

BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. Proses Kreasi

Proses kreasi dimulai dengan pembuatan sketsa sebagai langkah awal ide, sketsa dibuat menggunakan pensil di atas kertas dan dirapikan secara digital. Rancangan sketsa menampilkan rancangan detail bentuk patung dengan elemen visual yang memadukan antara formalis dan abstrak dengan bentuk pilar dan ornamen pada fasad bangunan *heritage* Gedung Sate sebagai inspirasi. Selanjutnya pemilihan media yang digunakan, pemilihan media disesuaikan dengan konteks Gedung Sate itu sendiri. Dengan mempertimbangkan konsep dan teknik, media yang digunakan dalam karya yaitu batu, beton, resin dan medium campuran lainnya. Pemilihan beberapa bahan ini sebagai medium dipilih karena medium tersebut memiliki nilai estetika dan memiliki konteks terhadap Gedung Sate. Setelah menentukan bahan, bahan diolah dengan teknik *carving* menggunakan pahat dan bantuan alat seperti gerinda, selain menggunakan teknik *carving*, dalam beberapa karya digunakan teknik pengecoran dengan membuat cetakan terlebih dahulu. Cetakan dibuat dengan bahan *triplek*. Selanjutnya, beberapa karya menggunakan teknik *assembling* dalam menyatukan bahan satu dengan bahan lainnya. Tahap menyatukan menggunakan lem *epoxy*. Setelah karya mencapai bentuk akhir, karya dirapikan dan dipoles menggunakan ampelas untuk menghaluskan tekstur dan dalam tahap akhir, proses kreasi dilanjutkan dengan melakukan *finishing*. *Finishing* dilakukan untuk memberikan sentuhan akhir karya dengan lapisan pelindung seperti vernis atau *wax*. Dalam tahap terakhir juga dilakukan pengamplasan agar tekstur-tekstur yang harus halus memiliki tingkat kehalusan yang tinggi sehingga membentuk ekspresi artistik yang indah.

B. Perancangan Karya

Perancangan dalam penciptaan karya **“ORNAMEN PADA FASAD GEDUNG SATE SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN SENI PATUNG”** dimulai dengan melakukan observasi langsung maupun Online. Dengan observasi ini, penulis mengidentifikasi bagian bangunan yang memiliki

