

BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. Ide atau Gagasan

Beberapa faktor dapat mempengaruhi sebagian karya dari ide yang dihasilkan seorang seniman, faktor tersebut bisa datang dari dalam maupun luar yang menjadikan motivasi bagi seniman. Secara pribadi penulis tergugah untuk menciptakan suatu karya atas dorongan pribadi sebagai pengalaman empirik, pengalaman dimana penulis belajar mata kuliah seni lukis, penulis memilih fokus mata kuliah akhir yaitu Seni Lukis 3. Pengalaman akan mendalami mata kuliah seni lukis ini menjadi inspirasi bagi penulis untuk membubuhkan suatu karya dengan tema yang berbeda. Seperti yang dituturkan Jacob Sumardjo dalam buku *Filsafat Seni* (2000, hlm 161) Menyatakan bahwa: Pengalaman seni adalah pengalaman yang dialami oleh penikmat seni atau penanggap seni. Seperti dalam pengalaman sehari-hari, maka pengalaman seni juga merupakan suatu pengalaman utuh yang melibatkan perasaan, pikiran, penginderaan, dan berbagai intuisi manusia.

Dari berbagai penelitian dan observasi penulis mendapatkan suatu titik terang dimana sebuah karya seni lukis yang masih jarang untuk ditemui oleh sebagian masyarakat luas. Dengan menggunakan beberapa unsur-unsur rupa didalamnya menjadikan karya seni lukis tersebut terlihat lebih seperti nyata.

Selain faktor dari dalam faktor luar pun menjadi alternatif bagi seorang seniman, faktor tersebut dapat dipengaruhi oleh lingkungan tempat seorang seniman itu berada, serta bagaimana dia menentukan objek-objek yang ada dipikirkannya sehingga menjadi suatu ide dan gagasan dalam berkarya. Objek tersebut banyak terdapat di lingkungan tempat tinggal kita dan salah satunya adalah permainan anak (*kaulinan* Sunda) yang menjadi sebuah rutinitas anak dalam mengekspresikan tingkah laku anak dalam bermain. Sebuah karya seni tercipta atas dorongan perasaan pelukis yang ditransformasikan dalam bentuk sebuah ide ke dalam bentuk visual. Dengan adanya ide seorang seniman dapat menciptakan karya seni yang diluapkan dalam bentuk ekspresi.

Dalam proses penciptaan karya lukis ini, penulis terinspirasi oleh permainan anak dikarenakan kurangnya perhatian anak-anak jaman sekarang terhadap perkembangan permainan tradisional (khususnya permainan tradisional Sunda) . Permainan yang dilakukan pada jaman dahulu, kian lama kian memudar seiring perkembangan teknologi pada jaman sekarang yang membuat anak lebih cenderung menyukai permainan di media elektronik dibandingkan permainan tradisional yang sebenarnya mempunyai banyak sekali manfaat, seperti melatih tubuh dan kecerdasan. Permainan tradisional sunda ini pernah dimainkan oleh penulis. Beberapa permainan yang masih diingat oleh penulis diantaranya susumputan, sapinrong, lompat karet, boy-boyan, galah, congklak, oray-orayan, slepdur, egrang, dan masih banyak lagi.

Langkah awal dalam menciptakan karya lukis, penulis mencari ide atau sebuah gagasan yang kemudian dikembangkan. Dalam hal ini penulis tertarik pada objek yang akan dikerjakan dengan tema permainan tradisional sunda sebagai ide utama untuk menciptakan sebuah karya seni lukis dengan aliran *Trick Art* atau karya seni lukis dua dimensi yang dibuat dengan menggunakan ilusi visual sehingga terlihat seperti nyata (tiga dimensi). Dimana pada karya seni lukis ini diharapkan dapat menuntut apresiator untuk ikut serta dan mengapresiasi karya lukis kaulinan tradisional sunda. Sehingga apresiator dapat berperan serta dalam lukisannya.

Karya lukis yang penulis ciptakan yaitu empat buah karya dengan ukuran masing-masing karya 120 x 200 cm. Konsep yang di ambil dari pengolahan ide dan gagasan di wujudkan kedalam sebuah karya lukis yang dipengaruhi oleh faktor eksternal maupun internal yang menjadi satu kesatuan pengorganisasian, sehingga sampai pada proses penuangan ide dalam bentuk sketsa pada media komputer. Dalam pembuatan sketsa penulis melakukan studi foto dan *browsing* pada internet dan kemudian mengalami proses pengeditan pada media komputer, dalam proses editing tidak sepenuhnya foto yang di ambil sama persis tetapi ada gubahan dan sentuhan edit pada *background* untuk menyempurnakan konsep lukisan yang akan penulis buat.

