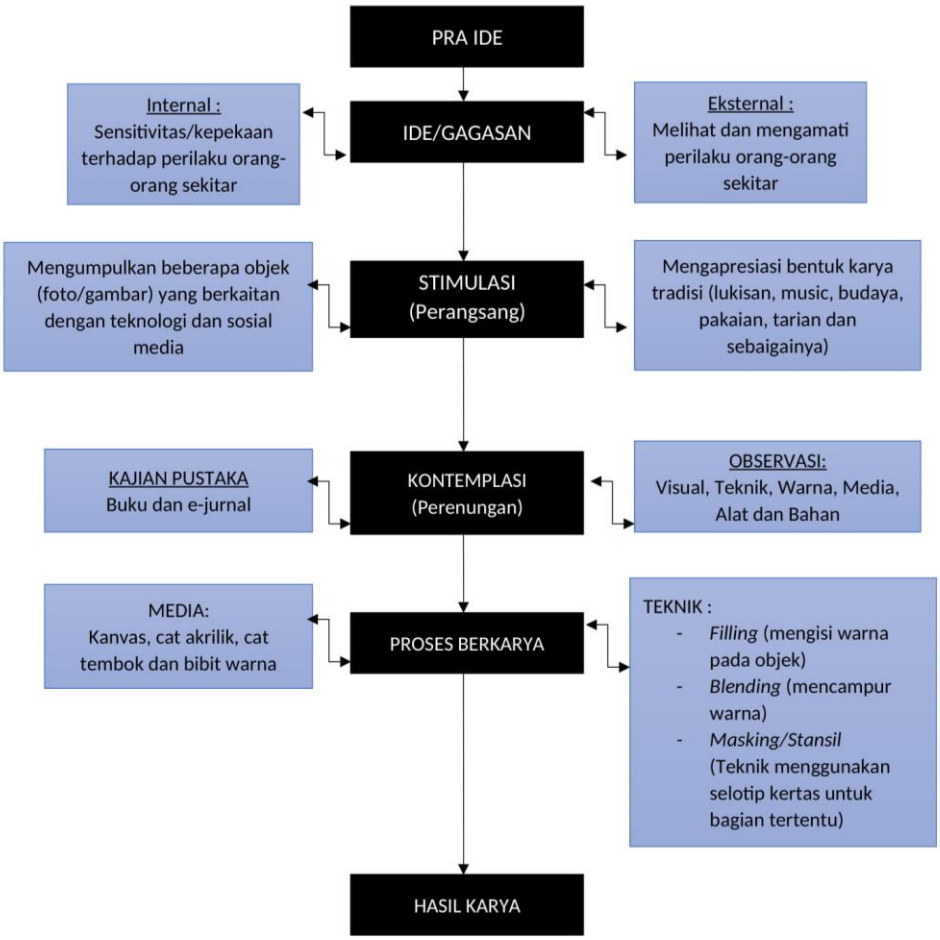
BAB III

METODE PENCIPTAAN

3.1 Bagan Proses Penciptaan Karya



Bagan 3.1

Kerangka Alur Proses Penciptaan

(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2020)

3.2 Pra Ide

Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak pernah terlepas dari yang namanya seni. Karena manusia tidak hanya mengemukakan gagasannya tetapi manusia pun dapat mengekspresikan gagasannya. Mengekspresikan sesuatu adalah bentuk ungkapan perasaan sehingga orang lain dapat mengetahuinya. Sehingga

selain memenuhi kebutuhan primernya, disadari ataupun tidak manusia selalu menyempatkan diri untuk memenuhi hasratnya dalam mengekspresikan pengalaman estetiknya melalui kesenian seperti menciptakan sesuatu, menata sesuatu, memilih barang, bergerak maupun berbicara yang tidak terlepas dari sebuah kreatifitas guna mewujudkan sesuatu yang bersifat inovasi atau baru. Artinya, kesenian telah menjadi kebutuhan hidup manusia dimanapun ia berada.

Berkaitan dengan hal tersebut, dalam kehidupan manusia selalu memperoleh informasi dari apa yang dilihat maupun didengarnya. Informasi tersebut kemudian menjadi sebuah pengalaman yang semakin lama akan memunculkan beragam pertanyaan dalam benak manusia sehingga pada akhirnya akan memciptakan ide ide yang dapat dikemukakan maupun diekspresikan dalam bentuk karya seni. Hal itu pula yang menjadi dasar penulis pada akhirnya menentukan sebuah ide atau gagasan untuk diaplikasikan kedalam sebuah karya seni lukis.

