

BAB III

METODE DAN PROSES PENCIPTAAN

A. Pencarian Ide dan Gagasan

Unsur seni rupa yang utama adalah gambar, melalui gambar manusia bisa menuangkan imajinasinya, gambar merupakan bahasa yang universal.

Anak usia dini sebelum bisa menulis, menuangkan pikiran-pikirannya melalui gambar yang dibuatnya, bahkan anak yang baru belajar bahasa kata, bahasa rupa sudah lebih dulu dimiliki. Begitu juga orang-orang yang tidak mengenal baca tulis, contohnya orang primitif yang hanya bisa membuat gambar-gambar untuk menceritakan keseharian mereka seperti membuat strategi untuk berburu, menanam tumbuhan untuk dimakannya, menggambarkan dewanya dan lain-lain yang saat ini telah menjadi benda sejarah.

Setelah diteliti ternyata bahasa rupa primitif dan anak-anak banyak persamaannya yaitu rupa sebagai alat untuk bercerita, yang membedakan anak dan primitif adalah ruang dan waktu. Namun dengan berjalannya waktu setelah manusia mengenal baca tulis, perlahan lahan tulisan mengambil alih peranan gambar untuk bercerita.

Perkembangan ilmu dan teknologi memunculkan foto, film dan televisi. Dengan adanya televisi mengubah perilaku, sehingga anak-anak jadi berbeda dengan perkembangan alaminya. Anak-anak di abad modern banyak yang terhanyut di depan televisi dibanding bermain, sehingga aktifitas mencorat coret gambar sudah berkurang. Padahal tontonan-tontonan yang disajikan untuk anak-anak sangat terbatas dibanding tontonan untuk dewasa, adapun film anak-anak hanya sedikit, namun masih beruntung kehadiran film kartun tetap ada.

Dalam peninjauan penulis, film kartun yang disukai adalah film cerita hewan, dan ini berdampak pada perilaku anak-anak, dimana pengaruhnya terlihat, kebiasaan anak-anak yang tanpa disadari dibawah alam sadarnya, senang berkhayal bahwa hewan bisa diajaknya bermain dan berbicara. Diantara film-film yang disukai anak-anak, ternyata pemeran hewan kucing termasuk salah satu yang sering ditunggu kehadirannya. Ini membuktikan bahwa hewan kucing di alam nyata maupun sebagai tontonan cukup disenangi.

Dari pemantauan diatas, penulis ingin membuat karya lukis yang bisa memberi rasa kesenangan bagi orang lain maupun diri sendiri. Untuk itulah dalam proses penciptaan karya, penulis punya gagasan untuk memvisualisasikan kucing sebagai objek, hal ini disebabkan kebetulan penulis lebih mengenal kucing dibanding hewan lain.

Dengan dibuatnya karya lukis kucing ini, semoga dapat diterima, dan dapat bermanfaat terutama untuk keluarga yang mempunyai anak kecil.

B. Kontemplasi

Bentuk seni lukis di Indonesia tidak terlepas dari masa lalu dimana melukis adalah kebutuhan masyarakat sebagai hiasan. Ragam hias bisa dilihat dari peninggalan masa lalu seperti yang terdapat dalam corak-corak batik, corak keramik, corak hiasan dinding rumah adat, wayang kulit, dls. Penulis melihat ragam-ragam hias itu adalah pemindahan dari lukisan alam sekitarnya, seperti tumbuhan dan hewan yang disederhanakan, menjadi daya tarik bagi penulis.

Dengan berbagai pertimbangan dan perenungan, penulis akhirnya memutuskan untuk berkarya seni lukis objek kucing yang disederhanakan, agar karya lukis penulis bisa memunculkan karakter lucu yang penuh imajinasi.

Dalam merencanakan karya lukis ini, penulis akan membuat kucing dengan teknik dekoratif, adapun obyek kucing yang akan dibuat lebih ke arah bentuk gambar boneka tiruan. Agar objek kucing dengan background tidak bersebrangan, maka penulis memakai teknik yang sama untuk objek dan keseluruhan, yaitu

dengan teknik lukis dekoratif. Dengan sengaja penulis membuat lukisan kucing yang berlaku seperti manusia. Rasa suka terhadap kucing membuat penulis ingin mengekspresikan tingkah laku kucing kedalam suatu cerita dalam lukisan, juga dengan tujuan agar lukisan bisa menarik dan bisa menggembarakan orang.