Sudah sangat jarang menemukan anak-anak yang masih memainkan permainan tradisional tapi karena itulah penulis lebih yakin untuk membuat tugas akhir kaulinan sunda agar anak-anak yang melihat lukisan ini menjadi tau bahwa kaulinan sunda jaman dahulu pun menarik untuk di mainkan. Lukisan ini menggunakan tehnik *Trick Art* agar penikmat lukis pun dapat ikut mengapresiasi langsung karya yang penulis buat.

Permainan tradisional merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan dengan menggunakan media dan alat sederhana. Permainan tradisional tidak hanya dimainkan dengan percuma tetapi juga memiliki manfaat untuk melatih kekompakan, kebersamaan, dan kepekaan yang diturunkan sejak jaman dahulu oleh nenek moyang kita.

Sedangkan *Trick Art* merupakan sebuah seni lukis yang menggunakan unsur-unsur tiga dimensi dalam penerapan karyanya, sehingga lukisan terlihat lebih hidup. Dengan menggabungkan kedua konsep tersebut penulis mengharapkan terciptanya sebuah karya lukis yang tidak hanya bisa dilihat ataupun dinikmati saja tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pengenalan terhadap permainan tradisional sunda yang kian memudar. Khususnya untuk anak-anak pada jaman sekarang yang mulai meninggalkan permainan tradisional. Sangat dikhawatirkan sekali bilamana permainan tradisional mulai terdengar asing oleh anak-anak pada masa kini karena begitu banyaknya kebudayaan luar yang masuk melalui media-media elektronik yang dapat di peroleh dengan mudah.

B. Kontemplasi

Tahap kontemplasi ini merupakan suatu proses yang harus dilewati oleh setiap orang untuk menciptakan suatu karya seni, dimana didalamnya terjadi proses kepekaan, kepedulian, dan aksi. Dalam tahap kontemplasi ini, seniman akan mendapat banyak ide yang kemudian disaring menjadi satu ide yang paling diyakini. Pemilihan ini berdasarkan faktor pengalaman pribadi maupun pengalaman dari luar. Pendalaman dan pengolahan ide dituangkan ke dalam bentuk nyata yaitu karya lukis.

Dalam hal ini penulis menghadirkan objek permainan tradisional sunda sebagai ide berkarya lukis dengan aliran *Trick Art*. Berawal dari objek dipikiran penulis sehingga menjadi suatu ide dan gagasan dalam berkarya. Objek tersebut banyak terdapat di lingkungan tempat tinggal penulis dan salah satunya adalah permainan anak (*kaulinan* sunda). Dalam tahap kontemplasi ini penulis memilah beberapa permainan yang penulis anggap masih ada hingga saat ini diantaranya lompat karet, susumputan, slepdur, dan congklak sebagai tema dalam karya lukis ini. Ide terhadap Permainan Tradisional Sunda penulis gabungkan dengan teknik gambar 3d atau biasa disebut dengan nama *Trick Art*. Penulis melakukan observasi ke beberapa tempat yang terdapat anak-anak yang masih memainkan permainan sunda. Dari ide-ide itulah penulis mulai melakukan kegiatan melukis untuk menciptakan sebuah karya lukis.

C. Stimulasi

Stimulasi merupakan sebuah bentuk rangsangan dalam menciptakan suatu karya yang didasari oleh ide maupun gagasan yang menjadikan inspirasi bagi penulis. Sebagai dasar berkarya penulis melakukan beberapa kegiatan, untuk menunjang proses berkarya agar lebih matang diantaranya melakukan observasi, mencari informasi dengan melakukan wawancara dan mengamati kegiatan permainan anak di beberapa tempat, tidak hanya melakukan proses observasi saja akan tetapi penulis juga mencoba dengan studi literature, dengan membaca buku-buku dengan sumber yang jelas yang berkaitan dengan karya penciptaan ini agar dapat dijadikan sebagai acuan dalam berkarya.

Untuk menciptakan karya lukis ini penulis menggunakan berbagai macam sumber referensi seperti buku-buku, majalah, katalog pameran atau internet mengenai ilmu seni rupa sebagai penambah wawasan, juga membuat rencana karya berupa sketsa, dan membuat karya nyata, yaitu dengan membuat karya seni lukis dengan objek permainan tradisional sunda.