3.3 Ide/Gagasan

Dalam proses menentukan ide penciptaan karya, sudah sejak lama penulis memperhatikan fenomena di lingkungan sekitar yang berkaitan dengan kehidupan remaja dan anak-anak saat ini dalam hal interaksi sosialnya. Hal tersebut kembali penulis jelaskan menjadi latar belakang pada akhirnya perubahan sosial budaya remaja menjadi topik bahasan yang ingin diaplikasikan kedalam karya lukisan. Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi ketertarikan penulis terhadap gagasan tersebut terdiri dari faktor eksternal dan internal.

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri seseorang atau individu, dengan kata lain faktor yang berasal dari lingkungan sekitar baik yang terlihat dan terasa secara langsung maupun tidak langsung atau melalui media komunikasi dan informasi (tv, berita internet, radio, media sosial dan sebagainya). Penulis seringkali memperhatikan kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan oleh masyarakat khususnya remaja yang sedang berada di tempat-tempat umum atau ruang publik seperti restoran, kafe, transportasi umum seperti angkot atau bus kota, toilet umum, tempat olahraga dan bahkan di trotoar jalan. Hampir 90 % dari mereka

ketika melakukan aktifitas di tempat-tempat umum tersebut sedang mengoperasikan gadget atau laptop masing-masing, Adapun diantaranya tidak sedang mengoperasikan gadget, minimal selalu terlihat ada sebuah gadget atau tablet disekitarnya. Hampir jarang penulis melihat remaja yang sedang berkumpul dan berbincang tanpa adanya gadget disekitar mereka. Selain itu, penulis pun secara pribadi merupakan pengguna smarphone dan media sosial, penulis seringkali menemukan hal-hal terkait interaksi sosial baik yang bersifat pribadi maupun tidak dilakukan melalui media sosial seperti komunikasi dua arah yang sebenarnya bisa dilakukan melalu *personal message* seperti SMS, telpon, Whatsapp, line dan sebagainya, namun saat ini hal tersebut seringkali dilakukan pada kolom komentar yang sifatnya dapat dilihat banyak orang. Hal tersebut tidak menjadi masalah apabila isi pembicaraan bukan merupakan sesuatu yang sensitif, namun berbeda cerita apabila isi pembicaraan bernada *sensitive* tentu saja akan menimbulkan keresahan dan ketidaknyamanan kepada orang lain. hal-hal tersebut yang pada akhirnya memicu adanya konflik atau kasus kasus buruk yang merugikan oranglain atau banyak pihak melalui media sosial.

faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri sendiri. Berbeda tentu dengan faktor eksternal yang dirasakan dan dapat diamati dari lingkungan sekitar. Penulis menyadari betapa saat ini kehidupan sangat bergantung kepada kebutuhan akan teknologi komunikasi dan informasi. Hampir segala aspek dalam kehidupan saat ini telah banyak dipengaruhi bahkan bergantung pada teknologi, selain itu banyak system yang mulai berganti dengan media online atau daring, mulai dari system administrasi di perkantoran, rumah sakit, sekolah hingga aktifitas manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari seperti berbelanja kebutuhan pokok sudah banyak dilakukan melalui system belanja secara online, sehingga bagaimanapun individu berusaha menahan diri untuk tidak selalu bergantung pada teknologi, kenyataannya saat ini segala kebutuhan manusia lebih mudah diperoleh dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yaitu media online.

3.4 Stimulasi (Perangsang)

Stimulus atau stimulasi merupakan sebuah rangsangan atau dorongan yang menggugah perasaan dan memacu kreatifitas penulis dalam menciptakan sebuah

karya. Stimulus juga membantu mewujudkan ide gagasan penulis menjadi sebuah karya seni karena melalui stimulus ini muncul rasa keingintahuan yang tinggi terhadap ide tersebut sehingga diharapkan melalui stimulasi ini dapat menghasilkan karya yang ekspresif, imajinatif dan kreatif.

Stimulasi (rangsangan) dalam proses pematangan ide untuk menciptakan sebuah karya seni merupakan hasil gabungan factor internal, keinginan dari dalam diri seniman untuk mengekspresikan sesuatu kedalam bentuk karya seni dan factor eksternal dimana hal-hal yang diamati oleh seniman dan hadir di lingkungan sekitar semakin mendorong seniman untuk menciptakan atau mengekspresikan sebuah gagasan kedalam bentuk karya seni.

