

### **BAB III**

## **METODE PENCIPTAAN**

Kehidupan kita tidak akan pernah lepas dari berbagai seni rupa yang akan kita temui dan rasakan setiap hari. Kemanapun kita pergi, karya seni rupa dapat ditemukan dimana-mana di setiap tempat yang kita kunjungi atau kita lewati. Dapat dikatakan bahwa seni rupa merupakan ungkapan rupa yang indah di sekitar lingkungan tempat kita hidup, dan menghidupi dunia kita.

Pemahaman tentang seni rupa pada zaman sekarang bervariasi sesuai dengan latar belakang dari seseorang. Memahami seni memang otoritas dan masing-masing tergantung dari sudut pandang manusia itu sendiri. Terkadang masyarakat awam tidak jelas dalam memahami seni rupa, padahal seni rupa itu lahir sejak manusia itu membutuhkan makan, tidur, pakaian, perhiasan, dan kepercayaan yang mereka butuhkan sejak zaman pra sejarah. Dari sejak itu hingga abad kontemporer, dunia seni telah berkembang sejalan dengan perkembangan peradaban manusia. Peninggalan itu dapat kita lihat dari peninggalan di gua-gua, berupa gambar manusia dan hewan, atau berbagai artefak. Di bumi kita khususnya di tataran Nusantara tercinta ini, kita dapat melihat artefak-artefak keindahan itu yang hingga saat ini masih bisa dinikmati.

Sebuah karya seni dapat disebut memiliki fungsi sosial apabila karya itu dapat bermanfaat langsung bagi masyarakat umum. Nilai sebuah karya seni selain hanya dari segi keindahannya juga dilihat dari segi penyampaian pesan atau amanat yang terkandung dalam sebuah karya seni itu. Terkadang seorang seniman terlalu larut dalam keindahan karya seni yang diciptakannya tanpa memperhatikan pesan atau amanat yang dikandungnya, padahal pesan atau amanat tersebut juga merupakan bagian yang penting dalam sebuah karya seni. Dengan demikian, perpaduan antara keindahan karya seni dengan pesan dari cerita yang disampaikan dalam lukisan tersebut akan menyempurnakan sebuah karya seni untuk dapat dinikmati.

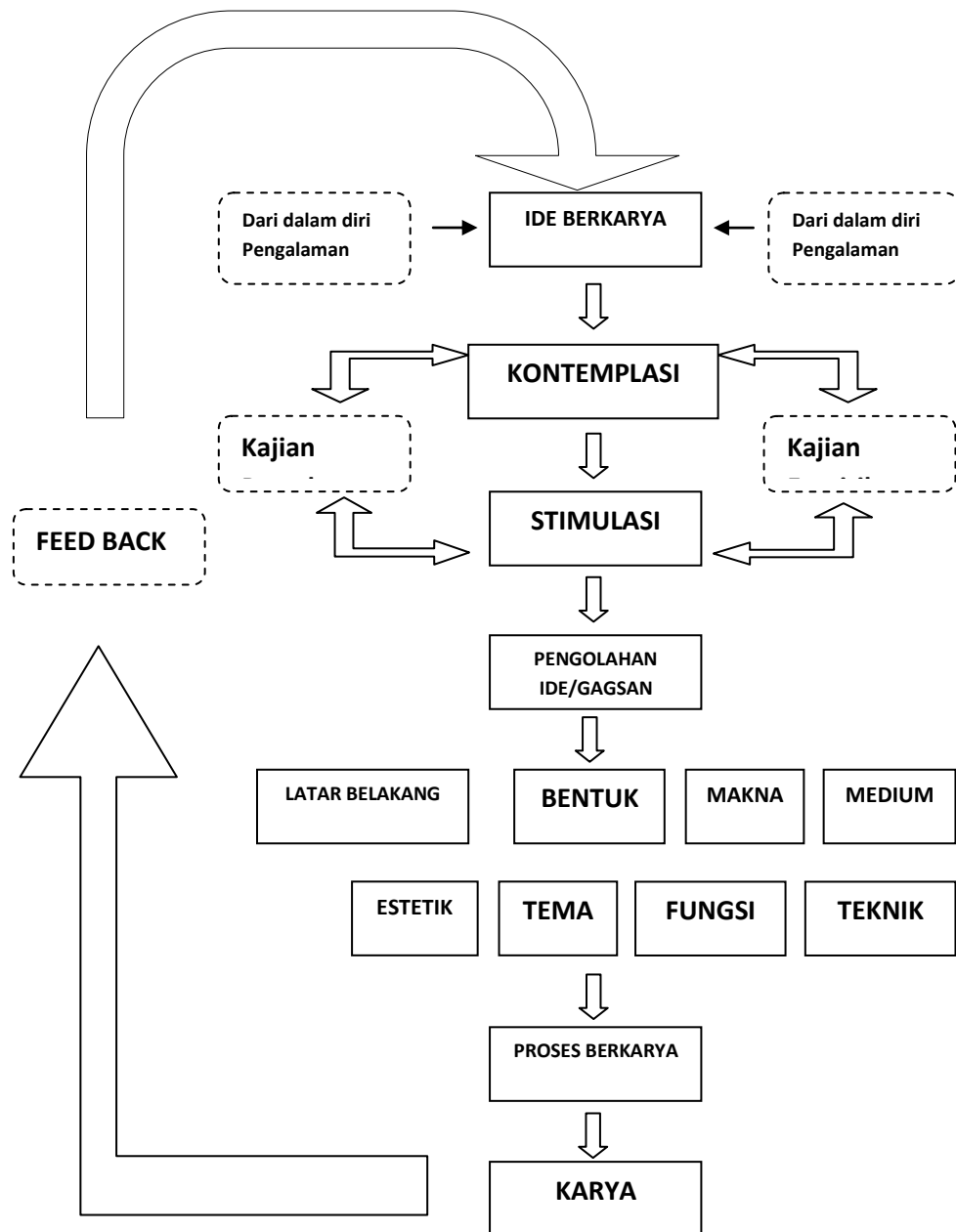
Dalam pembuatan skripsi penciptaan ini, penulis menggunakan metode kualitatif dan wawancara kepada para pakar yang ahli dalam bidang lukis sebelum

