

EKSPLORASI RESIN SEBAGAI MEDIA PEMBUATAN GAMBAR KARTUN

Agus Fryaldo Girsang¹⁾ Sumarsono²⁾

^{1,2}Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan

Email: agus35691@gmail.com

Abstrak

Penciptaan karya ini dilatarbelakangi kegemaran pelukis terhadap kartun. Berangkat dari berbagai media lukis yang berbeda dalam pengaplikasian setiap karya sebelumnya, penulis ingin mencari media yang belum pernah digunakan yaitu resin. Tujuan dari penciptaan karya ini adalah untuk mengeksplorasi bahan resin sebagai media sehingga tercipta seni lukis dengan tema kartun. Seni lukis bertema kartun ini menggunakan metode penciptaan yang dimulai dari ide, konsep, pendekatan tentang tema, pendekatan bentuk, pendekatan teknik, pendekatan media dan pendekatan gaya, kemudian dilanjutkan tahap visualisasi dan perwujudan. Karya yang dihasilkan sebanyak 12 lukisan, semuanya menggunakan media resin. Pemanfaatan media yang dapat dijumpai sehari-hari menjadi penunjang media karya. Karya pertama pada media piring dengan tema kartun pou, karya kedua pada mangkuk dengan tema kartun angry birds, karya ketiga pada mangkuk dengan tema angry birds, karya keempat pada nampan dengan tema kartun gojo, karya kelima pada piring dengan tema kartun super mario, karya keenam pada nampan dengan teman kartun plants vs zombie, karya ketujuh pada nampan dengan teman plants vs zombie, karya kedelapan pada piring dengan tema kartun plants vs zombie, karya kesembilan pada piring dengan tema kartun super Mario, karya kesepuluh pada piring dengan tema kartun the amazing world of gumball, karya kesebelas pada piring dengan tema kartun The Amazing World Of Gumball, dan karya kedua belas pada nampan dengan tema kartun the adventure time.

Kata Kunci: Ekplorasi, Resin, Media, Gambar, Kartun.

Abstract

The background to the creation of this work was the painter's passion for cartoons. Starting from various painting media that are different in the application of each previous work, the author wants to look for a medium that has never been used, namely resin. The aim of creating this work is to explore resin as a medium to create painting with a cartoon theme. This cartoon-themed painting uses a creation method starting from ideas, concepts, theme approaches, form approaches, technical approaches, media approaches and style approaches, then continues with the visualization and realization stages. The works produced were 12 paintings, all using resin media. Utilization of media that can be found every day to support media work. The first work is on a plate with a pou cartoon theme, the second work is on a mangkuk with an angry birds cartoon theme, the third work is on a bowl with an angry birds theme, the fourth work is on a tray with a Gojo cartoon theme, the fifth work is on a plate with a Super Mario cartoon theme, the sixth work on a tray with cartoon friends plants vs zombies, seventh work on a tray with friends plants vs zombies, eighth work on a plate with a cartoon theme plants vs zombies, ninth work on a plate with a super Mario cartoon theme, tenth work on a plate with a cartoon theme the amazing world of gumball, the eleventh work on a plate with the cartoon theme The Amazing World of Gumball, and the twelfth work on a tray with the cartoon theme The Adventure Time.

Keywords: Exploration, Resin, Media, Picture, Cartoon.

Correspondence author: Agus Fryaldo Girsang, agus35691@gmail.com, Medan, and Indonesia.



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Resin merupakan bahan yang sering sekali digunakan dalam bidang industri atau konstruksi dan juga digunakan dalam bidang kerajinan tangan. Karena dapat membuat berbagai macam produk, termasuk kerajinan tangan, dan juga karena cepat mengeras serta ringan, semua orang menyukai bahan ini. Selain itu, resin dibuat dari bahan alam, sehingga cukup aman bagi lingkungan. Resin adalah campuran dari banyak zat rumit, termasuk alkohol, asam resnat, dan ester resnotannol (Istikharoh, 2018).

