

BAB III

PROSES DAN TEKNIK PENCIPTAAN

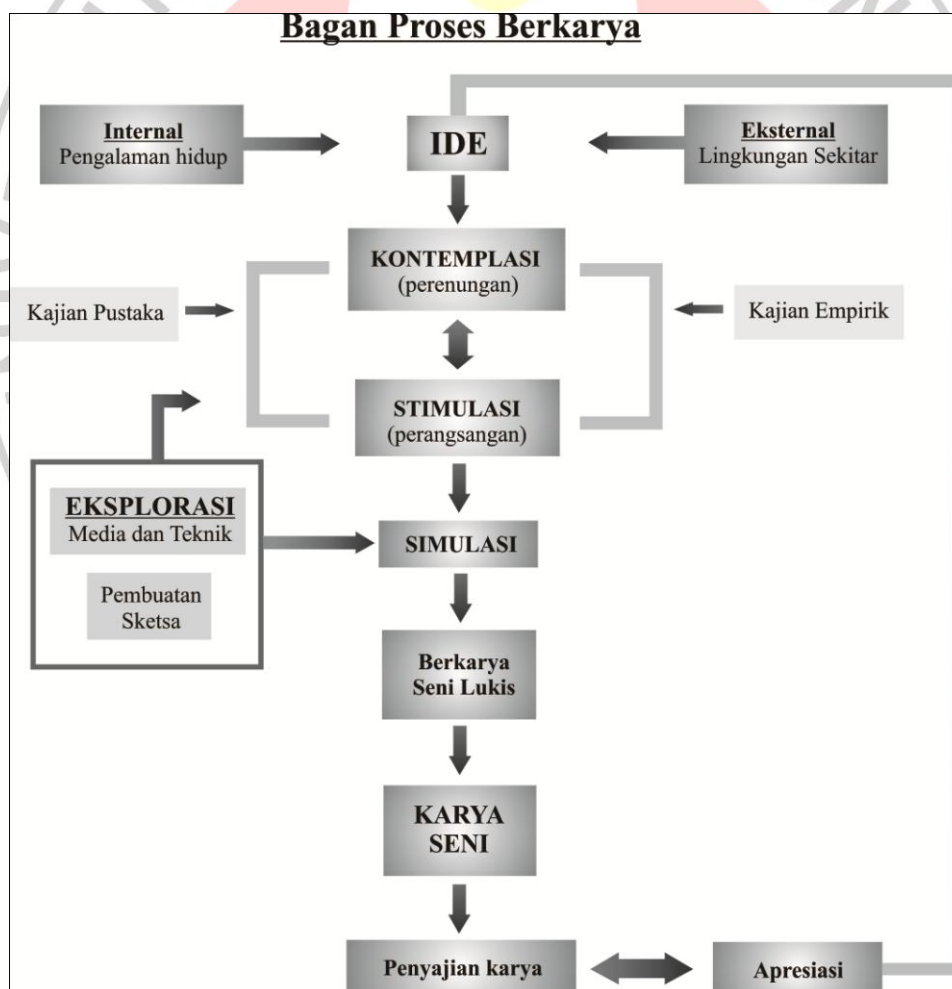
A. Langkah-Langkah Proses Berkarya

Legenda yang dulu lahir dan tumbuh dalam masyarakat sendiri perlahan hilang atau dilupakan karena tak ada pola pewarisan yang efektif dan kreatif. Pola kreatif yang terasa kurang adalah perhatian dari orang tua untuk mendongeng atau bercerita kepada anak. Kelemahan untuk mengapresiasi legenda juga muncul di institusi pendidikan yang memainkan fungsi strategis dalam transformasi ilmu dan pengetahuan. Siswa di sekolah atau mahasiswa kurang tertarik terhadap legenda karena berbagai alasan dan faktor.

Masyarakat yang tidak tahu atau lupa atas legendanya sendiri tentu menjadi fenomena yang memprihatinkan. Tragedi kultural itu tidak bisa dipisahkan dari arus modernitas. Masyarakat berhak memiliki berbagai pendapat dan pemikiran melalui legenda. Menikmati hidup dan menjalankan nilai-nilai kemodernan adalah bentuk pilihan-pilihan yang cenderung dipercayai banyak orang. Legenda barangkali sekadar dianggap sebagai mitos lama, khayalan, fantasi, atau dongeng yang ketinggalan zaman.

