

BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. Tahap Penciptaan

Pada tahap penciptaan menjelaskan bagaimana runtutan proses berpikir yang dilakukan untuk menciptakan sebuah karya agar memiliki proses yang jelas dan terstruktur. Pada bagian ini meliputi urutan berpikir awal tahapan kreasi hingga, konsep penyajian karya.

B. Proses Kreasi

Pada proses kreasi dalam penciptaan karya ini menggunakan acuan teori Wallas pada buku “*The Art of Thought*” yang berisi persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi. Acuan ini juga merupakan kerangka umum yang digunakan untuk menjadi *guide* dalam proses pengembangan ide kreatif dalam penciptaan karya dan proses kreasi.

1. Persiapan

Pada proses persiapan, pengkarya mengumpulkan masalah berupa pengumpulan data berbentuk fakta, ide dan opini dalam konteks karya BURUNG *PHOENIX* SEBAGAI CITRA PERUSAHAAN INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA SENI MONUMENTAL, *BASED PROJECT* PERUSAHAAN PENGEMBANG PERUMAHAN SUBSIDI DAN KOMERSIL PT.PANCA MULIA PERSADA didasari pada urgensi atau kebutuhan suatu perusahaan untuk direspon menjadi sebuah karya seni monumental.

2. Inkubasi

Pada proses inkubasi, data yang dikumpulkan pengkarya sudah mampu untuk memperkuat argumen yang dibawa oleh pengkarya, dalam konteks karya ini (Phoenix) adalah gagasan dasar. Dari data tersebut diolah dan dikorelasikan dengan pembuatan sebuah karya monumental yang bertujuan untuk membentuk citra konkret melalui karya patung.