Dalam hal ini, beberapa hal yang dilakukan oleh penulis dalam rangka menstimulus diri untuk mengembangkan ide ialah dengan melihat, mengamati, mengapresiasi hingga mengumpulkan sebanyak mungkin sumber referensi baik dalam bentuk visual (foto, gambar, video), audio (rekaman suara, musik) hingga bentuk bacaan seperti berita surat kabar, majalah, buku dan sebagainya dengan tujuan mengembangkan sebuah ide atau gagasan.

3.5 Kontemplasi (Perenungan)

Tahap selanjutnya pada proses penciptaan ini adalah kontemplasi. Kontemplasi merupakan tahap perenungan, dimana penulis memusatkan pikiran dan hatinya untuk mengembangkan gagasan. Pada tahap kontemplasi ini dilakukan perenungan secara terus menerus terhadap ide gagasan guna mendapatkan hasil karya yang diinginkan dan bernilai tinggi dari segi bentuk maupun isi. Selain itu tahap kontemplasi juga berhubungan dengan pemikiran dan penghayatan terhadap segala aspek konsep, teknik, dan media yang akan digunakan dalam proses penciptaan karya seni lukis ini.

Tahap kontemplasi ini dilakukan secara terus menerus dengan mensingkronkan sebuah renungan dengan hasil empirik maupun teoritis atau biasa disebut dengan proses berfikir rasional. Dalam tahap kontemplasi ini, penulis melakukan pengembangan ide melalui sumber buku dan jurnal elektronik, penulis juga mulai menentukan hal-hal teknis yang berkaitan dengan visual karya termasuk

dalam hal ini studi warna, media, alat dan bahan yang akan digunakan. Penulis juga membuat beberapa kemungkinan-kemungkinan yang dapat diaplikasikan dalam karya lukis yang akan dibuat.

3.6 Proses Berkarya

Pada dasarnya sebuah karya seni merupakan perwujudan dari sebuah ide gagasan si pencipta. Berangkat dari ide tersebut diolah dan dikembangkan dengan dibuatnya suatu konsep yang kemudian dituangkan ke dalam sebuah media, alat, dan bahan dengan teknik yang sudah direncanakan serta tidak terlepas dari unsur-unsur dan perinsip-prinsip seni rupa didalamnya.

Pada tahap proses berkarya, dilakukan eksplorasi yang mendalam terhadap objek stimulus yang yang dipilih dalam hal ini yaitu objek yang berkaitan dengan kemajuan teknologi seperti *smartphone* dan sosial media, remaja dan perilakunya, serta konsep dan simbol-simbol tradisi yang dihadirkan didalamnya. Setelah ide/gagasan telah matang dan siap diekspresikan dalam sebuah karya, penulis kemudian melakukan tahapan-tahapan berikutnya yaitu :

3.6.1 Tahap Pembuatan Sketsa/Desain

Setelah ide/gagasan dikembangkan dari hasil stimulus dan kontemplasi, Langkah berikutnya ialah menentukan jumlah karya yang akan dibuat kemudian membuat sketsa atau desain secara digital. Penulis membuat beberapa kemungkinan dari setiap karya yang akan dibuat, dalam satu desain penulis membuat beberapa kemungkinan yang berkaitan dengan visual yang dihadirkan seperti objek utama (subjek matter), komposisi karya, pemilihan warna serta dituliskan pula secara singkat konsep dalam setiap desainnya.

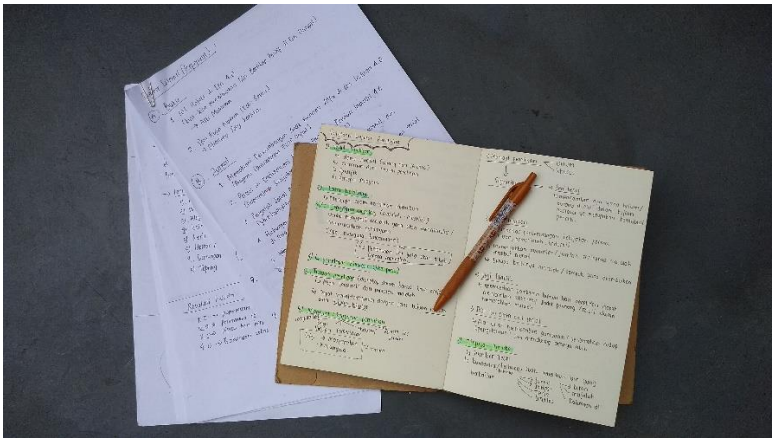
Dalam membuat desain, penulis membuat desain dengan menggunakan aplikasi CorelDraw dengan terlebih dahulu membuat sketsa kasar secara manual, Adapun Teknik yang penulis gunakan dalam membuat desain lukisan ialah dengan menggabungkan beberapa objek yang dibutuhkan dan sesuai dengan konsep kedalam satu komposisi visual. Sebagai contoh, penulis mengambil objek A dari gambar 1, objek B dari gambar 2, serta objek C dari gambar 3. Ketiga objek tersebut, A, B dan C kemudian digabungkan dalam

satu komposisi gambar sehingga menjadi sebuah desain yang sesuai dengan konsep yang telah ditentukan. Kemudian penulis merubah beberapa hal seperti warna, ukuran, posisi objek sesuai dengan kebutuhan.