Seni merupakan usaha manusia untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk menyenangkan dalam arti bentuk yang membingkai perasaan keindahan dan perasaan keindahan itu terpuaskan apabila dapat menangkap harmoni atau satu kesatuan dari bentuk yang disajikan. Untuk itulah perlu mempelajari hal-hal apa yang bisa memuaskan mata.

Dalam proses berkarya, penulis juga tidak hanya melihat kucing saja, namun mencari informasi tentang kucing, dan mencari tau apa manfaat membuat lukisan hewan berpolah manusia, dimaksudkan agar merangsang keingin tahuan anak-anak sehingga muncul pertanyaan-pertanyaan yang memancing daya kreatif, biasanya dengan cerita-cerita, bisa meningkatkan keinginan untuk mencoba membuat sesuatu. Smoga saja karya ini bisa menjadi inspirasi bagi anak-anak untuk menyukai pelajaran menggambar.

Menurut Pablo Picasso : Semua anak adalah seniman, masalahnya adalah bagaimana anak itu harus bertahan agar tetap menjadi seniman ketika ia dewasa. (Jim Leggit, 2006, hal 1)

Seperti yang telah diketahui, pelajaran menggambar adalah pelajaran yang pertama kali dikenalkan pada anak-anak, sebelum pelajaran baca tulis, bahkan balita-balita tanpa diajari, mereka menyukai coret mencoret kertas yang awalnya tidak beraturan, kemudian dengan bertambah umur, mulai dimengerti maksud dari coretan-coretan yang dibuatnya. Seperti dikutip dari pendapat Pablo Picasso setiap anak adalah seniman, bagaimana orang tuanya atau lingkungan saja yang bisa memberi rangsangan agar yang punya bakat alami, bahkan yang tidak punya bakat pun suatu saat bisa jadi seniman.

Maka dari hasil kontemplasi, membuat penulis yakin, karya lukis kucing inilah yang cocok menjadi pilihan penulis, sebagai tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana.

C. Pengolahan Ide

Setiap karya apapun itu berkonsep yang jelas, demikian juga dengan karya lukis yang akan penulis kerjakan. Hal ini agar apa yang akan kita rancang bisa lebih mudah untuk merealisasikannya.

Sebelum membuat lukisan, penulis melihat-lihat dan mempelajari seni lukis maupun gambar di buku dan internet. Penulis tertarik dengan lukisan masa kini, dimana penulis dapat bebas mengekspresikan imajinasi, dan karya yang akan penulis kerjakan tidak terlepas dari ide-ide kreatif karya seniman lain.

Salah satu seniman yang menginspirasi penulis adalah pelukis Indonesia yang bernama Diela Maharani dari Jakarta, lukisan-lukisan yang dibuat Diela begitu bebas, bahkan menurut penilaian penulis Diela Maharani memiliki karakter unik. Selain itu banyak pelukis luar negeri yang mirip dengan gaya Diela Maharani yaitu Muxxi.