Resin memiliki jenis yang beragam dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda, bahkan bila melalui proses dari individu yang berbeda. Media resin bening memberikan keunggulan lebih dari pada media lainnya, yaitu memberikan kesan tiga dimensi pada lukisan dua dimensi dengan teknik layering atau teknik timpa, sehingga terdapat volume di dalam objek gambar. Resin memiliki sifat rekat, sehingga dapat menggabungkan benda lain di dalam susunan karya. Resin memiliki massa yang lebih dari pada media kanvas, maka resin memberikan sifat monumental pada suatu karya (Imelda, 2009).

Problematisasi dalam berkarya seni lukis kerap muncul terhadap penggunaan resin dinilai tidak begitu efektif diterapkan sebagai bahan berkarya lukis, karena adanya anggapan bahwa fungsi dasar resin bukanlah untuk diimplementasikan ke dalam seni lukis, biasanya resin digunakan pada seni kaca. Bila ditinjau berdasarkan hasil akhir dari penerapan resin yang memunculkan kesan kilat dan licin, tentu menjadi sesuatu yang unik jika dilakukan eksplorasi bahan resin terhadap penciptaan lukisan.

Dalam tahap finishing resin juga membuat seolah-olah karya terbuat dari kaca. Fokus penciptaan adalah menciptakan karya seni lukis bertema kartun dengan media resin. Sedangkan fokus penulisan meliputi Ide dan konsep penciptaan karya lukis bertema kartun dengan media resin, Proses penciptaan karya seni lukis bertema kartun dengan media resin, dan Perwujudan karya seni lukis bertema kartun dengan media resin (Jean, 2013).

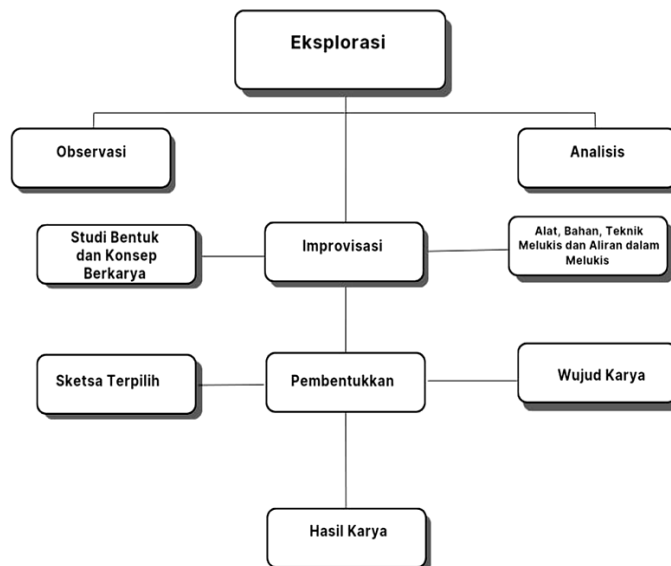
Kartun adalah gambar yang digambar secara bergantian untuk memberikan kesan gerakan pada kartun, kartun merupakan salah satu jenis seni visual (Robin, 2007). Jika mengacu pada karya animasi atau grafik animasi yang digunakan di media cetak dan online, kata "kartun" sering digunakan (Nahason, 2022). Kartun mulai diproduksi sebagai film animasi pada akhir tahun 1910-an seiring dengan kemajuan teknologi animasi. Belakangan, kartun menjadi bentuk hiburan yang sangat populer, dengan beberapa perusahaan film dan televisi membuat serial kartun terkenal seperti Looney Tunes, Disney, dan Tom and Jerry. Kartun dapat digunakan untuk mendidik anak-anak tentang pelajaran penting tentang sejarah atau sains dengan cara yang menarik dan menghibur (Larry, 2008). Kartun bukan hanya untuk kesenangan; mereka juga dapat dimanfaatkan sebagai media pendidikan.

Selama bertahun-tahun, kartun telah mengalami beberapa modifikasi, dari kartun surat kabar lucu menjadi kartun film dan kartun televisi. Meskipun demikian, kartun terus berkembang dan tetap menjadi komponen penting dalam budaya populer, menghasilkan materi segar yang menarik bagi pemirsa dari segala usia dan kelompok sosial ekonomi. Lalu, bagaimana proses dan hasil penciptaan gambar kartun menggunakan resin?

