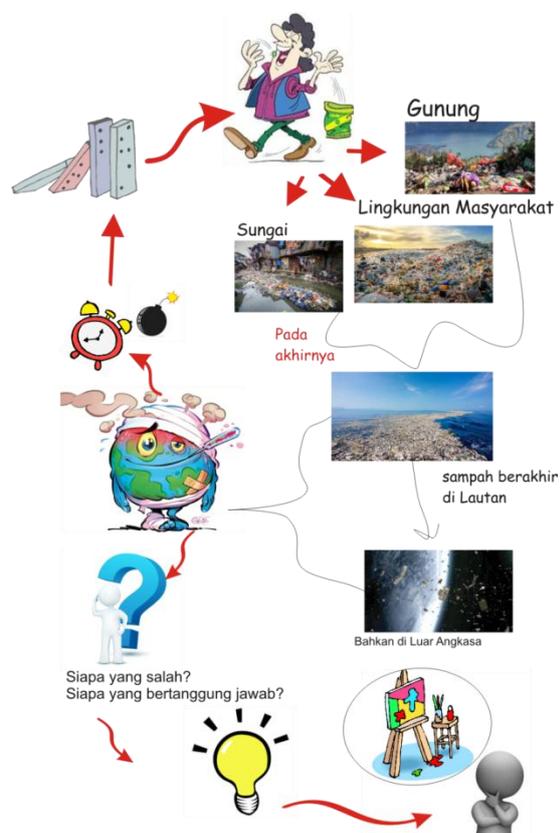


BAB III METODE PENCIPTAAN

A. Ide dan Gagasan

1. Mind Mapping

Metode yang digunakan pada penciptaan karya lukis ini yaitu melalui proses instuisi serta kontemplasi pada penemuan ide dalam menciptakan sebuah karya tentunya mempunyai awal sebuah gagasan yang diwujudkan melalui perasaan/naluri seseorang atas dasar rangsangan atau dorongan pribadi maupun lingkungan yang dijadikan sebagai bahan inspiratif untuk memenuhi terciptanya karya seni rupa, berikut adalah *mind mapping* penulis dalam proses pengolahan ide:



Bagan 1 *Mind Mapping Domino Effect* Sampah
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Bagan ini adalah cara bagaimana penulis mendapatkan ide dalam berkarya untuk skripsi penciptaan ini, *domino effect* sampah dari seorang yang tidak bertanggung jawab membuang sampah plastik ke Gunung, menumpuk di berbagai wilayah, dihanyutkan ke sungai, kemudian bermuara ke laut sehingga menyebabkan bumi mengalami kerusakan yang cukup signifikan.

2. Konsep Karya

a. Gagasan Nilai

Bedasarkan penelusuran penulis bersama tim dari pecinta alam Trigawaran yang jumlah 23 orang dalam kegiatan “Satu Jam Menepi” melakukan kunjungan lapangan ke salah satu tempat dimana sampah kota Tasikmalaya bermuara yaitu (TPA) Ciangir yang berada di kecamatan Tamansari, kota Tasikmalaya. Selain untuk melihat kondisi TPA secara langsung, kegiatan ini juga bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran bagi para anggota tim agar kedepannya dapat mengelola sampah secara tepat dan dapat membagikan pengalamannya kepada orang lain agar dapat sama-sama memperhatikan cara mengelolaa sampah.

Dalam kegiatan ini penulis berperan sebagai partisipan sekaligus mengumpulkan data mengenai *domino* effect sampah di TPA Ciangir. Penulis menemukan pengalaman dan pemandangan yang sangat ganjil. Ketika melewati jalan Kelurahan Cilendek, Kecamatan Cibeureum, ada mobil truk yang hilir mudik mengangkut sampah, setelah mendengar keterangan warga sekitaran jalan itu bahwa sekitar 15 Mobil pengelola sampah milik pemerintahan Kota Tasikmalaya semua pada lewat tiap hari ke Jalur jalan itu untuk kepentingan membuang sampah yang ternyata diangkut ke TPA Ciangir. Dari jarak 1km menuju gerbang TPA Ciangir, bau sampah sangat menyengat hidung. Air disana berwarna, berbau and tak layak minum. Penulis bertanya pada warga setempat tentang air minum, rupanya mereka mengambil air dari lokasi yang jauh, atau warga akan membeli air untuk kebutuhan sehari—hari. Ketika memasuki kawasan TPA, penulis kembali dikagetkan oleh sejumlah peternak sapi yang menggembalakan ratusan sapi ternak diatas tumpukan sampah, sapi—sapi itu dibebaskan untuk mencari makan di tumpukan sampah yang menggunung di area yang luasnya menurut pekerja disana sekitar 12 hektar. Berdasarkan informasi yang didapatkan dari Pak Rizal wakil pengelola TPA Ciangir, sapi—sapi itu adalah Program pemerintah yang di serahkan kepada Warga untuk di urus. TPA Ciangir berdiri sekitaran tahun 2012 sempat menimbulkan pro dan kontra terhadap pembangunan TPA tersebut. Penulis mengamati sampah—sampah yang datang disominasi oleh sampah rumah tangga.



