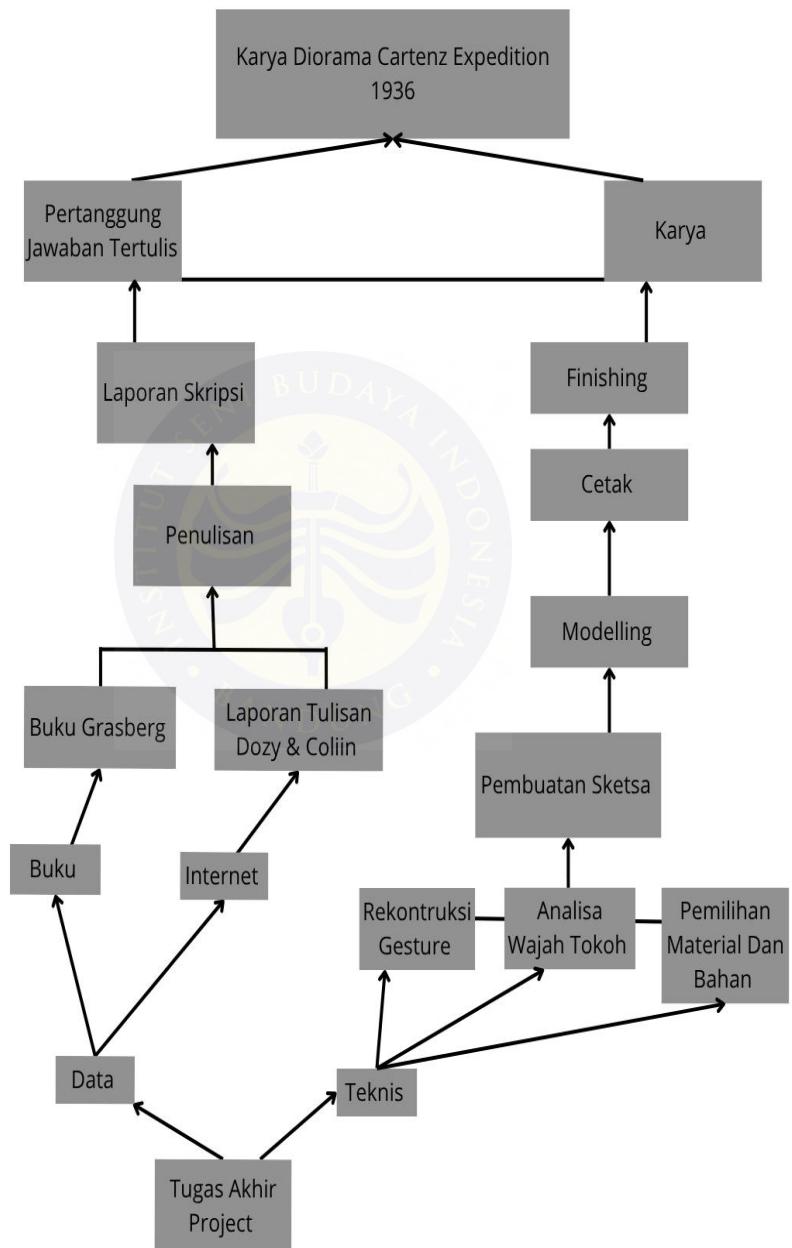


BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. Proses Kreasi

1. Kerangka Penciptaan



Gambar 3.1 Kerangka Penciptaan

Bagian kerangka konsep berisikan penjelasan mengenai alur kerangka konsep dalam penciptaan karya diorama berbasis sejarah Ekspedisi *Carstensz* 1936. Adapun alur pembacaan kerangka konsep ini dari bawah ke atas :

a.) Bawah – Tugas Akhir Project

Bagian ini merupakan bagian pijakan awal perancangan penciptaan ini terjadi, Tugas akhir *Based Project* ini merupakan Tugas Akhir inisiasi kampus untuk mendorong mahasiswa untuk bekerjasama bersama mitra untuk melaksanakan Tugas Akhir yang bersifat projek.

