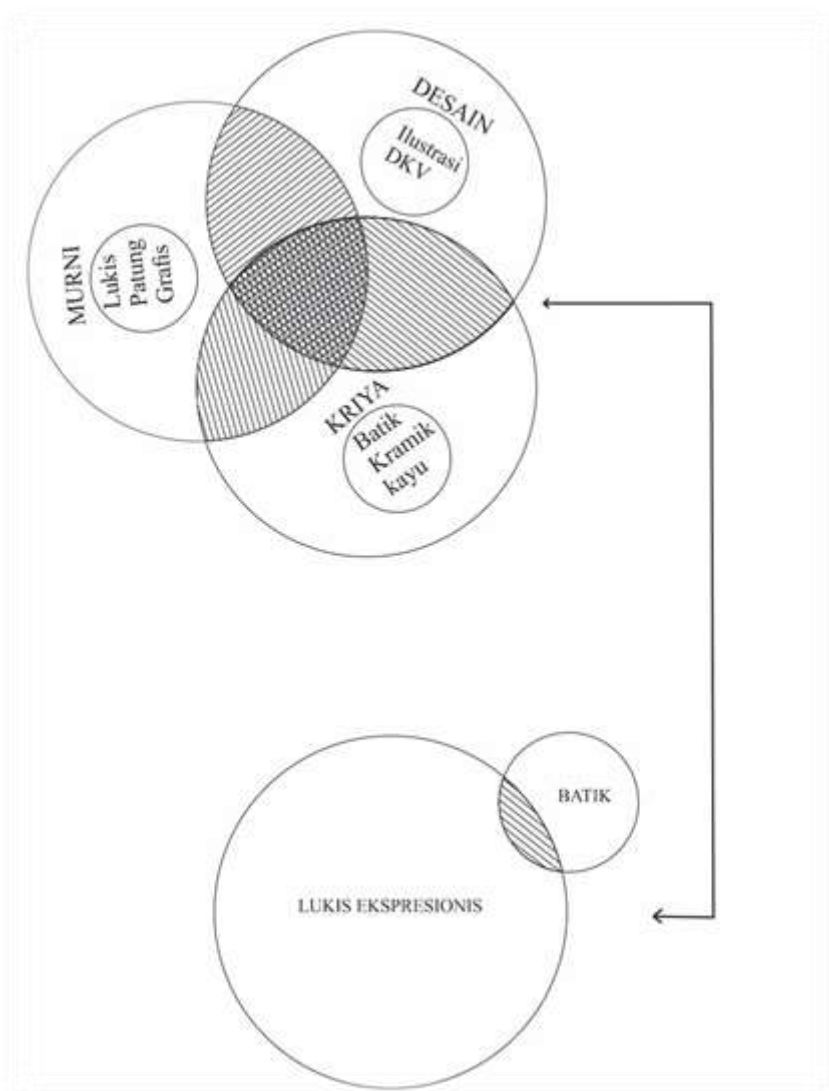


BAB III

METODE PENCIPTAAN

Seniman, karya seni, dan penghayat seni merupakan tiga komponen yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan seni, para seniman selalu menciptakan inovasi dan pembaharuan sebuah karya seni, hal ini muncul dari sebuah ide dasar dari pemikiran awal dalam proses penciptaan karya seni, perkembangan ide dasar akan melahirkan karya seni seperti seni kriya, seni murni dan seni desain tergantung pada sudut pandang seorang seniman.



Bagan 3.1 Proses Arahan Bekarya
(sumber : Diolah Dari Berbagai Sumber, 2015)