karya tersebut diciptakan. Dalam metode penciptaan ini, ada beberapa tahapan yang dilakukan untuk mempermudah proses berkarya. Diantara tahapan itu adalah pembuatan karakter/tokoh, pembuatan sketsa, proses pelukisan, dan pemberian *fixative*. Dalam proses penciptaan karya lukis figur atau karakter *superhero* ini penulis sedikit menemukan kesulitan mengenai sosok atau figur yang akan diciptakan, hal tersebutlah yang melatar belakangi penciptaan karya ini dan kemudian dilakukanlah proses pengumpulan data, setelah itu data akan dianalisis dan diambil yang paling relevan.

Dalam pengambilan data dilakukan proses wawancara dengan narasumber yang faham mengenai karya yang akan dibuat penulis khususnya mengenai *superhero*. Proses selanjutnya adalah penggambaran karakter setiap tokoh disesuaikan dengan cerita atau gambaran hasil pemikiran sebelumnya namun dikemas menjadi figur yang lebih keren dan moderen. Dengan tujuan agar bisa lebih mengikuti zaman namun tetap mengacu kepada karakter yang diadaptasi dari dunia atau tokoh-tokoh pewayangan yang dipilih, yaitu Gatotkaca, Hanoman, dan Arjuna.

Gaya gambar atau lukisan yang penulis gunakan adalah gaya naturalisme namun tetap mengacu kepada proporsi yang berkaitan dengan anatomi tubuh. Setelah proses penciptaan karakter selesai, proses selanjutnya adalah pembuatan sketsa pada kanvas dengan menggunakan pensil warna yang tujuannya untuk mempermudah penulis dalam menentukan warna, kemudian tahapan selanjutnya dilanjutkan dengan proses pelukisan/melukis pada kanvas yang sudah berisi sketsa karya.

Berikut adalah bagan dalam proses pembuatan karya:



Bagan 3.1  
 Kerangka Alur Kerja Proses Pembuatan Karya  
 (Sumber : Dokumentasi Penulis 2014)

## A. Gagasan Berkarya

### 1. Sumber Ide

Ide didapat dari dua sumber, yaitu :

- a. **Internal ide** merupakan ide yang didapat dari dalam diri, dimana ketika penulis menonton film atau membaca buku-buku tentang *superhero* kemudian penulis merasa tertarik untuk menciptakan karakter *superhero* yang diadaptasi dari budaya lokal Indonesia. Akhirnya, munculah keinginan penulis untuk membuat lukisan dengan media akrilik diatas kanvas.
  
