

BAB III

METODE PENCIPTAAN

Hari ini perkembangan pengetahuan dan pemikiran umat manusia dipengaruhi oleh teknologi yang mampu mempengaruhi semua aspek, terutama terhadap perkembangan seni rupa saat ini. Era kontemporer sekarang semua orang mempunyai kebebasan dalam berkarya, baik dalam teknis, media, dan konsep. Maka dari itu penulis mencoba untuk bereksplorasi terhadap media yang digunakan dalam pembuatan karya seni.

Kinetik merupakan satu media baru dalam bidang seni, yang menggabungkan antara bentuk tiga dimensi dan prinsip mekanika. Bentuk seni rupa itu menggunakan dasar patung yang merupakan rakitan dari bahan kayu, akrilik, dan logam yang kemudian diberi mesin untuk menggerakkan bagian tertentu, sesuai dengan konsep penulis. Sementara itu, Situ Bagendit merupakan objek wisata yang bertempat di Banyuwangi-Garut, yang mempunyai pemandangan alam dan konon dulunya ada cerita atau mitosnya.

Setelah melalui tahapan pencarian ide dari karya dan objek wisata Situ Bagendit, penulis membuat karya penciptaan seni kinetik dan pandangan penulis terhadap Mitos Situ Bagendit.

A. Ide berkarya

Rasa ingin tahu dan peduli terhadap budaya Indonesia yang dewasa kini mulai surut, mengangkat tema kinetik dan mitos yang dahulu pernah terjadi hingga sampai sekarang jejak serta artefaknya ada. Selain untuk mengingatkan kembali tentang warisan nenek moyang juga sebagai pelestarian budaya.

Kinetik merupakan budaya Indonesia yang bentuk pengaplikasiannya begitu sederhana, bisa dilihat dari relief Candi Borobudur dan wayang. Selain itu kedekatan penulis terhadap mainan-mainan seperti gangsing, mobil-mobilan, dan robot-robotan. Begitu pula mitos Situ Bagendit adalah sebuah budaya turun temurun yang disampaikan melalui cerita, yang budaya bercerita tentang mitos

ataupun sejenisnya itu jarang sekali dilakukan saat ini. Kilas balik pada masa kecil penulis, sangat ditunggu sekali ketika waktunya tidur. Karena pada saat itu selalu diceritakan tentang mitos Situ Bagendit dan cerita-cerita lainnya seperti fabel dan dongeng.

Penggabungan antara mitos Situ Bagendit dan ketertarikan penulis terhadap mainan, muncul ide dalam pembuatan seni kinetik yang objek karyanya tentang pandangan penulis terhadap mitos tersebut. Selain untuk mengeksplorasi seni kinetik yang saat ini menjadi karya populer dalam kesenirupa Indonesia dan dunia.

Dalam pembuatan skripsi penciptaan ini, penulis mengaplikasikan pandangan penulis terhadap mitos Situ Bagendit menggunakan media kinetik dan karya yang dibuat berjumlah tiga karya.

B. Kontemplasi dan *Incubation* (Tahap Pengeraman)

Kontemplasi merupakan perenungan dan pemikiran yang sering dilakukan seniman ketika berkarya, namun terjadi secara sadar dan tidak sadar. Ketika berkarya pemikiran dan perelaksasian sangat penting dilakukan, supaya menghasilkan karya yang sesuai dengan yang dipikirkan pada tahap ide berkarya. Biasanya pada tahap kontemplasi mendapatkan inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologisnya yang muncul, karena imajinasi harus diikuti oleh pengujian terhadap realitas yang ada.

Incubation (tahap pengeraman) ialah tahap paling kontroversial karena justru pada tahap inilah bagian bawah sadar/prasadar mengambil alih, dan memecahkan persoalan . dibawah sadar/prasadar ini data-data, informasi, dan pengalaman yang tersimpan saling terkait, tersimulasi menuju suatu pemecahan. Data-data, informasi dan pengalaman adalah bentuk, bunyi, warna, tekstur, sifat yang diperoleh dalam keseharian. Baik secara sadar maupun tak sadar. Toleransi yang melepas batas-batas pemikiran juga semakin memperkaya alternative pemikiran. Karena yang bekerja adalah bawah-sadar/prasadar, tahap ini justru terjadi ketika sipencipta tidak sedang memikirkan karyanya, atau sedang mengerjakan hal lain (Damajanti, 2006, hlm.68).