3.6.2 Persiapan Alat dan Bahan

Dalam proses membuat karya lukis, penulis menggunakan beberapa alat serta bahan yang telah dipilih sesuai kebutuhan, Adapun alat serta bahan tersebut sebagai berikut :

1.6.2.1 Kertas catatan dan *Sketch Book*



Gambar 3 1 Catatan Penulis
(Dokumentasi Penulis)

Dalam merancang kosep, sketsa kasar dan membuat *mind maps*, penulis melakukannya pada *sketch book* yang berbentuk buku catatan dengan lembaran kertas HVS ukuran A4 yang kemudian disatukan menggunakan klip kertas. Tujuan penulis menggunaka lembaran kertas HVS yang terpisah pisah ialah agar penulis dapat lebih fokus dalam mengkonsep atau membuat catatan luas tentang karya, segala hal yang berkaitan dengan pertanyaan, konsep-konseo, teori yang penulis temukan dan catat, karena kertas yang terpisah-pisah secara pribadi dirasa lebih mudah untuk dibaca dan dipahami bagi penulis. Sedangkan *sketch book* yang berbentuk buku, penulis gunakan sebagai tempat mencatat hal apa saja yang sifatnya lebih terperinci atau lebih detail dan sebagai catatan akhir sebelum diketik kedalam laptop.

3.6.2.2 Alat Tulis

Gambar 3 2 Alat Tulis
(Dokumentasi Penulis)

Selanjutnya adalah alat tulis yang berisi kebutuhan penulis dalam proses membuat karya lukis mulai dari mengkonsep hingga eksekusi pada kanvas. Alat tulis yang penulis gunakan secara umum antara lain pulpen, pensil beragam ukuran ketebalan, penghapus, spidol dan klip kertas.

3.6.2.3 Laptop

Gambar 3 3 Laptop

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

Selanjutnya penulis menggunakan Laptop dengan merk Lenovo ThinkBook 14-IML. Laptop tersebut penulis gunakan hampir pada seluruh tahapan berkarya, mulai dari mencari referensi gambar atau foto, mencari jurnal elektronik, buku elektronik, sebagai tempat membuat desain akhir lukisan yang dimana penulis menggunakan aplikasi CorelDraw X7, proses penulisan skripsi penciptaan, penulisan jurnal, pembuatan Power Point hingga pelaksanaan ujian sidang.

3.6.2.4 Spanram

Gambar 3 4 Spanram Kayu Albasiah
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

Sebagai media melukis, penulis menggunakan media konvensional yaitu kanvas pada spanram, adapun kanvas dan spanram yang digunakan awalnya penulis beli dengan terpisah. Penulis membuat 5 karya lukis dengan total 6 kanvas (terdapat satu karya menggunakan dua kanvas terpisah). Masing-masing kanvas yang penulis gunakan berukuran sebagai berikut; karya pertama memiliki ukuran 150 x 150 cm; karya kedua terdiri dari dua kanvas berukuran masing-masing 150 x 150 cm; karya ketiga masih dengan ukuran 150 x 150 cm; karya keempat berukuran 170 x 120

cm dan karya kelima dengan bentuk persegi berukuran 120 x 120 cm. Spanram yang digunakan terbuat dari jenis kayu albasiah.

kayu albasia atau biasa disebut sebagai kayu sengon dikenal sebagai kayu yang ringan dan murah. Tak seperti kayu jati maupun kayu keras lain yang membutuhkan waktu puluhan tahun untuk tumbuh, kayu albasia sudah cukup umur untuk digunakan sekitar lima hingga enam tahun penanaman. Penggunaannya jarang dimaksimalkan karena grade kayu yang rendah, berkisar antara IV dan V.

3.6.2.5 Kanvas roll

Gambar 3 5 Kanvas Roll (Kain Marsoto)
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

Selanjutnya, kanvas yang penulis gunakan berbahan kain marsoto. Kain kanvas marsoto merupakan jenis kain kanvas yang paling tebal dan terasa agak kasar jika dibandingkan dengan kain kanvas katun ripstop. Jenis kanvas ini juga terbilang cukup kuat dan tidak mudah robek. Ciri khas paling menonjol yang membedakan kain kanvas marsoto dengan kain

kanvas jenis lainnya yaitu berupa bintik-bintik pada permukaan kanvas marsoto yang menyerupai tekstur kain cordura.

