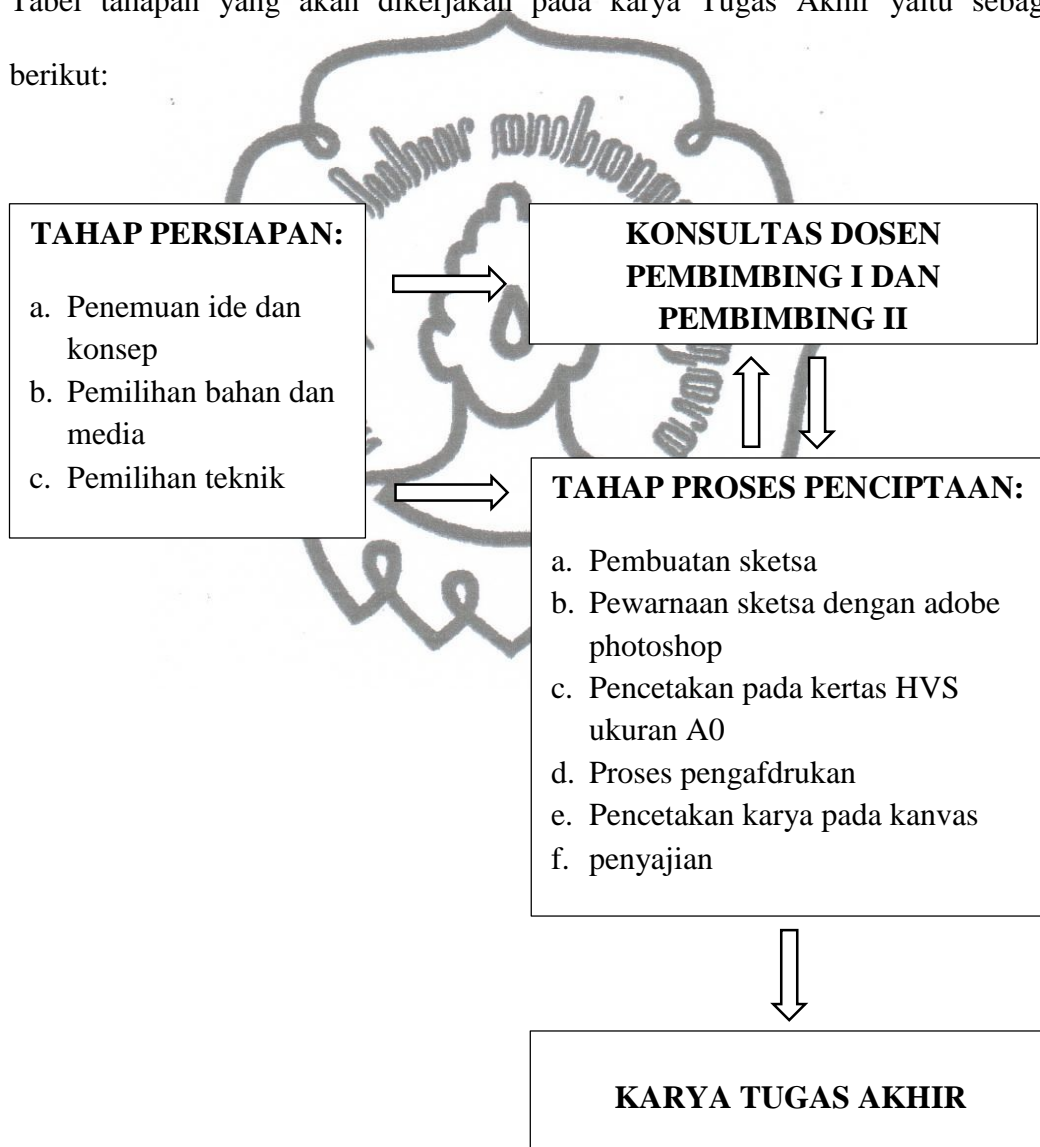
5) Kesebandingan

Kesebandingan yang ditunjukkan penulis yaitu kesebandingan yang menunjukkan ukuran antara suatu objek atau bagian dengan bagian yang mengelilingi dengan tujuan mencapai kesesuaian dan keseimbangan sehingga diperoleh kesatuan yang memuaskan. Selain kesebandingan pada ukuran, juga kesebandingan terhadap kontras warna untuk memperoleh kesatuan tersebut.