Kontemplasi yang dilakukan penulis adalah hal-hal tentang keseharian, seperti halnya dalam melakukan aktivitas, berolah raga, mendengarkan musik,

tidur dan kegiatan lainya atau bahkan ketika mengerjakan karya. Hal ini rutin dilakukan penulis untuk mengetahui mendalami ide untuk dapat memilih objek apa saja yang akan dihadirkan pada karya seni kinetik yang penulis akan buat. Tokoh-tokoh yang ada dalam mitos Situ Bagendit dan tempat serta objek yang ada dalam suasana cerita tersebut. Penulis juga melakukan perenungan ide dengan memikirkan subjek utama (*subject matter*) yang dipilih untuk disesuaikan teknik dan gaya yang akan digunakan karya seni kinetik.

C. Stimulasi berkarya

Stimulasi merupakan dorongan dalam berkarya yang bersifat psikologis. Tahap ini adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk merangsang kemampuan indra estetika seniman dan mendorong kreativitas dan inovasi. Ada dua faktor yang dapat mempengaruhi stimulasi berkarya, yaitu:

1. Faktor pengalaman dalam diri (Internal)

Faktor pengalaman diri memiliki pengaruh yang cukup besar dalam berkarya seni bagi penulis ketika menciptakan karya, lebih dari itu penulis perlu penguatan karakter berkarya dalam pengeksploasian media. Faktor stimulasi ini dapat mendorong kepada penulis untuk berkarya menciptakan sebuah karya baru yang sebelumnya sudah dipikirkan melalui sebuah kontemplasi, yang imajinasinya melalui sebuah pengujian realitas sesuai dengan kemampuan diri. Kemudian stimulus penulis untuk mengeksplorasi media baru, mengeksplorasi media tersebut tidak lepas dari pemahaman dan pengalaman penulis terhadap hal yang baru.

2. Faktor pengalam dari luar atau lingkungan (eksternal)

Faktor ini merupakan antonim dari faktor pengalaman diri (internal). Faktor ini mempengaruhi penulis dalam memilih ide dalam bentuk motivasi sosial (dari lingkungan masyarakat). Seperti halnya penulis mengidolakan seniman dan selalu ingin mencoba karya yang dibuat seniman tersebut. Namun perbedaannya dalam wacana yang diangkat dan visual, serta pengolahan media yang dalam seni kinetik.

D. Pengolahan Ide

Pengolahan ide merupakan proses penguatan konsep dan gagasan yang telah melalui berbagai tahap pertimbangan dan perenungan berdasarkan dari kemampuan yang dimiliki penulis. Kemudian melihat referensi yang didapat seperti buku, katalog, apresiasi terhadap karya dalam pameran, majalah dan internet untuk menetapkan rancangan gambar karya yang akan dibuat. Selanjutnya proses pembuatan karya ini dimulai dengan sketsa pada kertas.