METODE PENELITIAN

Lokasi penciptaan karya seni di Gallery Seni Rupa Universitas Negeri Medan dengan alamat Jl. William Iskandar, Psr V, Medan, Sumatera Utara. Durasi penciptaan selama 4 bulan sejak bulan Agustus hingga November tahun 2023. Metode yang digunakan adalah metode penciptaan yang merujuk pada gagasan Hawkins dalam Sumandiyo Hadi yang menegaskan

bahwa metode penciptaan seni selalu melewati tiga tahap yaitu: eksplorasi (eksploration), improvisasi (improvisation), dan komposisi (forming) (Hawkins. Terj. Hadi, 2023: 23). Riset berlangsung pada tahap eksplorasi yang melalui proses observasi dan analisis terhadap permasalahan yang ditemukan dan direalisasikan dalam bentuk penciptaan karya, berikutnya ditindaklanjuti dengan improvisasi dan diakhiri oleh komposisi yang meliputi membentuk karya seperti bagan berikut.



Gambar 1 Metode Penciptaan
Sumber: Hawkins, Terj. Hadi, 2023: 23.

Alat dan bahan yang digunakan dalam proses penciptaan adalah cat akrilik, katalis, resin polyester (resin bening), kuas, dan palet. Media penciptaan karya seni yang digunakan adalah piring, tutup toples, dan mangkuk. Teknik yang digunakan dalam penciptaan karya seni lukis adalah plakat dengan cat akrilik. Penciptaan ini melewati 6 tahapan diantaranya: persiapan alat dan bahan, riset objek, pembuatan sketsa, pembuatan lukisan, pengeringan, dan pameran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil karya yang dihasilkan dari proses penciptaan seni lukis sebanyak 12 karya yang memuat gambar-gambar kartun anak dengan menggunakan resin sebagai berikut.



Gambar 2 Karya 1 Monster Inc
Sumber: Agus Fryaldo Girsang, 2023.

Karya 1 berjudul *monster inc* dengan media akrilik dan resin di atas piring yang berdiameter 94,2 cm. Pada karya ini, penulis menggunakan nampan untuk dijadikan sebuah wadah lukisan. Penulis ingin menunjukkan bahwa lukisan tidak hanya pada kanvas dan kertas tetapi bisa di terapkan pada benda lain. Dalam hal ini tingkat kreativitas dan sikap individu dapat terlihat, meskipun nilai estetik suatu karya pada setiap individu berbeda.

Penulis memilih kartun *monster inc* di karenakan *monster inc* bercerita tentang *Monsters Inc.* Adalah perusahaan yang memberi makan *Monstropolis*, sebuah kota *Metropolis* yang semua penduduknya adalah monster, dengan menakut-nakuti anak-anak di seluruh dunia dan mengumpulkan tangisan mereka, yang kemudian digunakan untuk memberi daya pada kota metropolitan tersebut. Alasan mengapa anak-anak yang mereka takuti berbahaya adalah karena mereka membawa racun yang, jika disentuh, akan membahayakan makhluk yang menakuti mereka. Namun ketika Boo, salah satu anak manusia, memasuki *Monsters Inc.* dan menyetrum setiap monster di dalamnya, kekacauan pun terjadi. Kemudian, di tempat tidur Boo yang sah, Sullivan dan Mike berusaha membawa Boo kembali ke dunia manusia. Randall, makhluk reptil yang berusaha menangkap Boo untuk mendapatkan energi langsung dari jeritannya, menghalangi upaya mereka. Tak disangka, dalam upaya mempertahankan pendapatan bisnis yang semakin menipis, Henry J. Waterhouse III, sang pemilik, juga melaksanakan rencana Randall dengan mencoba menculik Boo (dan selanjutnya semua anak manusia lainnya).



Gambar 3 Karya 2 *Angry Bird*
Sumber: Agus Fryaldo Girsang, 2023.

Karya 2 berjudul *angry bird* dengan media akrilik dan resin di atas piring yang berdiameter 91,06 cm. Pada karya ini, penulis menggunakan piring buah untuk dijadikan sebuah wadah lukisan. Penulis memilih kartun *angry bird* untuk penulis lukis. Dikarenakan penggambarannya mudah dan warna yang dibutuhkan untuk di lukiskan tidak terlalu banyak. Media resin memberikan kesan ruang yang dalam pada karya ini. *Angry bird* bercerita tentang seekor burung merah bernama Red, Tinggal di Pulau Burung bersama burung lain yang tidak bisa terbang adalah Merah, burung yang dibuang sejak menetas karena amarahnya. Dia menerima hukuman terberat di pulau itu kelas pengelolaan amarah setelah amarahnya menyebabkan telur burung lain menetas lebih awal.