Keberadaan legenda adalah bukti dinamisasi peradaban manusia dalam rekonstruksi masa lalu dan pembayangan masa depan. Apresiasi terhadap legenda menjadi bekal untuk transformasi sosiokultural yang berasal dari sisi internal masyarakat.

Legenda juga berhak mengalami transformasi bentuk dan tafsiran nilai sesuai dengan perubahan zaman dan kebutuhan masyarakat. Dengan adanya pengaruh dari cerita-cerita modern yang menyebabkan hilangnya legenda maka perlu adanya transmisi cerita dari generasi sebelumnya ke generasi yang selanjutnya, sehingga legenda itu tetap dikenal dan dilestarikan. Fenomena tersebut menjadi sebuah wacana bagi penulis untuk diangkat menjadi ide dalam berkarya seni lukis. Penulis membuat kerangka alur kerja dalam proses pembuatan karya ini, seperti yang ada pada bagan berikut ini:



Bagan 3.1

Kerangka alur kerja proses pembuatan karya
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2012)

1. Sumber Ide

Ide didapat dari dua sumber, yaitu :

- a. **Internal ide** merupakan ide yang didapat dari dalam diri, dimana ketika penulis mengunjungi objek wisata Situ Bagendit dan merasa tertarik dengan cerita rakyatnya. Akhirnya, muncul keinginan untuk membuat lukisan dengan media akrilik di atas kanvas, selain bahan baku bernilai ekonomis penulis juga berperan dalam pelestarian legenda.
- b. **Eksternal ide** merupakan ide yang bersumber dari luar, seperti ketika penulis merasa begitu mudahnya masuk budaya asing sementara budaya khususnya legenda mulai tenggelam dan terkikis di tengah peradaban saat ini. Kemudian setelah penulis melakukan bimbingan kepada dosen dan melihat beberapa referensi lukisan dengan bentuk lukisan yang lazim, maka muncul ide untuk mengembangkan bentuk kanvas yang tidak seperti biasanya.

2. Kontemplasi (perenungan)

Pendalaman dan pengolahan ide dituangkan ke dalam bentuk nyata. Perenungan dilakukan oleh penulis untuk mencari *subject matter* dan tema. Penulis secara langsung melakukan perenungan di lokasi Situ Bagendit. Hal tersebut dilakukan sebagai penjiwaan penulis dalam membuat karya. Penulis memutuskan untuk memilih objek-objek yang ada di Situ Bagendit sebagai *subject matter* dengan mengkombinasikannya ke dalam legenda Situ Bagendit untuk dijadikan lukisan.

Objek tersebut penulis ambil dikarenakan pada legenda Situ Bagendit dengan adanya tokoh utama yaitu sosok antagonis Nyi Endit, maka dapat diambil untuk dijadikan pelajaran sebagai nilai moral yang terkandung di dalamnya.

3. Stimulasi (perangsangan)

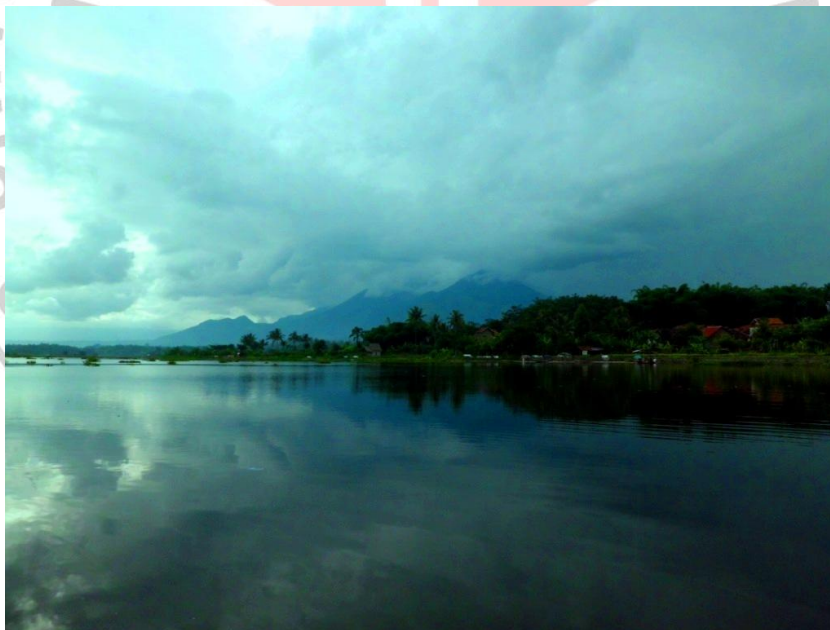
Tahapan stimulasi merupakan rangsangan yang memberi inspirasi dalam menciptakan suatu karya seni. Dalam hal ini penulis melakukan beberapa kegiatan, diantaranya melakukan observasi dan mewawacarai penduduk setempat mengenai cerita Situ Bagendit, kemudian penulis melakukan pengamatan mengenai isi dan makna dari cerita legenda Situ Bagendit.