- b. **External ide** merupakan ide yang bersumber dari luar, seperti ketika penulis merasa bahwa kebudayaan asing begitu mudahnya masuk ke Indonesia melalui film, komik dan mainan. Salahsatunya melalui figur-figur *superhero* yang masuk ke semua kalangan dari mulai anak-anak sampai orang dewasa terutama yang gemar menonton film-film *action* yang kini sangat digemari di Indonesia. Sementara itu, para pahlawan super asli Indonesia mulai tenggelam dan terkikis di tengah peradaban seperti ini bahkan banyak sekali anak-anak atau remaja Indonesia yang tidak mengenali figur atau sosok pahlawan-pahlawan super Indonesia. Kemudian setelah penulis melakukan bimbingan kepada dosen pembimbing dan melihat beberapa referensi tentang *superhero* , maka muncul ide untuk membuat karakter *superhero* dengan media lukisan dengan menggunakan cat akrilik.

### 2. Kontemplasi (Perenungan)

Pendalaman dan pengolahan ide melalui proses perenungan tentang pemaknaan, maksud dan manfaat. Dalam tahap ini penulis berusaha menuangkan gagasan kedalam media dan mengimajinasikan semua hal dengan melakukan pembatasan tertentu sehingga pada tahap ini hasil dari representasi pikiran kepada media karya masih tetap memiliki jalur.

Proses mengimajinasikan figur khayalan kedalam media tetap berorientasi kepada ide berkarya yang penulis angkat, yaitu *superhero*. Kemudian pada proses berkontemplasi ini penulis menuangkan emosinya kedalam bentuk atau figur *superhero* ciptaan dalam media karya seni lukis.

Beberapa tahap dalam proses kontemplasi ini pada akhirnya memunculkan suatu hasrat dan bentukan pasti yang kemudian menjadi sumber inspirasi penulis dalam proses eksekusi karya dengan media cat akrilik diatas kanvas.

### 3. Stimulus

Stimulus adalah rangsangan yang diterima atau didapat dari dalam maupun dari luar diri, dalam tahap ini penulis mencoba menggali kembali memori atau ingatan tentang kepahlawanan dari tokoh atau figur yang menginspirasi karakter *superhero* ciptaan penulis.

Dari dalam diri penulis mencoba merepresentasikan pengertian pahlawan super atau *superhero* yang penulis jadikan sebagai inspirasinya, dengan cara seperti menonton video atau film-film tentang *superhero*. Selain itu penulis juga melihat literatur lukisan tentang ilustrasi cerita pewayangan karya Basuki Abdillah dan lukisan *superhero* karya seniman muda Indonesia bernama Radit alumni dari ITB dengan gaya atau aliran lukisnya yang realis dan Rob Duenas seorang seniman dari Amerika dengan aliran ekspresionisnya menggunakan media cat air pada kertas.

Berikut adalah seni lukis karya Basuki Abdillah yang berjudul “Pertempuran Rahwana Djataju”, dalam lukisan ini menceritakan pertempuran Rahwana yang perkasa memperebutkan seorang wanita dengan seekor burung raksasa dengan latar terbang di atas awan.



Gambar 3.1  
Lukisan karya Basuki Abdullah “Pertempuran Rahwana Djataju”  
(Sumber: asianpainting.com/2013/06/29/06/2015. 20:15)

Lukisan berikutnya berjudul Pertempuran Gatutkaca Lawan Antasena Memperebutkan Sembadra. Pembuatan lukisan ini diilhami dari cerita wayang lakon Sembadra Larung. Lukisan ini dibuat pada tahun 1933 saat Basoeki Abdullah masih berumur 17 tahun. Lukisan ini kemudian dibuat kembali pada tahun 1955 tanpa sosok Sembadra (seperti terlihat pada foto.3). Dalam lukisan ini hadir sosok keluarga Pandawa, dimana tiga orang anak Bima, yaitu Gatutkaca, penjaga kerajaan Amarta (Kerajaan Pandawa) dari Angkasa, Antareja penguasa tanah, dan Antasena yang mampu hidup di dalam air (penjaga Indraprastha).