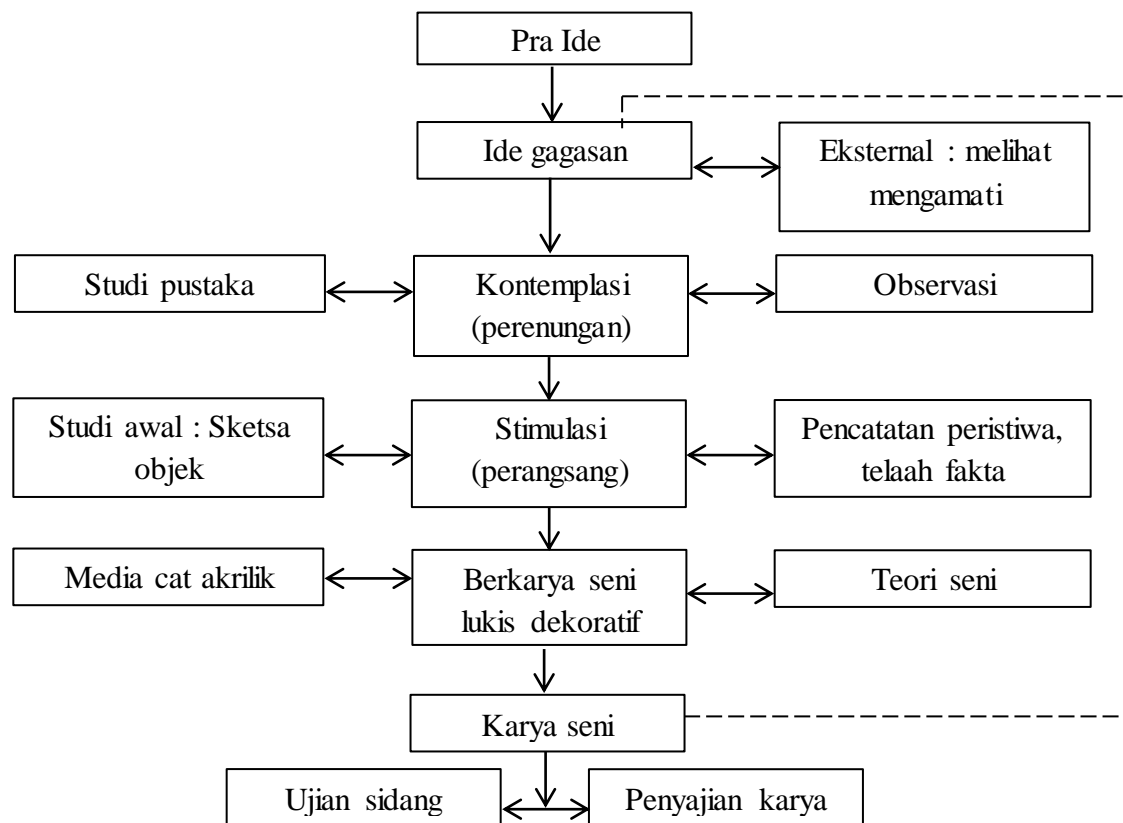
Dalam seni rupa, tidak menutup kemungkinan melihat atau meniru gaya seniman-seniman ternama itu adalah sah-sah saja, karena sudah ada dalam sejarahnya. Begitu banyak pelukis-pelukis yang mengikuti aliran-aliran sebelumnya. Namun sebagai pembuat karya, tetap tidak berhak meniru seutuhnya, hanya sebagai idenya yang kita ambil.

Demikian juga dengan penulis, ide-ide yang diambil adalah kebebasan memadu padankan objek dengan latar yang tidak terikat, baik benda-benda maupun penyusunan gambar, namun demikian penulis usahakan mengikuti aturan dari unsur dan prinsip-prinsip senirupa, agar hasil karya ada keharmonisan sehingga bisa enak dipandang mata dan punya nilai estetis.

Untuk menyetarakan objek dan latar, maka penulis membuat lukisan dengan gambar dekoratif, yang di stilir dan deformasi, pengertian dekoratif seperti yang sudah dibahas lebih kearah menghias dengan teknik pewarnaan yang merata, tidak ada volume, pemindahan warna dengan batas garis out line dan lukisan mengalami perubahan bentuk dari aslinya.

Setiap lukisan yang penulis kerjakan ada ceritanya, dimana penulis membuat lukisan yang bertema dengan objek kucing sebagai pemeran dari cerita, jadi sebelum dibuat, penulis menggambar di kertas gambar berukuran A5 sebagai rancangan awal, penulis membuat gambar sketsa yang sudah mendekati gagasan yang sudah dirancang.