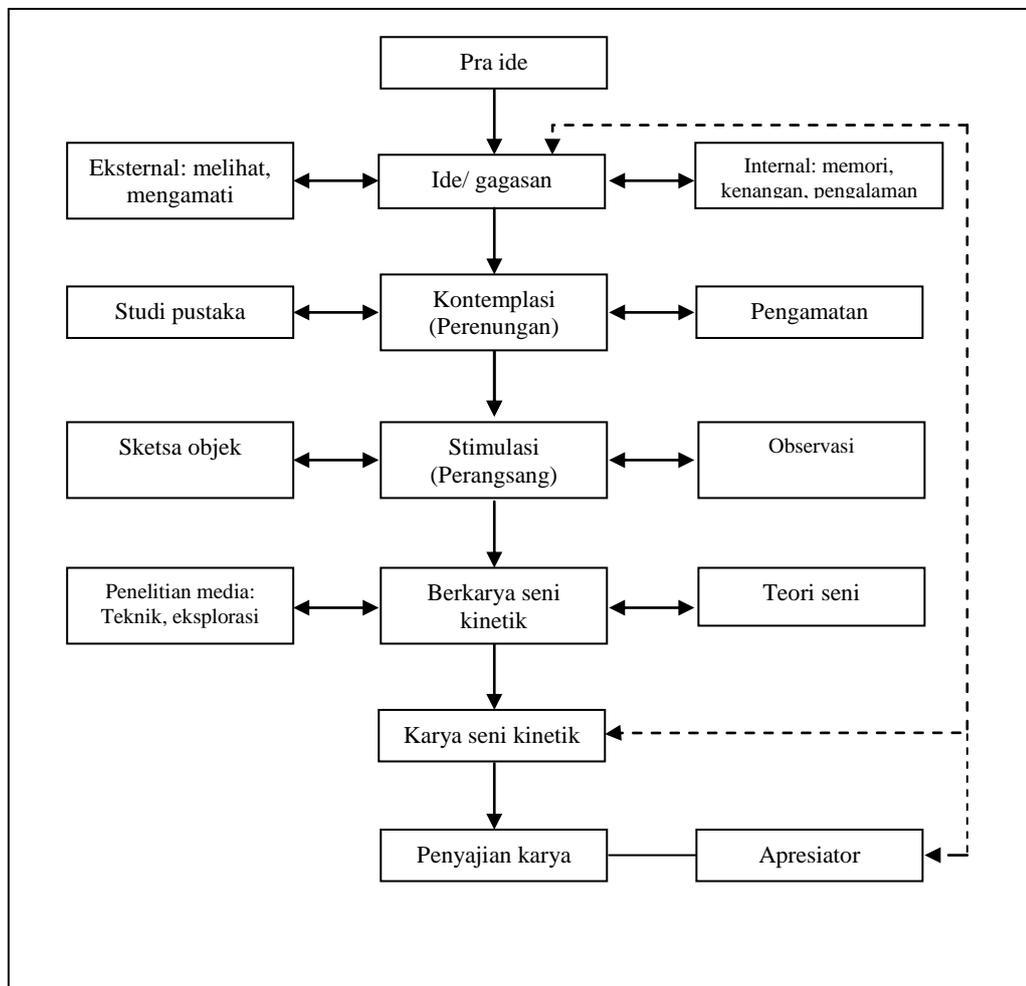


Diagram 3.1 Kosep berkarya Seni Kinetik
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pengolahan ide merupakan proses penguatan konsep dan gagasan yang telah melalui berbagai tahap pertimbangan dan perenungan berdasarkan dari

kemampuan yang dimiliki penulis. Kemudian melihat referensi yang didapat seperti buku, katalog, apresiasi terhadap karya dalam pameran, majalah dan internet untuk menetapkan rancangan gambar karya yang akan dibuat. Selanjutnya proses pembuatan karya ini dimulai dengan sketsa pada kertas.

Pengolahan ide yang sering dilakukan penulis adalah berapresiasi terhadap pameran dan bertanya kepada ahli teknis mesin, bertujuan untuk mempermudah dalam pengerjaan karya seni yang akan penulis buat. Agar apa yang divisualkan seperti penulis harapkan dan tujuan konsep atau pesan tersampaikan.

Berdasarkan observasi dan gagasan yang telah didapatkan oleh penulis, tema yang diangkat dalam penulisan skripsi penciptaan ini yaitu mitos Situ Bagendit dengan bentuk karya seni kinetik. Penulis sudah memikirkan gagasan di atas dengan menggunakan karya seni kinetik, untuk memvisualisasikan pandangan penulis terhadap nilai tradisi kinetik dan mitos Situ Bagendit. Namun, kinetik yang digunakan penulis bersifat modern yaitu dengan menggunakan daya dinamo dan listrik.

Observasi yang dilakukan penulis yaitu dengan metode wawancara terhadap narasumber yang bersangkutan dan kajian pustaka. Objek yang divisualkan adalah tokoh dari mitos Situ Bagendit dan suasana pemandangan di daerah kawasan wisata tersebut. Objek-objek yang divisualkan ada dua pembuatan yaitu dengan cara manual.