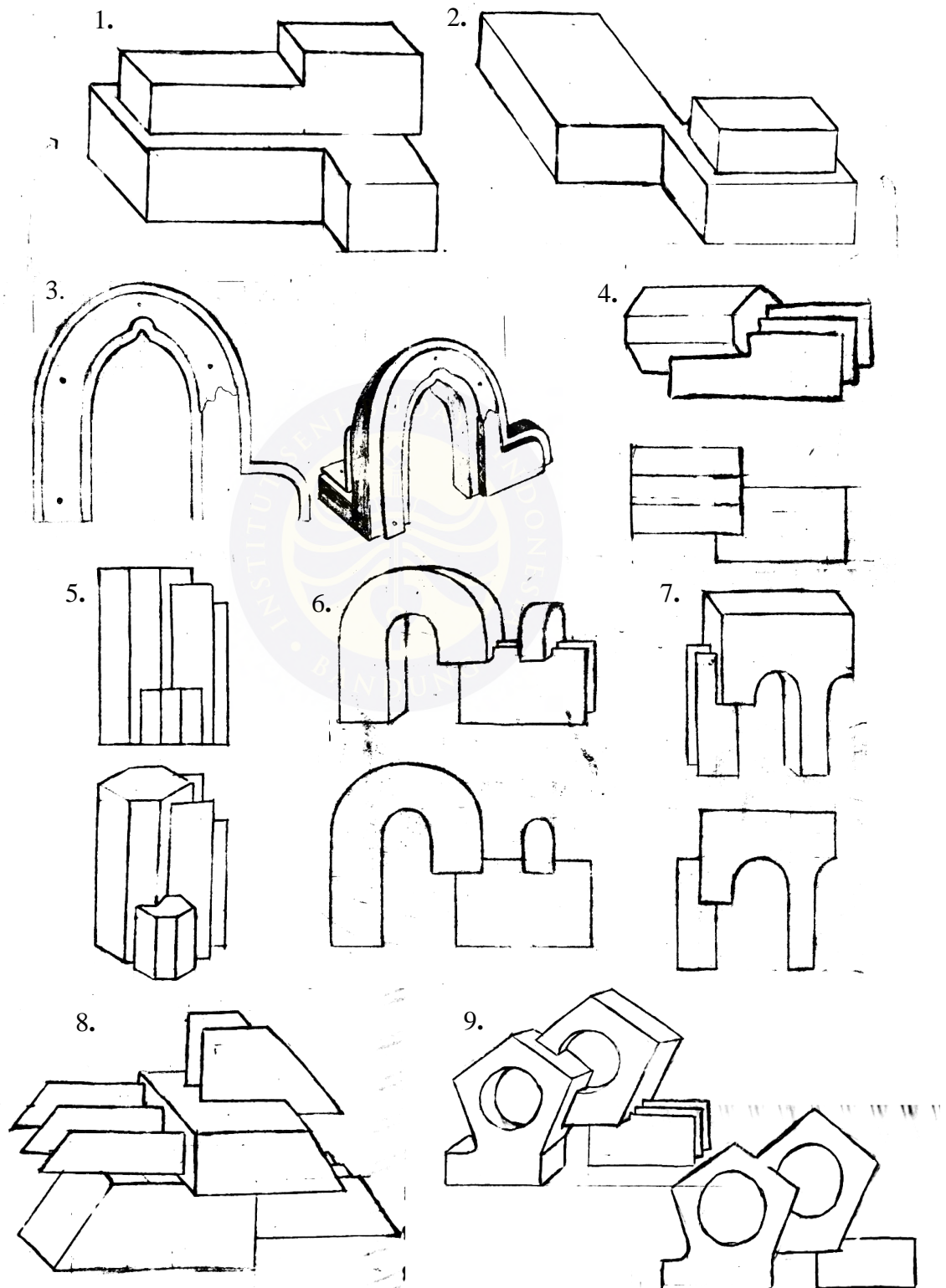
sejarah, arsitektur dan estetika visual yang unik. Dalam mengidentifikasi bangunan penulis tidak luput untuk memperhatikan elemen yang ada dalam bangunan seperti ornamen, fasad, struktur geometris ataupun bagian bentuk bangunan yang menjadi ciri khas bangunan tersebut, dengan mengidentifikasi hal tersebut penulis dapat memulai ide untuk memulai ke tahap selanjutnya. Setelah melakukan identifikasi terhadap bangunan Gedung Sate, langkah selanjutnya yaitu bagaimana penulis menginterpretasikan setiap bentuk bangunan yang akan dikolaborasikan dalam karya. Dalam hal ini penulis menganalisis bentuk unsur visual yang dapat ditransformasikan atau digabungkan ke dalam karya patung. Unsur-unsur seperti garis lengkung, ornamen, bagian bangunan yang menjadi ciri khas dapat menjadi hasil yang dilanjutkan dengan mulai mengembangkan ke dalam sketsa dan konsep patung. Pemilihan medium ini tidak lepas dari karakteristik konstruksi Gedung sate. Dalam proses eksekusi penulis tidak luput dari komposisi bentuk, proporsi, tekstur dan memperhatikan bagaimana visual bentuk karya hingga dapat di *display*. Dengan bentuk yang memiliki keindahan secara visual patung dapat menangkap esensi bangunan Gedung Sate serta mampu membawa *audiens* kepada rekonstruksi memori. Tahap kreasi akhir karya yaitu bagaimana karya di *display* di galeri dengan memperhatikan letak karya dan sinar lampu yang menyorot. Dengan hasil akhir ini, karya bertujuan untuk menunjukkan