b.) Jalur Kiri – Data

Bagian kiri pada kerangka konsep terdapat beberapa sumber data yang bersumber dari buku dan internet. Sumber utama yang ada pada buku yaitu bersumber dari buku Grasberg yang didalamnya terdapat kajian historis mengenai peristiwa Ekspedisi *Carstensz* 1936. Adapun sumber data yang bersumber dari internet, yaitu laporan tulisan eskpedisi Dozy dan Colijn (tokoh ekspedisi). Laporan Dozy lebih memaparkan hasil riset mengenai penemuan ilmiah sedangkan Colijn memaparkan mengenai peristiwa ekspedisinya.

c.) Jalur Kanan – Teknis

Jalur kanan ini memaparkan proses eksplorasi pendekatan visual yang meliputi rekonstruksi *gesture*, analisa wajah tokoh, pemilihan material dan bahan. Rekonstruksi *gesture* merupakan proses menafsirkan bahasa tubuh dan pose berdasarkan dokumentasi foto yang menjadi sumber utama pada konsep penciptaan karya. Analisa wajah tokoh yaitu menggunakan pendekatan studi anatomi wajah pria Eropa, khususnya Ras Kaukasoid. Pemilihan material bertujuan untuk menentukan media yang sesuai dalam proses penciptaan maket diorama.

2. Metode Penciptaan

Pada proses penciptaan, metode yang digunakan yaitu pendekatan metode penciptaan Graham Wallas. Metode penciptaan Graham Wallas memiliki 4 tahapan yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Pendekatan metode penciptaan Graham Wallas di antaranya :

- a) Persiapan : Persiapan ini meliputi pencarian data dan menganalisis data yang dibutuhkan seperti sumber literatur sejarah mengenai *Carstensz Expedition* 1936, dokumen arsip, studi anatomi wajah eropa, referensi antropologis, dan arsip foto ekspedisi. Berikut merupakan kerangka konsep penciptaan karya maket diorama ekspedisi *Carstensz* 1936 :
- b) Inkubasi : Pada tahap ini adalah semua data yang telah didapat direnungkan secara mendalam setelah itu dalam proses praktiknya baru bisa muncul bagaimana tahapan sketsa awal, perenungan gesture, hingga wajah tokoh.
- c) Iluminasi : Tahap iluminasi atau tahap pencerahan munculnya ide kreatif yang mengarah pada desain maket diorama, pemilihan ukuran skala, serta penyusunan komposisi maket diorama.
- d) Verifikasi : Tahap verifikasi adalah tahap dimana seniman mulai mengeksekusi karya.

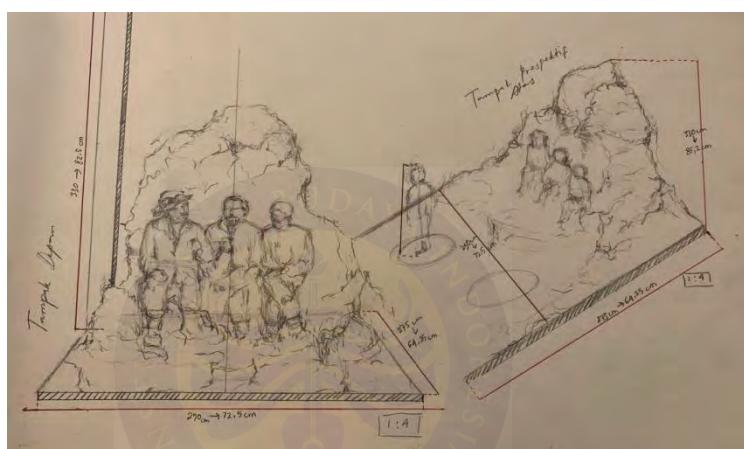
3. Timeline Penciptaan

Tabel 3.1 Dokumentasi rekonstruksi ulang gestur

	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus
1	2	3	4	1	2	3	4
Studi Literatur		●	●				
Observasi			●	●			
Perancangan Sketsa Karya		●	●				
Asistensi Sketsa			●				
Perwujudan Karya			●	●			
Preview 1				●			
Perwujudan Karya				●	●		
Perwujudan Karya				●	●	●	
Uji Kelayakan				●	●	●	
Pameran Karya					●	●	
Sidang Akhir						●	

B. Perancangan Karya

Perancangan karya merupakan bagian penting pula dalam bab ini karena merupakan penghubung antara riset dengan bentuk visual karya yang akan dibuat. Pada tahapannya dilakukan metode penciptaan Graham Wallas, pada perancangan karya meliputi persiapan dan inkubasi seperti memulai proses pencarian data, pembuatan sketsa diorama yang sudah diukur dengan skala 1:4 tampak depan, samping, dan perspektif, serta sketsa asli 1:4 untuk *figure* dan maket dioramanya.