Dikisahkan Dewi Sembadra di Istana Madukara, didatangi seorang tokoh Kurawa bernama Burisrawa yang sangat mencintai Dewi Sembadra. Karena Dewi

Sembadra tidak menerima cintanya, maka akhirnya Dewi Sembadra dibunuh oleh Burisrawa. Ketika Arjuna datang ke Istana Madukara, dan mendapati istrinya telah meninggal, seluruh kerajaan Indraprastha geger. Para Pandawa mencari pembunuh Dewi Sembadra, maka Kresna sebagai penasehat para Pandawa menyarankan agar jenazah Dewi Sembadra dimasukkan ke dalam perahu dan dihanyutkan ke sungai Gangga. Gatutkaca harus terbang di angkasa untuk mengawasinya, dan siapa saja manusia yang mendekati perahu jenazah Dewi Sembadra dianggap sebagai pembunuhnya. Ketika Antasena mengembara di sungai Gangga untuk mencari ayahnya, sambil menyelam ia mendekati perahu yang berisi jenazah Dewi Sembadra. Sementara itu Gatutkaca yang sedang terbang, melihat ksatria berkulit hijau dan bersisik mendekati perahu. Tanpa berpikir panjang ia segera menerjang Antasena karena dianggap sebagai pembunuh Dewi Sembadra. (Pramuji, 2015, hlm. 2)



Gambar 3.2

Lukisan karya Basuki Abdullah “Pertempuran Gatotkaca Lawan Antasena”  
(Sumber: [asianpainting.com/2013/06/29/06/2015.20:15](http://asianpainting.com/2013/06/29/06/2015.20:15))

Selanjutnya adalah karya lukis realis karya seniman dari Bandung bernama Radit dengan gaya lukis atau aliran realisnya. Dalam karya lukisnya dia menggambarkan sosok-sosok *superhero* asli Indonesia seperti Aquanus, Godam dan Gundala putra petir yang sudah terlihat tua dan tidak menarik lagi, lukisan ini ditujukan untuk para kreatif seni khususnya komik dan film agar tergerak hatinya untuk mengembangkan atau memperbarui tokoh-tokoh *superhero* ini seperti halnya *Superman* dan *Batman* dari Amerika yang terus dipertahankan dan dikembangkan dengan lebih baik.



Gambar 3.3  
Lukisan *Superhero* Karya Radit  
(Sumber: [suarajakarta.co/2013/06/29/05/2015](http://suarajakarta.co/2013/06/29/05/2015). 20:15)

Rob Duenas adalah seniman Amerika yang sering menggambar tokoh-tokoh *superhero* dan *supervillian* dengan gaya yang dianggap liar oleh dirinya sendiri. Gaya lukisannya memang cenderung lebih ekspresif dan lebih liar jika dibandingkan dengan lukisan sejenis pada umumnya, ini ditujukan olehnya agar pandangan manusia khususnya terhadap *superhero* tidak terlalu serius dan berlebihan dalam melihat dan mengikuti alur ceritanya. (Duenas, 2012, hlm.2)





Gambar 3.4  
Lukisan *Superhero* Karya Rob Duenas  
(Sumber: amekaw.com/2012/06/29/05/2015. 20:19)

#### 4. Berkarya Seni Lukis

Proses ini merupakan suatu rangkaian kegiatan kerja yang berakhir dengan suatu hasil karya seni lukis dengan didukung teori-teori seni. Berkarya merupakan bentuk ekspresi diri melalui ide dengan cara mengolah serta menuangkan konsepnya ke dalam medium, alat, bahan, dan teknik yang sudah ditentukan. Juga berkaitan dengan kajian pustaka dan pengalaman penulis didalam kekaryaan, yang menjadi bagian terpenting dalam proses berkarya, terutama pada bagian penempatan unsur-unsur seni rupanya. Adapun persiapan sebelum memulai proses berkarya, seperti mengumpulkan alat dan bahan, membuat jadwal untuk target dalam penyelesaian karya, dan baru memulai proses berkarya seni lukis.

#### 5. Karya Seni

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

### **1. Pensil dan kertas HVS**

Pensil dan kertas HVS merupakan alat pertama yang digunakan oleh penulis untuk membuat sketsa awal.



Gambar 3.5  
Pensil dan Kertas HVS  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2015)

## 2. Pensil Warna

Alat ini digunakan untuk memberi warna dalam membuat sketsa pada kertas HVS dan pembuatan sketsa pada kanvas.



Gambar 3.6  
Pensil Warna

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2015)

## 3. Kanvas

Media yang digunakan sebagai bahan dasar untuk berkarya seni lukis. Seluruh media kanvas yang digunakan oleh penulis memiliki ukuran yang sama yaitu 120 x 200 cm.