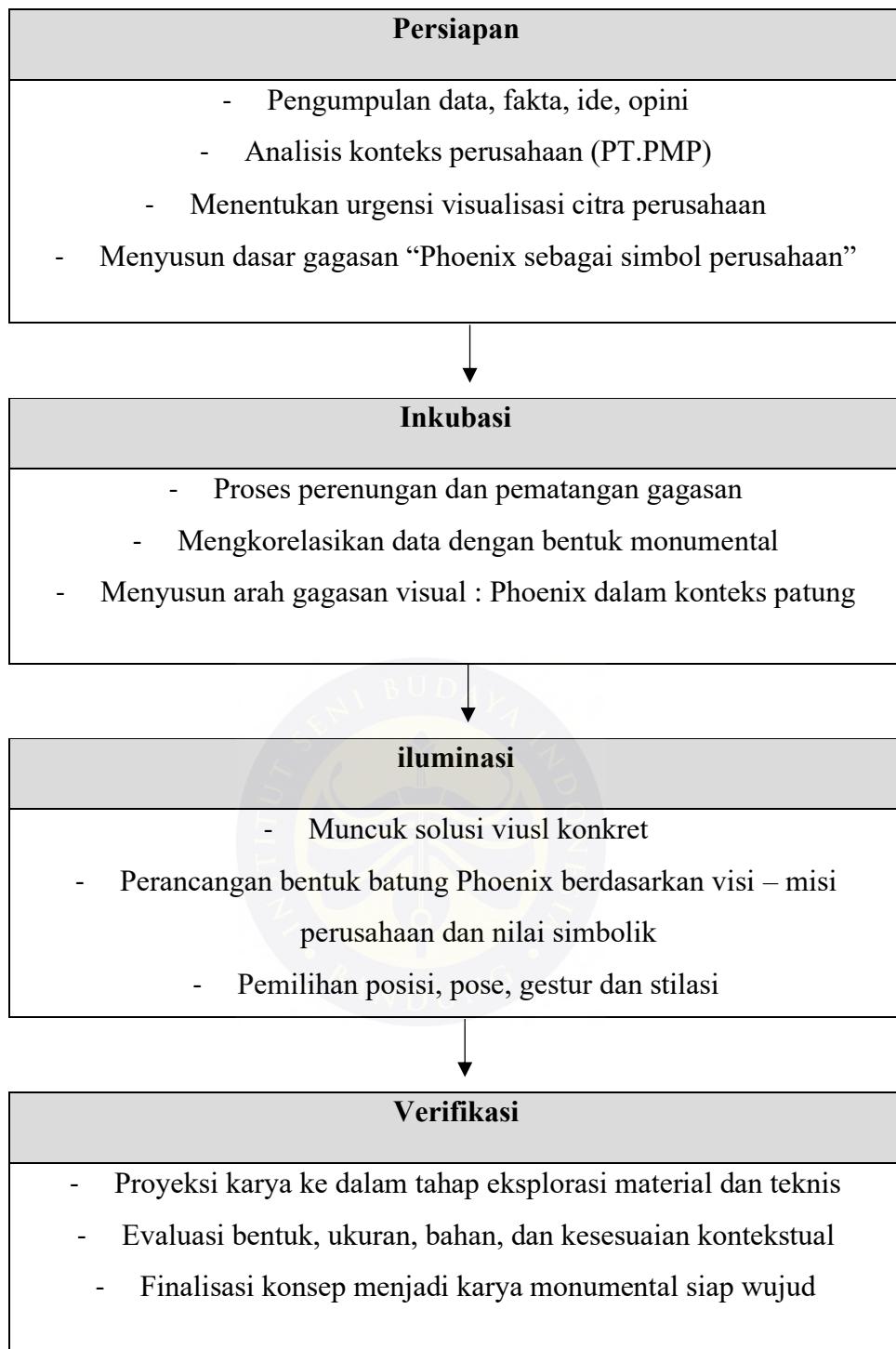
3. Iluminasi

Pada tahap ini solusi yang telah ditemukan dikembangkan ke dalam bentuk yang lebih spesifik dengan tujuan akan dapat diproyeksikan dan diwujudkan ke dalam bentuk karya konkret (patung). Pada konteks penciptaan karya monumental ini solusi berupa korelasi antara visi-misi dan filosofi burung phoenix diproyeksikan ke dalam bentuk-bentuk visual konkret berupa perancangan patung monumental dengan kriteria khusus pada patung monumental itu sendiri.

4. Verifikasi

Pada tahap akhir adalah usaha dalam memproyeksikan tiga proses berpikir sebelumnya ke dalam bentuk yang lebih konkret, proses ini mencakup eksplorasi teknis, material, bentuk dan kemungkinan lain pada sebuah karya.





Tabel 3. Proses Kreasi
(Sumber: *The Art of Thought*)

C. Perancangan Karya

Secara garis besar karya menampilkan burung Phoenix yang merangkum penggambaran melambangkan semangat untuk bangkit, bertransformasi, dan membangun kehidupan baru. Filosofi ini sejalan dengan visi perusahaan dalam mengubah lahan yang belum berkembang menjadi kawasan hunian yang layak dan bernilai. Simbol Phoenix juga mencerminkan daya tahan, keberanian, dan optimisme perusahaan dalam menghadapi tantangan pembangunan di era modern.

Dari konsep bentuk yang dibangun, pengkarya membuat sketsa – sketsa yang dapat memuat visual dan dapat direalisasikan ke dalam bentuk patung cetak resin . Perancangan ini memiliki acuan berupa proses pencetakan sebelum patung memiliki bentuk visual resin dengan *finishing* menyerupai *concrete* . Pada tahap perancangan, pembuatan sketsa dibuat memiliki beberapa kecenderungan penggayaan, analisa ini didasari pada penggayaan patung burung *Phoenix* ke dalam stilasi dan *realisme*, dua penggayaan ini dipilih karena karakteristik bersebrangan yang dapat menjadi acuan atau gambaran terhadap dua karakter patung yang berbeda dan menjadi pertimbangan pada konteks irisan klien pada tugas akhir yang berbentuk *project*.

1. Sketsa Karya

Sketsa Karya dibagi menjadi 3 kecendrungan yang berbeda, hal ini bertujuan untuk memberika opsi dan menganalisa kecendrungan apa yang ada di lapangan pada konteks ini adalah hunian PT.PMP Land.