Teman sekelas Red, Chuck, yang bisa bergerak cepat dan hiperaktif, dan Bomb, yang mungkin meledak karena marah dan takut, ingin dekat dengannya, tapi dia menjauh dari mereka. Rumah Red rusak ketika suatu hari sebuah perahu berlabuh di pantai pulau. Dua babi hijau bernama Kapten Leonard dan pembantunya Ross menyambut burung-burung itu dan memperkenalkan diri mereka sebagai penjelajah damai dengan anugerah persahabatan. Burung-burung diperkenalkan pada sejumlah kemajuan oleh babi, seperti ketapel yang sangat besar. Namun, Red menjadi curiga dan masuk ke perahu Leonard, di mana dia menemukan babi lain

bersembunyi di bawah dek, menentang pernyataan Leonard bahwa hanya dia dan Ross. Burung-burung tidak menganggap babi tambahan itu tidak berharga ketika Leonard mengungkapkannya kepada mereka ketika dia kembali, dan dia mengatakan dia hanya berbohong untuk mengetahui apakah sepupunya baik-baik saja di Pulau Burung.



Gambar 4 Karya 3 Finn
Sumber: Agus Fryaldo Girsang, 2023.

Karya 3 berjudul finn dengan media akrilik dan resin di atas piring yang berdiameter 91,6 cm. Pada karya ini, penulis penulis menggunakan piring buah untuk dijadikan sebuah wadah lukisan. Penulis memilih karakter finn dari series kartun adventure time. Alasan penulis memilih karakter finn untuk di lukiskan oleh penulis karena penggambarannya yang mudah hanya menggambar kepala saja dan warna yang digunakan sedikit. Hanya menggunakan warna hitam sebagai latar belakang dan garis tepi/pembatasan warna lain, warna putih untuk kepala dan garis tepi, dan warna cream sebagai warna untuk wajah. Karakter finn dari kartun adventure time bercerita tentang seorang anak berusia 12 tahun bernama Finn dan sahabatnya Jack. Seekor anjing berusia 28 tahun dengan kemampuan magis dan kebijaksanaan. Bersama-sama, mereka menjalani sejumlah petualangan yang mendebarakan.



Gambar 5 Karya 4 Sonic
Sumber: Agus Fryaldo Girsang, 2023.

Karya 4 berjudul sonic dengan media akrilik dan resin di atas mangkuk yang berdiameter 56,52 cm. Pada karya ini, penulis menggunakan mangkok untuk dijadikan sebuah wadah lukisan. Penulis memilih kartun sonic untuk penulis lukis dikarenakan mudah dan warna yang digunakan tidak banyak. Hanya warna biru sebagai latar belakang, hitam sebagai warna mata, hidung dan garis pinggir/tepi, cream untuk warna mulut dan telinga dan warna putih. Kartun sonic bercerita tentang seekor landak biru luar angkasa dengan kemampuan kecepatan supersonik. Sonic memahami bahwa suku Echidna mengejanya dalam upaya untuk mendapatkan dominasi.

Dia menerima sekantong cincin dari burung hantu Longclaw, salah satu penjaga, yang mungkin membuka portal ke planet lain. Sonic melakukan perjalanan ke Bumi dengan cincin itu untuk menyelamatkannya dari Echidna. Sonic suka menjalani kehidupan tersembunyi ketika dia berada di Bumi, terutama di Green Hills.



Gambar 6 Karya 5 Among Us
Sumber: Agus Fryaldo Girsang, 2023

Karya 5 berjudul Among Us dengan media akrilik dan resin di atas tutup toples yang berdiameter 47,1 cm. Pada karya ini, penulis menggunakan toples untuk dijadikan sebuah wadah lukisan. Penulis memilih among us untuk di lukis karena among us mudah untuk di lukiskan dan pewarnaannya tidak banyak. Hanya warna merah, putih, biru muda dan hitam. Game multi pemain bernama Among Us dapat memiliki empat hingga 10 pemain Setiap babak.