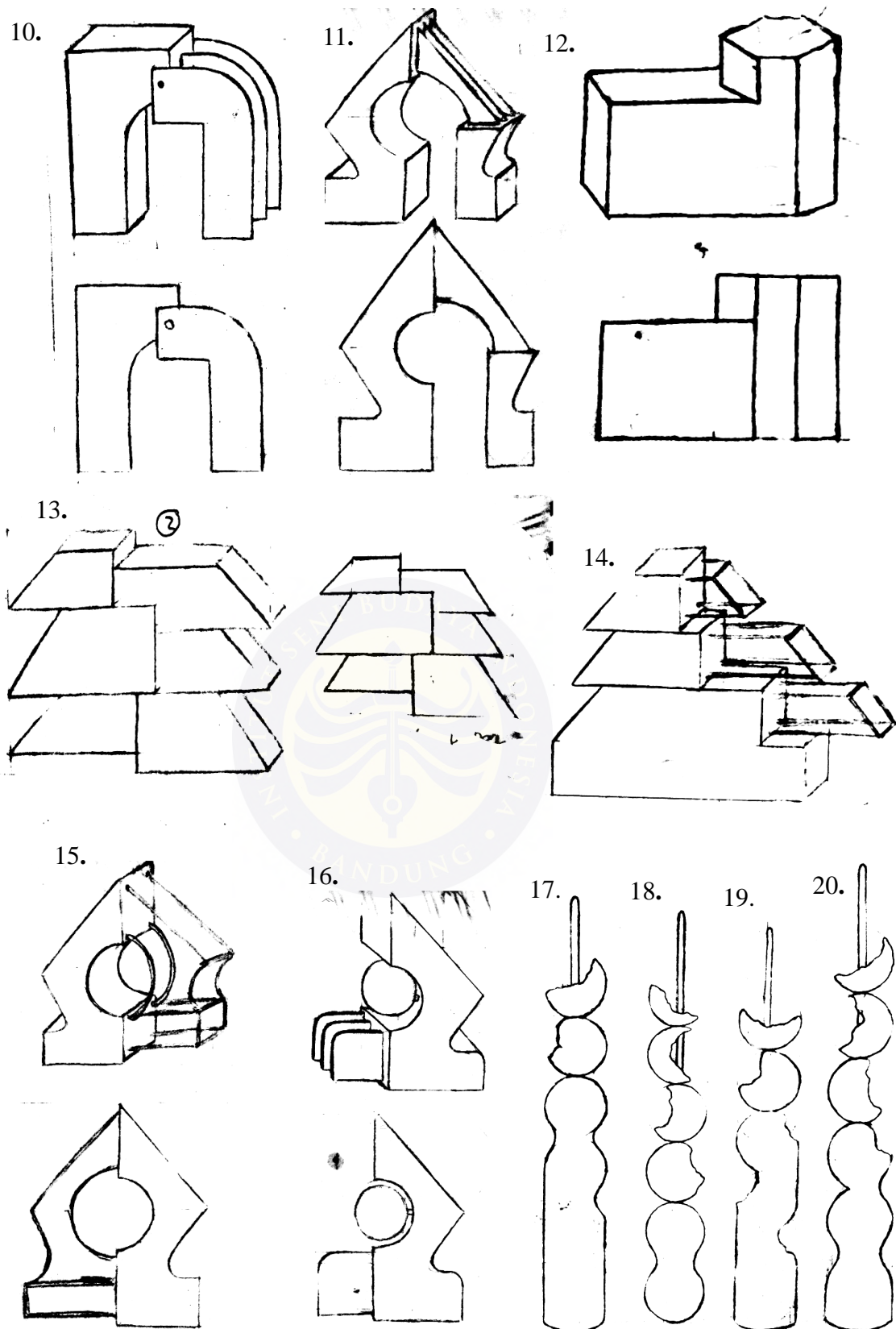
NO	KEGIATAN	Bulan																															
		Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Identifikasi tema karya																																
2.	Studi <i>literatur</i>																																
3.	Sidang Proposal																																
4.	Pembagian Pembimbing																																
5.	Diskusi/Bimbingan																																
6.	Persetujuan akhir oleh dosen pembimbing																																
7.	Persiapan alat, bahan, dan studio																																
8.	Pembuatan <i>prototype</i>																																
9.	Evaluasi																																
10.	Penyempurnaan desain																																
11.	Pembentukan																																
12.	Produksi karya																																
13.	Tahap <i>detailing</i> penambahan bahan (<i>assembly</i>)																																
14.	<i>Finishing</i> awal																																
15.	Penyelesaian seluruh karya																																
16.	<i>Finishing</i> akhir																																
17.	Preview																																
18.	Kelayakan																																
19.	Pameran																																
20.	Sidang Proposal																																

Tabel 1. *Timeline* Pengerjaan karya
(Sumber : Dokumentasi Penulis,2025)

bagaimana sejarah Gedung Sate. Selain itu karya diharapkan tidak hanya sebagai objek seni, tetapi menjadi medium edukasi dan refleksi akan pentingnya melestarikan, menjaga, dan mengelola bangunan *heritage* yang ada.