Gambar 3.7  
Kanvas

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2015)

#### 4. Kuas

Alat yang digunakan untuk membuat garis maupun untuk menghasilkan sapuan pada lukisan, disini penulis menggunakan kuas dengan berbagai ukuran.



Gambar 3.8

Kuas

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2015)

#### 5. Cat Akrilik

Cat akrilik adalah cat yang berbasis air atau cat yang menggunakan air sebagai pencampurnya. Cat ini digunakan oleh penulis sebagai medianya untuk melukis ketiga karyanya.



Gambar 3.9

Cat Akrilik

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2015)

## 6. Palet

Alat yang digunakan untuk wadah atau tempat mengolah warna dan mencampur cat akrilik yang digunakan untuk membuat karya seni lukis.



Gambar 3.10

Palet

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2015)

## C. Proses Berkarya

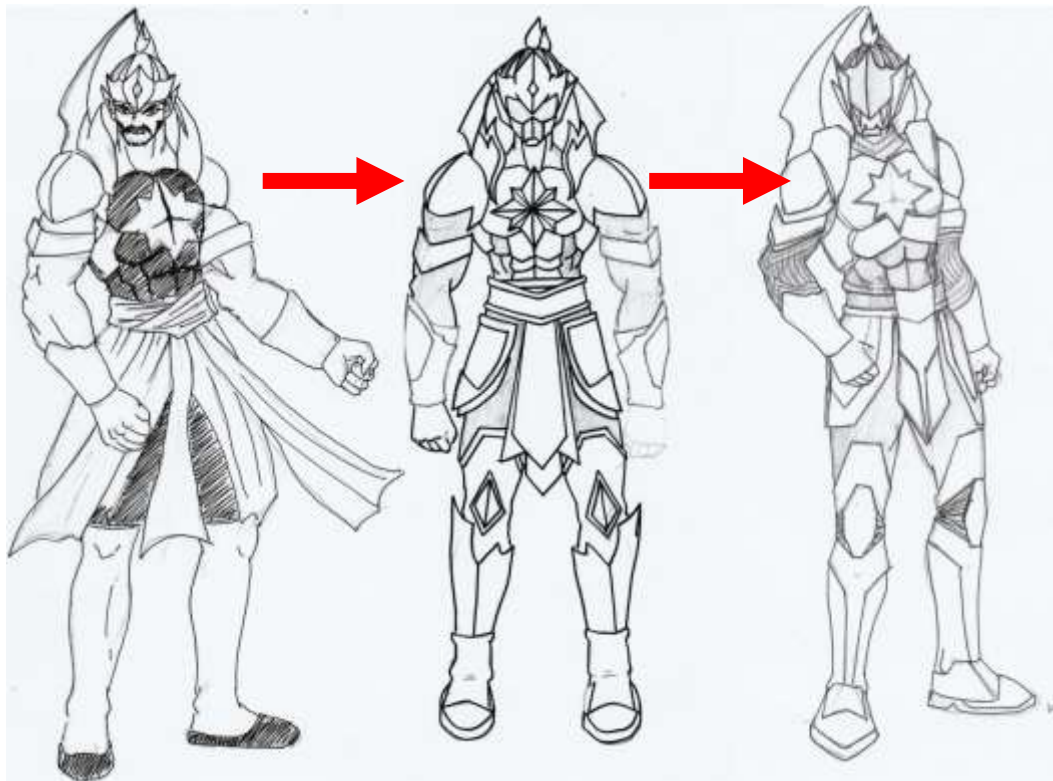
### 1. Pembuatan Sketsa Karya

Sketsa yang dibuat melalui beberapa tahapan, dimulai dengan mempelajari bentuk karakter asli dari figur-figur pewayangan dan kemudian bertransformasi ke bentuk baru yang dibuat dengan mengkomposisikannya dengan karakter atau tokoh heroik dalam dunia pewayangan tersebut. Mulai dari penggambaran figur dan kostum asli tokoh pewayangan kemudian mengembangkannya dengan beberapa perubahan atau transformasi yang bertahap, sehingga tetap tidak berkembang terlalu jauh dari kostum aslinya.