Penulis menggunakan dua jenis kanvas berbahan kain marsoto yaitu kanvas dengan tekstur yang tebal dan cenderung memiliki pori-pori kain lebih besar (kasar) dan yang kedua kanvas yang lebih tipis dengan pori-pori kain yang lebih kecil (halus). Kanvas roll yang penulis pesan berukuran 3 m x 1,6 m.

3.6.2.6 Staples tembak

Gambar 3 6 Staples Tembak
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

Staples tembak penulis gunakan sebagai perekat kanvas pada kayu spanram. Setelah kanvas roll dipotong sesuai ukuran spanram, kemudian direkatkan menggunakan staples tembak secukupnya pada bagian belakang.

3.6.2.7 Proyektor

Desain lukisan yang telah penulis rancang menggunakan aplikasi CorelDraw kemudian penulis pindahkan pada kanvas menggunaka proyektor agar sketsa atau desain yang telah dibuat dapat dicetak sangat sesuai dengan desain yang telah dibuat. Penulis membuat sketsa manual menggunakan pensil pada kanvas dari hasil proyeksi atau tembakan gambar melalui proyektor.

Gambar 3 7 Proyektor

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

3.6.2.8 Cat tembok

Gambar 3 8 Cat Tembok No Drop

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

Selanjutnya penulis menggunakan cat tembok berwarna putih merk No Drop sebagai *base* atau lapisan awal pada kanvas. Selain itu, cat tembok No Drop juga penulis gunakan sebagai latar atau *background* lukisan dengan terlebih dahulu diberi warna menggunakan cat bibit atau bibit warna.

No Drop adalah cat pelapis anti bocor yang memiliki sifat elastis, kedap air serta sangat tahan cuaca sehingga sangat cocok untuk digunakan

pada berbagai macam permukaan atau media. Berikut merupakan spesifikasi cat tembok No Drop yang digunakan oleh penulis sebagai lapisan awal pada kanvas dan warna latar karya:

Penampilan	: semigloss
Kekentalan (temp 30°C)	: 200 - 300 Poise untuk warna 130 - 140 ku untuk transparan
Berat Jenis (temp 30°C)	: 1.0 - 1.3 kg/ lt, tergantung warna
Kadar Padat	: 40 - 65%
Pengencer	: Air bersih
Ketebalan Film Kering	: minimal 250 micron
Waktu Kering	: 30 menit, tergantung sirkulasi , suhu dan kelembaban udara
Keras	: 24 jam
Waktu Pengecatan ulang	: minimal 2 - 4 jam
Cara Aplikasi	: kuas, roll, spray konvensional/ airless
Daya Sebar Teoritis	: ± 2 m2 / kg , tergantung porositas permukaan

3.6.2.9 Bibit warna

Gambar 3 9 Bibit Warna

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

Cat bibit atau bibit warna digunakan sebagai bahan pewarna cat sablon dengan dicampurkan pada GL utk warna yg diinginkan dan dapat diaplikasikan pada media kain. Dapat juga di campur / diaplikasikan pada cat tembok & Sebagai bahan pendukung kreatifitas dan keterampilan lainnya.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, dalam membuat warna latar lukisan penulis menggunakan cat bibit atau bibit warna yang dicampur dengan cat tembok. Dengan menggunakan bibit warna tersebut, penulis dapat membuat atau menentukan warna sesuai dengan kebutuhan.

3.6.2.10 Cat akrilik

Gambar 3 10 Cat Akrilik

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

Berikutnya, dalam proses pewarnaan karya lukisan, khususnya obyek utama atau *subyek matter* penulis menggunakan cat akrilik. Cat

akrilik adalah cat yang cepat kering yang terbuat dari pigmen yang tersuspensi dalam emulsi polimer akrilik. Cat akrilik larut dalam air, tetapi menjadi tahan air saat kering. Tergantung pada seberapa banyak cat diencerkan dengan air, atau dimodifikasi dengan gel akrilik, media, atau pasta, lukisan akrilik jadi dapat menyerupai cat air, gouache atau lukisan minyak, atau memiliki karakteristik uniknya sendiri yang tidak dapat dicapai dengan media lain.