Gambar 3.2 Sketsa denah maket tampak depan dan perspektif skala 1:4
(source : Dokumen Pribadi, 13 April 22:35)



Gambar 3.3 Sketsa denah maket tampak depan dan perspektif skala 1:4
(source : Dokumen Pribadi, 13 April 2025 22:35)

Dari proses sketsa tersebut gambaran dalam proses perwujudan karya menjadi tergambaran secara baik. Sebuah ukuran dari sebuah maket menjadi penting karena merupakan fundamental dasar dalam proses perwujudan suatu karya. Pada tahap pembuatan *figure* kecil juga terdapat sketsa wajah ukuran skala 1:4 yang berfungsi sebagai acuan karakteristik pada wajah tokoh, dari hasil riset foto yang ada diperlukan riset lebih mengenai anatomi wajah pria eropa pada tahun tersebut, seperti bentuk hidung, mata, dan bibir.

Kendala ketika proses pembuatan sketsa ini adalah kurangnya referensi berbagai arah dari ketiga tokoh ekspedisi, hal tersebut yang membuat perlu adanya *effort* lebih dalam pengembangannya.



Gambar 3.4 Sketsa wajah Frits Wissel skala 1:4
(dokumen pribadi 20 April 2025, 20:35)

Berikut merupakan salah satu contoh dari hasil rekonstruksi wajah tokoh ekspedisi. Selain kendala dalam dokumentasi wajah tokoh, kendala lainnya juga datang ketika perancangan sketsa badan, hal itu perlu diatasi sebaik mungkin. Dalam pembuatan *gesture* perlu adanya referensi lain dari berbagai arah, seperti tampak depan, samping, dan belakang. Jalan yang ditempuh yaitu mempresentasikan ulang *gesture* dari masing-masing tokoh dengan pemotretan kawan saya sebagai model. Hal ini bertujuan untuk mencari tahu bagaimana *gesture* posisi duduk yang sama dari berbagai arah.

Data foto rekonstruksi ulang *gesture* tersebut hanya sebagian yang dimasukkan pada tabel.

Tabel 3.2 Dokumentasi rekonstruksi ulang gestur

No .	Figure	Gestur pada dokumen	Rekonstruksi ulang
1.	Anton Colijn		
2.	Jean Dozy		
3.	Frits Wissel		

Tabel 3.3 Riset pakaian

No.	Tokoh	Riset Pakaian
1.	Anton Colijn	 
2.	Jean Dozy	 
3.	Frits Wissel	 

C. Perwujudan Karya

Perwujudan karya maket diorama ini memiliki tahap-tahapnya tersendiri dari proses perancangan sketsa, *modelling* batu dan *figure*, tahap cetak, *finishing* kasar, *coloring*, hingga tahap *finishing* akhir. Proses perwujudan karya dimulai dari tahap berikut :

1. Pembuatan *Armature*

Pembuatan awal eksekusi yaitu membuat *armature* skala 1:4 bahan yang dipakai yaitu kawat besi 6 ml yang dibentuk sesuai sketsa lalu kawat yang sudah dibentuk di lapisi kawat kecil supaya pada proses permodellingan tanah bisa menempel pada armature. Sebelum tanah diaplikasikan, *armature* diberi volume terlebih dahulu. Berikut merupakan dokumentasi saat pembuatan *armature* :



Gambar 3.5 Sketsa dan armature skala 1:4
(source: Dokumen Pribadi, 15 April 2025 14:05)



Gambar 3.6 Foto proses pembuatan armature 1:4
(source: Dokumen Pribadi, 15 April 2025 14:05)



Gambar 3.7 Armature 1:4 dari kiri Wissel, Colijn, dan Dozy
(source: Dokumen Pribadi, 15 April 2025 14:04)

2. Proses Modeling

Proses modeling pada proses dibagi menjadi 2 bagian, mulanya proses dimulai dari pembuatan modeling batu, lalu dilanjutkan dengan pembuatan modeling figure 1:4. Adapun pada proses pembuatan figure bagian badan kepala dan tangan dipisah, hal ini bertujuan untuk memudahkan dalam pendetailan area badan dan wajah, mengingat ukurannya yang cukup kecil.