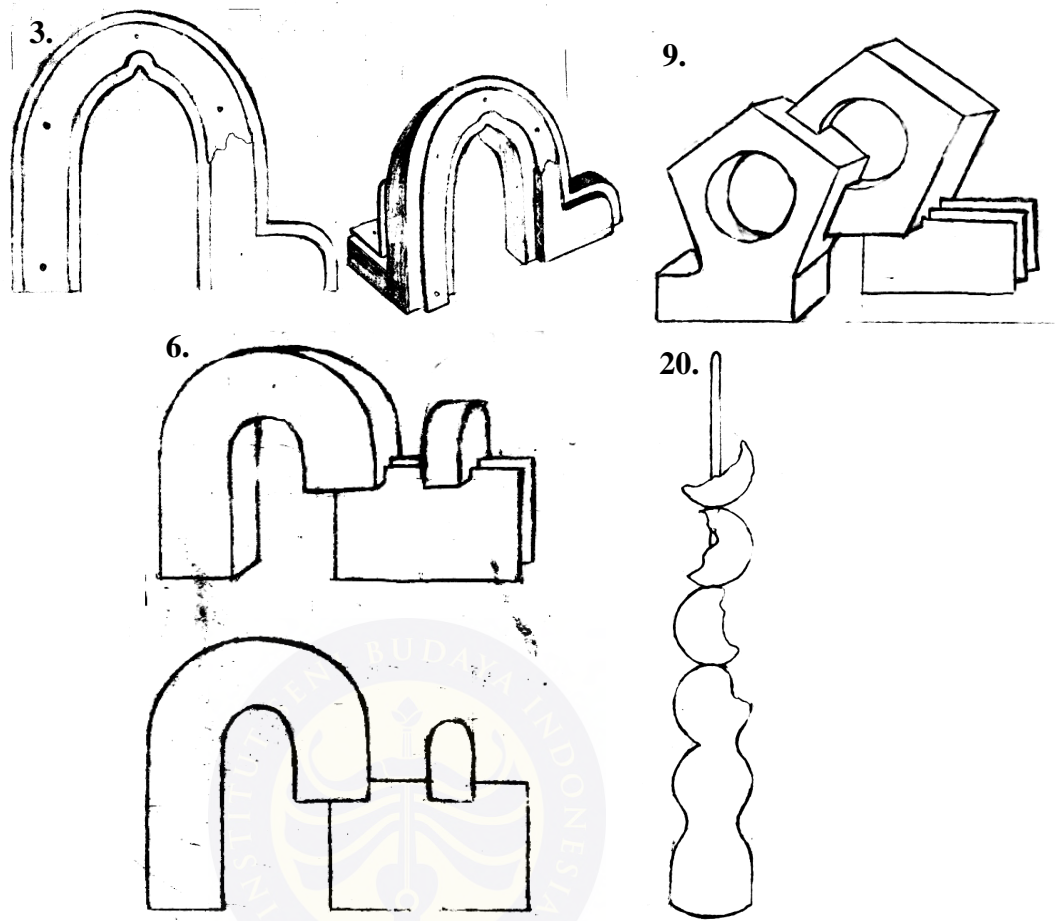
1. Sketsa karya





Gambar 7. Sketsa Karya 1-20
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

4. Karya Terpilih



Gambar 8. Sketsa Karya Terpilih 3,6,9,20
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

C. Proses Perwujudan Karya

1. Proses Perwujudan Karya I 'PLOT'

- Pembuatan Sketsa, pemotongan, pembentukan, dan merapikan cetakan.



Gambar 9. Pembuatan cetakan karya I
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

- b. Pembuatan rangka besi dan penyempurnaan rangka besi dengan cetakan



Gambar 10. Pembuatan rangka besi karya I
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

- c. Tahap mengecor, pembuatan adonan beton dengan pasir, semen, dan batu split. Selanjutnya karya siap dilanjutkan pada tahap akhir yaitu *finishing*.



Gambar 11. Pembuatan coran karya I
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

2. Proses Perwujudan Karya II ‘ATRIUM I’

- a. Pembentukan batu.



Gambar 12. Pemotongan batu karya II
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

- b. Penambalan batu yang pecah menggunakan resin.



Gambar 13. Penambalan batu karya II
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

- c. perakitan media batu dengan media lainnya. Proses pembentukan akhir sebelum dilanjut dengan *finishing*.



Gambar 14. Perakitan batu karya II
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

3. Proses Perwujudan Karya III 'ATRIUM II'

- a. Pembentukan batu.



Gambar 15. Pemotongan batu karya III
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

b. Penambalan batu dengan coran



Gambar 16. Penambalan batu dengan cor karya III
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

c. Pembentukan antar bagian pada karya dan perakitan karya sehingga siap dilanjutkan ke tahap *finishing*.



Gambar 17. Perakitan karya III
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

4. Proses Perwujudan Karya IV ‘ORBIT’

a. Pembentukan dan pelapisan menggunakan *matt fiberglass*.



Gambar 18. Pembentukan karya IV
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

- b. Pelapisan menggunakan pasir untuk memunculkan tekstur.