Adapun cat akrilik yang digunakan oleh penulis terdiri dari 3 *brand* atau *merk* yang berbeda yaitu cat akrilik tesla, V-Tec, marries dan reeves. Penulis menggunakan cat akrilik dengan brand tersebut dengan pertimbangan kualitas cat yang hampir sama bagusnya, nyaman digunakan dan hasilnya sesuai dengan yang penulis harapkan. Adapun sedikit pertimbangan penulis menggunakan beberapa brand yang berbeda ialah berkaitan dengan harga cat yang berbeda. Terdapat beberapa brand yang dirasa cukup mahal secara harga sehingga penulis menyiasatinya dengan menggunakan cat akrilik yang lebih murah seperti marries atau V-Tec.

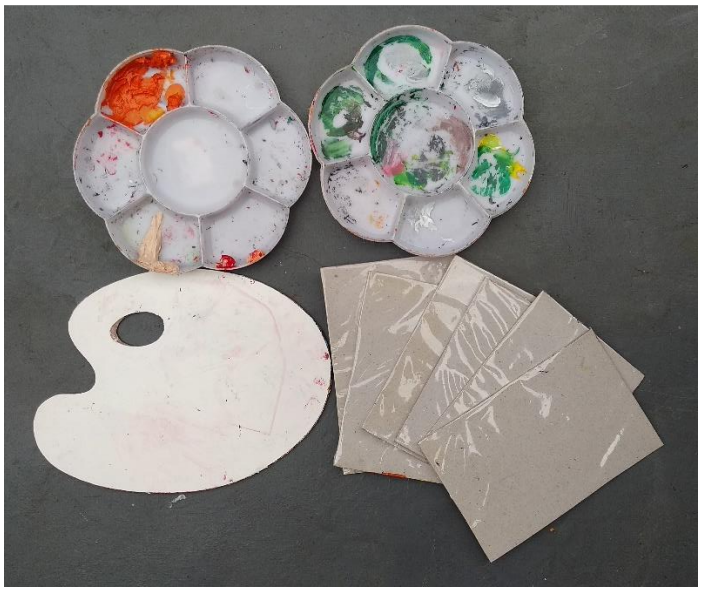
3.6.2.11 Pisau palet

Gambar 3 11 Pisau Palet

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

Berikutnya, penulis menggunakan hanya 1 jenis pisau palet selama proses membuat 5 karya. Pisau palet adalah alat tumpul yang digunakan untuk mencampur atau mengaplikasikan cat, dengan pisau baja fleksibel. Ini terutama digunakan untuk mencampur warna cat, pasta, dll, atau untuk marmer, endpaper dekoratif, dll. Adapun pisau palet dengan brand atau merk V-Tec penulis gunakan sebagai alat untuk mengaduk dan mencampur cat, baik cat tembok dengan bibit warna ataupun mencampur cat akrilik pada palet lukis.

3.6.2.12 Palet



Gambar 3 12 Palet
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

Palet adalah papan/lempengan tempat menaruh dan mencampurkan cat. Palet biasa dibuat dari kayu, plastik, keramik, atau bahan lain yang keras, tidak mudah bereaksi, dan tidak berpori. Ukuran dan bentuk palet beragam. Palet yang biasa dipakai oleh para pelukis terbuat dari papan kayu tipis yang didesain untuk dipegang oleh pelukis dan berpangku di tangannya.

Selama proses melukis, penulis menggunakan 3 jenis palet yang berbeda. Yang pertama penulis menggunakan palet yang umum dijual di

toko alat lukis. Palet yang terbuat dari tripleks dengan permukaan berwarna putih berukuran kecil dan memiliki lubang kecil untuk memasukan ibu jari agar palet lebih mudah digenggam ketika proses melukis, kedua penulis menggunakan jenis palet yang umumnya digunakan untuk cat air yaitu palet dengan bentuk bunga, memiliki sekat sehingga membentuk 'ruang' atau cekungan sebagai tempat menyimpan cat agar tidak tercampur dengan warna lainnya dan yang terakhir palet yang sengaja penulis buat sendiri untuk membuat warna yang diperuntukkan pada satu bagian obyek saja.

3.6.2.13 Kuas besar

Gambar 3 13 Kuas Berukuran Besar
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

Kuas merupakan elemen yang sangat penting dalam membuat karya lukis. Dalam proses melukis, penulis membagi kuas berdasarkan ukuran yaitu kuas besar yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan warna dasar atau bagian bagian yang memiliki bidang cukup besar atau luas untuk diberi warna serta kuas berukuran kecil. Adapun hampir seluruh kuas yang penulis gunakan selama proses berkarya menggunakan kuas lukis merk V-Tec. Kuas berukuran besar yang penulis gunakan ialah ; kuas V-Tec 808 no 0,5, 1, 2 dan 5 ; Kuas V-Tec artist brush 813 no 4 serta Kuas V-Tec tipe 200F no 22.