D. Definisi Operasional

1) Definisi Permainan Tradisional Sunda

Permainan tradisional adalah sebuah bentuk kegiatan permainan dan juga sebagai kegiatan olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Dalam perkembangannya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan dengan ciri khas masing-masing di setiap daerahnya. Kegiatan ini biasanya sering dilakukan secara rutin maupun sekali-kali dengan tujuan untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang setelah terlepas dari aktivitas rutin seperti sekolah, dan sebagainya. Beberapa permainan tradisional memberikan sebuah ciri khas tertentu seperti permainan yang dilakukan di dataran sunda.

2) Definisi Seni Lukis

Seni lukis adalah salah satu cabang dari seni rupa dengan dasar pengertian yang sama. Seni lukis merupakan sebuah pengembangan dari menggambar. Melukis sendiri merupakan suatu kegiatan pengolahan medium dua dimensi dari objek benda tiga dimensi untuk mendapat kesan tertentu. Media lukisan bisa berbagai macam, seperti kanvas, kertas, papan, dan bahkan film di dalam fotografi bisa dianggap sebagai media lukisan.

3) Definisi *Trick Art*

Trick art adalah seni yang dibuat dengan cara memadukan beberapa unsur rupa didalamnya sehingga dapat menjadi sebuah karya lukis datar yang terlihat seakan timbul dan nyata. *Trick art* dapat dikategorikan sebagai seni yang memanfaatkan manipulasi daya pandang manusia yang sering disebut *optical illusion*. Dengan perpaduan warna, perspektif, serta teknik pencahayaan yang detail terciptalah efek tiga dimensi.

E. Tahap persiapan alat dan bahan

Untuk melakukan proses berkarya pengetahuan akan tehnik serta penggunaan alat dan bahan merupakan hal yang terpenting bagi penulis. Sebab karya seni merupakan sebuah bentuk transformasi ide ke dalam bentuk visual

yang dituangkan dalam bentuk sebuah karya dimana karya tidak akan tercipta tanpa adanya bahan. Media dalam bentuk melukis menunjukkan apa yang sudah menjadi ide ataupun gagasan sebagai cara untuk mengungkapkan pengalaman estetis maupun pengalaman artistik yang sangat berpengaruh dalam proses pembuatan karya lukis.

Alat adalah suatu barang yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu. Alat merupakan point penting untuk menciptakan suatu karya. Menggunakan alat yang lengkap memperlihatkan kesungguhan dan ambisi pelukis dalam membuat sebuah karya. Yang berdampak pada hasil yang sangat memuaskan. Sedangkan bahan merupakan sebuah benda yang dapat dipakai atau diperlukan untuk dijadikan sebuah bidang ataupun media untuk tujuan tertentu. Pemilihan bahan berpengaruh besar pada hasil karya lukis. Kualitas bahan yang baik menjadi prioritas utama untuk menghasilkan karya yang bagus. Karna hasil lukisan itu sendiri pun dapat terlihat dari kualitas alat dan bahan yang mempunyai karakter penggunaan tersendiri.

Beberapa di antaranya alat dan bahan yang penulis gunakan dalam pembuatan sebuah karya lukis:

Tabel 3.1
ALAT

Nama	Penjelasan
<p>1). Kuas</p>  <p>Gambar 3.1. Kuas (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	<p>Kuas merupakan alat untuk melukis atau mengecat yang terbuat dari helaian bulu-bulu yang ditata dengan datar, runcing, ataupun membulat kemudian diikat ke sebuah batang kayu untuk dijadikan sebagai pegangan. Kuas dengan bentuk bulat lancip biasanya digunakan untuk melukis bagian-bagian yang detail, sedangkan kuas yang mempunyai bentuk persegi rata biasanya dipergunakan</p>

	<p>untuk mengecat bagian-bagian luas.</p>
<p>2). Palet</p>  <p>Gambar 3.2. Palet (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	<p>Palet merupakan sebuah tempat atau wadah yang berfungsi untuk menampung dan mencampur cat minyak, sehingga pencampuran warna menjadi lebih merata, dan warna yang diinginkan pun bisa didapat.</p>
<p>3). Komputer</p>  <p>Gambar 3.3. Komputer (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	<p>Komputer merupakan salah satu media yang penulis gunakan untuk melakukan proses editing foto. Dimana proses editing foto ini bertujuan untuk menentukan komposisi objek dan <i>background</i> agar terlihat sama ketika di pindahkan ke bidang kanvas.</p>

4). *Handphone*

Gambar 3.4. *Handphone*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis menggunakan *handphone* sebagai media transformasi sketsa ke atas kanvas karena memiliki gambar dan warna yang begitu jelas dan terlihat detail sehingga memudahkan penulis untuk membuat hasil garapan yang maksimal.