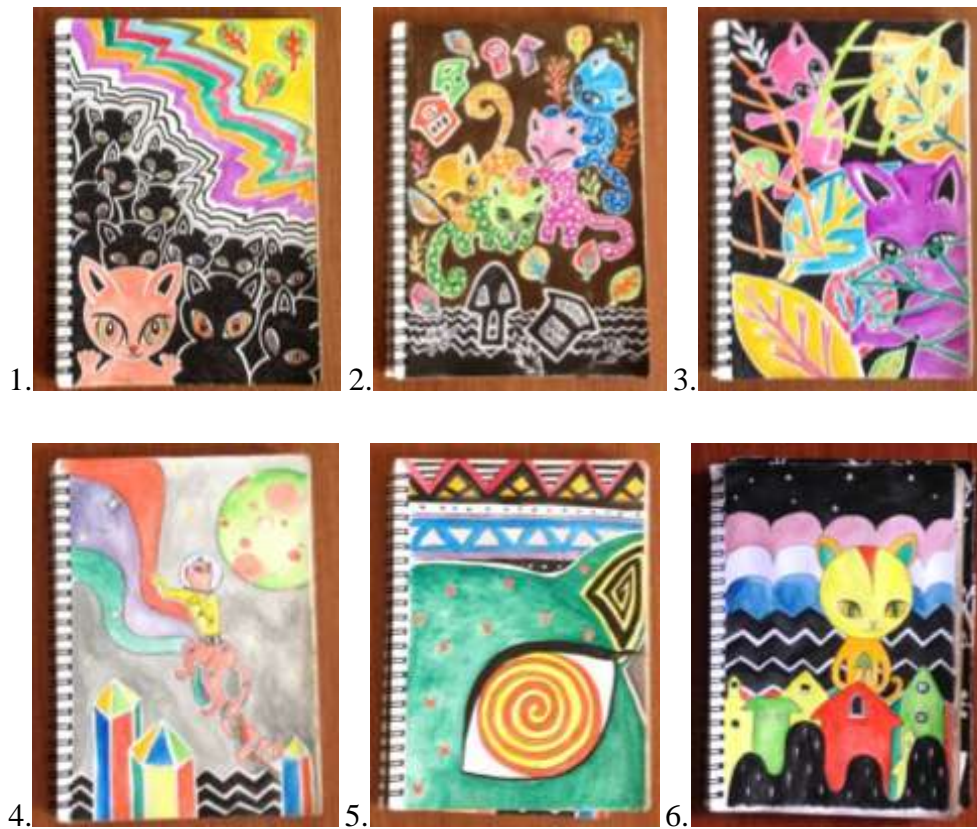
1. Bagan Proses Berkarya



Bagan 3.1
Bagan proses berkarya
(sumber: Dokumentasi pribadi/2015)

1. Sketsa berwarna

Beberapa contoh gambar sketsa yang penulis rencanakan :





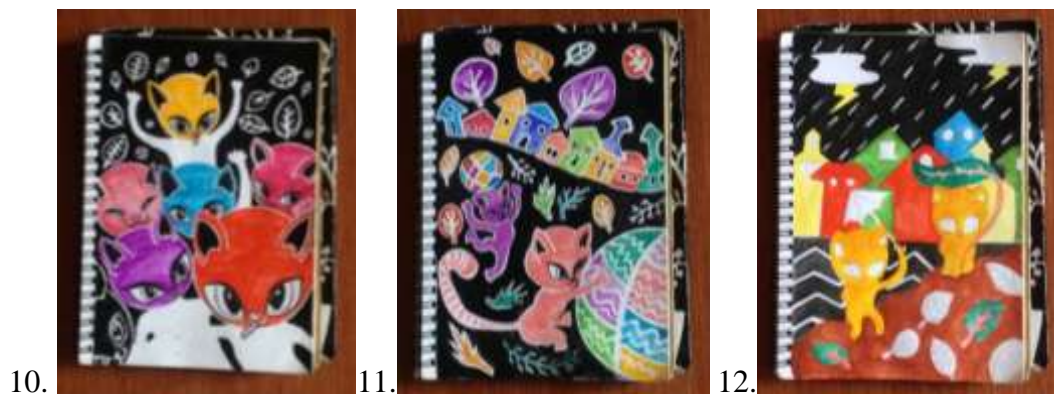
7.

8.

9.

Gambar 3.1

1.Perbedaan 2. Bermaik dengan kaca adik 3. Bersembunyi 4. Diplanet lain 5. Hipnotis
6. Kemaleman 7. Tea Time 8. Kehujanan 9. Bermain ditaman
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)



10.

11.

12.



13.

14.

Gambar 3.2

10. Selfie 11. Bermain dengan bola 12. Kehujanan 13. Menari 14. Beranak pinak
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

D. Alat-alat dan bahan

1. Alat-alat

- a. Pencil, digunakan untuk pembuatan sketsa awal pada kertas gambar maupun pada karya lukis di kanvas.



Gambar 3.3

Pensil

(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

- b. Karet penghapus, membantu mengoreksi apabila ada kesalahan menggambar di kertas gambar maupun di kanvas.