1. Sketsa Karya (1)



Gambar 10. Sketsa 1
(Sumber : Wahyu Raihan Fikryawan)

Sketsa ini memuat penggayaan realis yang memasukan elemen “api” ke dalam gradasi warna dibanding api secara harfiah, karena fungsi karya monumental yang lebih ideal berbentuk *minimalist* pada lingkungan perumahan.

2. Sketsa Karya (2)



Gambar 11. Sketsa 2
(Sumber : Wahyu Raihan Fikryawan)

Sketsa merepresentasikan *figure* burung *Phoenix* yang lebih feminim karena memuat objek *grapheri* yang memuat motif batik yang merepresentasikan di mana letak patung ini berada (Cirebon).

3. Sketsa Karya (3)



Gambar 12. Sketsa 3
(Sumber :Wahyu Raihan Fikryawan)

Sketsa ini menghadirkan visual yang kontras dari sketsa - sketsa sebelumnya, pada sketsa ini juga menghadirkan visual stilasi yang cenderung aman dihadirkan pada ruang publik, karena penggayaan ini tidak akan memunculkan interpretasi spesifik pada khalayak ramai.

2. Sketsa Karya Terpilih



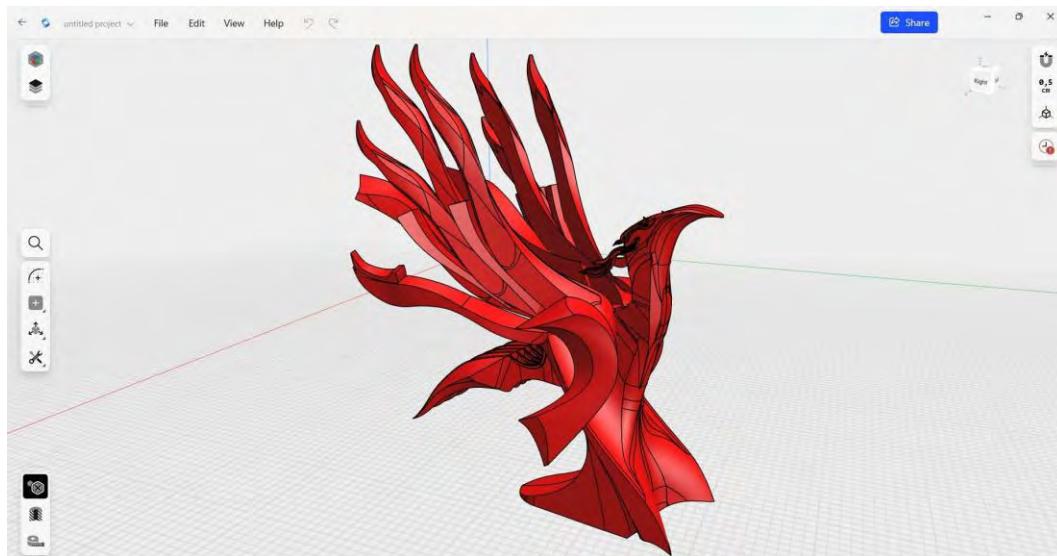
Gambar 13. Sketsa Terpilih
(Sumber :Wahyu raihan Fikryawan)

Sketsa yang dipilih adalah rancangan karya yang memuat penggayaan visual *form* yang didasari pada analisa respon publik terhadap karya terdahulu, dan visual pada rancangan ini mampu hadir dan cendrung diterima pada publik karena penggayaan Stilasi pada konteks burung Phoenix akan memuat visual yang tidak spesifik dan publik akan memiliki ruang untuk menginterpretasi saat melihat visual Phoenix ini.

D. Perwujudan Karya

Pada prosesnya perwujudan karya dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu perancangan model 3D menggunakan *software*, pembuatan *prototype*, pembuatan maket, *modeling* karya dan pada akhirnya melalui proses *finishing*. Dalam konteks tugas akhir *based project* tahapan ini memudahkan untuk berbagai irisan untuk mengetahui progres secara terstruktur dan sesuai dengan timeline yang telah ditetapkan.