Selain itu, pemahaman penulis terhadap visual dan konsep karya terdapat kolerasi yang sesuai dengan pesan yang disampaikan. Sehingga apresiator paham terhadap karya yang penulis buat, meskipun bahwa karya seni itu absurd tidak semua orang paham terhadap pesan serta konsep yang disampaikan oleh seniman.

E. Alat dan Bahan

Dalam proses pembuatan karya diperlukan beberapa persiapan alat dan bahan, alat dan bahan yang digunakan oleh penulis dalam pembuatan karya seni kinetik adalah sebagai berikut:

1. Alat gambar

Alat gambar digunakan untuk membuat sketsa karya yang akan dibuat. Selain itu juga untuk mempermudah kita dalam pembuatan karya seni.



Gambar 3.4 Alat Tulis dan Kertas Gambar
(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2014)

2. Cover Televisi

Kotak TV ini selain untuk finishing karya juga bagian dari karya yang kedua.



Gambar 3.5 Kotak TV
(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2014)

3. Dinamo

Dinamo digunakan untuk menggerakkan bagian-bagian karya.



Gambar 3.6 Perangkat Komputer
(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2014)

4. Cat Grafis

Cat grafis digunakan untuk memberi warna pada karya yang akan dibuat.



Gambar 3.7 Cat Grafis
(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2014)

5. Cukil

Cukil digunakan penulis untuk menorek karet lino yang dijadikan karya seni kinetik.



Gambar 3.8 Cukil Garfis
(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2014)

6. Karet Lino

Karet Lino merupakan bahan yang dijadikan penulis untuk objek karya seni kinetik



Gambar 3.9 Karet Lino
(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2014)

7. Bor

Memberi tanda atau lubang pada karya skripsi penciptaan ini menggunakan bor.



Gambar 3.9 Bor
Sumber : bortanganpd.com

8. Kawat

Kawat digunakan penulis pada bagian karya pertama penulis dalam penyusunan mesin.



Gambar 3.10 Kawat
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

9. Lem Besi

Pada bagian-bagian karya skripsi penciptaan, penulis menggunakan lem besi untuk memperkuat engsel pada bagian karya.



Gambar 3.11 Lem Besi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

10. Solder

Bagian-bagian elektronikal, penulis menggunakan solder dalam pengganbungan kabe dengan mesin.



Gambar 3.12 Solder
Sumber: Dokumentasi Pribadi

11. Kayu Pinus

Sebagai latar untuk karya yang kedua dan ketiga, selain itu juga untuk proses *finishingnya*.



Gambar 3.13 Kayu Pinus
Sumber: Dokumentasi Pribadi

12. Rol Grafis

Untuk meratakan cat grafis, juga untuk mewarnai karet lino yang akan diberi warna.



Gambar 3.14 Rol Grafis
Sumber: Dokumentasi Pribadi

13. Pisau Palet

Untuk meratakan cat grafis.yang diinginkan.



Gambar 3.15 pisau palet
Sumber: Dokumentasi Pribadi

14. Baud

Sebagai tumpuan untuk bagian karya yang kurang kuat, atau juga untuk menyatukan bagian-bagian dari karya.



Gambar 3.16 Baud
Sumber: Dokumentasi Pribadi

F. Proses Pembuatan Karya

Dalam proses pembuatan skripsi penciptaan, penulis melakukan beberapa tahapan dalam pembuatan karya, yaitu:

1. Observasi tentang mitos Situ Bagendit

Observasi dilakukan dengan bertanya kepada orang tua penulis, karena beliau bertempat tinggal di Banyuwangi, kemudian untuk mengetahui tentang lebih bagian tiket dan mewawancarai beliau.

2. Studi karya seni kinetik dan komponen kinetik

Mencari referensi tentang seni kinetik, baik di katalog ataupun pameran seni rupa. Karena minimnya buku dan yang ada hanya e-book, maka penulis mencari katalog-katalog yang bertemakan pameran seni kinetik. Kemudian penulis juga mempelajari sistem kerja dasar dari gerak kinetik dan struktur dari bagian-bagian elektronik yang menggerakkan, sehingga terjadi gerakan kinetik.