a) Batu



Gambar 3.8 Proses modeling batu pembaluran gypsum
(source: Dokumen Pribadi, 23 April 2025 16:19)

Proses modeling batu menggunakan media styrofoam lalu dibalur menggunakan adonan gypsum. Styrofoam dapat dibentuk sesuai sketsa yang telah dirancang, dan gypsum fungsinya sebagai lapisan dasar untuk nantinya lanjut pada proses penaburan resin fiber.

b.) Figure 1:4

Proses modeling figur kecil-kecil ini dibagi menjadi 2 tahap yaitu proses pembuatan badan dan pembuatan kepala.



Gambar 3.9 Proses modeling badan
(source: Dokumen Pribadi, 2 Mei 2025 15:00)



Gambar 3.10 Modeling badan Dozy dan Colijn
(source: Dokumen Pribadi, 04 Mei 2025 17:26)



Gambar 3.11 Proses modeling kepala skala 1:4
(source: Dokumen Pribadi, 12 Mei 2025 00:11)



Gambar 3.12 Proses modeling wajah Colijn, Dozy, dan Wissel
(source: Dokumen Pribadi, 13 Mei 2025 01:00 WIB)

Setelah proses modeling selesai, lalu langsung dilanjutkan pada tahap cetak.

3. Proses Cetak

Proses cetak ini merupakan tahap ke 3 dari rangkaian proses yang ada, proses cetak menggunakan media silikon dan resin fiber.



Gambar 3.13 Adonan resin dan talc
(source: Dokumen Pribadi, 14 Mei 2025 10:23)



Gambar 3.14 Matt fiber
(source: Dokumen Pribadi, 14 Mei 2025 10:23)

Fungsi dari matt fiber ini yaitu untuk penguat sekaligus pelapis pada saat proses cetak dilakukan dengan cairan resin.

a) Batu

Proses cetak batu langsung dilebur menggunakan resin dan matt fiber, hal tersebut dilakukan untuk efisiensi waktu dalam proses penggerjaan.



Gambar 3.15 Pelaburan resin pada modeling batu
(source: Dokumen Pribadi, 14 Mei 2025 10:25)



Gambar 3.16 Detail tampak dekat
(source: Dokumen Pribadi, 14 Mei 2025 10:25)

b) Figur

Proses cetak figur ini dilakukan dengan membuat cetakan dalam menggunakan silikon terlebih dahulu, lalu lapisan terluar dilapisi dengan resin fiber. Hal ini dilakukan agar cetakan tidak goyang dan kuat.



Gambar 3.17 Silikon



Gambar 3.18 Hardener

(source: Dokumen Pribadi, 13 Mei 2025 21:39)



Gambar 3.19 Proses sekat

(source: Dokumen Pribadi, 14 Mei 2025 10:27)

Proses sekat ini dilakukan agar pada proses pencetakan patung bisa dibongkar pasang lebih mudah.



Gambar 3.20 Proses cetak silikon
(source: Dokumen Pribadi, 14 Mei 2025 17:14)

4. Proses Coloring

Sebelum masuk pada tahap coloring biasanya cetakan yang sudah dibuat tidak langsung rapih begitu saja. Perlu adanya proses *detailing* seperti merapikan bagian yang kurang halus dengan ampelas dan dempul, lalu juga perlu adanya penambahan bagian-bagian yang kiranya membutuhkan penambahan menggunakan epoclay. Media epoclay sendiri sifatnya seperti bahan *clay* lainnya, namun epoclay bisa mengering dan keras dengan sendirinya tanpa memerlukan teknik cetak seperti yang lainnya.