Dengan menampilkan ciri-ciri yang mencolok dari tiap figur atau karakter yang sebenarnya penulis bertujuan agar pengamat atau apresiator bisa langsung menerka atau menebak karakter yang diadaptasi dari tiap-tiap figur *superhero* yang diciptakan.

a. Sketsa 1

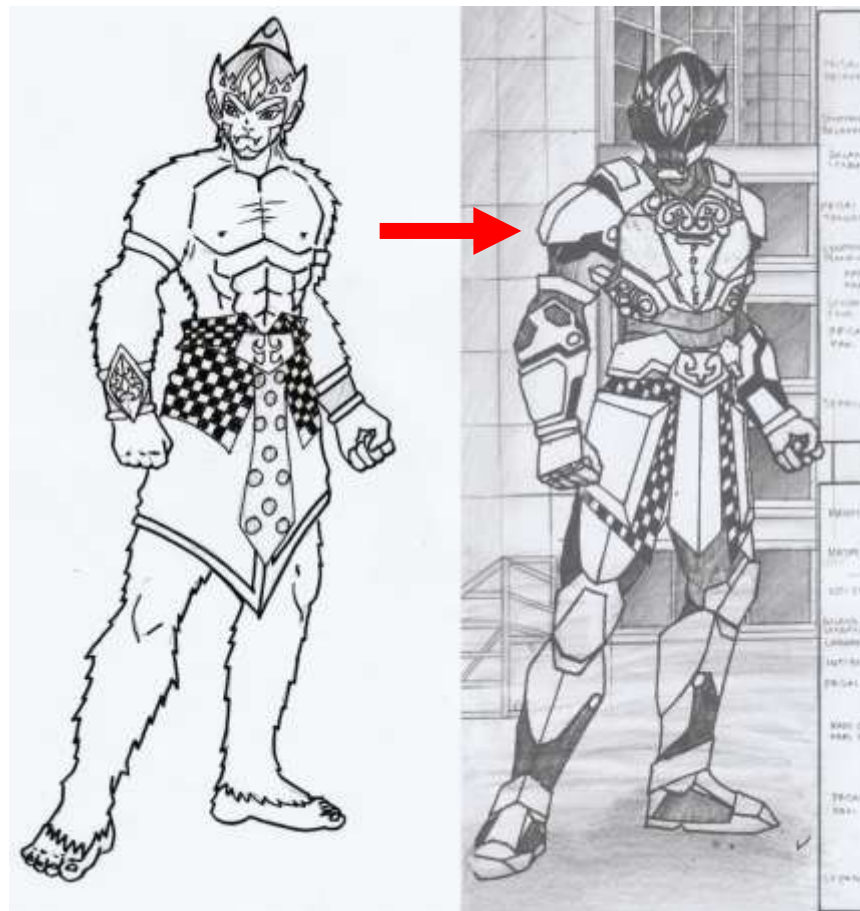
Melalui sebuah kontemplasi terhadap figur *superhero*, maka penulis merenungkan sebuah konsep untuk dijadikan sketsa yang kemudian akan ditungkan ke dalam sebuah bentuk karya seni lukis. Figur Gatot Kaca yang gagah perkasa dengan julukan “otot kawat tulang besi” dipilih sebagai simbol kekuatan elemen bumi dan angin yang kemudian mengaplikasikannya dengan konsep figur ciptaan penulis untuk kemudian ditransformasikan menjadi figur *superhero* baru dengan kostum pengembangan dari figur dan kostum Gatot kaca sebelumnya bernama Tetuka. Maka dapat dilihat sketsa pada gambar berikut yang menjelaskan hasil dari transformasi dan pengembangan kostumnya adalah sebagai berikut.



Gambar 3.11  
Sketsa Transformasi Karya 1  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2015)

b. Sketsa 2

Pada sketsa kedua ini penulis persingkat tahapan perubahan dan pengembangannya menjadi dua tahapan dari sosok Hanoman menjadi sosok atau karakter *superhero* baru bernama *Handman*. Hanoman dipilih untuk dijadikan acuan pembuatan karakter *superhero* ini karena peranannya yang heroik dalam cerita dunia pewayangan yaitu sebagai Dewa pelindung dari segala kekuatan jahat. Selain itu kostum dan warna karakternya yang dinilai sangat menarik oleh penulis. Maka dari proses kontemplasi tersebut dapat dilihat sketsa dari hasil transformasi dan pengembangan kostumnya adalah sebagai berikut.