5). Pensil dan Penghapus



Gambar 3.5. Pensil dan Penghapus
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pensil dan penghapus penulis gunakan untuk membuat sketsa gambar yang akan di lukis pada bidang kanvas.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tabel 3.2
BAHAN

Gambar	Penjelasan
<p>1). Kanvas</p>  <p>Gambar 3.6. Kanvas (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	<p>Kanvas merupakan bahan utama dalam membuat karya lukis. Biasanya kanvas terbuat dari kain blaco yang dilapisi dengan cat tembok dan lem kayu. Kanvas sangat beragam, ada kanvas khusus cat minyak atau pun kanvas untuk cat akrilik. Penuli memilih kanvas khusus cat minyak sebagai bahan utama.</p>
<p>2). Cat Minyak</p>  <p>Gambar 3.7. Cat Minyak (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	<p>Cat yang biasa digunakan untuk proses melukis terdiri dari dua jenis, yaitu cat minyak dan cat akrilik. Penulis memilih cat minyak sebagai media untuk melukis karena didasarkan pada proses melukis, penulis telah bisa melakukan eksperimen akan warna yang terbentuk dari sifat cat itu sendiri yang cenderung lebih lama kering.</p>

3). Minyak



Gambar 3.8. Minyak
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Minyak yang penulis gunakan menggunakan minyak yang diperuntukan khusus untuk cat minyak. Minyak digunakan untuk pencampuran cat juga dapat digunakan pada saat pencampuran warna. Minyak juga dapat digunakan untuk membersihkan kuas yang sudah kotor agar cat yang menempel pada bagian kuas menjadi bersih. Penulis menggunakan minyak agar cat yang dicampur menjadi lebih merata.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

F. Proses pemilihan objek

Beberapa foto yang penulis gunakan merupakan foto hasil obserpasi dan juga foto yang diambil dari internet.

1) Pemilihan objek untuk sketsa karya seni lukis



Gambar 3.9. Foto Anak yang Sedang Melompat Sebagai Salah Satu Objek Karya Seni Lukis
(Sumber: <http://kfk.kompas.com/kfk/view/120974-Lompat-TALI>)



Gambar 3.10. Foto Anak yang Sedang Menonton Sebagai Salah Satu objek Karya Seni Lukis
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.11. Foto Anak yang Sedang Menonton Sebagai Salah Satu objek Karya Seni Lukis
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



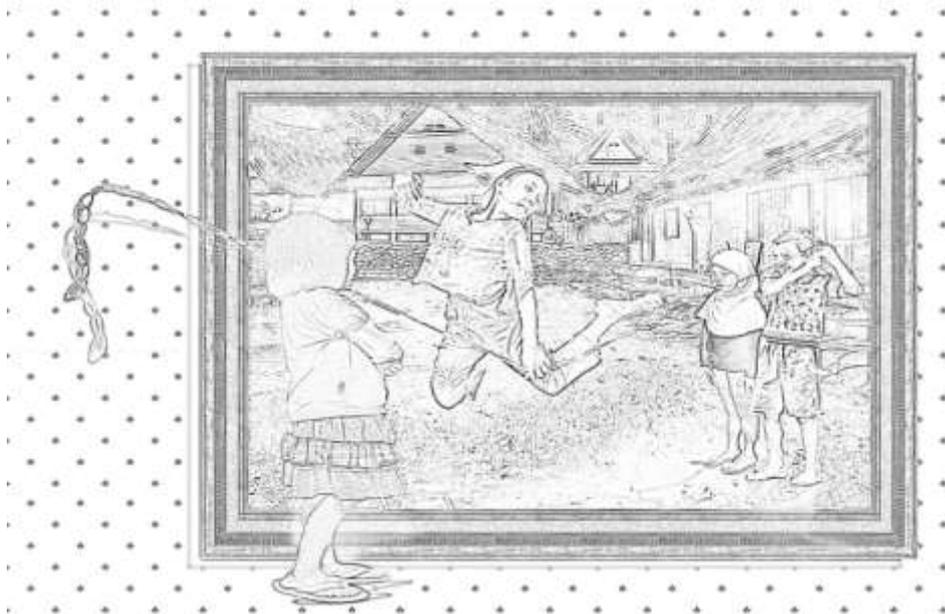
Gambar 3.12. Foto Anak yang Sedang Bermain Sebagai Salah Satu objek Karya Seni Lukis
(Sumber: <http://www.hipwee.com/hiburan/yuk-lestarikan-permainan-permainan-ini/>)