Gambar 3.2
Objek rakit di Situ Bagendit
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2012)



Gambar 3.3
Objek tanaman eceng gondok di Situ Bagendit
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2012)



Gambar 3.4
Suasana sore hari Situ Bagendit
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2012)

Selain itu, penulis melakukan beberapa kegiatan seperti: penelitian terhadap objek dengan cara menyeket ataupun memotret guna studi pengenalan teknis, studi literatur, mengamati lingkungan sekeliling sebagai acuan dalam menstimulasi karya-karya yang akan dibuat.

4. Simulasi

Kegiatan ujicoba berupa pembuatan sketsa, eksplorasi media dan teknik yang dilakukan saat proses kontemplasi dan stimulasi.

5. Berkarya Seni Lukis

Proses ini merupakan suatu rangkaian kegiatan kerja yang berakhir dengan suatu hasil karya dengan didukung teori-teori seni.

6. Karya Seni

Hasil akhir dari proses berkarya seni lukis yang dirangkai dengan tahapan penyajian karya, dalam hal ini karya dihadapkan pada apresiator.

B. Alat dan Bahan

Alat melukis adalah segala perkakas yang dapat digunakan dalam kegiatan melukis. Sedangkan bahan adalah segala material yang dapat digunakan untuk kegiatan melukis. Kemampuan menggunakan media tentu sangat diperlukan sebagai sarana ekspresi dan pengolahan ide dalam berkarya. Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam proses berkarya adalah sebagai berikut:

1. Ballpoint dan kertas HVS

Alat ini digunakan penulis untuk membuat sketsa.



Gambar 3.5
Ballpoint dan kertas HVS
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2012)

2. Pensil warna

Alat yang digunakan untuk memberi warna dalam membuat sketsa.



Gambar 3.6
Pensil warna
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2012)

3. Obeng

Alat ini digunakan untuk memasang kanvas segi tiga pada bagian kanvas segi empat.



Gambar 3.7
Obeng
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2012)

4. Kanvas

Media yang digunakan sebagai bahan dasar untuk melukis.



Gambar 3.8
kanvas
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2012)

5. Kanvas Tambahan

Kanvas ini berbentuk segi tiga sembarang, digunakan penulis untuk mengubah bentuk kanvas supaya terlihat tidak seperti biasanya.



Gambar 3.9
Kanvas segi tiga sembarang
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2012)

6. Kuas

Alat yang digunakan untuk membuat garis maupun dalam menghasilkan sapuan-sapuan pada lukisan.



Gambar 3.10
Kuas
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2012)

7. Cat akrilik

Cat akrilik adalah cat yang berbasis air atau cat yang menggunakan bahan pencampur air. Penulis menggunakan cat ini sebagai media untuk melukis.



Gambar 3.11

Cat akrilik

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2012)

8. Palet

Alat yang digunakan untuk mencampur cat dan mengolah warna.



Gambar 3.12

Palet

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2012)

9. Wadah

Alat yang digunakan sebagai penyimpan air untuk membasuh kuas.



Gambar 3.13

Wadah

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2012)

10. Kain lap

Kain lap digunakan untuk membersihkan sisa cat yang tersisa pada kuas.



Gambar 3.14

Kain lap

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2012)