Satu hingga tiga peserta dipilih menjadi Impostor, berdasarkan keputusan tuan rumah. Salah satu dari tiga peta kapal luar angkasa (The Skeld), gedung perkantoran (Mira HQ), atau pos terdepan planet (Polus) dapat digunakan untuk permainan.

Memasang kabel listrik dan mengisi ulang mesin hanyalah dua dari "tugas" yang diberikan kepada Crewmate di seluruh area di awal permainan. Tugas-tugas ini sebenarnya adalah minigame yang harus diselesaikan. Agar bisa menyesuaikan diri dengan kru, penipu diberikan daftar pekerjaan fiktif. Mereka juga dapat mengenali penipu lain, menavigasi ventilasi, menghancurkan anggota kru, dan mengganggu sistem peta. Seorang pemain yang mati berubah menjadi hantu, yang hanya dapat berinteraksi dengan dinding dengan cara tertentu dan tidak terlihat oleh semua orang kecuali hantu lainnya. Hantu juga bisa melewati tembok. Meskipun permainan ini bersifat top-down, setiap pemain—selain hantu—memiliki bidang penglihatan yang terbatas, yang memungkinkan mereka bersembunyi dari pandangan pemain lain.



Gambar 7 Karya 6 King Boo
Sumber: Agus Fryaldo Girsang, 2023.

Karya 6 berjudul king boo dengan media akrilik dan resin di atas tutup toples yang berdiameter 47,1 cm. Pada karya ini, penulis menggunakan tutup toples untuk dijadikan sebuah wadah lukisan. Dan penulis memilih kartun king boo untuk di lukiskan, dikarenakan penggambarannya yang mudah dan pewarnaanya juga mudah. Karena hanya membutuhkan warna putih, abu abu, hitam, merah tua dan merah. Sekelompok orang yang dipimpin oleh Raja Boo menyerang laboratorium. Boos meluncurkan Boolossus dan mengubah kembali pengaturan Portificationizer. Kemudian Raja Boo memberikan perintah untuk membebaskan setiap hantu yang ditangkap E. Gadd. Raja Boo membangun sebuah rumah besar dan meletakkannya di sebelah laboratorium profesor setelah dia membebaskan semua gambar hantu.

Rumah besar itu diambil alih oleh Raja Boo, kaki tangannya Boo, dan hantu bergambar gratis yang baru saja dibebaskan. Raja Boo, yang dipersenjatai dengan sebuah rumah dan pasukan hantu, memutuskan untuk menangkap Mario dan Luigi sebagai pembalasan atas semua Boo yang telah mereka serang selama pencarian.

Raja Boo menulis surat kepada Luigi dengan harapan bisa menangkapnya. Surat itu mengungkapkan kemenangan kontes Luigi, sebuah rumah besar serta lokasi hadiahnya. Luigi berjanji akan segera tiba di sana dan meminta saudaranya Mario untuk melihat rumahnya. Mario masuk ke dalam mansion, tapi begitu dia melangkah masuk, tentara Raja Boo mengelilinginya dan membawanya sebagai tawanan. Mario kemudian dipenjarakan oleh Raja Boo dalam sebuah foto dan ditempatkan di Altar Rahasia, yang terletak di ruang bawah tanah mansion.



Gambar 8 Karya 7 Carrie Krueger
Sumber: Agus Fryaldo Girsang, 2023.

Karya 7 berjudul carrie krueger dengan media akrilik dan resin di atas piring yang berdiameter 72,22 cm. Pada karya ini, penulis menggunakan piring untuk dijadikan sebuah wadah

lukisan. Dan penulis memilih kartun carrie Krueger dikarenakan penggambarannya yang mudah dan penggunaan warna yang sedikit. Hanya menggunakan warna putih dan hitam.

Carrie adalah hantu putih tembus pandang yang memegang busur dan menyerupai tengkorak bersayap. Mata kirinya tersembunyi di balik rambutnya, dan tangannya diletakkan di depan tubuhnya. Dia juga tampil tiga dimensi karena lapisan cyan dan magenta di sekelilingnya. Jika terlihat giginya, terlihat runcing dan tajam. Biasanya alisnya berwarna hitam.