Gambar 3.4
Penghapus
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

- c. Cat air, untuk mewarnai kertas gambar, agar dapat merancang warna yang akan dipindahkan ke kanvas.



Gambar 3.5
Cat air
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

- d. Spidol, untuk membantu pembuatan sket.



Gambar 3.6

Spidol

(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

- e. Penggaris untuk membantu garis yang dibuat tegas.



Gambar 3.7

Penggaris

(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

- f. Cat akrilik, untuk melukis diatas kanvas.



Gambar 3.8
Cat Akrilik
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

g. Gunting, untuk menggunting kanvas, juga untuk menggunting kertas.



Gambar 3.9
Gunting
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

h. Hekter dan isinya untuk menyemat kain pada kanvas.



Gambar 3.10
Hekter dan isinya
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

- i. Wadah waskom dan koas besar untuk mengoles adonan campuran cat dan lem.



Gambar 3.11
Waskom dan kuas tembok
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

2. Bahan penunjang

- a. Kertas gambar sket A5, untuk merancang awal sebelum dipindahkan ke kanvas.



Gambar 3.12
Sketch book
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

- b. Kain kanvas, media untuk membuat kanvas dari katun dan kain kanvas marsoto.



Gambar 3.13
Kain kanvas
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

- c. Kayu spanram, untuk bingkai kain kanvas.



Gambar 3.14
Spanram
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

- d. Kertas hvs untuk membuat pola gambar ulangan-ulangan bentuk.



Gambar 3.15
Kertas HVS
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

- e. Air, sebagai pengencer adonan cat tembok dan lem kayu juga untuk pengencer cat air dan akrilik.



Gambar 3.16
Air untuk menyampurkan adonan
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

f. Kanvas sudah dibuat dan sudah siap pakai.



Gambar 3.17
Kanvas jadi
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

3. Alat penunjang

- a. Laptop, diperuntukan sebagai pengolah data, sebagai alat untuk pembuatan laporan pada saat proses membuat karya.



Gambar 3.18

Laptop

(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

- b. HP, untuk membuat foto dokumentasi pada saat proses pembuatan karya.



Gambar 3.19

HP

(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

4. Kanvas

Mengapa penulis menyertakan pembuatan kanvas dalam skripsi ini. Awal pemikiran, penulis beberapa waktu lalu, dimana penulis mengikuti perkuliahan seni lukis, terkendala dengan mahalnnya harga harga kanvas siap pakai. Banyak teman-teman mahasiswa juga mengeluhkan hal yang sama, apalagi sekarang untuk menyelesaikan skripsi ini, kaya lukis yg akan penulis kerjakan adalah ukuran yang lebih besar, tidak terbayang berapa besar biaya yang harus disiapkan.

Dari pemikiran diatas penulis menimbang-nimbang, alangkah baiknya apabila kanvas dibuat sendiri, agar biaya yang tinggi bisa diatasi dan terjangkau karena pasti akan lebih murah. kemudian penulis banyak bertanya tentang cara membuat kanvas, kebetulan orang tua penulis berpengalaman dalam hal ini.

Akhirnya penulis mencari kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk membuat kanvas, kemudian mempraktekannya. Pada awal percobaan, penulis berkali-kali gagal, namun terus mencoba, dan ternyata berhasil.

Dengan menyertakan pembuatan kanvas dalam skripsi, penulis berharap bisa bermanfaat buat teman-teman mahasiswa atau siapapun untuk bisa mencoba membuat kanvas sendiri.

Disini penulis sertakan cara-cara membuat kanvas dan bahan yang dibutuhkan:

1. Sediakan kain belacu/katun/kanvas, dan penulis mempergunakan, katun tebal dan kain kanvas marsoto.



Gambar 3. 20
Kain kanvas
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

2. Siapkan spanram yang bisa dipesan ke tukang kayu, atau lebih baik pesan ke ahli bikin pigura, namun kalau bisa bikin sendiri lebih ekonomis.



Gambar 3. 21
Spanram
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3. Potong kain sesuaikan ukuran spanram, lebihkan dilipatan untuk disemat di kanvas.



Gambar 3. 22
Pemotongan kanvas
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

4. Pasang kain kanvas di spanram, dengan dipentang (ditarik) sekencangkencangnya agar nanti hasilnya tidak mengkerut atau bergelombang, kemudian disemat dengan menggunakan heker.