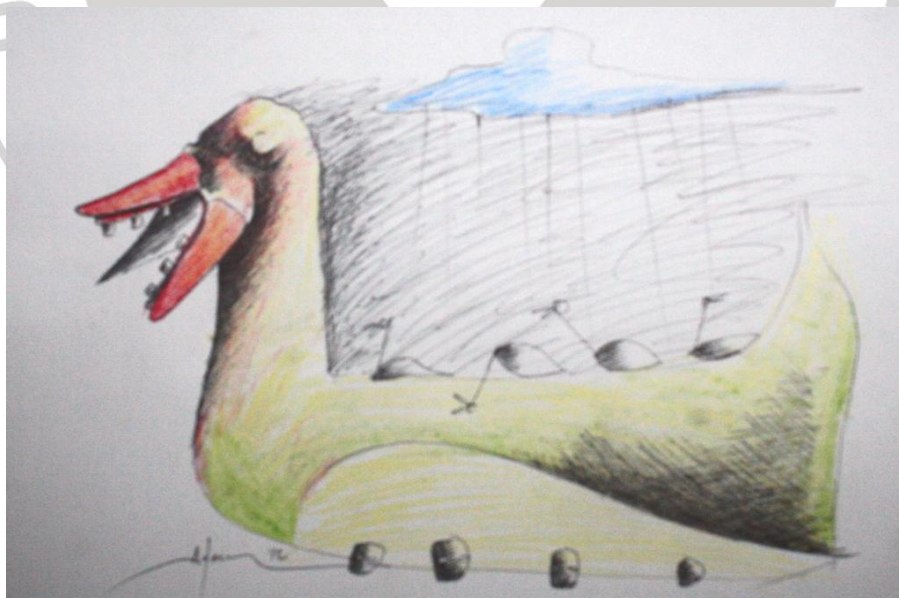
C. Proses Berkarya

1. Pembuatan Sketsa Karya

Sketsa dibuat melalui beberapa tahap proses, dimulai dengan cara mendengarkan dan merekam cerita dari legenda Situ Bagendit. Kemudian melakukan kontemplasi secara langsung di tempat. Maka penulis memiliki sketsa lukisan sebagai berikut.

a. Sketsa 1

Melalui sebuah kontemplasi terhadap legenda Situ Bagendit, maka penulis merenungkan sebuah konsep untuk dijadikan sebuah sketsanya yang kemudian akan dituangkan dalam sebuah bentuk karya seni. Melalui bentuk objek bebek, manusia, dan lingkungan alam Situ Bagendit, maka penulis menyimbolkan sebuah tema (ketenangan). Maka dapat dilihat sketsa yang dihasilkan adalah sebagai berikut.



Gambar 3.15

Sketsa 1

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2012)

b. Sketsa 2

Melalui sebuah kontemplasi terhadap legenda Situ Bagendit, maka penulis merenungkan sebuah konsep untuk dijadikan sebuah sketsanya. Melalui bentuk objek manusia, hewan (ikan), dan alam (lingkungan Situ Bagendit), maka penulis menyimbolkan sebuah tema (kehidupan orang kaya). Maka dapat dilihat sketsa yang dihasilkan adalah sebagai berikut.



Gambar 3.16

Sketsa 2

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2012)

c. Sketsa 3

Melalui sebuah kontemplasi terhadap legenda Situ Bagendit, maka penulis merenungkan sebuah konsep untuk dijadikan sebuah sketsanya yang kemudian akan dituangkan ke dalam sebuah karya. Melalui bentuk objek hewan (ikan), abstrak, manusia, dan alam (lingkungan Situ Bagendit), maka penulis menyimbolkan sebuah tema (kesombongan). Maka dapat dilihat sketsa yang dihasilkan adalah sebagai berikut.



Gambar 3.17

Sketsa 3

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2012)

d. Sketsa 4

Melalui sebuah kontemplasi terhadap legenda Situ Bagendit, maka penulis merenungkan sebuah konsep untuk dijadikan sebuah sketsanya yang kemudian akan dituangkan ke dalam sebuah karya seni lukis. Melalui bentuk objek pohon (tumbuhan), manusia, ikan (hewan) dan lingkungan alam Situ Bagendit, maka penulis menyimbolkan sebuah tema (kesengsaraan). Maka dapat dilihat sketsa yang dihasilkan adalah sebagai berikut.



Gambar 3.18

Sketsa 4

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2012)

e. Sketsa 5

Melalui sebuah kontemplasi terhadap legenda Situ Bagendit, maka penulis merenungkan sebuah konsep untuk dijadikan sebuah sketsanya yang akan di tuangkan ke dalam sebuah karya seni lukis. Melalui bentuk objek tanaman eceng gondok (tumbuhan), abstrak dan lingkungan Situ Bagendit (alam), maka penulis menyimbolkan sebuah tema (keangkuhan). Maka dapat dilihat sketsa yang dihasilkan adalah sebagai berikut.