Gambar 19. Pelapisan karya IV
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

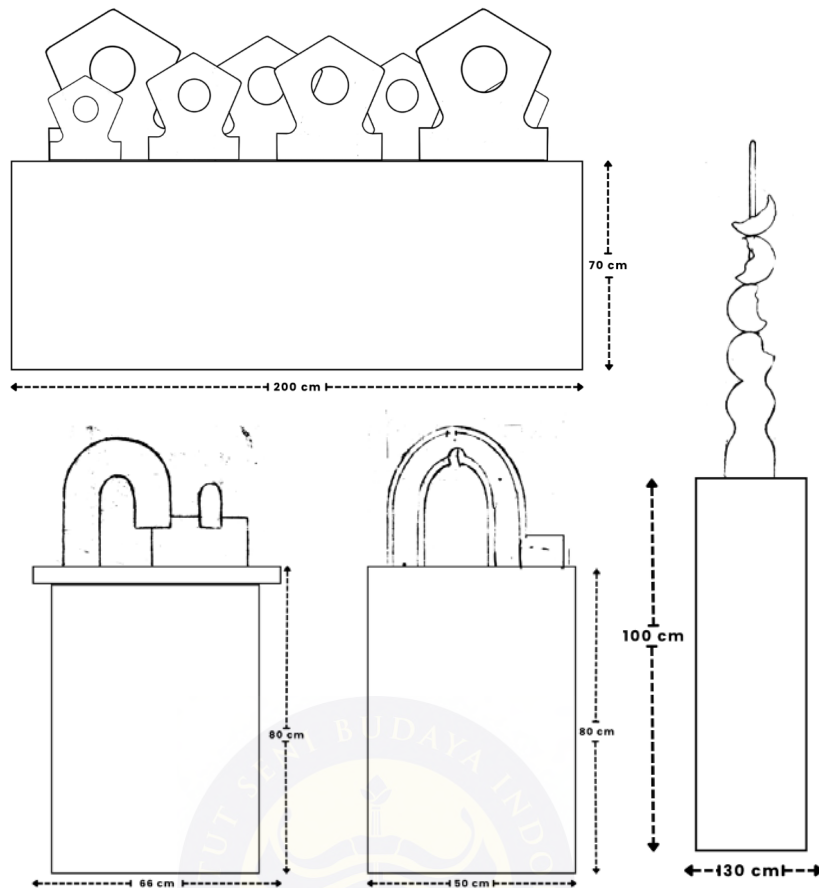
- c. Pembuatan rangka besi, penyempurnaan bentuk dengan melapisi karya dengan pasir, perakitan karya dan siap dilanjutkan dengan *finishing*.



Gambar 20. Perakitan karya IV
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

D. Konsep Penyajian Karya

Penyajian karya di *display* pada ruangan luas, seperti galeri seni. *Display* karya disimpan di atas *base multiblok* dengan warna putih. Dengan ukuran berbeda dalam kebutuhan setiap karya, base dirancang untuk memberikan keseimbangan visual dan kenyamanan audiensi. Base *multiblok* memungkinkan variasi ketinggian sehingga patung dapat ditampilkan dengan dimensi yang dinamis dan menarik, serta memastikan ukuran yang pas agar pandangan yang ideal dan optimal. Patung diletakan di tengah ruangan dan tidak berdempetan langsung pada tembok ruangan, hal ini memastikan patung dapat dilihat dari berbagai sisi, memberikan keluasan audiensi dalam mengeksplorasi karya secara mendalam. Selain itu, Tata cahaya yang menyorot kepada patung diatur dengan memperhatikan bagian sudut pandang utama dan memperhatikan bahan yang digunakan, hal ini dilakukan agar kontur dan bayangan patung menambah estetika visual yang emosional.



Gambar 21. Penyajian karya I-IV
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

Selain itu, Penyajian karya mengacu kepada sudut dan jarak pandang mata terhadap karya. Posisi mata manusia memiliki sudut pandang nyaman sekitar 30° . Dengan memperhatikan sudut dan jarak pandang serta luas galeri karya dapat dilihat secara sudut pandang rileks dan nyaman, ukuran *base* dengan ukuran karya harus dipertimbangkan untuk mengoptimalkan komposisi antara karya dengan ukuran base, sehingga keduanya seimbang. Selain itu, luas galeri menjadi kunci lain dalam penyajian karya. Dalam penyajian karya tugas akhir ini, karya "plot" di *display* menyusun horizontal sedangkan untuk karya "atrium I dan II" dan "orbit" di *display* seperti *display* patung pada umumnya. Selain itu, ukuran karya berpengaruh dalam penggunaan *base* dalam *display* karya.