3.6.2.14 Kuas kecil

Gambar 3 14 Kuas Berukuran Kecil
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

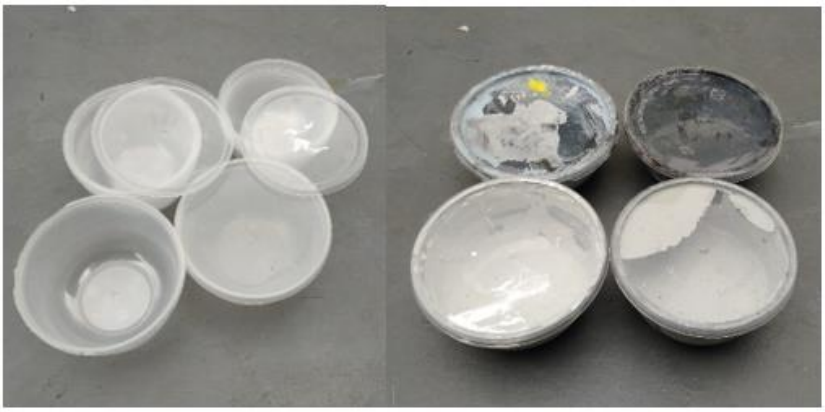
Selain kuas berukuran besar, penulis juga menggunakan kuas-kuas berukuran kecil yang digunakan untuk memberi warna pada bagian bagian yang lebih kecil serta membuat detail lukisan seperti pola atau motif baju; bagian-bagian tubuh atau wajah seperti mata, hidung dan mulut; helai rambut; draperi atau lipatan pakaian dan sebagainya. Sama halnya dengan kuas berukuran besar, kuas berukuran kecil pun penulis menggunakan merk V-Tec. Pertimbangan penulis menggunakan kuas V-Tec ialah karena kuas ini sangat mudah ditemui, lengkap dengan berbagai macam jenis, bentuk dan ukuran serta kualitas yang sangat baik. Adapun kuas kecil yang penulis gunakan ialah Kuas V-Tec tipe 200F no 1, 2, 4 dan 8; 1 set Kuas V-Tec no A 0017 H dan 1 kuas kecil dengan bentuk rambut kuas miring dari rangkaian kuas V-Tec Artist Brush A0080 .

3.6.2.15 Ember dan lap

Gambar 3 15 Ember dan Lap
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

Ember dan lap merupakan dua benda yang hampir pasti ada dalam setiap proses berkarya lukis dimanapun dan oleh siapapun. Tujuannya jelas ialah agar tempat atau lokasi seniman untuk melukis serta benda-benda disekitarnya tetap dalam keadaan rapih dan bersih. Selain itu, ember yang diisi air digunakan sebagai tempat mencuci kuas.

3.6.2.16 Cup plastik



Gambar 3 16 Cup Plastik
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

Selanjutnya adalah cup plastik yang penulis gunakan sebagai tempat atau wadah cat yang cukup banyak dan akan digunakan dalam jangka waktu yang lama. Contohnya, penulis menggunaka cup plastik tersebut sebagai wadah campuran cat tembok No Drop berwarna putih dengan bibit warna. Tujuannya untuk membuat warna yang dibutuhkan khususnya warna latar pada lukisan. Cup plastik tersebut memiliki penutup yang mendukung agar cat yang telah dibuat tidak kering sdan dampat disimpan untuk digunakan kembali saat proses *finishing* karya.

3.6.2.17 Varnish

Varnish adalah bahan material yang bersifat permanent dan transparant yang berfungsi sebagai pelindung terhadap debu maupun perubahan iklim supaya lebih awet. Varnish pada lukisan tentu sedikit berbeda dengan varnish yang biasanya digunakan untuk kayu maupun craft lainnya. Karena Varnish pada lukisan, selain melindungi dari timbunan debu, juga untuk melindungi warna cat supaya tak cepat memudah. Terdapat dua merk varnish yang penulis gunakan selama berkarya yaitu ***Divina Acrylic Colours*** dan **Daler Rowney.**