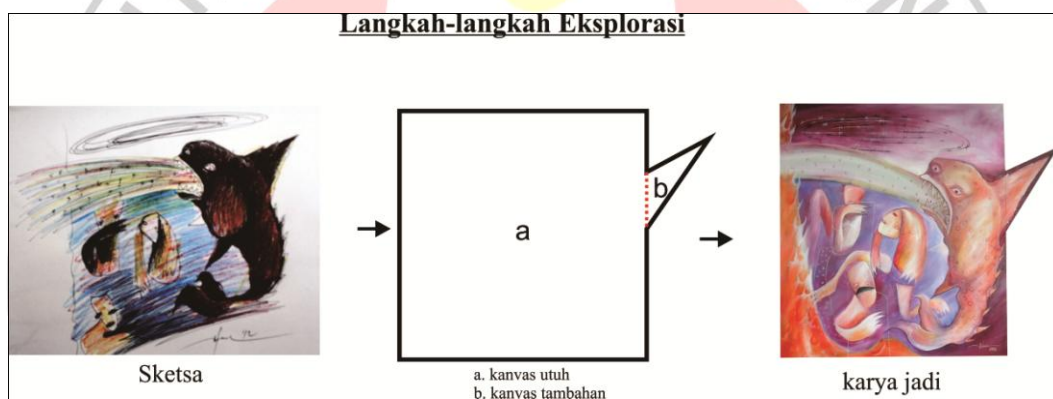
Gambar 3.19

Sketsa 5

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2012)

2. Langkah-langkah eksplorasi

Eksplorasi yang penulis lakukan pertama yaitu dengan membuat sketsa untuk menyesuaikan bentuk kanvas yang akan ditambahkan. Sebagai penyesuaian bentuk yang akan ditambahkan, media kanvas mengalami penambahan bentuk sehingga tidak terlihat seperti pada umumnya. Kanvas yang ditambahkan merupakan bentuk segitiga sembarang atau sama sekali tidak di ukur. Hal ini penulis lakukan untuk mencoba mengejar bentuk pada objek lukisan yang telah melalui pengubahan.



Bagan 3.2
Kerangka langkah-langkah eksplorasi
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2012)

Mengkaji dari bagan di atas, sebagai contoh alur eksplorasi maka dimulai dari karya pertama sampai kelima, penulis mengacu kepada bagan tersebut di atas. Proses eksplorasi ini telah menitik beratkan pada mediumnya sebagai eksperimen sekaligus ekspresi bagi penulis. Untuk lebih jelas maka dapat dilihat pada gambar berikut ini, ketika penulis menambahkan bentuk kanvas dengan menggunakan alat obeng dan skrup.



Gambar 3.20

Menambahkan kanvas dengan menggunakan obeng dan skrup
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2012)

3. Penyediaan bahan dan alat yang akan digunakan

Dengan terpilihnya berbagai sketsa yang nantinya sebagai acuan dalam proses pembuatan lukisan, kemudian melakukan beberapa persiapan yang dilakukan dengan menyediakan alat-alat dan bahan yang sekiranya dibutuhkan, seperti penyediaan kanvas, cat akrilik, kuas, palet, air, lap, obeng, skrup dan lain-lain. Kanvas yang digunakan merupakan kanvas yang siap pakai, tanpa mengalami proses pembuatannya, kecuali untuk media kanvas yang akan ditambahkan.

4. Memindahkan sketsa ke atas kanvas

Setelah semua proses di atas telah selesai, maka dimulailah tahapan berikutnya, yaitu tahapan pembuatan yang diawali dengan memindahkan sketsa ke kanvas dengan menggunakan bantuan kuas untuk memperjelas bidang yang akan di buat.



Gambar 3.21

Proses memindahkan sketsa ke dalam lukisan
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2012)

5. Pemberian warna dan tekstur pada objek

Tahapan ini memerlukan alat berupa kwas. Kwas ini sangat beragam jenis dan ukuran untuk menghasilkan goresan yang berbeda-beda tergantung dari ukuran dan jenisnya.



Gambar 3.22

Proses Memberikan Warna dan Tekstur
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2012)

6. *Finishing*

Membubuhkan *name art* bagi penulis merupakan tanda bahwa karya sudah selesai. Dengan pertimbangan bahan cat akrilik mudah diserang jamur jika keadaan lingkungan lembab dan warna yang cepat pudar jika sering terkena sinar matahari. Selain itu, untuk mempermudah membersihkan lukisan dari debu, dan untuk menghindari hal tersebut di atas, maka penulis melapiskan akrilik murni. Selain untuk menghindari jamur, debu, dan pemudaran warna, akrilik murni berfungsi untuk lebih memunculkan warna pada lukisan.



Gambar 3. 23
Proses *Finishing*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2012)