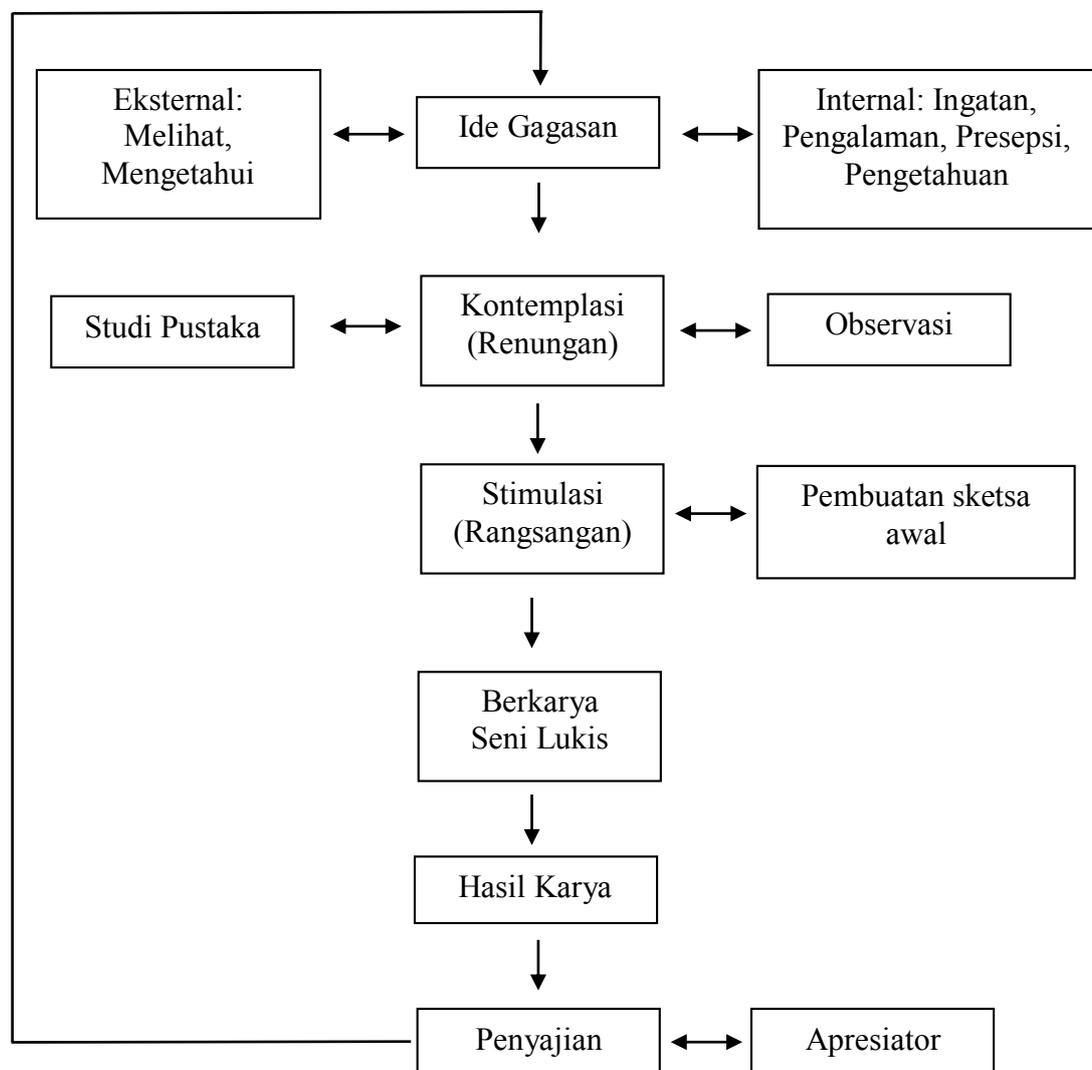


BAB III METODE PENCIPTAAN

Dalam proses penciptaan karya tugas akhir ini, penulis terinspirasi dari keberadaan kesenian gending karesmen di Tasikmalaya yang sedikit demi sedikit terlupakan oleh masyarakat terutama oleh generasi muda Tasikmalaya. Dan kesenian ini merupakan warisan turun temurun yang harus dilestarikan oleh generasi berikutnya.

Dalam proses berkarya seni lukis ini penulis menjabarkan dalam sebuah “bagan” agar penggambaran proses penciptaannya mudah untuk dianalisis. Proses penciptaan karya seni lukis ini penulis gambarkan sebagai berikut:



Bagan 3.1 Proses Penciptaan Karya Seni Lukis
(Sumber: Di olah dari berbagai sumber, 2019)

A. Pengembangan Konsep Berkarya

1. Menentukan Gagasan

Dalam proses pembuatan karya seni terutama karya seni rupa tidak luput dari pencarian ide terlebih dahulu. Ide yang diangkat pada karya tugas akhir ini penulis dapatkan dari pengalaman pribadi penulis maupun dari pengalaman dari orang terdekat penulis. Secara tidak langsung penulis mengamati dari jauh-jauh hari mengenai permasalahan tersebut, misalnya seperti kurangnya pemahaman generasi muda Tasikmalaya mengenai kesenian khas daerahnya, melemahnya minat generasi muda untuk berkontribusi dalam kesenian ini, dan lain sebagainya.