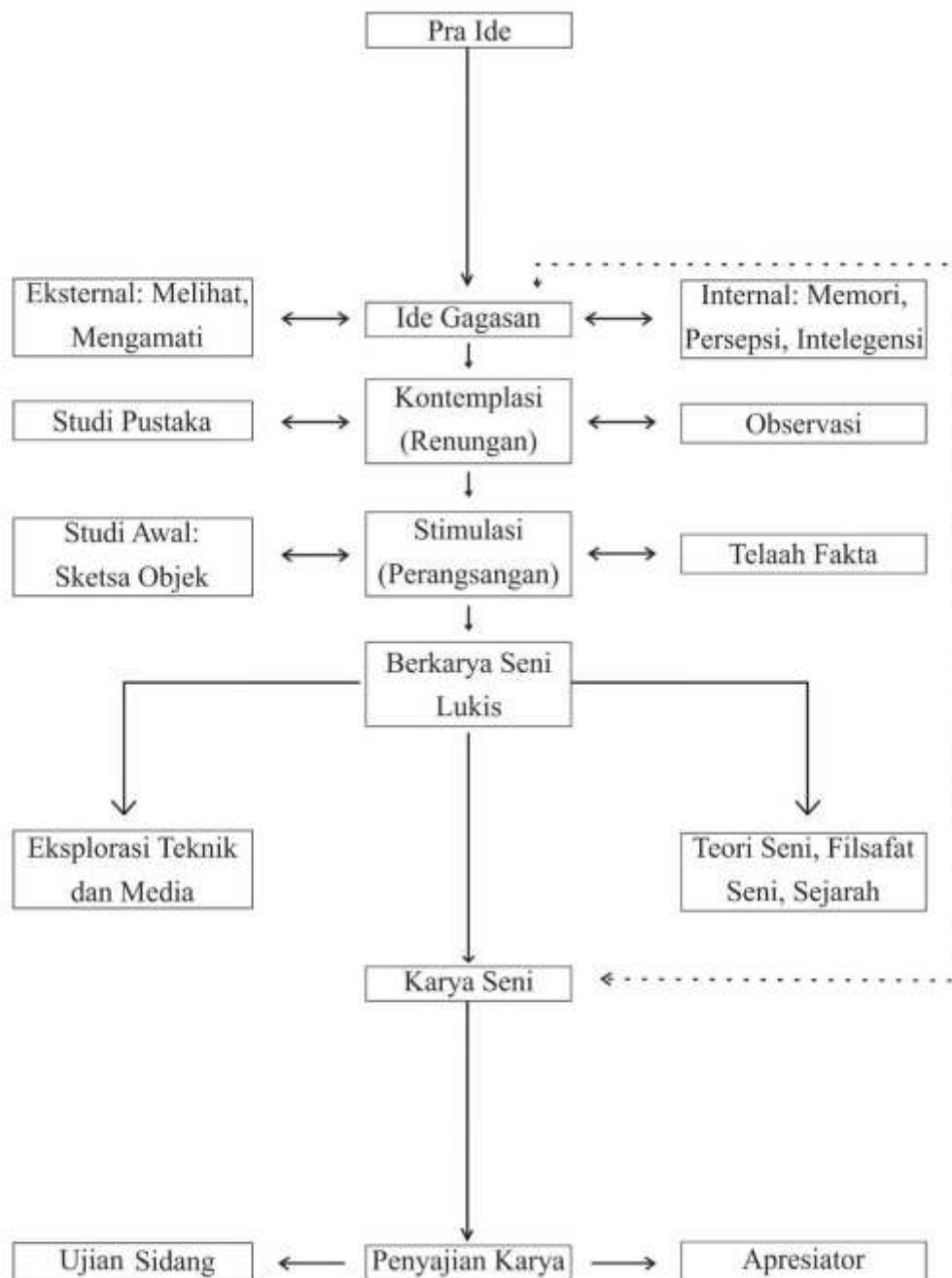
Bagan 3.1 menjelaskan bahwa karya yang akan diciptakan merupakan seni murni (lukis) sedangkan terapan seni kriya hanya sebatas menggunakan beberapa teknik kriya batik seperti proses tracing, pencantingan dan pencoletan. Hingga hasil akhir karya ini memiliki fungsi nilai estetika saja (murni).

Pada dasarnya ide tidak terlepas dari sebuah gagasan atau tema, Problem yang sangat penting dalam penciptaan sebuah karya seni bukanlah apa yang digunakan sebagai objek tetapi bagaimana seorang seniman mengolah objek tersebut menjadi karya seni yang memiliki citra pribadi atau karakter dengan melakukan berbagai eksperimen. Cara berfikir kreatif dan inovatif harus ditekankan pada ungkapan, pikiran, dan perasaan, serta keterampilan, Karena akan menghasilkan karya yang baru dan menjadi ciri khas pada para senimannya.