Gambar 3.13. Foto Kampung Naga Sebagai *Background* pada Karya Seni Lukis
(Sumber: <https://storimages.com/2012/06/26/kampung-naga-tempat-kearifan-bertahan/>)

Untuk pemilihan objek lukisan penulis mencari beberapa foto atau gambar dengan menagambil salah satu objek anak yang akan dijadikan sebagai model pada lukisan ini. Beberapa foto ini dipilih dan kemudian diolah ke dalam media komputer untuk proses pengeditan. *Background* atau tempat permainan ini berlangsung penulis memilih salah satu kampung yang didalamnya merupakan masyarakat asli sunda yaitu kampung naga. Kampung ini masih menunjukkan suasana pedesaan. Dimana suasana ini masih sangat terlihat keakraban permainan tradisional yang bisa di lihat pada gambar di atas. Kehangatan inilah yang mendasari penulis untuk dijadikan sebagai objek karya lukis yang akan penulis garap.

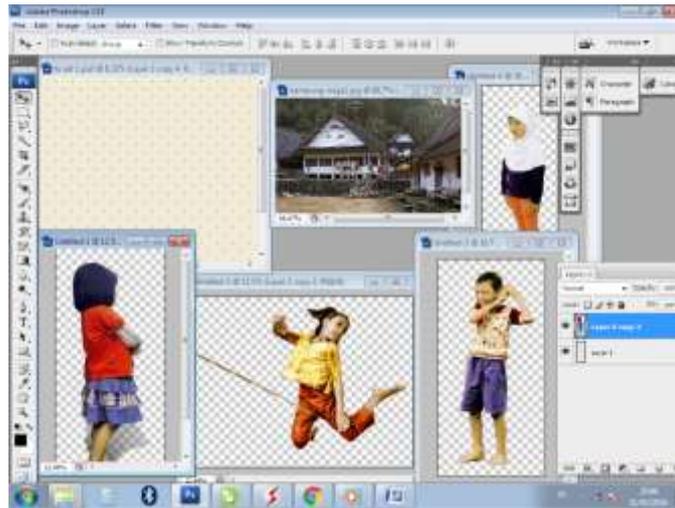
2) Sketsa



Gambar 3.14. Sketsa Karya Lukis
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Proses pembuatan skesa ini dibuat diatas kertas gambar menggunakan sebuah pensil. Tahapan sketsa ini diperlukan penulis sebagi langkah awal dalam membuat sebuah karya, dimana pada proses ini sangat membantu dalam mengeksplor dan mempermudah tata letak pada sebuah gambar.

3) Tahap pengeditan



Gambar 3.15. Tahap Pengeditan pada Photoshop
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada tahap pengeditan ini penulis menggunakan salah satu *software* pada komputer yaitu photoshop agar mempermudah proses pengeditan. Tahapan ini penulis memotong bagian-bagian pada foto untuk diambil salah satu anak nya saja yang kemudian digabungkan dalam satu *layer* sehingga menghasilkan sebuah gambar digital yang dijadikan sebagai acuan penulis dalam membuat sebuah karya lukis. Proses pengeditan ini dilakukan dengan cara merubah tatanan objek gambar dan menambahkan aksen *background* pedesaan sunda agar menampilkan kesan asri pada suasana dataran sunda.



Gambar 3.16. Hasil Edit pada Photoshop
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Selain penambahan pada *background* penambahan unsur-unsur lain pun penulis gunakan untuk memunculkan efek tiga dimensi seperti memasukan bentuk pigura kemudian ditambahkan bentuk karet yang seolah-olah terkesan keluar dari dalam pigura tersebut. Unsur-unsur inilah yang akan mempermudah penulis dalam pembuatan karya lukis.