Gambar 1 Sapi ternak di TPA Ciangir, Tasikmalaya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Ini bukan kabar baik, meskipun sapi tersebut hanya memakan sampah organiknya saja, namun keberadaan mikro plastik dan limbah beracun dapat mengancam kesehatan hewan ternak, apalagi jika daging hewan ternak tersebut di konsumsi oleh manusia. TPA Ciangir sudah diperluas, namun sampah terus saja bertambah. Solusinya adalah membuka lahan untuk digunakan sebagai TPA baru, namun jika TPA semakin meluas maka tempat tinggal manusia maupun habitat makhluk hidup lainnya akan berkurang dan akan semakin banyak tempat yang dipenuhi sampah. Inilah awal mula penulis mendapatkan ide untuk mengangkat judul *Domino Effect Sampah Sebagai Gagasan Karya Seni Rupa Mixed Media*.

b. Gagasan Bentuk

Penulis memilih menyajikan konsep karya *Domino Effect Sampah* kedalam karya seni rupa dua dimensi dengan teknik dan bahan campuran, karena selain tidak terlalu membutuhkan ruangan yang luas, penulis dapat lebih mengeksplorasi konsep lewat unsur—unsur rupa, terutama pada tekstur yang menggunakan bahan tambahan seperti pasir, plastik, dan benda lainnya. Penulis menerapkan beberapa bentuk kedalam karya, diantaranya:

1) Flora (Tumbuhan)

Penulis menambahkan bentuk-bentuk tumbuhan karena peran tumbuhan yang sangat penting untuk kehidupan. Bagian tumbuhan yang dipilih penulis, diantaranya:

a) Bunga

Dalam setiap pembuatan karya ini penulis menambahkan objek bunga selain untuk menambah nilai estetika, bagi penulis bunga merupakan simbol keindahan.

b) Daun

Penulis memilih daun sebagai objek yang melambangkan keasrian, karena proses mengolah makanan pada tumbuhan terletak pada daun yang memiliki zat hijau (Klorofil).

2) Fauna (Hewan)

a) Lebah

Lebah adalah hewan yang unik, selain dapat menjadi indikator tercemarnya suatu tempat, lebah juga hewan yang memiliki kekompakan tim secara alami dalam membuat sarang, dan sarang lebah yang memiliki bentuk segi enam dengan begitu simetris padahal lebah tidak pernah mengikuti kelas konstruktif.

b) Penguin

Penulis menambahkan penguin karena Penguin ikut terkena dampak *domino effect* sampah. Sampah turut memicu pemanasan global dari proses pembakaran sampah, pemanasan global membuat es dikawasan kutub semakin mencair, sehingga penguin semakin kekurangan tempat tinggal. Selain itu polusi sampah di lautan membuat beberapa hewan mati, salah satunya adalah Krill (Udang kecil) yang menjadi makanan penguin, semakin lama penguin akan kehilangan sumber makanannya.

c) Penyu

Penyu adalah hewan yang menarik, penulis menambahkan penyu karena sampah sangat mengancam kehidupan penyu. Penyu memilih makanan berdasarkan penglihatan mereka, seperti sampah plastik terlihat seperti ubur – ubur, dan jaring yang terlihat seperti rumput laut. Selain itu banyak penyu yang mati karena sampah, atau bertahan hidup setelah terjatuh sampah plastik.

d) Paus

Penulis menambahkan paus karena terinspirasi dari kabar paus yang ditemukan mati dengan perut penuh dengan sampah.

e) Bangau

Penulis memilih bangau terinsprasi dari seekor bangau yang terjebak disebuah kantong plastik di California.

f) Burung

Penulis menambahkan objek burung karena saat di perjalanan pulang, penulis menemukan sarang burung yang terdapat plastik diantara tanaman kering yang dianyam oleh burung.

g) Ikan

Penulis menambahkan ikan karena ikan adalah hewan yang tinggal diperairan dan dagingnya dikonsumsi, jika laut atau sungai tercemar, kemungkinan besar ikan ikut tercemar.

h) *Plankton*

Penulis menambahkan *plankton* karena *plankton* adalah organisme penting yang menyumbang oksigen selain tumbuhan, dan bermanfaat untuk kehidupan.