B. Implementasi Visual

Perwujudan karya seni diperlukan beberapa tahapan yang harus dikerjakan. Tahapan yang kemudian dirancang sehingga dapat menghasilkan karya seni yang diinginkan. Perlu adanya pertimbangan dalam proses pembuatan karya, maka dari itu dibuatlah bagan untuk mempermudah membaca alur yang akan dikerjakan. Tabel tahapan yang akan dikerjakan pada karya Tugas Akhir yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.1 Bagan Proses Penciptaan Karya
Sumber : Ilustrasi Penulis

1. Tahap Persiapan

a. Tahap Penemuan Ide dan Konsep

Tahapan awal dari proses penemuan ide penciptaan karya seni grafis ini adalah cangkang kerang sebagai sumber ide karya cetak seni grafis, yang didapat dari sebuah pengalaman pribadi mengenai kekagumannya pada cangkang kerang. Visual cangkang kerang yang tidak ditemui di dataran tinggi pegunungan, menjadikan cangkang kerang sebagai benda yang menarik sehingga dijadikan sebuah konsep dalam karya seni.

Pengalaman pribadi penulis mengenai konsep cangkang kerang bersumber dari pengamatan yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung.

b. Tahap Pemilihan Teknik

Pemilihan teknik merupakan tahapan yang dilakukan seniman untuk mewujudkan konsep karya. Teknik yang digunakan pada kosep tugas akhir ini yaitu menggunakan teknik cetak saring separasi.

*“Separasi merupakan pemisahan komponen-komponen dari satu campuran sehingga menjadi fraksi-fraksi individual”
(<https://id.m.wikipedia.org/prosesseparasi>)*

Pemilihan teknik ini bertujuan untuk memberikan banyak warna pada karya yang akan dibuat, sehingga menimbulkan kesan yang diinginkan penulis yaitu kesan ceria. Selain itu, dengan menggunakan teknik ini tidak menggunakan banyak *screen*, hanya dengan beberapa *screen* saja sudah dapat menghasilkan banyak warna.

c. Tahap pemilihan media dan bahan

Pemilihan media menggunakan *Adobe Photoshop*, aplikasi ini digunakan untuk mengolah sketsa sebelumnya untuk dibagi kedalam CMYK yaitu separasi *cyan*, separasi *magenta*, separasi *yellow* dan separasi *black*.

Bagian kedua tahap afdruk meliputi :

1) *Screen*

Screen merupakan media yang digunakan untuk mencetak gambar yang diinginkan. Dalam karya ini penulis menggunakan *screen* dengan ukuran T90 yang merupakan *screen* normal yang dapat digunakan pada media kain maupun kertas. Pemilihan *screen* ini juga didasari pada lubang yang tidak begitu rapat dan tidak begitu renggang sehingga cukup aman untuk digunakan pada teknik sablon jenis separasi.

2) *Photoxol*

Photoxol merupakan cairan atau bahan yang digunakan untuk memindahkan atau mentransfer gambar pada warna separasi C, M, Y dan K ke dalam *screen*.

3) *Hairdryer*

Alat pengering rambut ini dapat dimanfaatkan untuk mengeringkan *screen* basah atau mengeringkan obat afdruk pada *screen* agar lebih cepat kering.

4) Semprotan air/*water spray*

Semprotan ini digunakan untuk membersihkan *screen*.

5) Pencahayaan

Terdapat dua jenis pencahayaan yaitu dengan menggunakan sinar matahari dan yang kedua dengan menggunakan lampu neon.

a. Penyinaran dengan sinar matahari

Penyinaran dengan menggunakan sinar matahari adalah penyinaran yang paling ekonomis dan lebih cepat, karena sinar yang dibutuhkan yaitu, sinar ultra violet sepenuhnya terdapat pada sinar matahari. Kelemahan dari penyinaran ini, apabila terjadi kelebihan sinar hasil afdrukan agak sulit dikembangkan (dibuka), sebaliknya apabila kekurangan sinar matahari mudah rontok.

b. Penyinaran dengan Lampu Meja Kontak atau Mesin Kontak

Penyinaran dengan lampu memerlukan biaya tambahan atau kurang ekonomis. Kelebihan dari penyinaran sistem ini waktu lebih mudah diatur, sehingga terjadinya kelebihan sinar dapat dihindari dan tidak memerlukan perpindahan tempat yang jauh untuk melakukan pengontakan seperti halnya pengontakan dengan sinar matahari.

6) Air

Air sangat penting dalam proses menyablon yaitu untuk membersihkan *screen* dan juga dapat digunakan sebagai pengencer pada cat.

7) Binder

Binder merupakan obat penguat warna yang dicampurkan pada medium dan *pigment* agar warna yang tercetak lebih tegas.

Bagian ketiga tahap pencetakan meliputi :

commit to user

1) *Screen* yang sudah jadi

Screen yang sudah terdapat sketsa gambar C, M, Y dan K.

2) Rakel

Alat ini digunakan untuk menggesut cat pada *screen* sehingga cat menjadi tercetak dan merata.

3) Medium pasta

Medium pasta merupakan salah satu medium untuk sablon selain *rubber*, dimana medium yang digunakan merupakan medium transparan.

4) *Pigment* CMYK

Pigment merupakan cat yang digunakan sebagai campuran medium pasta agar medium pasta berwarna.