4) Tahap Pemindahan Sketsa



Gambar 3.17. Proses Pemindahan Sketsa
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Hasil pengeditan tersebut penulis pindahkan ke dalam *handphone*. *Handphone* ini menjadi salah satu media yang digunakan dalam proses melukis. Dengan bantuan *handphone* dapat memudahkan penulis saat melihat komposisi dan gambar yang akan di buat di atas kanvas. Pada tahapan ini media *handphone* sangat membantu sekali sebab aplikasi yang terdapat pada *handphone* mempermudah penulis untuk melihat bagian-bagian yang sangat mendetail pada sebuah gambar.

Karena terdapat fungsi *zoom in* dan *zoom out* untuk pengaturan besar dan kecil gambar sehingga bagian-bagian yang sangat mendetail bisa terlihat.

5) Tahap Pewarnaan



Gambar 3.18. Proses Pewarnaan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dalam tahap proses pewarnaan penulis biasanya menggunakan warna-warna dasar kemudian dilanjutkan menggunakan warna-warna sekunder yang digunakan untuk menghasilkan gradasi warna dasar tersebut, sehingga terlihat akan kesan *drapery*.

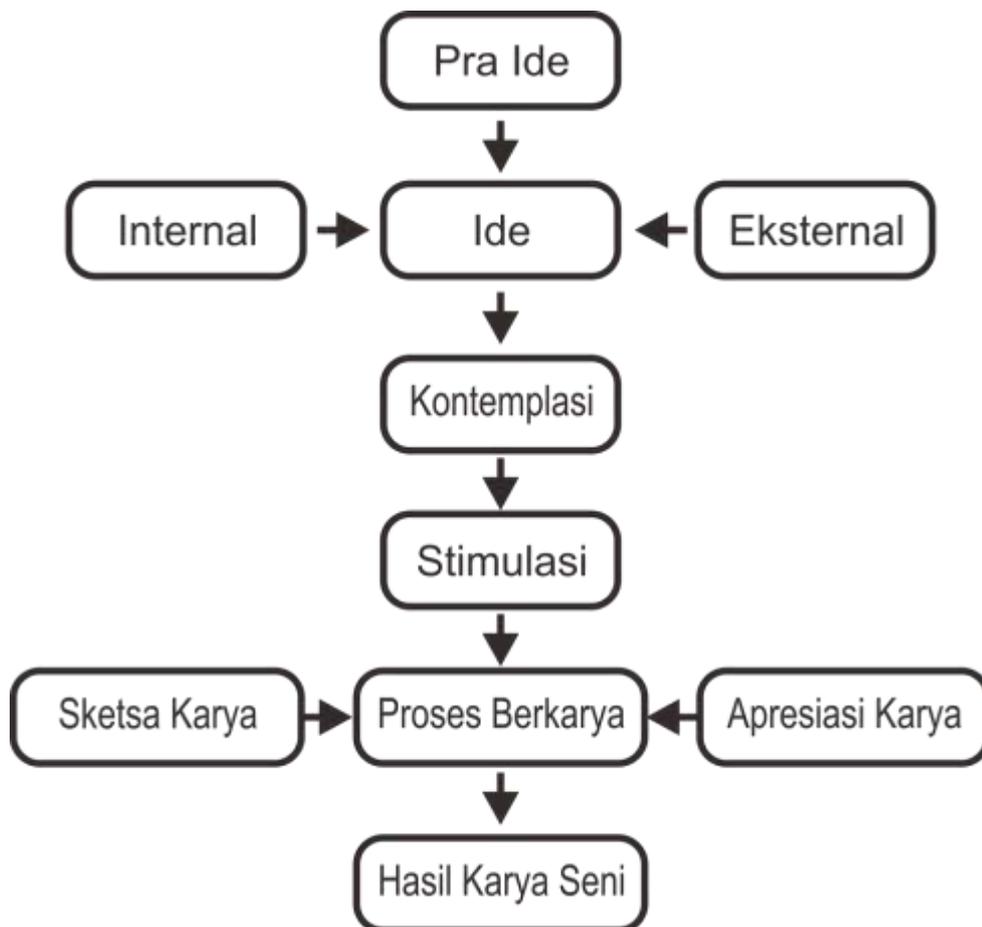
6) Tahap *Finishing*



Gambar 3.19. Proses *Finishing*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada tahapan ini merupakan tahapan akhir dalam menyelesaikan karya lukis. Beberapa tahapan dalam proses *finishing* biasanya penulis mengerjakan pada bagian-bagian yang dianggap mendetail hingga pada akhirnya tercipta sebuah karya lukis.

G. Tahap pemilihan ide dalam berkarya



Bagan 3.1 Proses Berkarya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)