1. Perancangan 3D *Modeling*



Gambar 14. Perancangan 3d
(Sumber :Wahyu raihan Fikryawan)

Proses ini membutuhkan analisa untuk memproses sketsa berbentuk kolase dan ditafsirkan ke dalam model 3D menggunakan software pendukung. Setelah mendapatkan model 3D, tahapan selanjutnya adalah memungkinkan menafsirkan model ke dalam gambar kerja yang berfungsi sebagai acuan rinci mengenai ukuran untuk proses produksi.

2. Pembuatan *Prototype* dan Sample



Gambar 15. Proses 3D Printing
Sumber :Wahyu raihan Fikryawan

Model 3D yang dibuat kemudian diprint menggunakan 3D Printer yang hasilnya akan menjadi acuan dalam pembuatan model 1:1. Kemudian *prototype* diperbanyak, hal ini bertujuan menjadi sample bagi pihak klien dan produksi punya gambaran yang sama terhadap bentuk dan desain yang telah disepakati.



Gambar 16. Proses Pencetakan *Prototype*
(Sumber :Wahyu Raihan Fikryawan)

Proses ini juga selaras dengan pembuatan sample material dan warna yang akan diajukan kepada klein dan menjadi acuan bagi tim produksi dalam penguasaan teknik cetak dan pewarnaan.



Gambar 17. Asistensi Pewarnaan Dengan Mitra
Sumber :Wahyu Raihan Fikryawan



Gambar 18. Proses Pengkodean Warna
(Sumber :Wahyu Raihan Fikryawan)

3. Pembuatan Maket



Gambar 19. *Prototype*
Sumber :Wahyu Raihan Fikryawan

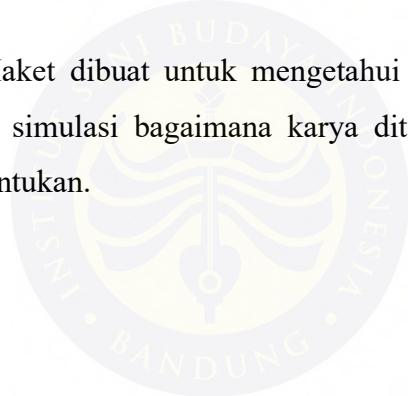


Gambar 20. prototype pada model site maket
(Sumber :Wahyu Raihan Fikryawan)



Gambar 21 *Prototype* pada Site Maket
(Sumber :Wahyu Raihan Fikryawan)

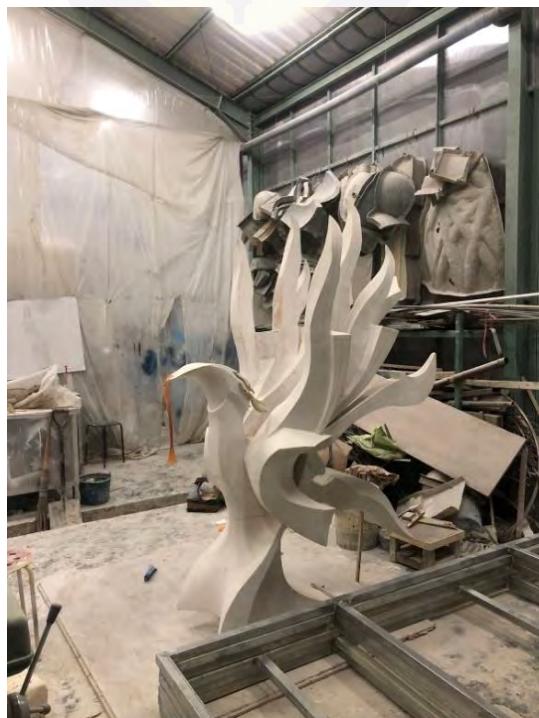
Maket dibuat untuk mengetahui lokasi yang ditentukan dan membuat simulasi bagaimana karya ditempatkan pada lokasi yang telah ditentukan.