3) **Manusia**

Manusia dihadirkan karena menurut penulis, sumber dari permasalahan ini adalah manusia yang salah dalam mengelola sampahnya, sehingga berdampak pada kehidupan manusia dan segala aspek kehidupan di Bumi. Penulis menambahkan objek perempuan sebagai tafsir penulis terhadap Ibu Pertiwi. Selain itu perempuan bagi penulis adalah rasa, karena dalam menjaga alam harus dengan rasa cinta seperti menyayangi anak sendiri.

A. Perancangan Sketsa

1. Sketsa Karya 1



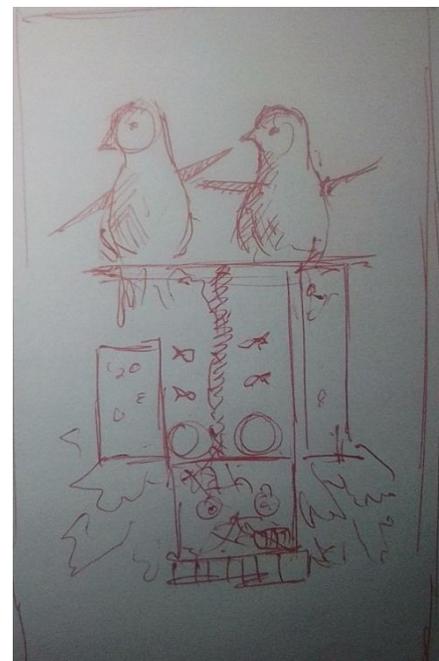
Gambar 2 Sketsa karya 1
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3 Sketsa karya 1 terpilih
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 4 Sketsa karya 1
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 5 Sketsa karya 1 terpilih
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 6 Sketsa karya 1
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 7 Sketsa karya 1 terpilih
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Pada rancangan awal, penulis memilih objek penguin yang lucu dan ternyata tidak masuk pada konsep yang telah dibuat. Oleh karena itu sketsa berubah dengan menambahkan objek yang lebih tepat dalam menyampaikan konsep karya.

2. Sketsa Karya 2



Gambar 8 Sketsa karya 2
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

B. Perwujudan Karya

1. Persiapan Media, Alat dan Bahan

Berikut ini adalah penjelasan alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembuatan karya seni rupa *mixed media* yang akan menunjang kelancaran dalam penggarapan karya patung secara keseluruhan.

a. Media

Media yang digunakan adalah:

1) Kanvas



Gambar 12 Kanvas
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Kanvas yang penulis gunakan adalah kanvas yang sudah dilebur dan di *spanram*.

2) Triplek



Gambar 13 triplek
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Triplek yang penulis gunakan adalah triplek bekas papan tulis.

b. Alat

Adapun alat-alat yang digunakan adalah :

1) Alat Gambar

a) Pensil dan *ballpoint*



Gambar 14 pensil dan ballpoint

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Pensil dan *ballpoint* digunakan saat membuat gambar sketsa dan menulis rancangan.

b) Penghapus

Penghapus digunakan saat memperbaiki garis atau tulisan yang tidak sesuai dengan kebutuhan.

2) Alat lukis

a) Kuas

Kuas yang penulis pakai adalah kuas pipih dan kuas lonjong, digunakan saat menerapkan cat pewarna maupun lem pada media karya.

b) *Pallette*

Pallet yang penulis gunakan sebagai tempat untuk mencampur warna adalah tiga buah tatakan gelas (*Coaster*) yang terbuat dari bahan kaca.

c) Pisau Palet

Pisau palet digunakan dalam mengaplikasikan cat dan membuat tekstur—tekstur yang dibutuhkan.



Gambar 15 Kuas dan pisau palet

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

3) Alat Ukur

a) Penggaris

Penggaris digunakan untuk mengukur panjang dan lebar karya.

b) Papan *Paper cutting*

Papan tersebut digunakan sebagai alas untuk memotong kertas atau benda lainnya.