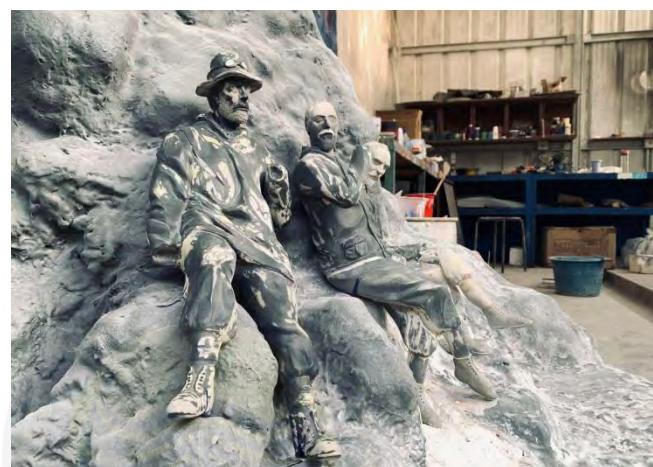
a) Batu



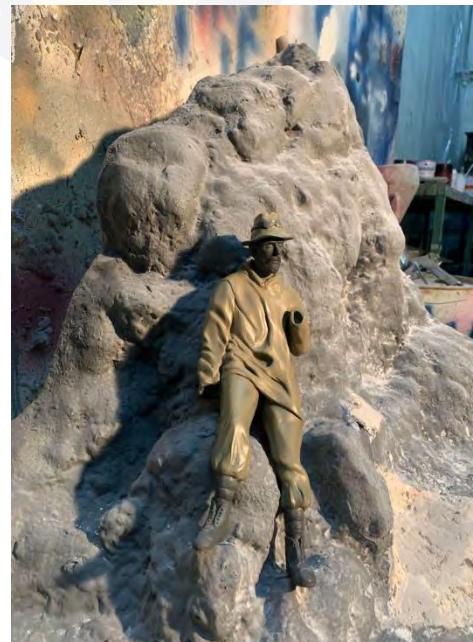
Gambar 3.21 Proses pewarnaan batu
(source: Dokumen Pribadi, 20 Mei 2025 22:30)

Berikut merupakan proses pewarnaan tahap awal menggunakan cat dasar terlebih dahulu, cat dasar biasanya menggunakan warna putih atau abu. Pada cat dasar batu ini menggunakan warna abu-abu yang berfungsi sebagai fondasi yang kuat, menutup pori-pori, serta meningkatkan daya rekat cat supaya lebih kuat.

b.) Figure



Gambar 3.22 Proses detailing awal
(source: Dokumen Pribadi, 30 Mei 2025 17:43)



Gambar 3.23 Proses Coloring
(source: Dokumen Pribadi, 30 Mei 2025 17:39)

Teknis yang dilakukan pada proses pewarnaan kurang lebih sama dengan proses pewarnaan batu, tahap awal dilapisi cat dasar berwarna abu atau putih, lalu tahap selanjutnya diwarnai sesuai dengan pakaian yang sudah disesuaikan. Pada bagian badan menggunakan teknik airbrush dan pada bagian wajah menggunakan teknik kuas cat akrilik, hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan detail terkecil pada bagian wajah.

5. Finishing akhir



Gambar 3.24 Proses Coloring

(source: Dokumen Pribadi, 19 Juni 2025 10:51)

Proses finishing dilakukan pada tahap akhir proses pembuatan setelah mencapai tahap coloring. Tahap ini meliputi Coating, Coating merupakan sebuah proses akhir dimana pada teknisnya memberikan cat pelapis pelindung dengan sinar UV.

D. Konsep Penyajian Karya

Konsep penyajian karya ini nantinya dirancang menyerupai suasana ruang pada museum seperti tata letak yang diperhatikan dengan mempertimbangkan arah pandang pengunjung. Selain itu juga memperhatikan arah pencahayaan yang baik agar dapat menonjolkan karakter wajah dan tekstur batu pada maket diorama, karya disimpan diatas base dan dilengkapi label informasi mengenai ekspedisi tersebut. Hasil-hasil riset juga akan di display pada pameran nanti. Berikut merupakan dokumentasi hasil dari konsep penyajian karya :



*Gambar 3.25 Format penyajian hasil karya
(source: Dokumen Pribadi, 20 Juni 2025 13.13 WIB)*

Berikut merupakan konsep display yang akan digunakan. Pada bagian tembok kiri terdapat dokumentasi-dokumentasi pengunungan Carstensz yang ditata kurang lebih sesuai dengan ketinggiannya, tak hanya itu juga pada bagian kiri juga terdapat sketsa kerja maket diorama. Pada bagian tengah terdapat hasil akhir maket diorama yang di display di atas base. Lalu pada sisi kanan terdapat moodboard dokumentasi ekspedisi dan juga beberapa sample warna.