Gambar 3.12  
Sketsa Transformasi Karya 2  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2015)

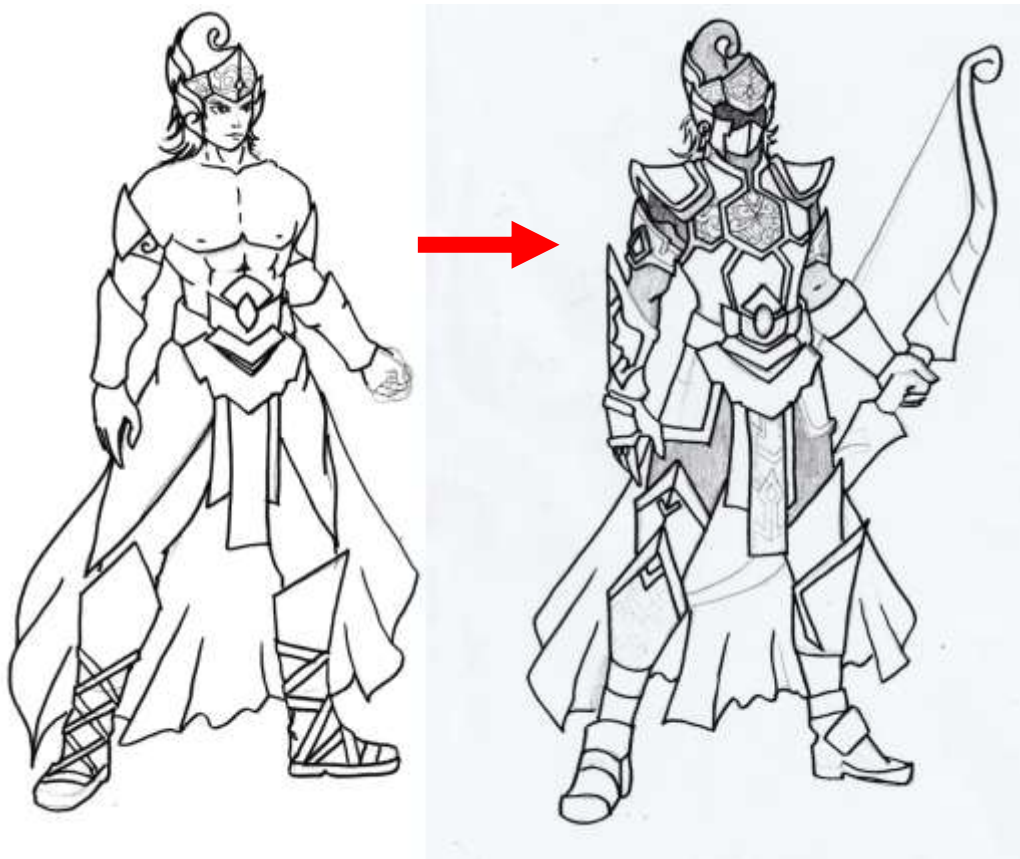
### c. Sketsa 3

Pada sketsa atau rancangan karya ketiga ini penulis tetap konsisten mengangkat para ksatria atau pahlawan dari dunia pewayangan yang dinilai penulis dapat mewakili secara keseluruhan. Pada figur atau penciptaan karakter *superhero* kali ini penulis mengangkat figur atau tokoh ksatria Arjuna yang dalam cerita pewayangan merupakan ksatria yang paling tampan rupawan, pandai dan memiliki kharisma sangat kuat. Selain itu Arjuna juga diceritakan sebagai salahsatu ksatria dari golongan manusia yang diberi gelar Jagoning dewa (andalan para dewa) sebelum Gatotkaca dan Hanoman yang juga diberikan gelar yang sama oleh para dewa.

Penulis sangat tertarik dengan tokoh ini karena kehebatan atau keunggulannya dalam segala hal terutama dalam penampilan atau parasnya. Sehingga dalam pembuatan karya ini penulis sangat berhati-hati dan telaten dalam pembuatannya sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama juga. Selain itu meskipun tokoh *superhero* ini adalah *superhero* yang pertama dalam cerita namun penulis dalam penciptaan karya seni lukisnya, memosisikan karya ini diurutan ketiga dengan tujuan agar dalam penggarapannya bisa lebih maksimal dan lebih lentur karena hasil proses pengembangan teknik lukis dari karya kesatu dan kedua yang akan terus berkembang.