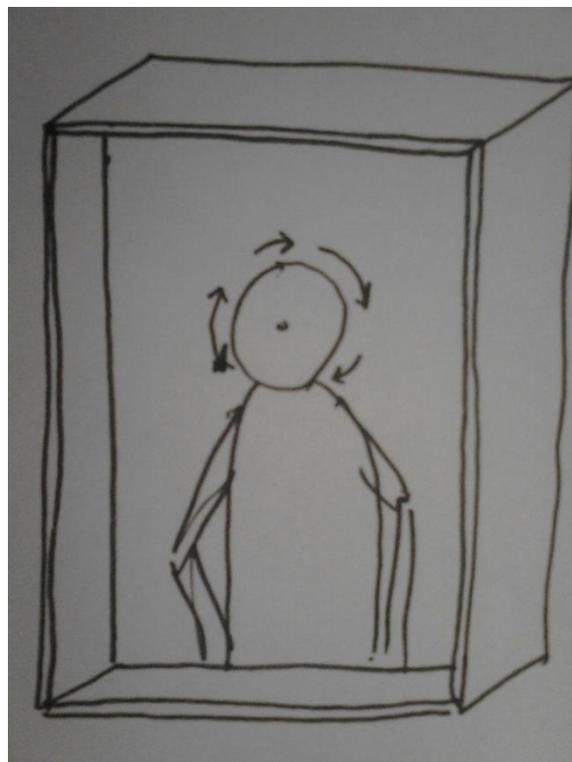
Gambar 3. 18 Penulis Bersama Karya Kinetik Heri Dono di Art Jog 14
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



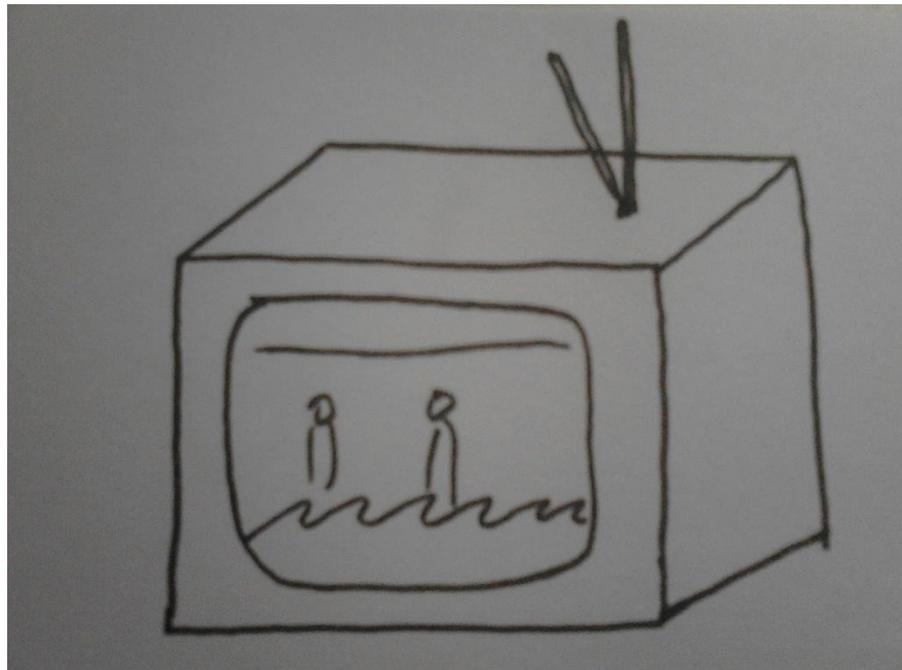
Gambar 3.19 contoh kinetik
(Sumber : kiri timezonewatchschool.com, kanan 3.bp.com/)