4) Alat Potong

Alat potong yang penulis gunakan seperti:

a) Gunting



Gambar 16 Gunting
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Gunting digunakan dalam proses memotong bahan—bahan yang akan digunakan dalam membuat karya.

b) *Cutter*

Gambar 17 *Cutter*
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Cutter digunakan dalam proses memotong atau mengiris bahan—bahan yang akan digunakan dalam membuat karya.

5) Alat Perekat

a) Lem kayu dan Lem tembak



Gambar 18 Lem kayu dan lem tembak
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Lem kayu penulis gunakan untuk merekatkan bahan pada media karya.

b) Pistol Lem tembak



Gambar 19 pistol lem tembak
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Lem tembak berfungsi sebagai perekat benda—benda dalam proses kolase.

c) Lem Super



Gambar 20 Lem super
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Lem super digunakan dalam merekatkan benda—benda yang diinginkan agar cepat kering dan menempel pada media karya.

6) Alat Penerangan



Gambar 21 lampu
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Alat penerangan digunakan penulis dalam penggarapan karya saat malam hari sangat memerlukan pencahayaan yang maksimal.

c. Bahan

1) Cat akrilik



Gambar 22 cat akrilik
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Cat akrilik yang penulis pakai karena mudah dalam mengaplikasikannya.

2) *Oil pastel*



Gambar 23 Oil pastel
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

3) Lem kayu



Gambar 24 lem kayu
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Lem penulis gunakan sebagai bahan campuran untuk membuat tekstur.

4) Pecahan Kaca



Gambar 25 pecahan kaca
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

5) Kertas Tisu



Gambar 26 Tisu
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

6) Pasir



Gambar 27 pasir pantai
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Penulis menggunakan pasir pantai untuk campuran tekstur.

7) Kertas



Gambar 28 Kertas bekas
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Kertas yang penulis gunakan adalah kertas bekas.

8) Kardus



Gambar 29 Kardus bekas
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Kardus yang penulis gunakan adalah kardus bekas minuman dan mi instan.

9) Kain



Gambar 30 kain bekas
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Penulis menggunakan sisa kain sebagai bahan kolase.

10) Benang



Gambar 31 Benang
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Penulis menggunakan benang kasar untuk bahan kolase.

11) Plastik



Gambar 32 plastik kemasan
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Penulis menggunakan plastik sisa kemasan untuk bahan kolase.

12) Ban mainan



Gambar 33 Ban Mainan
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

13) Mesin jam tangan bekas



Gambar 34 mesin jam tangan bekas
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

14) Plastik sisa pembakaran

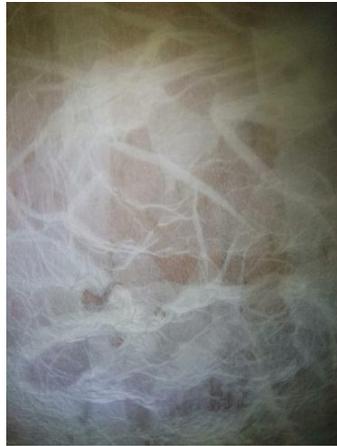


Gambar 35 plastik sisa pembakaran
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Plastik yang penulis gunakan adalah plastik bungkus sisa pembakaran.

2. Pembuatan Karya

Tahap 1 : Kolase (proses penempelan bahan campuran pada media sebelum di warna)



Gambar disamping adalah contoh bagaimana proses menempelkan tisu pada triplek untuk membuat tekstur agar tidak licin saat diberi warna. Karya lainnya juga diberi kolase sebelum di warna.

Gambar 36 proses kolase pertama
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Tahap 2 : Pewarnaan latar belakang



Gambar disamping adalah contoh bagaimana penulis memulai memberikan sentuhan awal pada kanvas dengan memberi warna latar belakang sebelum objek dibuat.

Gambar 37 pewarnaan latar belakang
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Tahap 3 : Pemindahan Sketsa pada Media Kanvas dan Triplek



Gambar disamping adalah salah satu contoh bagaimana penulis memindahkan objek. Pada tahap ini sketsa yang dibuat dipindahkan pada kanvas atau triplek dengan cara menggoreskan cat menggunakan kuas secara spontan

Gambar 38 pemindahan sketsa pada kanvas

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Pada tahap ini, keseluruhan sketsa mengalami perubahan secara bentuk maupun komposisi, mengurangi maupun menambah objek. Penyesuaian ini bertujuan untuk menunjang ketercapaian konsep.

