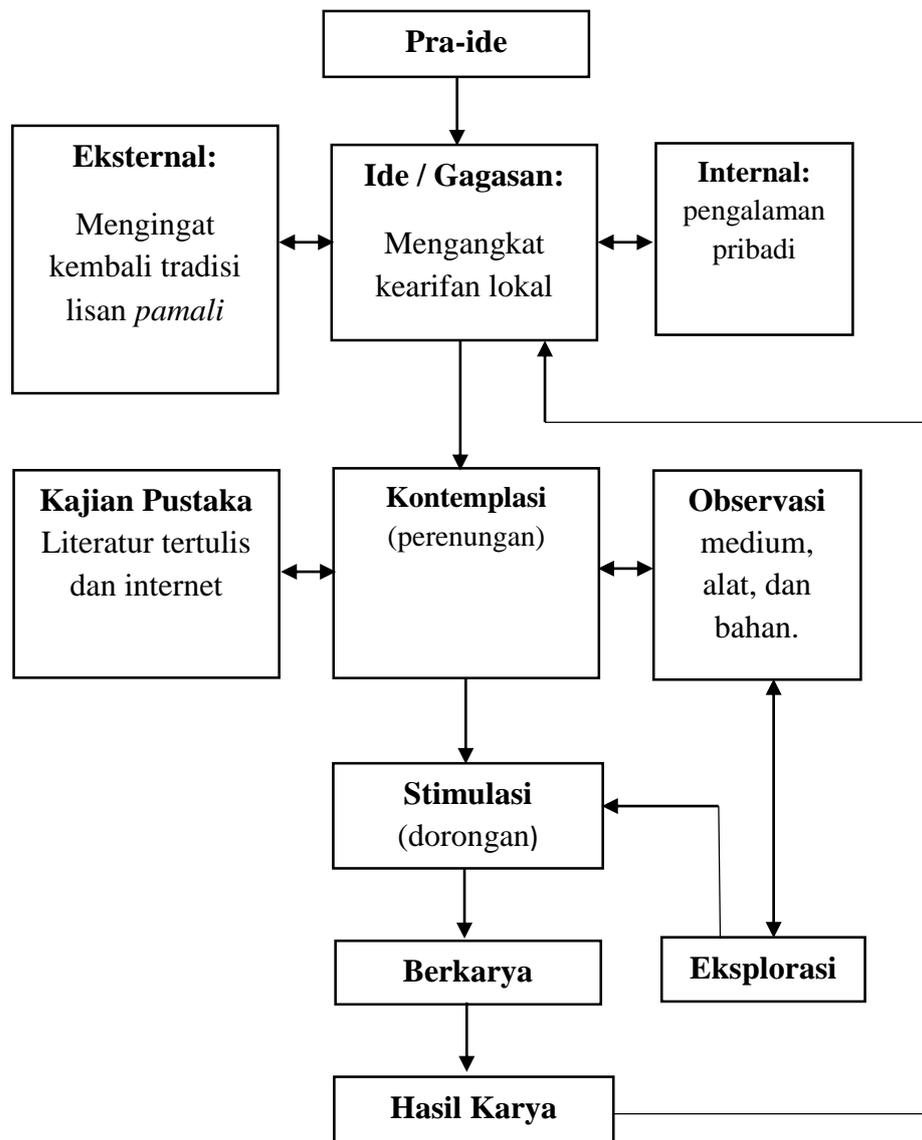


BAB III METODE PENCIPTAAN

A. Bagan Proses Penciptaan

Dalam mewujudkan terciptanya karya seni lukis kontemporer yang mengangkat tradisi lisan *pamali* ini terdapat alur kerja dalam proses pembuatan. Alur kerja tersebut adalah sebagai berikut:



Bagan 3.1. Proses Penciptaan Karya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)

B. Ide Berkarya

Ide atau gagasan seniman dalam berkarya seni dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Secara kekaryaannya, penulis memiliki ketertarikan dan dorongan dalam berkarya seni lukis sejak usia sekolah menengah oleh karena itu saat memasuki masa penjurusan perkuliahan penulis memilih Seni Lukis. Penulis mendapatkan banyak pengalaman empiris dalam masa penjurusan perkuliahan. Mulai dari mempelajari sketsa hingga puncaknya yaitu, seni lukis abstrak.

Selain apa yang telah dipaparkan sebelumnya, dipilihnya seni lukis ini sebagai titik fokus perkuliahan adalah adanya pekerjaan penulis di luar perkuliahan yang memang berhubungan dengan salah satu bidang seni murni ini. Dengan melakukan bidang pekerjaan ini penulis menjadi terlatih dengan sendirinya. Karya yang penulis kerjakan dalam hal ini adalah berupa potret wajah dengan gaya semi realis. Gaya semi realis tersebut akan dipergunakan dalam karya penciptaan ini. Dilihat dari sisi tematik, pemilihan tema besar “kearifan lokal” sendiri didasari oleh latar belakang penulis yang beretnis Sunda. Dari tema besar tersebut, penulis memilih tradisi lisan *pamali* sebagai inspirasi dalam penciptaan karya tugas akhir ini. *Pamali* itu sendiri sangat beragam jenisnya, begitu pula dengan peruntukannya. Lalu, dalam penciptaan karya ini penulis memilih *pamali* yang diperuntukkan bagi anak-anak pra-remaja.

Hal ini dilatarbelakangi oleh orangtua penulis yang menerapkan *pamali* dalam kehidupan sehari-hari sejak dini agar anaknya dapat berperilaku, berucap, dan berpikir secara terarah walaupun terkesan menakut-nakuti. Dewasa ini, penerapan *pamali* sebagai sarana untuk mengarahkan pola tingkah laku anak sudah tidak sebanyak dulu karena berbagai faktor, salah satunya zaman yang terus berkembang. Anak-anak pra-remaja masa kini mungkin banyak yang menganggap bahwa *pamali* hanyalah sekedar tradisi lisan dari nenek moyang yang tidak masuk akal. Padahal *pamali* mengandung unsur edukasi yang bila dilihat dari sudut

pandang positif dapat dijadikan sebagai pembelajaran bagi anak-anak agar kelak tidak berperilaku negatif.

Penulis menyadari akan pentingnya mengangkat tradisi daerah sendiri sebagai bentuk usaha untuk mengingatkan kembali tradisi yang mulai terlupakan di masyarakat dan tergerus oleh zaman. Selain itu, dilihat dari sisi penciptaan karya terdapat beberapa faktor eksternal, yaitu, kurangnya minat berkarya dan publikasi karya seni dengan tema tersebut. Lalu, anggapan bahwa hal-hal yang bersifat modern lebih baik masih melekat di kalangan masyarakat.

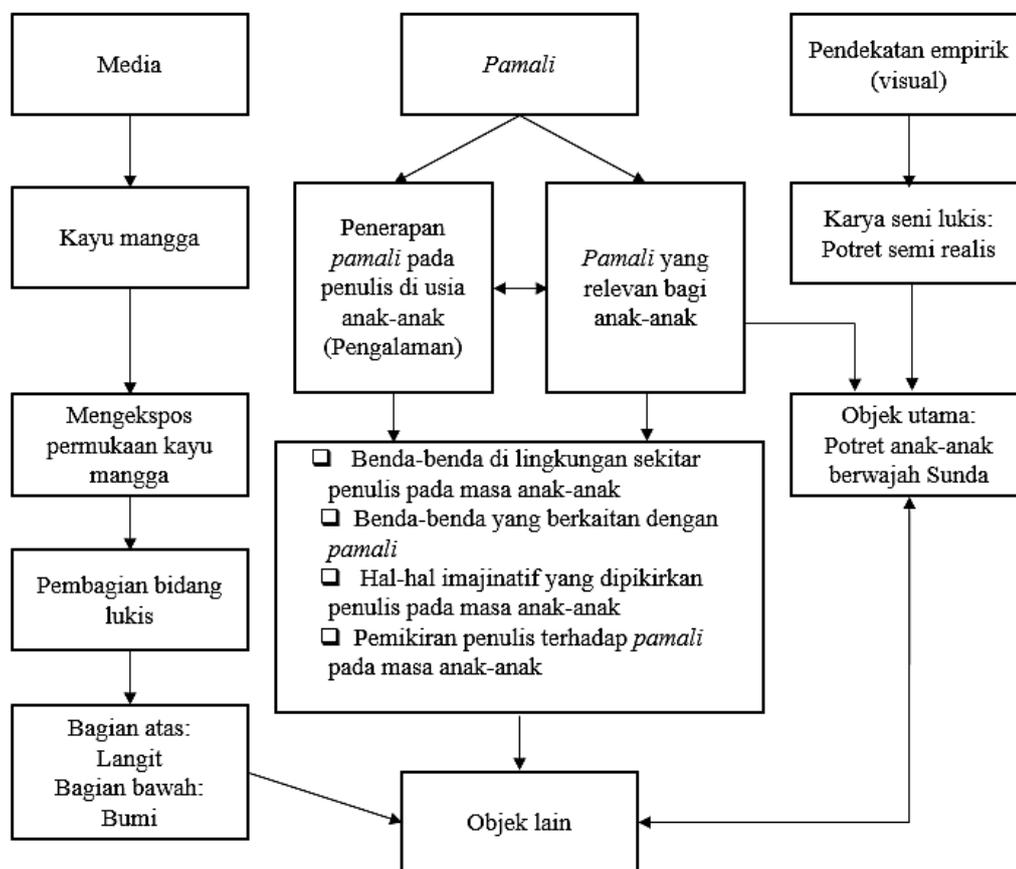
Penulis menuangkan gagasan *pamali* ini ke dalam karya seni lukis kontemporer. Setelah gagasan dan gaya ditentukan, langkah selanjutnya yang akan penulis ambil adalah melakukan observasi terhadap anak-anak yang beretnis Sunda dan juga berwajah khas Sunda yang ada berada di lingkungan sekitar penulis. Potret anak-anak tersebut akan dijadikan sebagai *focal point* dalam karya seni lukis kontemporer ini.

Karya ini penulis buat dengan menggunakan media utama cat akrilik pada kayu mangga yang berjumlah sepuluh buah dengan (estimasi ukuran) diameter 25-30 cm. Jumlah karya didasari oleh sepuluh ungkapan *pamali* yang terpilih. Karya ini penulis buat dengan dua versi yakni, versi anak laki-laki dan versi anak perempuan yang masing-masing berjumlah lima karya. Dalam pembuatan sketsa, penulis melakukan studi foto yang berasal dari hasil observasi di lingkungan sekitar penulis. Karya ini diharapkan dapat mengingatkan kembali akan tradisi lisan *pamali* dan nilai edukasi yang terkandung di dalamnya.

C. Kontemplasi

Kontemplasi merupakan suatu tahapan di mana terdapat proses perenungan, kepekaan, kepedulian, dan aksi. Pada tahapan ini penulis mengolah berbagai gagasan yang kemudian menjadi satu gagasan terpilih yang akan dituangkan ke dalam karya. Gagasan yang terpilih ialah *pamali* dalam tradisi Sunda.

Pemilihan gagasan ini dilatarbelakangi oleh faktor internal dan eksternal. Sebagai seseorang yang berdarah Sunda penulis merasa perlu mengangkat tema kearifan lokal daerah sendiri yakni *pamali* terlebih jika tradisi tersebut mulai pudar di masyarakat. Apalagi *pamali* ada berkat pengalaman hidup nenek moyang dan diberikan secara turun-temurun demi kebaikan generasi penerusnya.



Bagan 3.2. Proses Pemilihan Objek pada Karya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)

Dalam proses kontemplasi, penulis mengolah lagi gagasan *pamali* ini. Berdasarkan penelitian Widiastuti (2015, hlm. 71) *pamali* dibedakan menjadi berbagai jenis yang didasarkan pada klasifikasi, unsur semiotika, dan unsur etnopedagogi. Didasarkan pada klasifikasinya *pamali* terdiri dari 30 *pamali* untuk wanita hamil, 14 *pamali* untuk anak-anak, 79 *pamali* untuk kebiasaan sehari-hari, 24 *pamali* untuk waktu, 13 *pamali* untuk lelaki dan perempuan, serta 28 *pamali* khusus. *Pamali* untuk anak-anak inilah yang akhirnya dipilih untuk divisualisasikan. Pemilihan *pamali* didasarkan pada pertimbangan bahwa *pamali*-

pamali tersebut diterapkan pada penulis pada masa anak-anak. *Pamali* terpilih ini di antaranya;

- 1) *Ulah cicing di lawang panto* (jangan diam di pintu masuk)
- 2) *Ulah ngaréméh* (jangan menyisakan nasi sebutirpun)
- 3) *Ulah dahar bari céplak* (jangan makan dengan mengeluarkan suara dari lidah atau mulut kita yang biasanya muncul dari gesekan dengan air liur)
- 4) *Ulah kaluar sareupna* (jangan keluar rumah pada waktu magrib)
- 5) *Ulah mandi sanggeus dahar* (jangan langsung mandi setelah makan)
- 6) *Ulah lalangiran* (jangan tengkurap sambil mengangkat kaki)
- 7) *Ulah ngahéot tipeuting* (jangan bersiul pada malam hari)
- 8) *Ulah ceuceuleuweungan tipeuting* (jangan berteriak-teriak atau bernyanyi dengan suara seenaknya sehingga tidak enak didengar pada malam hari)
- 9) *Ulah neukteuk kuku tipeuting* (jangan memotong kuku pada malam hari)
- 10) *Ulah mandi tipeuting* (jangan mandi pada malam hari)

Setelah ujaran-ujaran *pamali* tersebut ditentukan, penulis membuat perencanaan pembuatan karya berupa penentuan objek-objek terkait *pamali* yang ada di dalam setiap karya. Perencanaan tersebut diuraikan dalam instrumen penciptaan berikut ini.

Tabel 3.1
Instrumen Penciptaan

NO	PAMALI	OBJEK YANG DIGUNAKAN
1	<i>Ulah cicing di lawang panto</i>	Potret anak laki-laki dengan objek bingkai pintu bergaris penghalang (seperti garis polisi), pintu, gagang pintu, pipa saluran air, lantai, <i>wallpaper</i> , keset, pot, tanaman, sandal, bunga layu, tipografi, bidang dekoratif, siluet manusia dan garis putus-putus.
2	<i>Ulah ngaréméh</i>	Potret anak laki-laki gemuk dengan remah-remah nasi pada pipinya, piring, <i>nyiru</i> (nampan), lauk pauk sisa, remah nasi, taplak meja, padi, karung beras, tong sampah, kerbau pembajak sawah, daun singkong, tipografi, sayuran, mangkuk, piring, dan remah nasi

3	<i>Ulah dahar bari céplak</i>	Potret anak perempuan sedang mengunyah makanan Taplak meja, <i>boboko</i> (bakul), sayuran, motif bunga pada piring, motif ayam jago, objek dengan simbol larangan bersuara, dan padi, telur mata sapi, sendok, dan garpu
4	<i>Ulah kaluar sareupna</i>	Potret anak laki-laki murung, bunga matahari, jalan, gedung, persawahan, perkampungan, kunci gembok, deretan rumah, pelangi, awan, deretan planet, astronot, dan roket
5	<i>Ulah mandi sanggeus dahar</i>	Potret anak perempuan dengan ekspresi ceria, kamar mandi, cipratan air, peralatan mandi, dan bahan makanan yang berasal dari air, piring, mangkuk, gelembung
6	<i>Ulah lalanggiran</i>	Anak perempuan sedang menopang dagu dengan kedua tangan sambil mengapit tongkat kecil berbendera kuning, daun kelapa, payung, kursi pantai, benda elektronik, jam, lantai visualisasi ibu, simbol kematian, garis putus-putus, matahari dan kaki
7	<i>Ulah ngahéot tipeuting</i>	Potret anak laki-laki sedang bersiul (berimajinasi sedang melakukan rekaman di studio), alat perekam, <i>equalizer</i> , bunga terompet, paranada, <i>speaker</i> , CD, kaset, visualisasi makhluk gaib, deretan rumah, bintang-bintang, botol saus, tetesan saus, simbal dan rasi bintang
8	<i>Ulah ceuceuleuweungan tipeuting</i>	Potret anak perempuan yang sedang berteriak, paranada, penonton konser, tomat, <i>mic</i> , <i>speaker</i> , visualisasi makhluk gaib, simbolisasi larangan, tipografi, bidang dekoratif, tombol <i>play</i> , tombol <i>pause</i> , <i>confetti</i> , dan tata lampu panggung
9	<i>Ulah neukteuk kuku tipeuting</i>	Potret anak perempuan yang hendak menggigit kukunya Jari kaki/tangan, cat kuku, obat luka, perban, plester, lilin, lampu, bunga kamboja bintang, visualisasi suasana malam hari, gunting kuku dan bidang berupa tetesan air
10	<i>Ulah mandi tipeuting</i>	Potret anak laki-laki dengan ekspresi gembira. air, gelembung, tulang, duri ikan, bebek, alam bawah laut, lampu, awan, dan matahari, anjing menggigit tulang dan tahapan pergantian bulan

D. Stimulasi

Stimulasi merupakan sebuah rangsangan dalam penciptaan suatu karya yang didasari oleh gagasan-gagasan. Penulis melakukan beberapa hal sebagai dasar dalam berkarya untuk menunjang kematangan karya tersebut, yakni dengan melakukan observasi terhadap anak-anak pra-remaja berwajah khas Sunda yang berada di lingkungan penulis. Proses stimulasi ini ditunjang pula dengan teknik wawancara dan studi pustaka.

1) Wawancara

Penulis mewawancarai narasumber dengan latar belakang pendidikan bahasa Sunda. Berikut rincian pelaksanaan wawancara yang telah penulis lakukan;

Narasumber : Hesti Widiastuti, S.Pd., M.Pd.

Profesi : Dosen PGSD Universitas Langlangbuana

Tempat : Via surat elektronik

Hari/Tanggal : Rabu, 3 Januari 2018

2) Studi Pustaka

Penulis melakukan studi pustaka dengan menggunakan sumber literasi berupa buku seni rupa, seni rupa kontemporer, buku mengenai tradisi lisan dan buku tata bahasa Sunda. Di samping itu penulis juga menggunakan katalog pameran sebagai stimulan tambahan.

3) Pameran

Apresiasi karya seni dibutuhkan sebagai stimulan dari segi visual. Penulis mengunjungi berbagai pameran seni rupa untuk menambah referensi dalam berkarya khususnya pada penciptaan karya tugas akhir ini.

4) Seminar

Penulis menghadiri seminar seni rupa kontemporer guna menambah ilmu dan wawasan. Hal tersebut dapat dijadikan bekal tambahan dalam berkarya.

E. Tahap Persiapan Alat dan Bahan

Penggunaan alat dan bahan merupakan hal yang terpenting dalam proses berkarya sebab suatu karya tidak akan tercipta tanpa adanya alat dan bahan. Alat merupakan suatu benda penunjang yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu sedangkan bahan pada karya penciptaan merupakan sebuah benda yang dijadikan sebagai bidang lukis.

Tabel 3.2
Alat dan bahan

Nama Alat/Bahan	Penjelasan
 <p data-bbox="352 1312 762 1373">Gambar 3.1. Kayu Mangga (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)</p>	<p data-bbox="823 936 1355 1218">Kayu mangga merupakan bahan kayu yang banyak digunakan sebagai bahan mebel. Bahan kayu mangga ini penulis pilih karena ketersediaan yang cukup banyak, memiliki serat dan pori yang tidak terlalu besar serta memiliki warna yang cenderung cerah.</p>



Gambar 3.2. Kertas Gambar
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)

Kertas gambar digunakan untuk membuat sketsa sebelum proses melukis dilakukan.



Gambar 3.3. Kertas Gambar
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)

Pensil merupakan salah satu alat tulis atau gambar yang terbuat dari grafit. Pensil digunakan untuk menggambar rancangan sebelum dilukis pada kayu.



Gambar 3.4. Penghapus
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)

Penghapus merupakan alat untuk menghilangkan tanda yang dihasilkan oleh pensil. Penghapus ini digunakan dalam proses pembuatan sketsa.



Gambar 3.5. Cat Kayu
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)

Cat kayu merupakan cat pelapis yang diformulasikan khusus untuk kayu. Penulis menggunakan cat kayu ini sebagai warna dasar sekaligus perlindungan untuk kayu agar terhindar dari jamur.



Gambar 3.6. Selotip Kertas
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)

Selotip kertas digunakan untuk membuat bidang setengah lingkaran pada karya lebih rapi.



Gambar 3.7. Konte Putih
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)

Konte putih digunakan untuk membuat sketsa pada bidang kayu.



Gambar 3.8. Bolpoin Putih
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)

Bolpoin putih digunakan untuk memberikan efek *highlight* pada objek lukisan dan mengoreksi kesalahan.



Gambar 3.9. *Drawing Pen*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)

Drawing pen digunakan untuk menebalkan *outline* dan mengoreksi bagian hitam pada karya.



Gambar 3.1.1. Cat Akrilik
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)

Cat akrilik merupakan salah satu jenis cat untuk melukis yang bersifat mudah kering, tahan lama, dan bisa digunakan pada berbagai permukaan.



Gambar 3.1.2. Kuas Berbagai Ukuran
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)

Kuas merupakan alat untuk melukis yang kepalanya terbuat dari bulu-bulu yang ditata datar, runcing ataupun membulat dan kemudian diikat agar bulu-bulu tidak berceceran, serta ditambahkan batang kayu sebagai pegangan untuk melukis. Tiap jenis ukuran kuas mempunyai karakter masing-masing, kuas yang berukuran besar penulis gunakan untuk memblok bagian dasar sebagai latar belakang, sedangkan kuas yang ukuran kecil sering dipakai dalam melukis bagian detail lukisan.



Gambar 3.1.3. Palet
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)

Palet merupakan tempat untuk mencampur cat atau tempat untuk menyiapkan cat sebelum diaplikasikan pada kayu.



Gambar 3.1.4. Fiksatif
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)

Fiksatif digunakan untuk melapisi karya pada saat *finishing* agar material kayu terhindar dari jamur dan lebih awet.



Gambar 3.1.5. Mesin Ampelas
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)

Mesin ampelas digunakan sebagai alat bantu untuk menghaluskan permukaan kayu. Dengan menggunakan mesin ini kayu akan halus secara merata dan waktu yang dibutuhkan lebih sedikit.



Gambar 3.1.6. Ampelas
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)

Ampelas merupakan suatu alat penghalus yang terbuat dari kain yang berlapis bahan kasar untuk menghaluskan permukaan suatu benda.



Gambar 3.1.7. Alkohol 70%
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)

Alkohol 70% digunakan untuk menghindari kayu dari jamur.



Gambar 3.1.8. Bedak Bayi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)

Bedak bayi digunakan untuk menutup pori-pori kayu sebagai tindakan preventif dari pertumbuhan jamur

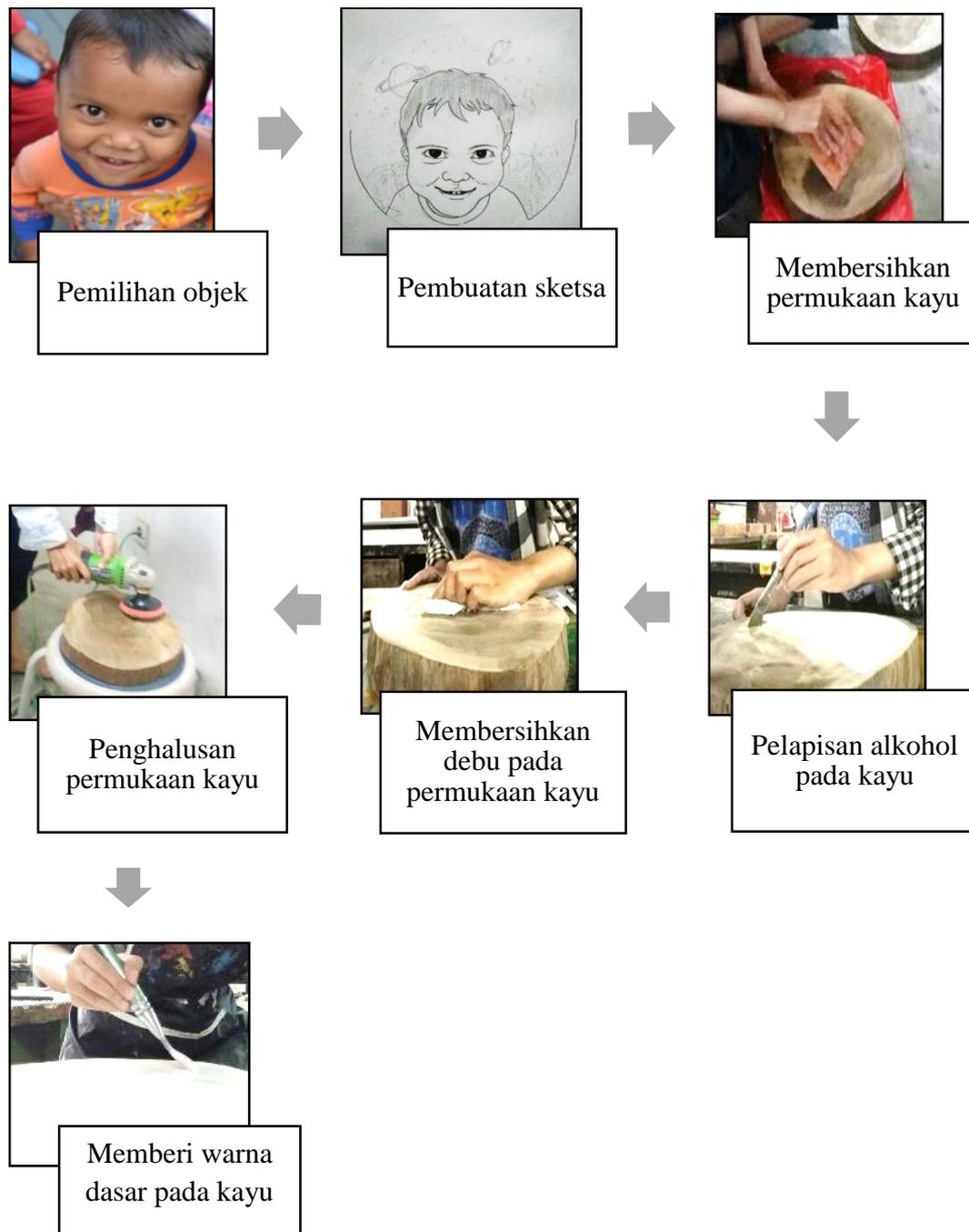
 <p>Gambar 3.1.9. <i>Screw eyes</i> (Sumber: Amazon)</p>	<p><i>Screw eyes</i> digunakan untuk menggantungkan karya.</p>
 <p>Gambar 3.2.1. <i>Varnish Doff</i> (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)</p>	<p><i>Varnish</i> (pernis) ini digunakan untuk bagian sisi atau kulit kayu agar terhindar dari jamur dan menambah nilai keindahan karya.</p>

F. Proses Berkarya

Maya Resita, 2018

PAMALI DALAM TRADISI SUNDA SEBAGAI GAGASAN BERKARYA SENI LUKIS KONTEMPORER

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Bagan 3.3. Proses Berkarya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)

Penulis menggunakan foto anak berwajah Sunda yang berasal dari Garut, Jawa Barat sebagai acuan objek utama pada karya-karya tugas akhir ini. Sketsa merupakan langkah pertama yang dilakukan oleh penulis dalam proses pembuatan. Bentuk wajah objek utama disesuaikan dengan karakteristik wajah dari foto anak yang penulis miliki.

Media kayu mangga yang penulis gunakan merupakan limbah yang tidak terpakai sehingga permukaan kayu tersebut telah ditumbuhi jamur. Jamur tersebut harus dihilangkan terlebih dahulu sebelum proses penjemuran kayu agar kondisi kayu lebih optimal dan permukaannya mudah untuk dihaluskan. Setelah permukaan kayu telah terbebas dari jamur dan dirasa cukup kering, proses penghalusan kayu menjadi langkah selanjutnya.

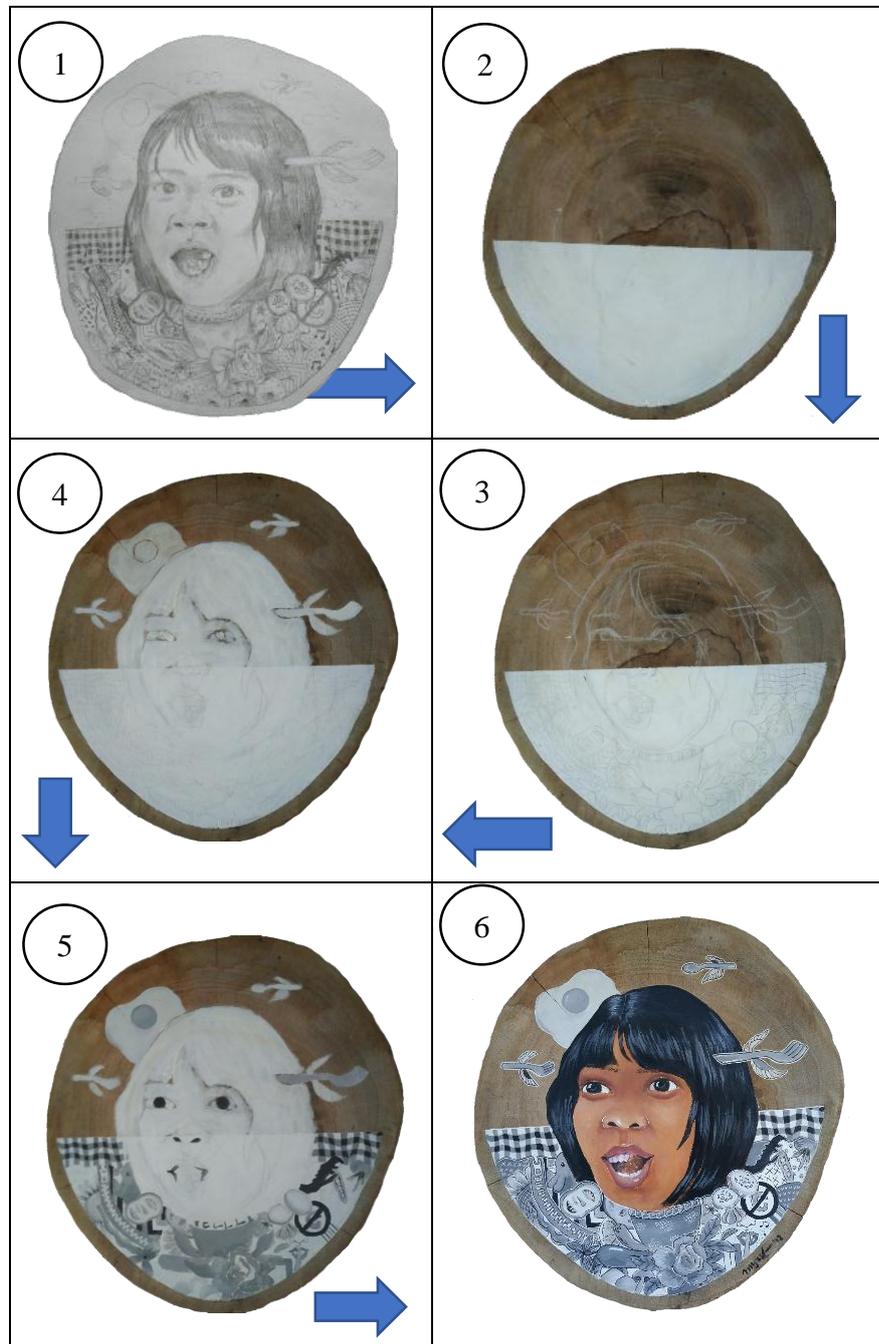
Dalam proses ini penulis menggunakan mesin ampelas untuk efisiensi waktu dan hasil yang maksimal. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan mesin ini juga memiliki sisi negatif, yaitu suara yang sangat bising dan debu yang dihasilkan bisa mengganggu pernafasan. Oleh karena itu penulis menggunakan masker agar debu yang dihasilkan pada proses penghalusan kayu ini tidak terhirup.

Setelah proses penghalusan kayu selesai, kayu harus dibersihkan dari debu-debu yang menempel pada permukaan. Hal ini dilakukan agar tidak ada debu yang tercampur dengan cat dasar. Lalu, dilanjutkan dengan proses pelapisan alkohol pada permukaan kayu. Pertumbuhan jamur pada kayu dapat diminimalisir dengan menggunakan alkohol 70%. Proses pelapisan alkohol ini diterapkan dengan sapuan kuas agar hasilnya lebih merata.

Pemberian warna dasar (putih) akan sangat berpengaruh terhadap hasil sapuan kuas saat melukis. Walaupun permukaan kayu mangga tidak berwarna gelap, namun jika tanpa warna dasar warna hasil lukisan tidak akan muncul sebagai mana mestinya. Cat yang penulis gunakan dalam proses ini adalah cat kayu berwarna putih solid, cat kayu dipilih karena memiliki formula khusus dan dapat mencegah kayu dari jamur dengan lebih optimal.

2. Proses Melukis pada Kayu

Berikut merupakan proses melukis pada kayu dalam penciptaan karya seni lukis kontemporer ini.



Bagan 3.4. Proses Melukis pada Kayu
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)

Maya Resita, 2018

PAMALI DALAM TRADISI SUNDA SEBAGAI GAGASAN BERKARYA SENI LUKIS KONTEMPORER

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Maya Resita, 2018

PAMALI DALAM TRADISI SUNDA SEBAGAI GAGASAN BERKARYA SENI LUKIS KONTEMPORER

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Keterangan:

1. Menyiapkan sketsa
2. Melukis warna dasar
3. Membuat ulang sketsa
4. Melukis warna dasar pada sketsa
5. Melukis semua objek
6. Hasil akhir