3. Pembuatan Sketsa

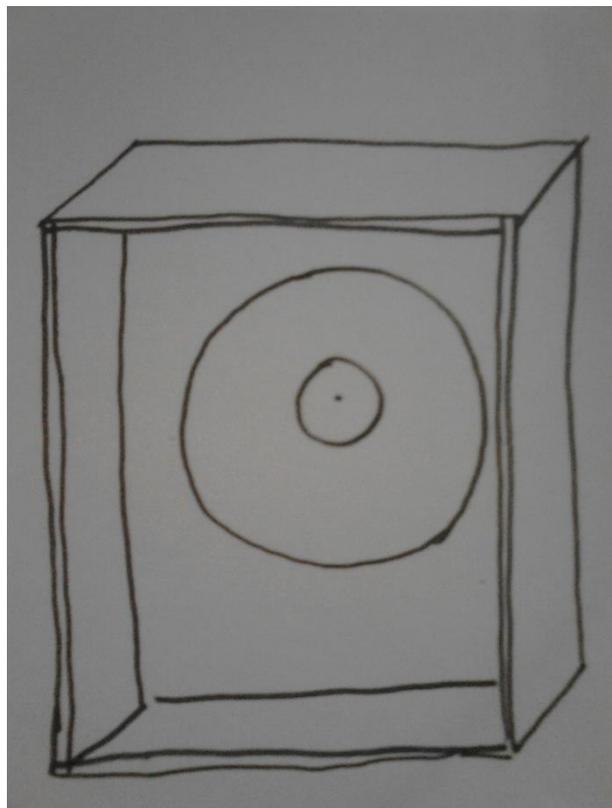
Pengkajian terhadap ide gagasan dengan membuat sketsa dan rancangan kerja, sebagai tahapan-tahapan dalam pengolahan ide berkarya dilakukan penulis untuk karya seni kinetik.



Gambar 3.20 Sketsa Karya 1
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.21 Sketsa Karya 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.22 Sketsa Karya 3
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4. Proses pencarian dan pemilihan bahan

Pencarian bahan dalam pembuatan karya seni kinetik merupakan hal yang cukup rumit, penulis mencari dan memilih bahan untuk pembuatan seni kinetik.

5. Proses pembuatan karya seni kinetik

Pembuatan karya kinetik yaitu dengan teknik campuran (*mixed techniques*). Ada beberapa macam yang dilakukan, yaitu cukil, lukis, printing, kolase dan kontruksi listrik. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

a) Teknik Lukis Kaca

Melihat dari karya yang dibuat terdapat gambar ombak bagian bawah layar TV, itu merupakan hasil dari lukis pada bagian belakan kaca layar TV.



Gambar 3.23 Penggambaran Lukis Kaca TV
Sumber: Dokumentasi Pribadi

b) Teknik digital printing

Pada bagian latar belakang terdapat gambar-gambar pemandangan Situ Bagendit, dihasilkan dari proses editing foto kemudian menggunakan komputer dengan software Photoshop dan Corel Draw X4 untuk membuat siluet.

c) Teknik stensil

Tokoh yang dibuat menggunakan teknik stensil pada bahan seng.

d) Teknik cukil

Pada karya yang ke-2 dan ke-3 menggunakan teknik cukil, dengan bagian-bagian tertentu yang ditoreh.



Gambar 3.24 Proses Pencukilan Karet Lino
Sumber: Dokumentasi Pribadi

e) Teknik perakitan mesin dan elektronik

Gerak latar belakang, tokoh dan kelap-kelip lampu yang ada dalam TV box tersebut merupakan hasil dari system operasional mekanika dan elektronika.



Gambar 3.25 contoh kinetik
Sumber: Dokumentasi Pribadi

6. Pengemasan/*finishing*

Pengemasan karya merupakan langkah terakhir dalam mengeksekusi sebuah karya seni, dalam pengemasan karya seni penulis mempunyai dua tipe dalam pengemasan. Pertama, penulis mengerjakan karya seni dengan *cover* TV yang dijadikan sebuah karya, sekaligus menjadi pengemasan karyanya. Kedua, penulis memasangkannya *frame* pada karya yang kedua dan ketiga maka dari itu pengerjaannya dirasakan sudah selesai.