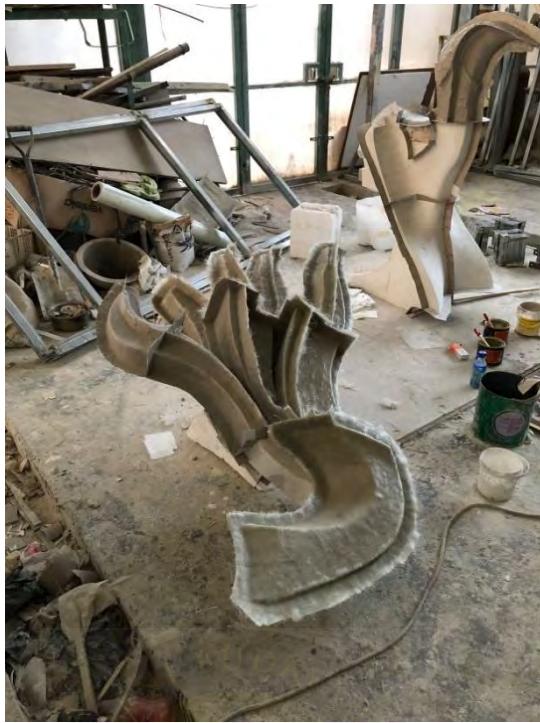
4. Modeling Karya



Gambar 22. Pembuatan Struktur *Modeling*
(Sumber :Wahyu Raihan Fikryawan)



Gambar 23. *Modeling*
(Sumber :Wahyu Raihan Fikryawan)



Gambar 24 Proses Pengisian Cetakan
(Sumber :Wahyu raihan Fikryawan)



Gambar 25. Modul Patung
(Sumber :Wahyu Raihan Fikryawan)

Setelah setiap proses sebelumnya telah dilaksanakan, barulah produksi dapat dilakukan karena telah memiliki acuan yang rinci dan terstruktur terhadap setiap teknis yang akan dilakukan.

E. Konsep Penyajian

Karya disajikan menggunakan pendekatan yang berbeda pada setiap lokasi yang ditentukan pada project ini setiap lokasi memiliki penyajian yang didasari pada fungsi patung monumental sebagai landmark yang memuat identitas dan representasi burung phoenix sebagai citra perusahaan PT. Panca Mulia Persada. Penyajian ini berfungsi untuk *mengekspos* patung agar menjadi patung ruang publik yang mampu membawa fungsi lain sebagai penanda untuk wilayah hunian dengan cara memperhatikan *flow* sudut pandang khalayak ramai yang berinteraksi langsung dengan patung.



Gambar 26. Penyajian Karya
(Sumber :Wahyu Raihan Fikryawan)

Base berebentuk dinamis merupakan analisa awal yang dilakukan untuk mencapai filosofi terhadap citra perusahaan yang kian terus bergerak maju selaras dengan perkembangan pada pasar properti. Analisa lanjutan terhadap base adalah dengan menjadikannya bagian dari pada pemisah jalur

antara jalur keluar dan masuk pada fasade perumahan, konsep ini menambah fungsi dari pada karya monumental terhadap *site* di lingkungan perumahan

Pada penyajian karya analisa lingkungan *site* pada karya sangat penting karena dalam konteks perumahan subsidi, base yang tinggi akan mengurangi Tingkat perusakan patung yang dilakukan oleh orang – orang yang belum bisa menghargai karya seni ruang publik, terlebih pada kawasan hunian subsidi kecendrungan ini akan lebih memungkinkan untuk terjadi. Maka dari itu analisa yang didapat adalah dengan membuat base berukuran 200 CM yang berfungsi agar karya terjaga dari jangkauan yang mengakibatkan kerusakan



Gambar 27. Penyajian Karya (Penilaian)
(Sumber :Wahyu Raihan Fikryawan)

Pada pelaksanaannya keluaran dari proses berkarya ini adalah maket yang memuat data – data dari analisa yang dilakukan selama proses berkarya pada mitra, Dengan merealisasikan analisa dalam model digital ke dalam bentuk maket memberikan gambaran terhadap tingkatan analisa yang dilakukan seniman terhadap setiap proses berkarya pada tugas akhir *based project*.