Carrie adalah tipikal emo yang suka bersedih, meskipun di "Pony" dia menganggap dirinya sebagai "cewek punk rock". Carrie adalah seorang kupu-kupu sosial yang akan ngobrol dengan semua orang, berbeda dengan kebanyakan siswa emo yang sering bergaul secara eksklusif dengan EMO lainnya. Hal ini kemungkinan karena Elmore Middle School tidak memiliki EMO lainnya. Dia terlibat dalam percakapan dengan wanita lain setiap hari dan biasanya mengambil bagian dalam Gumball dan lelucon di kelas.



Gambar 9 Karya 8 Alien
Sumber: Agus Fryaldo Girsang, 2023.

Karya 8 berjudul alien dengan media akrilik dan resin di atas mangkuk yang berdiameter 31,4 cm. Pada karya ini, penulis menggunakan mangkok untuk dijadikan sebuah wadah lukisan. Dan penulis memilih kartun alien untuk di lukiskan oleh penulis. Dikarenakan penggambarannya yang mudah dan penggunaan warna yang sedikit. Hanya menggunakan warna putih, hijau, hitam dan pink. Kekacauan pecah pada tahun 2004 M ketika ras alien aneh yang menyerupai katak membanjiri langit dengan UFO, atau begitulah yang dibayangkan Fuyuki Hinata yang berusia 12 tahun. Seperti sudah ditakdirkan, Sersan Keroro, yang memimpin gelombang pertama pasukan penyerang Keronian di Pekopon istilah asing untuk Bumi memulai misinya dengan menerobos masuk ke rumah Fuyuki. Keroro bermaksud untuk bergabung kembali dengan sekutunya dan kembali ke kapal induk untuk memperbaiki alat invasi vitalnya, Kero Ball. Setelah mengalahkan saudara perempuan dan putranya. Sayangnya, dia mengetahui bahwa unitnya tidak dapat diambil oleh markas besar karena adanya masalah luar biasa yang memaksa personel Keronian yang tersisa untuk mengungsi.

Ini berarti Keroro harus tinggal bersama adik perempuan Hinata yang bermata bintang dan ramah, Fuyuki, adik perempuannya yang sporty dan pemarah, Natsumi, dan ibu mereka yang cantik dan rajin, Aki. Keroro dan peletonnya, yang dipenjara hingga pemberitahuan lebih lanjut, menghabiskan setiap hari merencanakan untuk mendominasi dunia, namun mereka terus-menerus tergelincir oleh berbagai keadaan yang tidak terduga. Namun saat mereka hidup berdampingan dengan manusia, mereka mulai melihat mereka sebagai teman dan kawan, menciptakan ikatan yang lucu namun mendalam yang menjadikan waktu mereka di Bumi berharga.



Gambar 10 Karya 9 Anya
Sumber: Agus Fryaldo Girsang, 2023.

Karya 9 berjudul *anya* dengan media akrilik dan resin di atas piring yang berdiameter 72,22 cm. Pada karya ini, penulis menggunakan piring untuk dijadikan sebuah wadah lukisan. Dan alasan penulis memilih kartun *anya* untuk penulis lukis dikarenakan penulis menyukai karakter kartun *anya*. Penggambaran kartun *anya* cukup mudah dan warna yang dibutuhkan tidak terlalu banyak.

Mata-mata utama di *Westalia Intelligence Services 'Eastern (W.I.S.E.)* dengan nama samaran "*Twilight*" atau "*Senja*" adalah seorang agen yang terus-menerus bertukar identitas. Merupakan tanggung jawabnya untuk menggunakan banyak identitas dengan menggunakan penyamaran yang berbeda. Meskipun demikian, ia menjadikan perdamaian global sebagai fokus hidupnya. *Twilight* hanya punya waktu seminggu untuk hamil karena dia harus menyelip ke acara sekolah dan batas waktu untuk mendaftar kelas semakin dekat.

Operasi *Strix* mengharuskan dia segera mengunjungi panti asuhan untuk mengadopsi seorang anak. *Twilight* mengambil peran *Loid Forger*, seorang psikiater, untuk misi ini. Dia meminta seorang anak berusia enam tahun yang cerdas di panti asuhan. *Any*, seorang gadis, ditunjukkan padanya. Ternyata *Any* terlahir sebagai seorang *Esper* atau subjek eksperimen, itulah sebabnya ia memiliki kemampuan telepati dan kemampuan membaca pikiran. *Any* tidak terlalu pintar, dan usianya belum genap enam tahun, tetapi ia memahami apa yang dibutuhkan *Loid Forger*, jadi ia langsung mengejutkannya dan membawanya pulang.