Pada rancangan karya ketiga ini penulis menggunakan teknik transformasi dan penyesuaian dengan karakter ciptaan penulis dengan satu kali perubahan seperti halnya karya kedua. Teknik satu kali transformasi ini dilakukan penulis untuk mempermudah dan menyingkat waktu perancangan sehingga tidak menimbulkan pemikiran yang jauh lebih menyimpang dari konteks awal yang menjadi acuan figur ini. Dari proses kontemplasi dan tahapan-tahapan yang telah dilalui penulis, maka dapat dilihat sketsa dari hasil transformasi dan pengembangan kostumnya adalah sebagai berikut.





Gambar 3.13  
 Sketsa Trasformasi Karya 3  
 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2015)

## 2. Langkah-langkah Eksplorasi

Eksplorasi pertama yang dilakukan oleh penulis yaitu dengan membuat sketsa *superhero* Indonesia atau lebih tepatnya *superhero* dunia pewayangan yang menjadi acuan dalam pembuatan *superhero* yang akan diciptakan penulis, kemudian sketsa tersebut dikembangkan dengan cara mentransformasikan figur *superhero* Indonesia itu menjadi karakter *superhero* yang diinginkan penulis. Kemudian dari sketsa itu penulis siapkan kanvas yang sesuai dengan ukuran dari karakter masing-masing *superhero*. Langkah terakhir, penulis menuangkan atau memindahkan sketsa yang telah dibuat sebelumnya ke dalam kanvas yang sudah disediakan.

### 3. Penyediaan Alat dan Bahan yang Akan Digunakan

Dengan terpilihnya beberapa sketsa yang nantinya dijadikan sebagai acuan dalam proses pembuatan lukisan, penulis kemudian melakukan beberapa persiapan yang selanjutnya akan dilakukan yaitu dengan menyediakan alat dan bahan yang diperkirakan akan dibutuhkan, seperti halnya penyediaan kanvas, cat akrilik, kuas dengan berbagai ukuran, palet-palet lukis, air, lap kain, wadah air, spons dan lain-lain.

Kanvas yang digunakan penulis merupakan kanvas yang sudah siap pakai atau sudah dipasangi spanram dengan ukuran kanvas 120 x 200 cm, tanpa terlebih dahulu mengalami proses pembuatannya. Penulis menggunakan kanvas yang sudah jadi karena selain untuk mempermudah juga akan menghemat waktu pengerjaan karya.

### 4. Memindahkan Sketsa ke Atas Kanvas

Setelah semua tahapan-tahapan proses diatas selesai dilakukan, maka dimulailah tahapan berikutnya, yaitu tahapan pembuatan karya seni lukis yang diawali dengan memindahkan sketsa pilihan yang sebelumnya sudah melalui proses bimbingan dan sudah di acc oleh Dosen pembimbing kedalam kanvas dengan menggunakan bantuan beberapa pensil warna.

Penggunaan pensil warna ini bertujuan untuk mempermudah penulis dalam tahap melukis dan pemberian warna dengan menggunakan media cat akrilik pada kanvas yang sudah disediakan tersebut. Cat akrilik dipilih penulis karena selain sifatnya yang mudah kering juga mudah ditimpa bila ada kesalahan dalam pemberian warna atau dalam proses melukis. Selain itu cat akrilik hanya membutuhkan media air dalam pencampuran warna atau mengencerkan cat. Dalam tahap ini diperlukan keakuratan dan ketelitian dalam pembuatan atau pemindahan sketsa pada kanvas agar sketsa yang dibuat bisa sesuai atau pas dengan bentuk dan ukuran kanvas yang disediakan.



Gambar 3.14  
Proses Memindahkan Sketsa ke Atas Kanvas  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2015)

#### 5. Pemberian Warna pada Objek

Tahapan ini memerlukan alat lukis berupa kuas berbagai ukuran, sebagai alat untuk menyapukan cat akrilik pada media kanvas. Kuas memiliki banyak jenis dan ukuran untuk menghasilkan goresan yang berbeda-beda tergantung ukuran dan jenisnya.



Foto 3.15  
Proses Memberikan Warna pada Objek

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2015)

## 6. *Finishing*

Menuliskan *name art* pada karya lukisnya bagi penulis merupakan tanda bahwa karya sudah dianggap selesai. Dengan pertimbangan bahan cat akrilik mudah terserang jamur dan warnanya yang cepat pudar jika sering terkena sinar matahari atau dalam waktu yang lama, maka diperlukan *fixatife* sebagai pelapis lukisan pada bagian luar. Selain itu lapisan *fixatife* bisa membuat lukisan menjadi lebih kuat dan mudah untuk dibersihkan.



Foto 3.16

Proses *Finishing*

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2015)