Nilai estetis yang ditimbulkan dari karya seni menjadi bagian tujuan pencapaian kepuasan yang ada pada diri seniman. Dengan adanya para kritikus membawakan dampak untuk menentukan seberapa besar nilai apresiasi karya seni itu. Hasil akhir dari sebuah rangkaian seni ini adalah proses pameran yang merupakan bentuk aktivitas interaksi yang lebih luas, penikmatnya tidak hanya sebatas kritikus, tetapi masyarakat bisa ikut memberikan sikap perwujudan terhadap karya seni yang dilihat.

A. Visualisasi Karya

Dalam proses belajar berkarya seni, tidak pernah ada kata salah dalam penciptaan karya. Namun demikian, di dalam proses berkarya seni lukis,



diperlukan sebuah ‘*bagan*’ supaya penuangan sebuah ide lebih matang dan lebih struktur.

Bagan 3.2 Proses Berkarya
(Sumber: Diolah Dari Berbagai Sumber, 2015)

1. Pra ide

Berawal dari pra ide, sebelum menemukan ide atau gagasan penulis mendapatkan pencerahan dari berbagai teman dan kerabat lingkungan penulis tentang fenomena yang akan diangkat dalam karya seni lukis, penulis mulai mengumpulkan beberapa bukti isu yang ada di lingkungan sekitar, beberapa pra ide ini akan dipilih menjadi salah satu dan dijadikan ide awal yang tepat dalam memilih keputusan.

2. Ide

Datangnya ide gagasan ini dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berdasarkan memori bahwa penulis pernah memelihara ikan Cupang, dan kegemaran ini dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam proses penciptaan karya, sedangkan faktor eksternal adalah bahwasanya keberadaan ikan Cupang ini tidak asing lagi bagi kalangan masyarakat yang ada disekitar tempat tinggal penulis, hal ini tentunya mendorong motivasi dalam semangat berkarya.

3. Kontemplasi

Setelah mendapatkan ide penulis mulai merenungkan (*kontemplasi*) dengan mengumpulkan beberapa sumber yang terkait dengan proses penciptaan karya, sumber-sumber ini diperoleh dari media masa, sumber literasi, dan buku. Selain itu dibutuhkan observasi untuk mendapatkan data dan informasi yang butuhkan. Fungsi dari ini semua adalah untuk mendapatkan data seperti bahan, teknik, bentuk dan gaya yang dipakai dalam membuat karya seni lukis.

4. Stimulasi

Tidak hanya tahap kontemplasi yang dibutuhkan dalam proses berkarya tahap stimulasi merupakan tahap perangsangan dengan melakukan sketsa awal dalam mengolah media, teknik dan konsep, hal ini tentunya berawal dari pengkajian sebuah fakta tentang keberadaan masyarakat yang menjual ikan cupang dan anak-anak yang gemar memelihara ikan Cupang di lingkungan tempat penulis tinggal. Dengan adanya pembimbing dalam proses penciptaan seni lukis ini mempermudah penulis dalam menentukan keinginan dan keserasian dalam memilih objek.

5. Berkarya Seni

Seiring berjalannya waktu proses kontemplasi memasuki tahapan berkarya seni lukis dengan konsep eksplorasi berbagai media dan bahan yang dikenal dengan eksplorasi medium. Hal ini tidak terlepas dari ilmu seni rupa yang telah dipelajari seperti (ilmu dasar seni rupa, filsafat seni, sejarah seni, dan lain sebagainya).