Loid juga memberikan nasehat kepada *Any* tentang bagaimana mempersiapkan dan menghafalkan jawaban-jawaban untuk ujian masuk *Akademi Eden*. Itu tidak mudah; beberapa kejadian membuat mereka resah, namun *Any* akhirnya lulus dan melanjutkan ke ujian berikutnya yaitu wawancara.



Gambar 11 Karya 10 Gojo Satoru
Sumber: Agus Fryaldo Girsang, 2023.

Karya 10 berjudul gojo satoru dengan media akrilik dan resin di atas piring yang berdiameter 72,22 cm. Pada karya ini, penulis menggunakan piring untuk dijadikan sebuah wadah lukisan. Penggambaran karakter gojo satoru ini berbentuk chibi, jadi kesannya imut tidak menyeramkan. Dan penggunaan warnanya tidak banyak hanya warna hitam, putih, cream, pink dan biru tua. Tanggal lahir Satoru Gojo adalah 7 Desember 1989. Keseimbangan kekuatan berubah setelah ia lahir, menjadikan Gojo incaran para pemburu hadiah dan mendapatkan harga yang pantas untuk kepalanya. Sebagai siswa jujutsu tahun kedua, Satoru Gojo dan Suguru Geto bertengkar.

Setelah tidak mendengar kabar dari Mei Mei dan Utahime selama dua hari, Gojo, Suguru Geto, dan Shoko Ieiri, dua teman sekelasnya, pergi untuk melihat kabar mereka selama tahun kedua sekolah. Geto, Gojo, dan Shoko menghadiri konferensi di mana Masamichi Yaga menghukum Gojo karena tidak menutup tirai setelah ketiganya berhasil menyelamatkan Mei.

Mei dan Utahime dan mengatasi kutukan tersebut. Selanjutnya, Geto, Gojo, dan Shoko berbicara tentang pentingnya tirai di kelas. Setelah itu, Geto dan Gojo berdebat tentang pihak yang kuat membela pihak yang rentan, dan hampir bertengkar. Masamichi tiba-tiba masuk ke kamar dan memberikan tugas kepada Geto dan Gojo dari Master Tengen. Masamichi memberi tahu keduanya tentang pentingnya misi dan fakta bahwa mereka akan mencari dua organisasi yang berlawanan. Setelah tugasnya dijelaskan, Geto dan Gojo pergi.



Gambar 12 Karya 11 Garfield
Sumber: Agus Fryaldo Girsang, 2023.

Karya 11 berjudul garfield dengan media akrilik dan resin di atas piring yang berdiameter 84,78 cm. Pada karya ini, penulis menggunakan piring makan untuk dijadikan sebuah wadah lukisan. Alasan penulis memilih kartun Garfield untuk penulis lukis dikarenakan penggambarannya cukup mudah dan warna yang di butuhkan tidak banyak. Hanya warna oranye, hitam, cream, dan pink.

Garfield adalah kucing oranye yang tinggal bersama pemiliknya Jon Arbuckle. Dia kelebihan berat badan, lesu, dan suka bertualang. Garfield menghabiskan waktunya membuat Jon marah dan mengolok-olok tetangganya yang kejam, anjing Doberman, Luca. Garfield memiliki ikatan aneh dengan Louis si tikus selain Jon. Dia juga berinteraksi secara sosial dengan Nermal dan Arlene, dua kucing tetangga lainnya. Sementara itu, Happy Chapman, tokoh TV lokal yang mendapatkan ketenaran dengan kucingnya "Persnikitty", ditampilkan sebagai individu yang tampaknya puas.

Sebenarnya, dia adalah seorang penderita alergi kucing, iri pada saudara reporter beritanya Walter J. Chapman, dan menuju kesuksesan yang lebih besar karena penampilannya di program televisi Good Day New York.