Tahap 4 : Pewarnaan pada Objek



Gambar ini adalah contoh objek yang sudah diwarnai.

Gambar 39 pewarnaan objek
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Tahap 5 : Eksplorasi

Semakin sering penulis melakukan eksplorasi, maka penulis memiliki kesempatan yang lebih besar dalam menghasilkan karya yang baik, berikut adalah hasil dari eksplorasi yang penulis dapatkan setelah mempertimbangkan konsep, bentuk, media dan teknik penciptaan karya agar sesuai dengan tema yang diangkat:

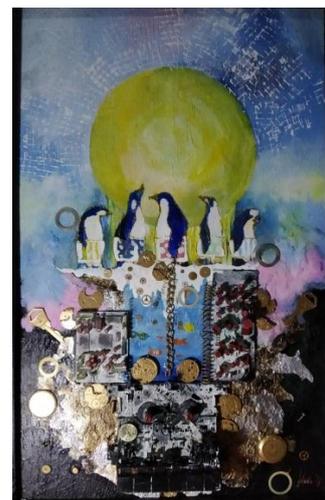
Eksplorasi Karya 1:



Gambar 40 Bagian 1
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 41 Bagian 2
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 42 Bagian 3
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Menjadi:



Gambar 43 setelah eksplorasi
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 44 setelah eksplorasi
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 45 setelah eksplorasi
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Perubahan terjadi pada objek penguin dengan pendekatan realis melalui deformasi dan transformasi didalam kebentukannya, dan dengan warna yang sesuai dengan konsep yang diangkat.

Temuan pada karya 1 yaitu didalam memainkan simbol, seperti pada karya bagian ke 2, sebelum dirubah *background* awal merupakan kutub padahal dengan melihat penguin saja kita akan tahu kalau mereka berasal dari kutub, karena itu pada eksplorasi berikutnya penulis memainkan transformasi dan deformasi pada penguin dengan organ dalam yaitu jantung agar konsep lebih tersampaikan.

Eksplorasi Karya 2:



Gambar 46 karya 2
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 47 setelah eksplorasi
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Karya ini semula berwarna cerah kemudian diubah ke warna yang lebih sesuai dan dengan menambahkan objek agar semakin sesuai dengan konsep yang diangkat.

Temuan pada karya kedua ini adalah, bagaimana kita dapat mengelola emosi saat berkarya, meskipun warna-warna cerah adalah warna kesukaan, namun akan bermasalah ketika tidak sesuai dengan konsep yang ditentukan.

Eksplorasi Karya 3:



Gambar 48 Karya 3
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 49 setelah eksplorasi
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Temuan pada karya ini adalah penempatan objek yang tidak tepat dapat membuat karya terasa berat di mata, oleh karena itu penulis mengurangi beberapa komponen didalam karya ini seperti menghilangkan tekstur kayu dan lebih menyederhanakan bentuk dan membuat fokus ke satu titik yaitu burung bangau.

Eksplorasi Karya 4:



Gambar 50 karya 4

(Sumber: dokumentasi Pribadi)



Gambar 51 karya 4

(Sumber: dokumentasi Pribadi)

Menjadi:



Gambar 52 karya 4 setelah eksplorasi

(Sumber: dokumentasi Pribadi)

Temuan yang didapatkan ialah: jika objek cenderung menggunakan goresan yang ekspresif, maka karya akan lebih nyaman dilihat ketika *background* dibuat lebih polos dan secukupnya.

Eksplorasi Karya 5:



Gambar 53 karya 5

(Sumber: dokumentasi Pribadi)

Menjadi:



Gambar 54 setelah eksplorasi

(Sumber: dokumentasi Pribadi)

Temuan yang didapatkan pada proses karya ini adalah bagaimana penulis menerapkan pengayaan lukisan pada karya. Pada awalnya penulis menggunakan gaya yang lebih ekspresif, pada akhirnya karya ini berbeda dari karya lainnya, oleh karena itu penting agar konsisten dalam penerapan gaya dalam melukis.

Tahap 6 : Proses Penyelesaian

Karya diberi sentuhan akhir dengan mengoleskan pernis lukisan secara merata dan karya siap untuk di apresiasi.