6. Hasil Karya dan Penyajian Karya

Seniman, karya seni, dan penghayat seni merupakan tiga komponen yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan seni, setiap karya seni yang diciptakan tentu saja memiliki esensi (pesan) yang ingin disampaikan, begitu pun dengan karya seni lukis yang penulis ciptakan tidak terlepas dari sebuah ide awal yang saling berhubungan, menurut penulis pribadi karya seni tidak akan mempunyai nilai tanpa adanya apresiasi dari orang lain. Sudah jelas penulis menciptakan karya seni ini sebagai syarat mengikuti ujian siding. Penghayat seni atau sering disebut dengan apresiator berperan sebagai pendukung pengembangan karya seni yang sanggup mawadahi dan memacu terciptanya beragam makna dan nilai-nilai dengan dilakukannya berbagai dialog antara seniman dan apresiator. Sebagai seniman ia harus sadar bahwa penghayat seni terlibat secara langsung, hal ini akan menambah keragaman kekayaan batin yang mendalam pada kehidupan seniman.

B. Persiapan Alat Dan Bahan

Hengki Satria, 2016

IKAN CUPANG SEBAGAI IDE PENCIPTAAN LUKIS EKSPRESIONIS MENGGUNAKAN MEDIUM BATIK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sebelum membuat Karya seni lukis yang terdiri dari berbagai ukuran sebanyak 3 karya dan memiliki judul serta konsep yang berbeda (tidak terlepas dari judul utama skripsi), karya ini dibuat menggunakan pengayaan ekspresionis, perlu diperhatikan proses persiapan alat dan bahan yang digunakan untuk proses berkarya diantaranya:

1. Alat :

a. Kuas

Kuas ini digunakan sebagai pewarnaan dan untuk membuat tekstur pada



lukisan

Gambar 3.1 Jenis Kuas dalam Melukis
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015)

b. Canting

Sebagai tempat menampung cairan malam yang dikeluarkan melalui lubang



“Cucuk”

Gambar 3.2 Jenis Ukuran Canting
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015)

c. Mur dan Baut



Digunakan sebagai penyambungan spanram

Gambar 3.3 Mur dan Baut Ukuran 10 Inc
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015)

Hengki Satria, 2016

IKAN CUPANG SEBAGAI IDE PENCIPTAAN LUKIS EKSPRESIONIS MENGGUNAKAN MEDIUM BATIK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

d. Wajan atau Katel



Untuk menampung cairan malam/lilin yang dipanaskan melalui kompor kecil

Gambar 3.4 Wajan atau Katel
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015)

e. Palet



Untuk menampung berbagai jenis cat cair

Gambar 3.5 Palet
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015)

f. *Meja Tracing*



Untuk mempermudah proses pemindahan sketsa kasar pada lukisan

Gambar 3.6 Meja *Tracing*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015)

g. Laptop

Untuk mempermudah proses desain awal pada lukisan seperti: tata letak objek



dan pemotongan karya menjadi kolektif painting

Gambar 3.7 Laptop Asus
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015)

Hengki Satria, 2016

IKAN CUPANG SEBAGAI IDE PENCIPTAAN LUKIS EKSPRESIONIS MENGGUNAKAN MEDIUM BATIK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- h. Kamera Dokumentasi
Mendokumentasikan semua proses penciptaan dari awal sampai akhir karya



Gambar 3.8 Kamera Dokumentasi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015)

2. Bahan

- a. Desain Spanram

Terdiri dari beberapa ukuran spanram, (40x40 cm, 30x40 cm, 25x25 cm, 25x50 cm)



Gambar 3.9 Desain Spanram
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015)

Hengki Satria, 2016

IKAN CUPANG SEBAGAI IDE PENCIPTAAN LUKIS EKSPRESIONIS MENGGUNAKAN MEDIUM BATIK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

b. Kain Prisma A

Kain prisma A adalah bahan dasar dalam pembuatan batik berwarna putih, kain jenis ini memiliki serat yang halus dan tebal, di dalam mengelola karya lukisan pensils menggunakan kain prisma A sebagai pengganti kanvas, hal ini dilakukan untuk mempermudah penyerapan malam/lilin ketika proses



berkarya.

Gambar 3.10 Kain Prisma A
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015)

c. Malam atau Lilin



Bahan ini dipakai untuk menutupi permukaan kain yang sudah digambar.

Gambar 3.11 Malam atau Lilin

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015)

d. *Cat Remazol*

Merupakan zat warna reaktif yang banyak digunakan dalam proses membatik, bereaksi secara langsung dengan serat kain sehingga zat warna reaktif ini umumnya dapat mempermudah proses pewarnaan pada karya seni lukis. Jenis zat warna remazol ini sangat beragam diantaranya 1 warna biru, 2 warna merah, 3



warna coklat, 4 warna kuning, 5 warna hitam.