Jon telah mengembangkan rutinitas membawa Garfield menemui dokter hewan favoritnya, Dr. Liz Wilson. Ketika Jon mencoba mengajaknya kencan, terjadi kesalahpahaman dan dia akhirnya mendapatkan hak asuh atas Odie, anjing yang baik dan penuh kasih.



Gambar 13 Karya 12 Bullet Bill
Sumber: Agus Fryaldo Girsang, 2023.

Karya 12 berjudul bullet bill dengan media akrilik dan resin di atas piring yang berukuran 18x16 cm. Pada karya ini, penulis menggunakan piring buah untuk dijadikan sebuah wadah lukisan. Alasan penulis memilih kartun roket super Mario dikarenakan penggambarannya yang mudah dan warna yang dibutuhkan tidak banyak. Hanya warna hitam, putih dan abu abu.

Pertama kali Anda melihat Bullet Bills adalah di Super Mario Bros. World 51. Mereka bergerak dalam jalur lurus dan melewati penghalang ketika ditembakkan dari Turtle Cannon, namun terkadang mereka juga ditembakkan dari luar layar. Pemain harus melompat ke Bullet Bills atau memanfaatkan Starman untuk mengalahkan mereka.

Peluru Bill yang datang dari luar layar dapat dikalahkan dengan tendangan Koopa Troopa atau cangkang Buzzy Beetle, namun Peluru Bill yang ditembakkan oleh Turtle Cannon melewatinya tanpa terluka. Bola api Mario yang berapi-api tidak dapat melukai mereka. Ketika Mario menyentuh tiang bendera saat Bullet Bill masih ada di layar, ia langsung menghilang karena Bullet Bills terus bergerak hingga dikalahkan. Hal ini kemudian menginspirasi bagaimana di game selanjutnya, musuh tertentu yang berada di dekat akhir level langsung menghilang dan berubah menjadi koin jika level tersebut berhasil diselesaikan saat mereka masih ada di layar. Persyaratan "kombo poin" untuk berpindah dari satu Goomba, Koopa Troopa, atau Buzzy Beetle ke Goomba lainnya tidak berlaku untuk Bullet Bills, oleh karena itu menginjak satu Goomba selalu memberikan 200 poin.

SIMPULAN

Penciptaan lukisan kartun menggunakan resin dengan media piring, tutup toples dan mangkuk dapat diimplementasikan serta memperoleh hasil karya dengan warna yang mencolok dan kilat ketika menggunakan resin pada tahap *finishing*. Proses peniptaan melalui tiga tahap yaitu: eksplorasi (eksploration), improvisasi (improvisation), dan komposisi (forming). Penciptaan ini menghasilkan 12 karya dengan 12 jenis visualisasi kartun yaitu: karakter monster inc, angry bird, finn, sonic, among us, king boo, carrie krueger, alien, anya, gojo satoru, garfield, dan bullet bill.

DAFTAR PUSTAKA

- Hawkins, Alma M. 1990, *Mencipta Lewat Tari*, Terj. Y. Sumandiyo Hadi. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Imelda, Akmat Architecture Writer Studio. (2009). *Seri Rumah Ide-Kaca & Fiberglass*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Istikharoh, Feni. (2018). *Dental Resin Komposit*. Malang: Universitas Brawijaya Press.
- Jean, Anastasia. (2013). *Kupas Tuntas Fiberglass*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Larry, Gonick. (2008). *Kartun Riwayat Amerika*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Nahason Bastin. (2022). *Apakah Itu Anime?* Sidoarjo : Nahason Bastin Publishing
- Robins, Deri. (2007). *Menggambar Kartun*. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.

- Ilham, M., Purnengsih, I., & Rosalinda, H. (2022). Perancangan Film Animasi Wayang Komik Motion Berjudul Perang Baratayudha Hari ke-12. *Cipta*, 1(1), 76–88.
- Smith, C. (2015). Motion comics: the emergence of a hybrid medium. *Writing Visual Culture*, 7.
- Willis, L. A., Kachur, R., Castellanos, T. J., Spikes, P., Gaul, Z. J., Gamayo, A. C., Durham, M., Jones, S., Nichols, K., & Han Barthelemy, S. (2018). Developing a motion comic for HIV/STD prevention for young people ages 15–24, Part 1: Listening to your target audience. *Health Communication*, 33(2), 212–221.