Gambar 3. 23
Peletakan spanram pada kanvas
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.24
Pemasangan kanvas menggunakan heker pada spanram
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

5. Siapkan cat tembok, banyaknya cat tergantung kebutuhan kain, disini penulis sebagai contoh untuk ukuran kanvas 70 x 90, mempergunakan cat 1 sinduk sayur.



Gambar 3.25
Cat tembok dan Lem kayu
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

- Masukan lem kayu (lem putih) dengan dosis 2 kali lipat dari ukuran cat tembok, yaitu sebanyak 2 sinduk sayur.



Gambar 3.27
Adonan cat tembok dan lem kayu
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

- Beri air secukupnya, aduk-aduk semua adonan, sehingga tercampur rata, menyerupai bubur encer, jangan terlalu kental, karena cairan yg kental akan sulit untuk masuk pori pori kain.



Gambar 3.28
Penambahan air
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

8. Oleskan adonan pada kanvas yang sudah dipasang dengan koas yang besar, agar pengerjaan lebih cepat dan rata.



Gambar 3.29
Mengaplikasikan adonan pada kanvas
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

9. Kanvas yang sudah siap, dijemur diterik matahari, kalau musim hujan bisa dikeringkan dengan di angin-angin.



Gambar 3.30
Proses penjemuran kanvas
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

10. Setelah kering ampelas permukaan kanvas agar halus dan menghindari retak-retak.



Gambar 3.31
Menghaluskan kanvas dengan hamplas
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

5. Proses pembuatan karya lukis

- a. Merencanakan dengan membuat sketsa.



Gambar 3.32
Membuat sketsa
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)



Gambar 3.33
Membuat sketsa di kanvas
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

b. Pembuatan pola untuk bentuk pengulangan



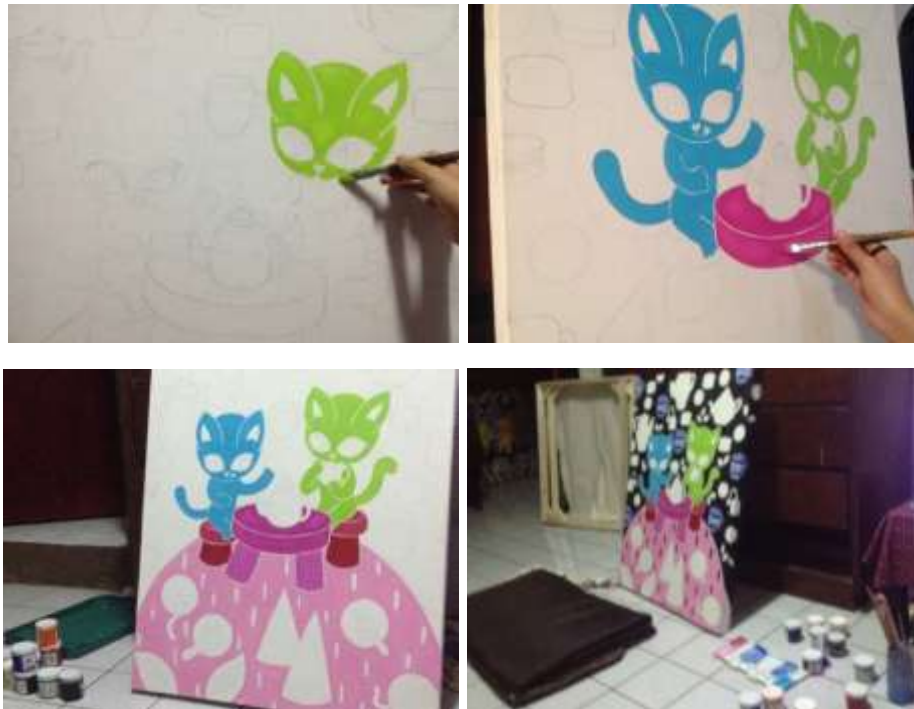
Gambar 3.34
Pembuatan pola
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

- c. Memindahkan gambar sketsa pola ke kanvas.



Gambar 3.35
Memindahkan pola sketsa ke kanvas
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

- d. Mewarnai gambar sketsa diatas kanvas dengan cat akrilik



Gambar 3.36
Pewarnaan
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)