Gambar 3.12 *Cat Remazol*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015)

e. *Cat Sablon*

Digunakan sebagai bahan tambahan di dalam proses penyelesaian warna



background pada karya seni lukis.

Gambar 3.13 Cat Sablon
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015)

f. *Spray-Paint*



Digunakan sebagai *Finishing touch* agar karya menjadi lebih sempurna.

Gambar 3.14 *Spray-Paint*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015)

C. Proses pembuatan karya



1. Sketsa objek ikan Cupang di kertas A3

Gambar 3.15 Sketsa Objek Ikan Cupang

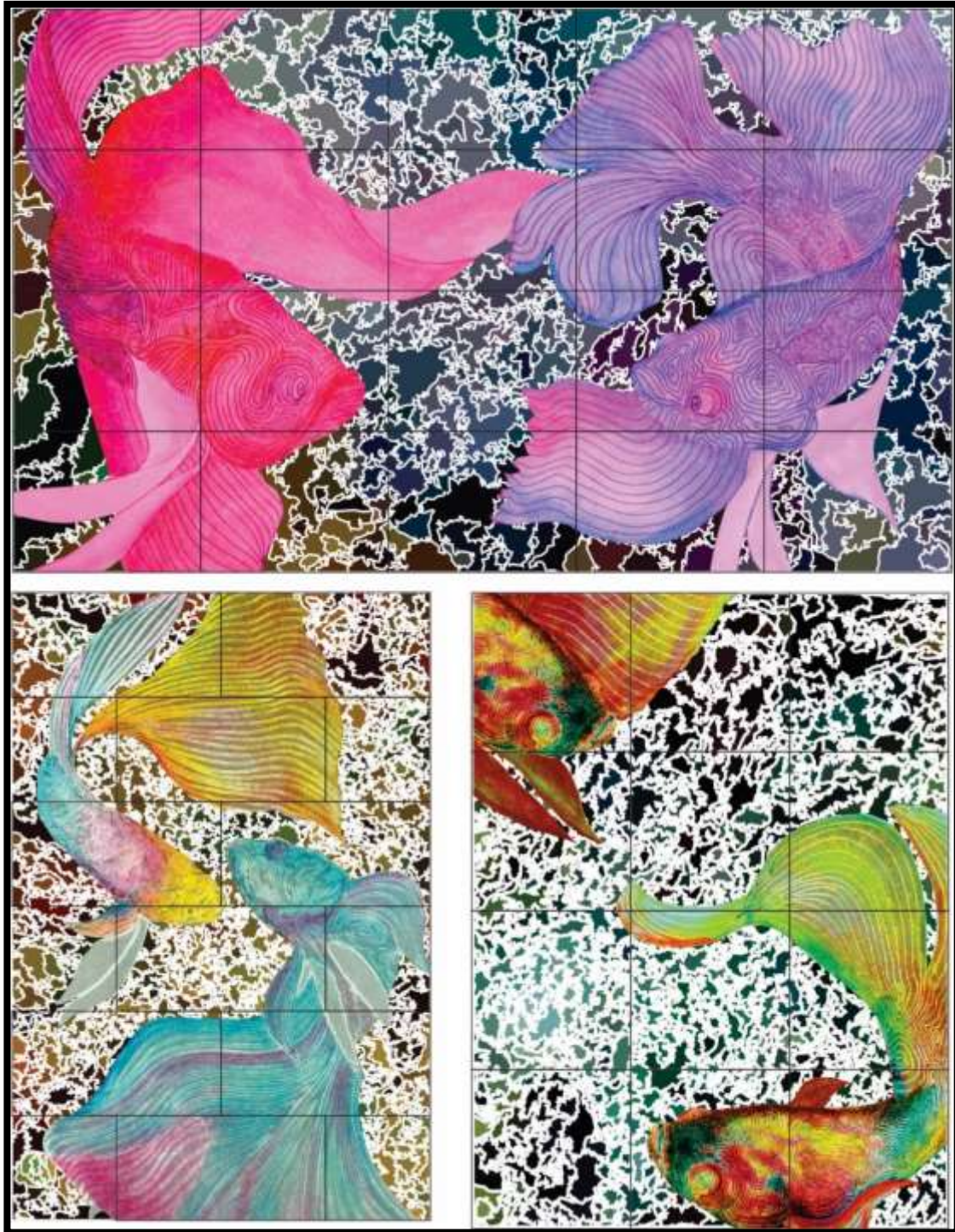
Hengki Satria, 2016

IKAN CUPANG SEBAGAI IDE PENCIPTAAN LUKIS EKSPRESIONIS MENGGUNAKAN MEDIUM BATIK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015)

2. Pemotongan dan pembagian sketsa

Menggunakan aplikasi corel-draw X5, hal ini memudahkan dalam proses



Hengki Satria, 2016

IKAN CUPANG SEBAGAI IDE PENCIPTAAN LUKIS EKSPRESIONIS MENGGUNAKAN MEDIUM BATIK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembagian bidang spanram dan mempermudah proses *tracing*

Gambar 3.16 Pemotongan dan Pembagian Sketsa
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015)

3. Pemotongan kain prisma A

Pemotongan kain prisma A sesuai dengan ukuran bidang gambar dan spanram



yang telah ditentukan.

Gambar 3.17 Pemotongan Kain Prisma A
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015)



4. Proses *tracing* pada kain prisma A

Gambar 3.18 Proses *Tracing*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015)



5. Pemasangan kain prisma A pada spanram

Gambar 3.19 Proses Pemasangan Kain pada Spanram
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015)

Hengki Satria, 2016

IKAN CUPANG SEBAGAI IDE PENCIPTAAN LUKIS EKSPRESIONIS MENGGUNAKAN MEDIUM BATIK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

6. Proses pencantingan



Memberikan rintangan warna (malam/lilin) pada kain

Gambar 3.20 Proses Pencantingan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015)



Gambar 3.21 Proses Blok