5) Gelas plastik bekas/wadah

Wadah dipergunakan untuk mencampurkan cat yaitu medium pasta dan *pigment*.

6) Sendok

Sendok dimanfaatkan untuk mencampur cat secara merata.

7) Kain Kanvas

Kain kanvas digunakan sebagai medium pencetakan, karena kain kanvas memiliki tekstur, sehingga menambah kesan kasar pada karya yang akan di cetak. Kain kanvas yang dipilih yaitu warna putih tulang. Selain itu daya serap kain kanvas memberi warna yang berbeda, apabila dibandingkan menggunakan kain yang lainnya.

8) Bingkai

Bingkai merupakan tempat penyajian sebuah karya ketika akan dipamerkan.

Bingkai yang dipilih adalah bingkai minimalis warna putih.

2. Tahap Proses Penciptaan

Proses penciptaan meliputi beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Pembuatan sketsa

Pada proses awal ini dilakukan pembuatan sketsa pada kertas gambar, dalam pembuatan sketsa diperlukan ide-ide untuk mendukung konsep yang telah dipilih.

b. Pengolahan sketsa melalui komputer

Proses pengolahan sketsa pada computer diawali dengan pemindahan sketsa ke dalam bentuk digital melalui proses *scanning*. Setelah didapatkan gambar digital kemudian diolah lebih lanjut dengan menggunakan program *Adobe Photoshop*. Hal-hal yang diolah pada program ini meliputi pengolahan dan pengeditan kecerahan kontras gambar. Kemudian dilakukan pembagian sketsa berdasarkan warna dasarnya yaitu separasi cyan, magenta, yellow dan black. Dilakukan pengolahan frekuensi dan angle di tiap-tiap sketsanya. Terakhir dilakukan proses printing pada keempat kertas tersebut (sketsa C, M, Y, K).

c. Proses afdruk

Pada proses ini dibagi ke dalam beberapa tahapan :

1) Pertama-tama mempersiapkan beberapa alat dan bahan yang diperlukan.

Dan mempersiapkan *screen* yang sudah dalam kondisi bersih.

- 2) Diawali dengan proses pengolesan obat afdruk ke seluruh bagian screen secara merata (obat yang digunakan adalah *photoxol*) dengan menggunakan rakel atau memanfaatkan penggaris mika. Proses ini harus dilakukan di dalam kondisi ruangan yang gelap, dikarenakan obat afdruk sangat sensitif terhadap cahaya.
- 3) Setelah rata dilakukan proses pengeringan dengan menggunakan alat bantu yaitu *hairdryer* agar proses pengeringan obat lebih cepat.
- 4) Mempesiapkan sketsa yang telah diprint, kemudian letakan kertas tersebut pada bidang depan *screen* dan beri minyak goreng secara merata di atas kertas tersebut agar dapat menempet dengan mudah dan sempurna di atas *screen*.
- 5) Selanjutnya tahap pencahayaan yang dapat dilakukan dengan dua alternatif yaitu menggunakan sinar matahari dan yang kedua menggunakan lampu neon.

Sinar matahari :

Letakkan screen di bawah sinar matahari terik selama beberapa detik antara 10 hingga 15 detik sampai gambar separasi tercetak pada kain *screen*. Setelah itu seprotkan air secara perlahan ke arah *screen* hingga bagian gambar yang diseparasi terlihat.

Lampu neon :

Letakkan screen, kemudian arahkan lampu neon pada *screen* dan sinari screen secara merata mulai dari bagian atas hingga bagian bawah. Proses ini lebih lama dibandingkan dengan sinar matahari karena harus mengarahkan lampu ke seluruh area screen secara merata, namun

keuntungan teknik ini dimana tidak perlu menunggu adanya sinar matahari. Proses ini juga dapat dikerjakan pada saat malam hari. Setelah gambar separasi tertransfer seprotkan air secara perlahan kearah *screen* hingga bagian separasi terlihat.

6) Tahap terakhir bersihkan air pada *screen* dengan lap atau menggunakan *hairdryer* kembali.

d. Proses pencetakan karya

Proses pencetakan karya dilakukan dengan meletakkan kanvas atau media di atas bidang datar seperti meja, kemudian letakan *screen* di atas kanvas dan berikan cat pada salah satu sisi *screen*. Cat ini merupakan campuran antara medium pasta dan *pigment*. Kemudian gesut dengan menggunakan rakel dengan cara menggesut satu arah yaitu dari atas ke bawah. Lakukan proses ini secara berulang dengan diawali menggesut *screen* dengan separasi *cyan*, kemudian *magenta*, *yellow* dan terakhir *black*.

e. Penyajian

Penyajian merupakan tahapan terakhir pada proses pembuatan karya. Penyajian yang dilakukan yaitu dengan menspanram kain kanvas dengan kayu, kemudian menggunakan bingkai warna putih dengan lebar 54 cm x 74cm, dengan ketebalan bingkai yaitu 2 cm x 4 cm.