Kesenian ini sudah berjalan selama 20 tahun dan dilakukan secara turun temurun sejak tahun 1999 hingga sekarang, penulis juga mendapatkan pengalaman yaitu berpartisipasi dalam kesenian gending karesmen ini pada tahun 2008. Kesenian gending karesmen "*Si Ujang jeung Doraemon*" menggunakan tembang Pagerageungan dan mempunyai keunikan dibandingkan tembang-tembang yang lain, misalnya dalam tembang ini terdapat langgam, senggol dan larasnya yang sangat berbeda serta terdapat alok dan engklok sehingga suasana dalam gending karesmen ini sangat gembira dan mencerminkan kebersamaan, sangat disayangkan apabila kesenian turun temurun ini harus hilang.

Semua hal yang telah dipaparkan di atas mendorong penulis untuk mengabadikan suasana dalam sebuah lukisan. Oleh karena itu, kesenian gending karesmen di Tasikmalaya ini sangat menarik untuk diangkat sebagai ide berkarya dalam penciptaan karya seni lukis.

2. Kontemplasi

Kontemplasi adalah tahap perenungan, dimana penulis memusatkan pikiran dan hati untuk mengembangkan gagasan, tentang tema kesenian gending karesmen di Tasikmalaya yang akan dibuat karya seni lukis. Penulis juga mengumpulkan beberapa sumber yang terkait dengan proses penciptaan karya dari media masa, sumber literasi dan buku. Serta melakukan observasi

pengamatan secara langsung ke Padepokan Seni Bumi Ageung di Tasikmalaya untuk mendapatkan data yang dibutuhkan.

Dalam proses ini penulis mempertimbangkan beberapa hal yang akan penulis lakukan dalam proses pembuatan karya, mulai dari melihat beberapa karya seniman yang dijadikan sebagai referensi berkarya sampai mengembangkan ide awal menjadi lebih matang agar dapat membuat karya secara maksimal.

3. Stimulasi

Tahap stimulasi adalah dorongan atau rangsangan dengan melakukan sketsa awal dalam mengolah media, teknik, dan konsep. Penulis mendapatkan stimulus dari memahami hasil karya seniman yang penulis jadikan sebagai referensi, rangsangan penulis juga timbul lewat perasaan dan kegemaran dalam melukis, yang dapat membantu terwujudnya gagasan menjadi sebuah karya seni.

B. Proses Pembuatan Karya Seni Lukis

1. Persiapan Alat dan Bahan

Dalam pembuatan karya, penulis terlebih dahulu menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan diantaranya:

a. Alat

1) Pensil dan Penghapus

Pensil 2B dan pensil mekanik yang digunakan penulis untuk membuat sketsa dan memindahkan gambar pada kanvas karena goresannya lebih tebal. Penghapus merupakan alat yang digunakan untuk menghapus kesalahan goresan pada sketsa serta kesalahan pemindahan sketsa pada kanvas.



Gambar 3.1 Pensil, Pensil mekanik dan Penghapus
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

2) Kuas

Kuas merupakan alat untuk menyapukan cat pada permukaan yang akan di lukis. Ukuran kuas bermacam-macam, berbeda ukuran kuas maka berbeda juga fungsi atau kegunaannya. Penulis menggunakan kuas dari nomor terkecil sampai dengan nomor terbesar.



Gambar 3.2 Berbagai Ukuran Kuas dalam Melukis
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

3) Pisau Palet

Pisau palet digunakan untuk mengoleskan cat akrilik pada kanvas sehingga memunculkan tekstur pada lukisan.



Gambar 3.3 Pisau Palet
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

4) Palet

Palet ini penulis gunakan untuk menuangkan cat dan mencampur cat.



Gambar 3.4 Palet
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

5) Wadah menyimpan cat

Wadah ini dibutuhkan dikarenakan penulis sering mencampur dan membutuhkan cat dengan jumlah yang agak banyak. Cat yang belum habis digunakan lalu disimpan dan ditutup rapat agar cat tidak cepat kering dan dapat digunakan untuk membuat karya selanjutnya.

Selain itu wadah ini sering penulis gunakan sebagai tempat mencampur cat dalam jumlah yang cukup banyak.



Gambar 3.5 Wadah menyimpan cat
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

b. Bahan

1) Kanvas

Kanvas yang digunakan penulis adalah kanvas yang sudah diberi spanram berukuran 120 x 100 cm sebanyak empat buah.



Gambar 3.6 Kanvas
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

2) Cat Akrilik

Dalam proses berkarya penulis menggunakan cat akrilik. Cat akrilik merupakan cat bersenyawa air serta memiliki sifat cepat kering sehingga mempercepat penulis dalam proses pewarnaan karya.



Gambar 3.7 Cat Akrilik
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

3) Cat Bibit

Cat bibit penulis gunakan untuk menaikan warna dari cat akrilik.



Gambar 3.8 Cat Bibit
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

4) *Fixative*

Fixative digunakan untuk melapisi permukaan karya yang sudah jadi, agar karya lukisan menjadi tahan lama dan tidak kusam. *Fixative* ini berwujud cair dan penggunaannya memerlukan bantuan kuas.



Gambar 3.9 *Fixative*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

2. Pembuatan Sketsa

Penulis membuat sketsa karya dengan mengangkat sumber gagasan dan objek tentang Gending Karesmen “*Si Ujang jeung Doraemon*” di kertas ukuran A3.



Gambar 3.10 Sketsa “*Si Ujang jeung Doraemon*” Pada Kertas
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

3. Tahapan Berkarya Seni Lukis



Gambar 3.11 Sketsa “*Si Ujang jeung Doraemon*” Pada Kanvas
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

Melly Mardhiani Shofa, 2019

KESENIAN GENDING KARESMEN “SI UJANG JEUNG DORAEMON” DI TASIKMALAYA DALAM LUKISAN
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

a. Pemindahan Sketsa Pada Kanvas

Pemindahan sketsa pada kanvas dilakukan dengan cara memindahkannya dengan menggunakan pensil dan penghapus. Pada tahap ini penulis melakukan penyesuaian atau perbaikan sketsa yang telah dibuat agar objek-objek yang digambar diatas kanvas lebih sesuai dengan bentuk yang di harapkan.

b. Proses Pewarnan Dasar

Proses pewarnan dasar adalah proses dimana penulis mewarnai bagian langit dan tanah



Gambar 3.12 Proses Pewarnan Dasar
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

c. Proses Pewarnan Tahap 1

Proses pewarnan pada tahapan ini dilakukan dengan cara membubuhkan cat akrilik dengan pisau palet ke permukaan kanvas yang sudah diberi warna dasar. Sesudah kering, bagian yang diberi cat akrilik dengan menggunakan pisau palet ini disapu kembali secara tipis memakai warna yang sesuai warna dasar menggunakan kuas. proses pewarnan ini menggunakan teknik *impasto* yang didasari cat menggunakan pisau palet secara menyeluruh pada objek tertentu.



Gambar 3.13 Proses Pewarnaan Tahap 1
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

d. Proses Pewarnaan Keseluruhan

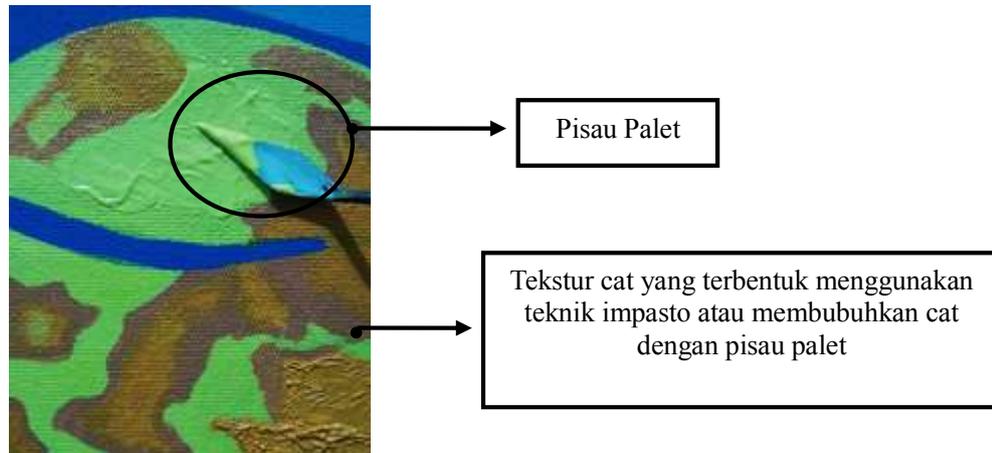
Pada tahapan ini proses pewarnaan dilakukan secara menyeluruh yaitu mengisi bidang-bidang gambar dengan menggunakan warna-warna cerah. Warna yang digunakan dalam karya ini adalah warna sebagai warna dan warna sebagai representasi alam.