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015)

Hengki Satria, 2016

IKAN CUPANG SEBAGAI IDE PENCIPTAAN LUKIS EKSPRESIONIS MENGGUNAKAN MEDIUM BATIK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3.22 Proses Blok Menggunakan Canting
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015)



Gambar 3.23 Proses Blok Menggunakan Kuas
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015)

Hengki Satria, 2016

IKAN CUPANG SEBAGAI IDE PENCIPTAAN LUKIS EKSPRESIONIS MENGGUNAKAN MEDIUM BATIK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



7. Memberikan warna pada objek utama menggunakan cat *remazol*

Gambar 3.24 Proses Pencoletan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015)



Gambar 3.25 Proses Penyerasian Warna

Hengki Satria, 2016
IKAN CUPANG SEBAGAI IDE PENCIPTAAN LUKIS EKSPRESIONIS MENGGUNAKAN MEDIUM BATIK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015)



8. Proses Pewarnaan *Background* menggunakan warna sablon

Gambar 3.26 Proses Pewarnaan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015)



Gambar 3.27 Proses Pengebloan Warna
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015)

9. Proses penggabungan karya



Gambar 3.28 Proses Penggabungan Karya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015)

Hengki Satria, 2016

IKAN CUPANG SEBAGAI IDE PENCIPTAAN LUKIS EKSPRESIONIS MENGGUNAKAN MEDIUM BATIK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



10. Menyempurnakan bentuk maupun warna pada objek lukisan

Gambar 3.29 Proses Penyempurnaan Bentuk dan Warna
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015)

Hengki Satria, 2016

IKAN CUPANG SEBAGAI IDE PENCIPTAAN LUKIS EKSPRESIONIS MENGGUNAKAN MEDIUM BATIK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



11. *Finishing touch* sebagai akhir dari proses pembuatan karya lukis 1

Gambar 3.30 Proses *Finishing Touch* Karya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015)

Hengki Satria, 2016

IKAN CUPANG SEBAGAI IDE PENCIPTAAN LUKIS EKSPRESIONIS MENGGUNAKAN MEDIUM BATIK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu