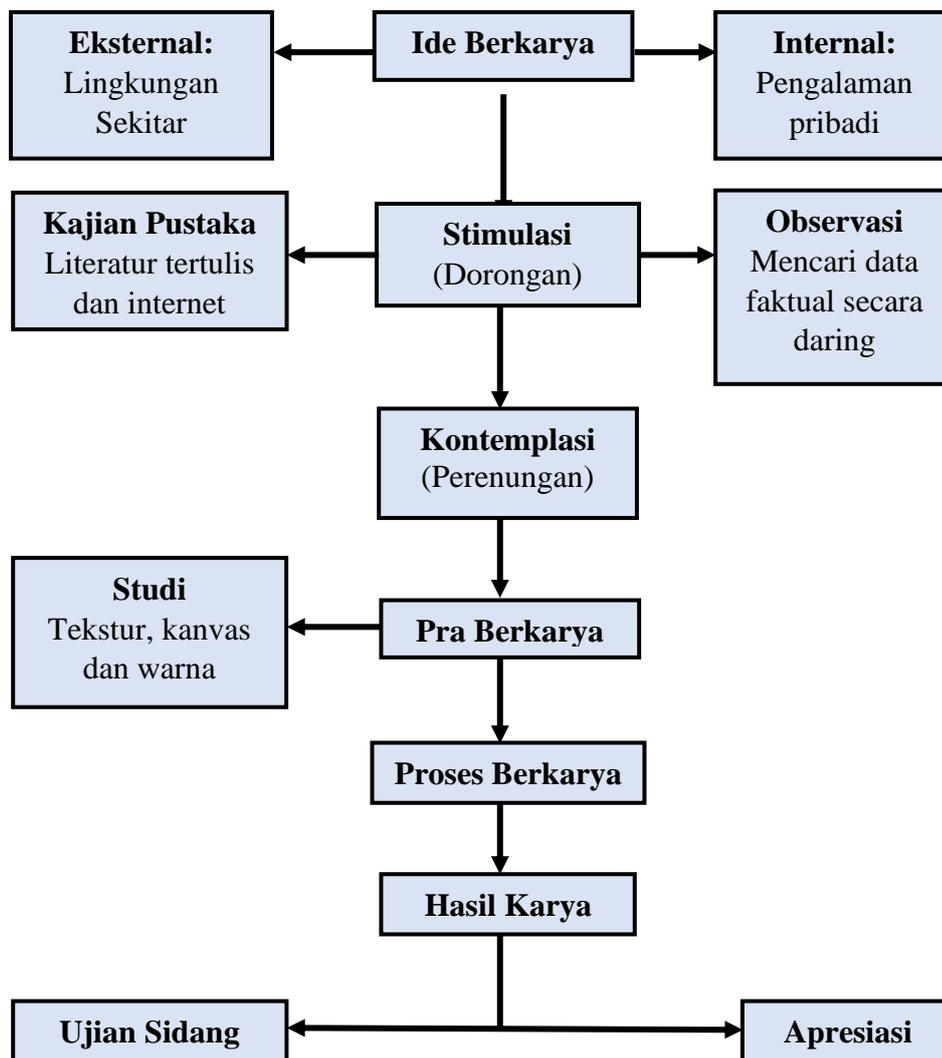


# BAB III

## METODE PENCIPTAAN

### 3.1 Bagan Proses Berkarya

Bagan 3.1. Proses Penciptaan Karya  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)



### 3.2 Ide Berkarya

Ide atau gagasan seniman dalam berkarya seni dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Secara kekaryaannya, penulis memiliki ketertarikan dan banyak mendapatkan pengalaman empiris dalam masa penjurusan perkuliahan. Adapun, faktor internal sendiri didasari oleh latar belakang penulis yang telah mengalami operasi tumor jinak payudara (*fibroadenoma mammae*) yang belum diketahui penyebab pastinya.

Menurut dr. Merry Dame Cristy Pane (dalam artikel alodokter, 2020) mengemukakan bahwa:

*fibroadenoma* merupakan salah satu jenis tumor jinak payudara yang paling sering dialami oleh wanita berusia 15-35 tahun. Tumor ini berukuran kecil dengan tekstur yang padat dan mudah digerakkan. Belum diketahui penyebab pasti dari *fibroadenoma*, tetapi kondisi ini diduga terkait dengan aktivitas hormon estrogen. Dugaan ini timbul karena *fibroadenoma* sering muncul pada saat wanita berada pada usia reproduksi. *Fibroadenoma* bisa hilang dengan sendirinya, tetapi pada beberapa kasus dapat membesar dan harus diangkat melalui operasi.

Penulis berkeinginan untuk merubah pola makan menjadi makan-makanan bergizi dan menerapkan pola hidup sehat. Penulis terutama berusaha sebisa mungkin menghindari makanan cepat saji yaitu *junk food* yang berdampak buruk bagi kesehatan jika dimakan secara berlebihan. Adapun, faktor eksternal yaitu diperuntukan kepada masyarakat luas, khususnya remaja. Fenomena ini disertai adanya perubahan gaya hidup remaja dan dampak kesehatan yang muncul akibat mengonsumsi *junk food* secara berlebihan yang cenderung tidak sehat dan negatif. Penulis membaca di berbagai media internet berupa artikel maupun berita di televisi. Maraknya kasus remaja yang terdampak kesehatannya karena mengonsumsi *junk food*.

Berdasarkan hal tersebut, selanjutnya penulis berkontribusi pada proses kreatif yang mengantarkan untuk berkarya seni. Terutama pesan yang diperuntukan kepada masyarakat, khususnya remaja karena adanya perubahan gaya hidup remaja dan dampak kesehatan yang muncul akibat mengonsumsi *junk food* secara berlebihan. Dampak ini cenderung tidak sehat dan dalam beberapa kasus berbahaya bagi diri konsumen.

### 3.3 Stimulasi

Stimulasi merupakan sebuah rangsangan dalam suatu karya yang didasari oleh gagasan-gagasan. Penulis melakukan beberapa hal sebagai dasar dalam berkarya untuk menunjang kematangan karya tersebut, yakni dengan menelaah fakta terhadap perubahan gaya hidup remaja dan dampaknya bagi kesehatan remaja yang mengonsumsi *junk food* secara berlebihan. Penulis mengembangkan melalui membaca buku, artikel di internet maupun berita di televisi.



Gambar 3.1 Van Gogh “The Starry Night” 1889  
(<https://www.vangoghgallery.com/>)

Penulis sangat terinspirasi oleh karya-karya Vincent Van Gogh terutama dari segi tekstur, karena mempunyai ciri khas dalam lukisannya yaitu arsiran warna cat yang meliuk-liuk sehingga membuat lukisannya terkesan dinamis. Apresiasi karya senipun sangat dibutuhkan sebagai stimulan dari segi visual. Penulis mengunjungi berbagai pameran seni rupa untuk menambah referensi dalam berkarya khususnya pada penciptaan karya ini. Penulis pada proses berikutnya beringinan untuk menuangkan gagasan dampak *junk food* bagi kesehatan remaja ini ke dalam karya seni lukis.

### **3.4 Kontemplasi**

Kontemplasi merupakan suatu tahapan dimana 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 dampak *junk food* bagi kesehatan remaja. Selama melakukan kegiatan kontemplasi, penulis memikirkan banyak hal, seperti disamping memikirkan untuk menciptakan karya lukis yang memiliki visual yang menarik dan memiliki ciri khas tersendiri.

Menurut Tabrani (2000, hlm. 27) menjelaskan bahwa dalam tahap kontemplasi ini terjadi proses berpikir rasional yang membuat kita mengalami munculnya proses-emosi rasa betul-benar pada setiap tahap perkembangan pemecahan masalah. Dalam penciptaan karya lukis ini, penulis memilih gaya ekspresionis Vincent Van Gogh dengan teknik *impasto*, dikarenakan penulis sangat tertarik oleh karya-karya Vincent Van Gogh terutama dari segi tekstur. Penggayaan realispun penulis pilih pada sebagian objek lukis dengan alasan penulis merasa mampu menggunakan gaya ini, walaupun gaya ini mungkin sangat sulit untuk dilakukan. Penulis ingin mencoba sesuatu hal baru dengan menggabungkan beberapa gaya tersebut, sehingga menciptakan sebuah karya seni lukis kontemporer, dengan hasil akhir terdapat unsur *pop surrealisme* pada beberapa lukisan dengan menggunakan warna-warna latar kontras yang banyak digunakan pada karya-karya *pop art* yang digabungkan dengan objek-objek fotografis.

### **3.5 Pra Berkarya**

Pada tahap ini penulis melakukan persiapan sebelum mulai berkarya ke bidang lukis yang sesungguhnya yaitu dengan melakukan studi-studi sebagai acuan dalam berkarya lukis. Studi merupakan hal yang sangat penting sebelum mulai berkarya. Studi-studi yang dilakukan oleh penulis yaitu studi kanvas, studi tekstur, dan studi warna.

### 3.5.1 Studi Kanvas



Gambar 3.2 Studi kanvas  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

Tabel 3.1 Studi kanvas

NO		<b>KAIN KANVAS MARSOTO</b>	<b>KAIN KANVAS BLACU</b>
1.	<b>Kelebihan</b>	Kain berkualitas baik dan terjamin	Harga kain relatif murah dan terjangkau
		Cat akrilik mudah diaplikasikan ke atas kanvas	Cat tidak banyak terserap oleh kain sehingga tidak boros
		Kain tidak mudah robek karena tebal	Bahan tidak sulit ditemukan
		Hasil akhir sangat baik	Hasil akhir cukup baik
2.	<b>Kekurangan</b>	Harga kain relatif mahal	Kain kurang berkualitas
		Cat lebih banyak terserap oleh kain sehingga agak boros	Cat akrilik agak sulit diaplikasikan ke atas kanvas
			Kain mudah robek karena tipis

### 3.5.2 Studi Tekstur



Gambar 3.3 Studi Tekstur  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

Setelah melakukan studi tekstur pada media kertas dengan menggunakan pasta akrilik liquitex. Penulis dapat menyimpulkan bahwa pasta akrilik ini bila dilapisi dengan cat akrilik dapat membangun bentuk dan struktur yang fleksibel, dapat digunakan secara murni pasta akrilik, dan yang terakhir dapat dicampur dengan warna atau di cat sekali kering.



Gambar 3.4 (a) dan (b), Studi Tekstur  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

Penulis melakukan studi tekstur pada media kanvas dengan mengoleskan pasta akrilik. Penulis menambahkan cat mowilex putih agar tekstur lebih timbul. Hasilnya retak setelah kering, sehingga penulis melapisi bagian yang retak dengan pasta akrilik liquitex. Cara ini yang penulis pilih berdasarkan studi yang telah dilakukan.

### 3.5.3 Studi Warna



(a)



(b)



(c)

Gambar 3.5 (a), (b), dan (c) Studi Warna  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

Tahap selanjutnya yaitu melakukan studi warna yang berfungsi untuk menyesuaikan warna dengan sketsa desain digital untuk karya lukis yang akan dibuat agar tampak selaras.

### 3.6 Persiapan Alat dan Bahan

Penggunaan alat dan bahan merupakan hal yang terpenting dalam proses berkarya. 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  
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020)

No	Nama Alat atau Bahan	Penjelasan
1.	 Gambar 3.6 Kertas Gambar (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)	Kertas gambar digunakan untuk media gambar dalam membuat sketsa sebelum proses melukis dilakukan.
2.	 Gambar 3.7 Pensil (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)	Pensil digunakan untuk memulai pekerjaan awal berupa sketsa sebelum proses melukis dilakukan.
3.	 Gambar 3.8 Penghapus (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)	Penghapus digunakan untuk membuat sketsa sebelum proses melukis dilakukan.

6.	 <p>Gambar 3.9 Easel (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)</p>	<p>Easel digunakan sebagai tempat berdirinya kanvas selama proses melukis.</p>
7.	 <p>Gambar 3.10 Gunting (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)</p>	<p>Gunting digunakan untuk meng-gunting kain kanvas sesuai ukuran yang telah ditetapkan.</p>
8.	 <p>Gambar 3.11 Penggaris (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)</p>	<p>Penggaris digunakan untuk mengukur dan membagi bagian kain kanvas yang akan digunting sesuai ukuran yang ditetapkan.</p>
9.	 <p>Gambar 3.12 Kain Kanvas (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)</p>	<p>Kain kanvas digunakan sebagai media untuk melukis. Cat dasar kanvas dengan medium air lebih fleksibel karena dapat digunakan melukis menggunakan cat dengan medium minyak maupun air.</p>

10.	 <p>Gambar 3.13 <i>Gun Tacker</i> (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)</p>	<p><i>Gun Tacker</i> atau alat tembak staples digunakan untuk memasang kain kanvas diatas spanram.</p>
11.	 <p>Gambar 3.14 Spanram (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)</p>	<p>Spanram digunakan untuk membentangkan material kain kanvas sebagai medium lukisan.</p>
12.	 <p>Gambar 3.15 Palet (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)</p>	<p>Palet digunakan untuk mencampur warna dan menampung berbagai warna cat.</p>
13.	 <p>Gambar 3.16 <i>Cup</i> (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)</p>	<p>Cup digunakan untuk wadah menaruh berbagai warna cat yang lebih banyak.</p>

<p>14.</p>	 <p>Gambar 3.17 Kuas (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)</p>	<p>Kuas merupakan alat pokok untuk melukis. Penulis menggunakan kuas <i>flat</i> yaitu kuas lukis yang memiliki bulu berbentuk pipih dan datar (persegi) untuk melukis bagian latar yang besar. Penulis menggunakan berbagai ukuran kuas <i>round</i> yang berbentuk bulu bulat, namun berujung lancip atau tajam. Kuas ini dalam ukuran kecil digunakan untuk menyelesaikan detail.</p>
<p>15.</p>	 <p>Gambar 3.18 Cat Tembok Mowilex (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)</p>	<p>Cat tembok mowilex digunakan untuk melukis. Dalam penggunaannya dapat digunakan untuk melabur kain kanvas.</p>
<p>16.</p>	 <p>Gambar 3.19 Cat Akrilik (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)</p>	<p>Cat akrilik dalam penggunaannya dapat menggunakan air sebagai pengencernya dan dapat juga digunakan secara langsung dari tubenya. Cat akrilik sangat cepat kering.</p>

17.	 <p>Gambar 3.20 Pasta Akrilik (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)</p>	Pasta Akrilik Liquitex Putih digunakan untuk membuat tekstur.
18.	 <p>Gambar 3.21 Varnish (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)</p>	Varnish berfungsi untuk melindungi hasil karya lukisan yang telah selesai agar tidak rusak, tidak berdebu, warna akan lebih tajam dan memberikan daya tahan lebih lama.
19.	 <p>Gambar 3.22 Proyektor (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)</p>	Proyektor berfungsi untuk menampilkan gambar sketsa desain digital di sebuah layar proyeksi atau permukaan serupa.
20.	 <p>Gambar 3.23 laptop (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)</p>	Laptop digunakan untuk mengolah sketsa digital untuk karya yang akan dibuat.

### 3.7 Proses Pembuatan Karya

Pada tahap ini akan dijelaskan proses pembuatan karya lukis dari tahap awal hingga akhir.

#### 3.7.1 Proses Pembuatan Sketsa

##### 3.7.1.1 Sketsa Awal Manual

Penulis melakukan sketsa awal manual sebagai media perancangan awal sebelum diwujudkan dalam bentuk karya lukis. Sketsa awal akan mengarahkan penulis seperti apa objek-objek visual karya yang akan diambil melalui internet dan dilanjutkan dengan sketsa desain digital memakai *software* Photoshop.



Gambar 3.24 Sketsa awal manual  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

### 3.7.1.2 Sketsa Desain Digital

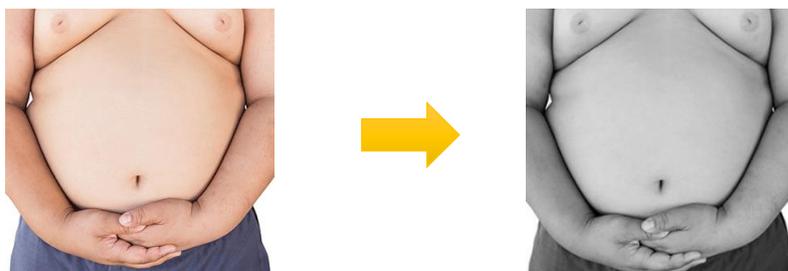
Tahap selanjutnya adalah melakukan sketsa desain digital untuk karya penciptaan lukis ini dengan menggunakan *software* Photoshop, dikarenakan waktu pengerjaannya lebih cepat dibanding membuat sketsa secara manual. Keuntungan membuat sketsa desain digital menggunakan *software* Photoshop yaitu mudah diperbaiki jika terjadi kesalahan.

#### 1) Mengumpulkan objek visual karya

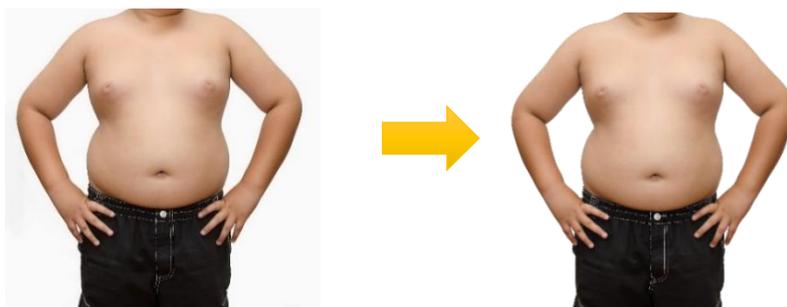
Penulis mencari dan mengumpulkan objek-objek visual karya dari internet maupun dari dokumentasi pribadi untuk membuat sketsa desain digital dengan mengedit di *software* Photoshop yaitu menghilangkan bagian yang tidak dibutuhkan pada objek gambar.



Gambar 3.25 Proses pengeditan objek karya  
(Sumber: <https://www.freep.com/story/life/food/> diunduh pada 20 Mei 2020)



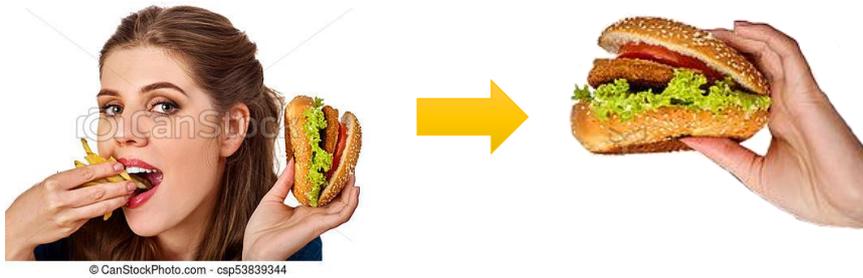
Gambar 3.26 Proses pengeditan objek karya  
(Sumber: <https://www.cardiosmart.org/> diunduh pada 17 Juni 2020)



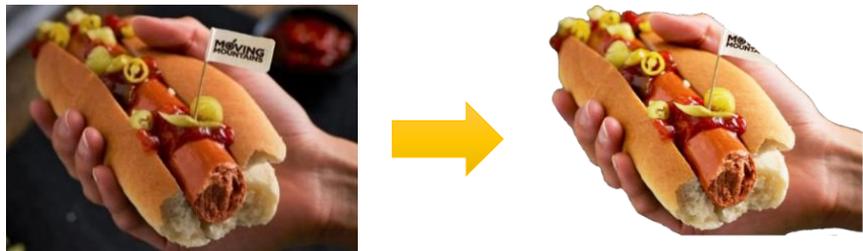
Gambar 3.27 Proses pengeditan objek karya  
(Sumber: <https://contemporaryhealth.co.uk/> diunduh pada 20 Mei 2020)



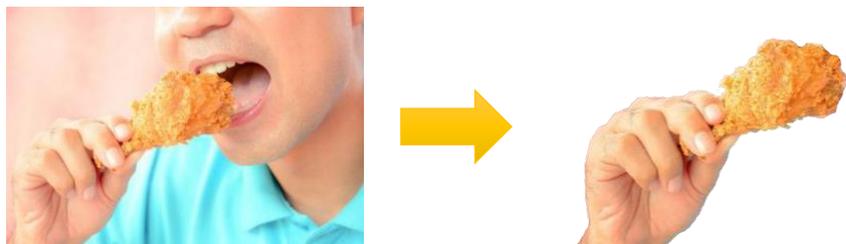
Gambar 3.28 Proses pengeditan objek karya  
(Sumber: <https://www.eatthis.com/> diakses pada 21 Mei 2020)



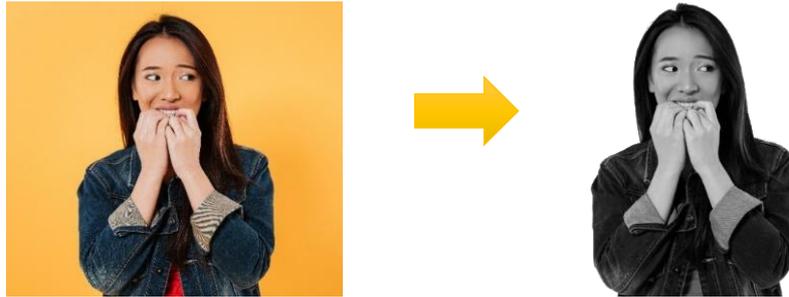
Gambar 3.29 Proses pengeditan objek karya  
(Sumber: <https://canstockphoto.com/html> diakses pada 21 Mei 2020)



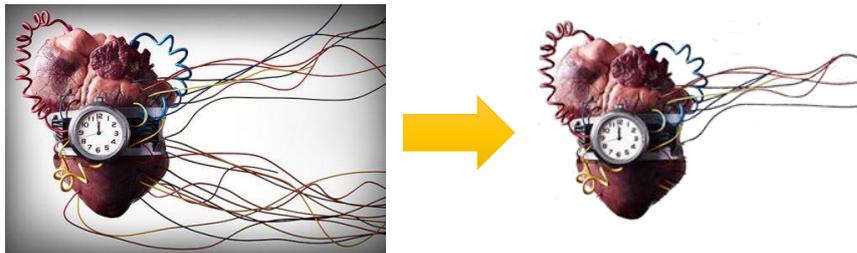
Gambar 3.30 Proses pengeditan objek karya  
(Sumber: <https://movingmountainsfoods.com/> diunduh pada 21 Mei 2020)



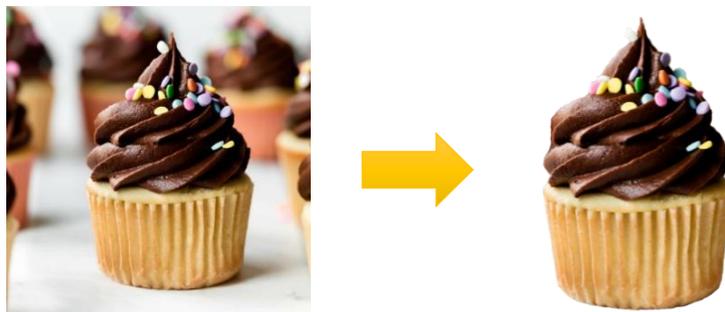
Gambar 3.31 Proses pengeditan objek karya  
(Sumber: <https://www.123rf.com/> diunduh pada 21 Mei 2020)



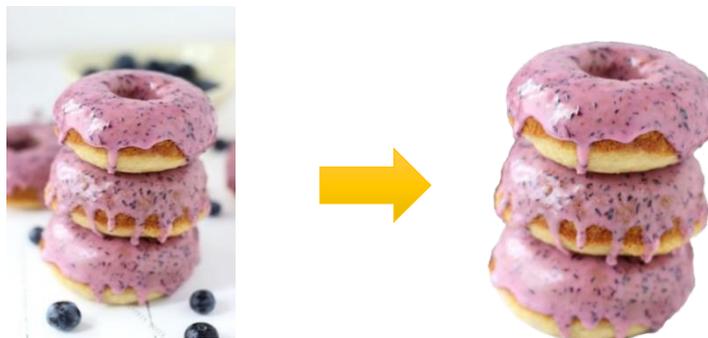
Gambar 3.32 Proses pengeditan objek karya  
(Sumber: <https://www.freepik.com/> diunduh pada 21 Mei 2020)



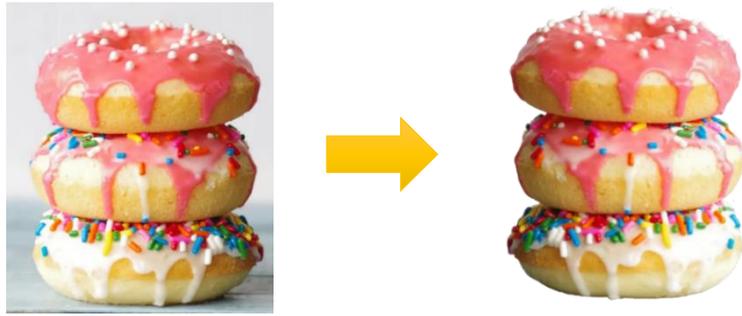
Gambar 3.33 Proses pengeditan objek karya  
(Sumber: <https://www.livetradingnews.com/.html> diunduh pada 21 Mei 2020)



Gambar 3.34 Proses pengeditan objek karya  
(Sumber: <https://sallysbakingaddiction.com/> diunduh pada 18 Juni 2020)



Gambar 3.35 Proses pengeditan objek karya  
(Sumber: <https://aclassictwist.com/> diunduh pada 18 Juni 2020)



Gambar 3.36 Proses pengeditan objek karya  
(Sumber: <https://www.glutenfreepalate.com/> diunduh pada 19 Juni 2020)



Gambar 3.37 Objek karya  
(Sumber: <https://jogja.tribunnews.com/amp/> diunduh pada 18 Juni 2020)



Gambar 3.38 Objek karya  
(Sumber: <https://www.hipwee.com/> diunduh pada 18 Juni 2020)

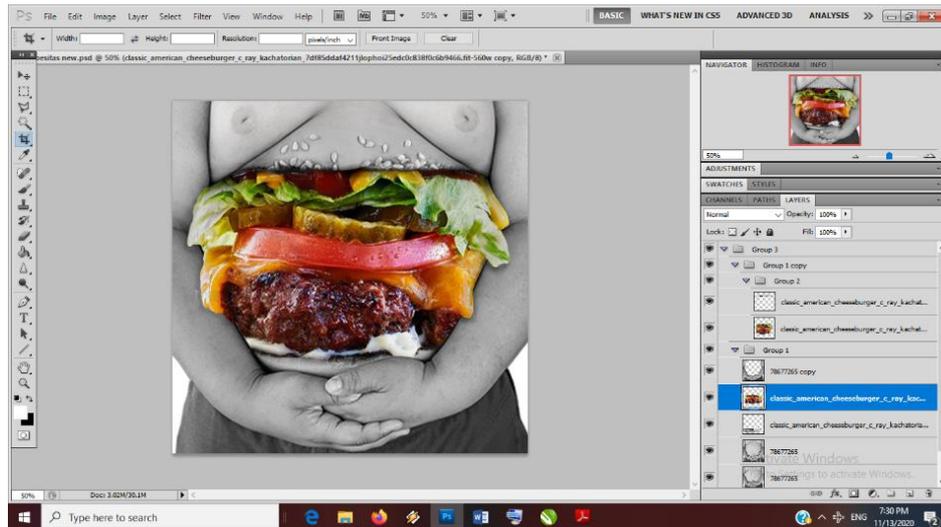


Gambar 3.39 Objek karya

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

## 2) Penyeleksian objek pada sketsa desain digital yang sesuai

Pada tahap selanjutnya, penulis menyeleksi objek yang sesuai untuk karya lukis yang akan digarap. Pada akhirnya, penulis menentukan warna monokromatik pada objek manusia, agar objek *junk food* menjadi fokus perhatian (*centre of interest*).



(a)

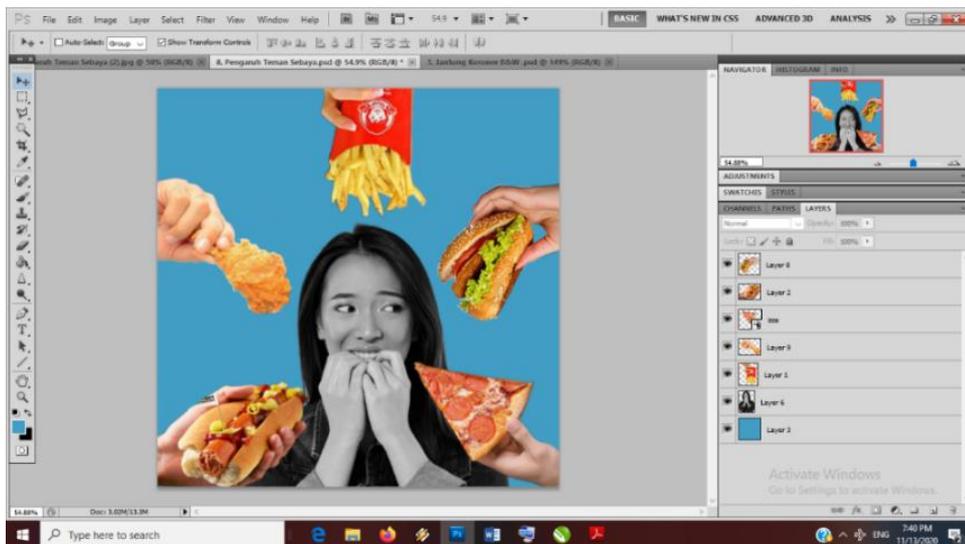


(b)

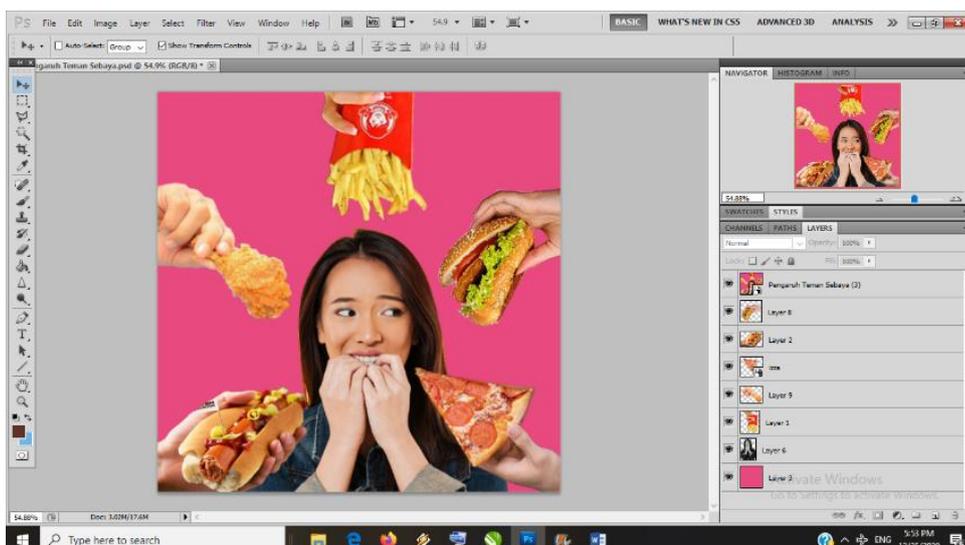
Gambar 3.40 (a) dan (b) Penyeleksian objek pada karya III  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

### 3) Penyeleksian latar warna pada sketsa desain digital yang sesuai

Setelah menyeleksi objek-objek yang sesuai, penulis memilih latar warna yang selaras pada sketsa desain digital dengan objek. Keuntungan membuat sketsa desain digital memakai *software* Photoshop, disaat menyelaraskan antara warna pada latar dan objek-objek mudah diperbaiki jika terjadi kesalahan.



(a)



(b)

Gambar 3.41 (a) dan (b) Penyeleksian objek pada karya IV  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

### 3.7.2 Proses Pemindahan Sketsa Desain Digital ke Media Kanvas Menggunakan Proyektor

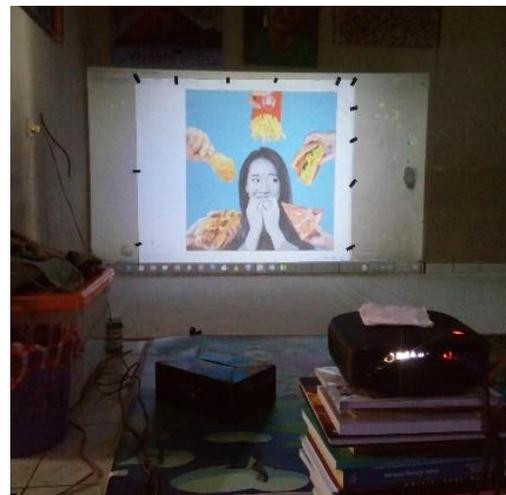


Gambar 3.42 Proses pemindahan sketsa karya II  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

Dalam proses pemindahan sketsa desain digital penulis menggunakan proyektor dan menggunakan pensil untuk menjiplak sketsa desain digital ke media kanvas.



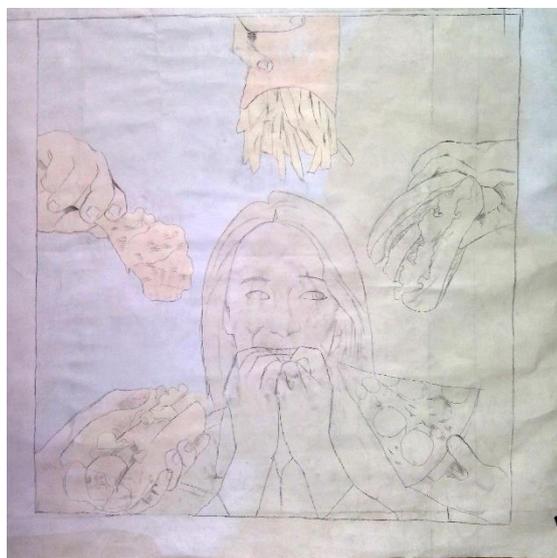
(a)



(b)

Gambar 3.43 Proses pemindahan sketsa, (a) Karya I dan (b) Karya IV  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

### 3.7.2.1 Proses Memberi *Outline* Pada Sketsa

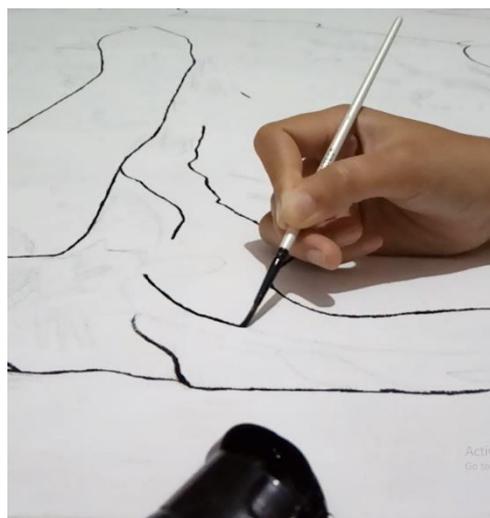


Gambar 3.44 Sketsa Menggunakan Pensil  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

Pada proses ini, penulis memberi *outline* menggunakan cat akrilik hitam pada sketsa. Proses ini bertujuan untuk mempertegas sketsa yang telah dibuat menggunakan pensil, karena tidak tampak jelas.



(a)



(b)

Gambar 3.45 Pemberian *outline* pada sketsa, (a) Karya IV dan (b) Karya III  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

### 3.7.3 Proses Pembentukan Tekstur

#### 3.7.3.1 Proses Pembentukan Tekstur Nyata

Dalam proses pembentukan tekstur nyata ini, penulis melapisi objek *junk food* dengan pasta akrilik liquitex. Setelah melapisi dengan pasta akrilik liquitex, penulis melapisinya dengan cat mowilex agar objek tertutup penuh.



(a)



(b)

Gambar 3.46 Pembentukan tekstur nyata, (a) dan (b) Karya I  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

Penulis menunggu tekstur hingga kering. Setelah melakukan studi tekstur penulis mengetahui bahwa, jika terlalu banyak menambahkan cat mowilex putih maka tekstur akan menjadi lebih timbul. Namun hasilnya retak setelah kering, penulis pun melapisi bagian yang retak dengan pasta akrilik liquitex. Cara ini yang



(b)

penulis pilih berdasarkan studi yang telah dilakukan. Hasilnya sangat memuaskan penulis, karena dapat menyiasati pasta akrilik yang kurang banyak materialnya.

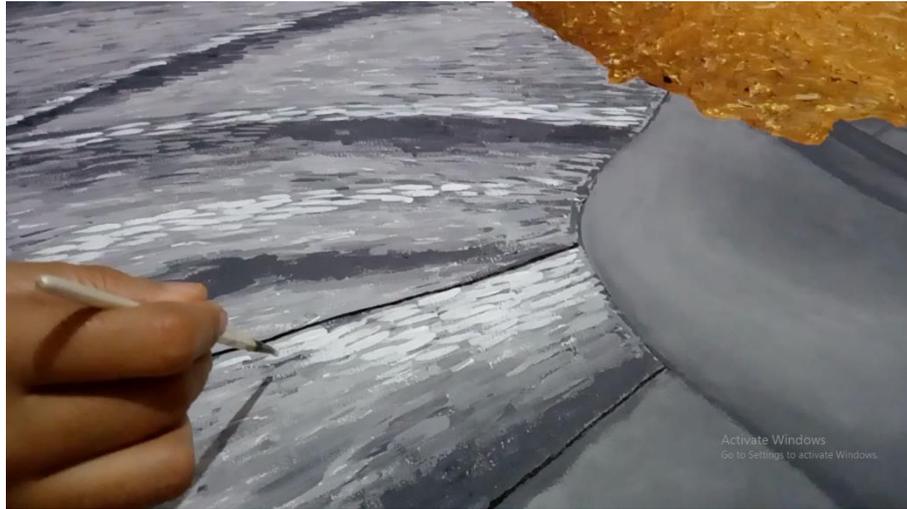
Gambar 3.47 Pembentukan tekstur nyata, (a) dan (b) Karya II  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

### 3.7.3.2 Proses Pembentukan Tekstur Nyata Gaya Van Gogh

Pada proses pembuatan tekstur nyata gaya Van Gogh penulis tidak menggunakan material pasta akrilik liquitex. Penulis hanya menggunakan cat mowilex dan cat akrilik. Penulis melakukan dengan cara menumpuk cat secara terus menerus sehingga menjadi timbul dan terbentuk sebuah tekstur nyata hingga penulis sudah merasa tumpukan cat cukup sesuai yang penulis harapkan.



Gambar 3.48 Detail tekstur gaya Van Gogh, (a) Karya V dan (b) Karya III  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)



Gambar 3.49 Proses pembentukan tekstur gaya Van Gogh pada Karya II  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

### 3.7.4 Proses Pemberian Warna

#### 3.7.4.1 Proses Pembuatan Warna

Pada proses pembuatan warna ini, penulis mengacu pada studi warna yang telah dilakukan. Penulis menggunakan *cup* berfungsi sebagai wadah cat yang telah dicampurkan sehingga dapat menyesuaikan dengan warna sketsa desain digital. Cat menjadi lebih awet, mempunyai ruang yang cukup besar dan tidak mudah kering karena dapat ditutupi dengan penutup *cup*.



(a)



(b)

Gambar 3.50 (a) dan (b) Pembuatan warna  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

#### 3.7.4.2 Proses Pewarnaan *Blocking* Pada Objek dan Latar

Revi Sita Wiranti, 2021

**DAMPAK JUNK FOOD BAGI KESEHATAN REMAJA SEBAGAI IDE BERKARYA SENI LUKIS**

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

Pada proses pewarnaan ini, penulis menggunakan kuas yang berukuran cukup besar yaitu untuk memudahkan memulas warna pada bidang-bidang objek gambar yang berukuran besar. Proses ini bertujuan untuk pewarnaan dasar pada latar dan objek.



(a)



(b)

Gambar 3.51 (a) dan (b) Pewarnaan *blocking* pada objek dan latar  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)



(a)



(b)

Gambar 3.52 Pewarnaan *blocking* pada objek dan latar, (a) Karya III dan (b) Karya IV  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

### 3.7.4.3 Proses Pewarnaan Pada Tekstur

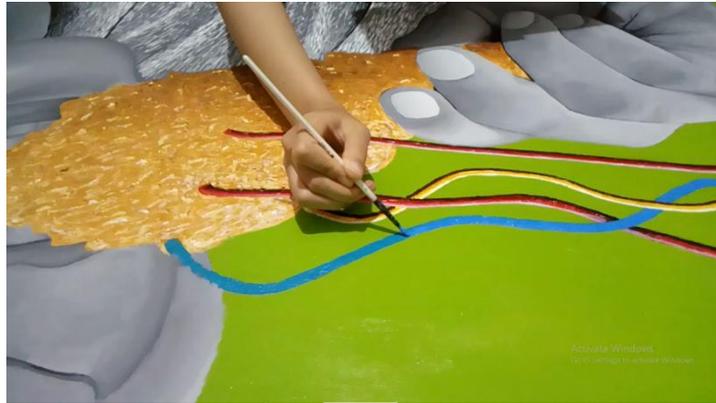
Setelah melakukan studi tekstur pada media kertas dan kanvas dengan menggunakan pasta akrilik liquitex. Penulis dapat menyimpulkan bahwa pasta akrilik ini bila dilapisi dengan cat akrilik dapat membangun bentuk dan struktur yang fleksibel, dapat digunakan secara murni pasta akrilik, dan yang terakhir dapat dicampur dengan warna atau di cat sekali kering. Penulis memilih cara mengeringkan tekstur terlebih dahulu dengan melapisi warna yang telah dibuat.



Gambar 3.53 Pewarnaan pada tekstur  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

#### **3.7.4.4 Proses *Detailing* Pada Objek**

Pada proses *Detailing* pada objek, pada umumnya mewarnai bagian gelap terang pada objek. Pada proses ini, penulis menggunakan berbagai ukuran kuas untuk proses *detailing* tergantung pada besar kecilnya sebuah objek.



(a)



(b)



(c)

Gambar 3.54 Proses *Detailing* pada objek,  
(a) Karya I, (b) Karya II dan (c) Karya V  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

### 3.7.5 Proses *Varnish* Pada Karya

*Varnish* yang digunakan oleh penulis yaitu *gloss varnish* khusus medium cat akrilik. Proses *Varnish* pada karya bertujuan agar karya tahan lama, melindungi karya dari kotoran atau debu dan meratakan *finishing* karya, sehingga seluruh bagian karya terlihat mengkilap.

Pertama-tama penulis menuangkan *varnish* ke dalam *cup* tanpa campuran air atau apapun, tuangkan secukupnya saja. Penulis menggunakan kuas baru yang belum pernah dipakai dengan tujuan agar proses pemulasan *varnish* bersih tanpa ada kotoran bekas cat yang menempel di kuas. Penulis memulas *varnish* ke seluruh bagian kanvas yang dilukis dan tunggu hingga kering.



(a)



(b)



(c)

Gambar 3.55 Proses pemulasan varnish, (a), (b), dan (c), Karya III

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

Revi Sita Wiranti, 2021

**DAMPAK JUNK FOOD BAGI KESEHATAN REMAJA SEBAGAI IDE BERKARYA SENI LUKIS**

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