Gambar 3.14 Proses Pewarnaan Keseluruhan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

e. Proses Membubuhkan Cat dengan Pisau Palet

Proses membubuhkan cat akrilik pada bidang tertentu dengan menggunakan pisau palet untuk memberikan kesan tekstur.



Gambar 3.15 Proses membubuhkan cat dengan pisau palet
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

f. Proses *Outline*

Proses *outline* adalah proses pembuatan garis pada tepi bidang tertentu dengan menggunakan warna gelap dan terang, *outline* disini memberikan batasan dengan garis yang diambil dari warna yang terdekat. Tahap ini menggunakan teknik *opaque*, pemberian *outline* ini bertujuan untuk menonjolkan setiap warna pada setiap bidangnya.



Gambar 3.16 Proses *Outline*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

g. Proses Pendetailan Objek

Pada proses ini dilakukan pendetailan pada setiap objeknya. Dalam tahapan ini detail-detail dari setiap objek akan diperjelas.



Gambar 3.17 Proses Pendetailan Objek
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

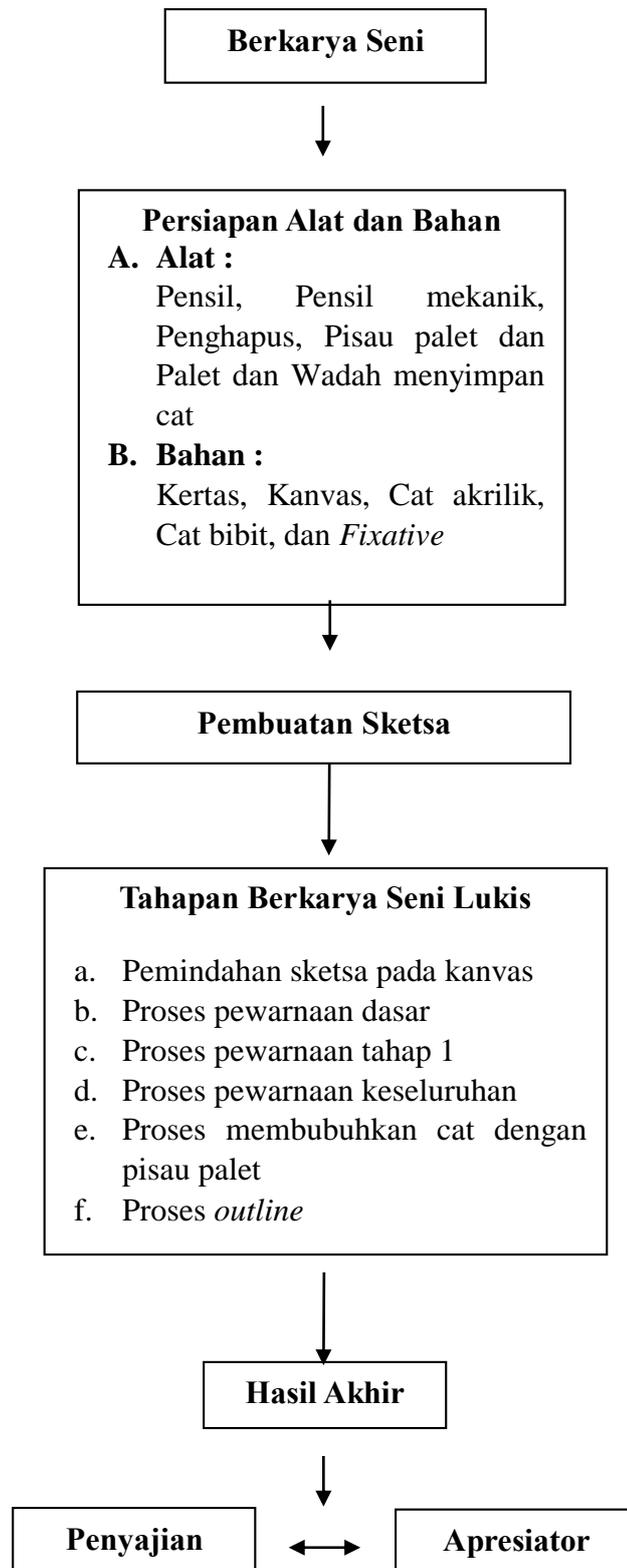
a. *Finishing*

Setelah lukisan diberikan warna serta detail-detail lainnya tahap berikutnya adalah tahap terakhir yaitu memberikan identitas karya berupa mencantumkan nama dan tahun pembuatan. Fiksasi pada karya lukis ini menggunakan *Fixative* agar karya lebih awet dan tahan lama.



Gambar 3.18 *Finishing*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

Penulis membuat bagan untuk mempermudah dalam pemahaman terhadap langkah-langkah dalam proses pembuatan karya seni lukis



Bagan 3.2 Proses Produksi Karya Seni Lukis
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)