Gambar 3 17 Varnish Akrilik

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

3.6.3 Tahap Pembuatan Karya

Dalam tahap pembuatan karya lukis, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa dalam membuat karya lukis dengan pembahasan mengenai perubahan sosial budaya remaja era revolusi industri 4.0 penulis menggunakan bahan dan media yang dapat dikatakan konvensional yaitu media kanvas, cat tembok dan cat akrilik. Penulis membuat 5 karya terdiri dari 6 kanvas dengan ukuran masing-masing ; karya pertama memiliki ukuran 150 x 150 cm; karya kedua terdiri dari dua kanvas berukuran masing-masing 150 x 150 cm; karya ketiga masih dengan ukuran 150 x 150 cm; karya keempat berukuran 170 x 120 cm dan karya kelima dengan bentuk persegi berukuran 120 x 120 cm. Adapun tahapan yang penulis lakukan hingga karya lukis selesai dibuat terdiri dari 5 tahapan yaitu membuat desain lukisan, pemindahan sketsa atau desain pada kanvas, pewarnaan, *detailing* dan f*inishing*.

3.6.3.1 Membuat desain lukisan

Setelah penulis menentukan ide dan tema karya lukis yang akan dibuat, penulis kemudian membuat konsep visual yang sesuai dengan kebutuhan. Pembuatan desain lukis pertama dilakukan dengan membuat sketsa kasar berupa coretan-coretan yang lebih dominan membuat pertimbangan komposisi dan peletakkan obyek serta catatan tentang kemungkinan warna yang dibutuhkan untuk setiap karya. Sketsa kasar

tersebut kemudian penulis buat menjadi desain lukis menggunaka aplikasi Corel Draw X7. Teknik yang penulis gunakan dalam membuat desain ialah dengan terlebih dahulu mengumpulkan foto atau gambar yang dibutuhkan sebagai referensi, kemudian penulis mengambil bagian-bagian tertentu yang dibutuhkan dari setiap gambar dan menyatukan gambar-gambar tersebut hingga menjadi satu kesatuan visual. Teknik ini umunya biasa disebut dengan teknik montase**.** ***Montase*** artinya potongan-potongan gambar yang kemudian ditempelkan pada satu bidang yang sama sehingga membentuk makna baru. Berikut merupakan desain yang penulis buat menggunakan aplikasi Corel Draw X7 dengan Teknik montase pada setiap karya;

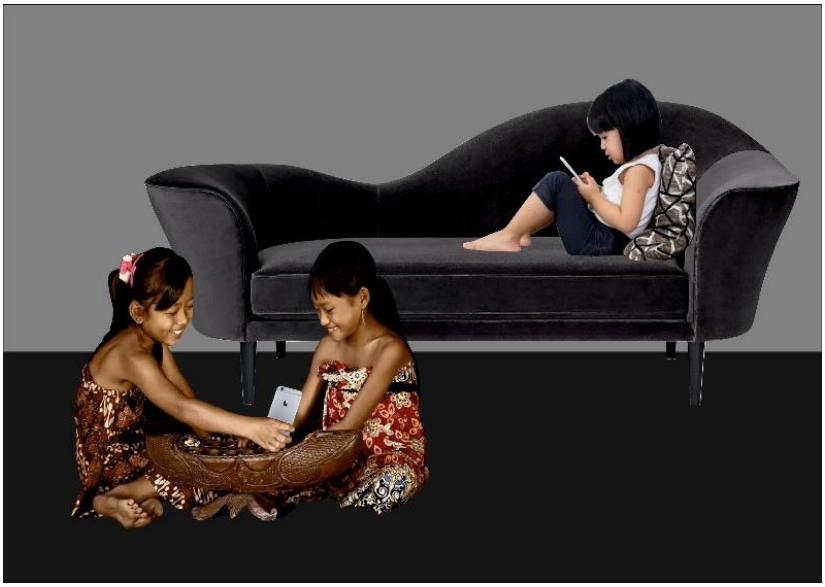
Karya 1

(a)

(b)

(c)

Gambar 3 18 (a), (b), (c) gambar bagian-bagian obyek yang dibutuhkan pada karya pertama



Gambar 3 19 Desain visual karya pertama
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

Karya 2

Gambar 3 20 (a), (b), (c) gambar subyek matter dan smartphone yang dibutuhkan pada karya kedua

Gambar 3 21 Desain visual karya kedua

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

Karya 3

Gambar 3 22 (a), (b), (c) gambar obyek yang dibutuhkan pada karya ketiga

Gambar 3 23 Desain visual karya ketiga

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

Karya 4

(a)

(b)

(c)

Gambar 3 24 (a), (b), (c) gambar obyek yang dibutuhkan pada karya keempat

Gambar 3 25 Desain visual karya keempat

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

Karya 5

Gambar 3 26 (a), (b), (c) gambar obyek yang dibutuhkan pada karya kelima

Gambar 3 27 Desain visual karya kelima

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

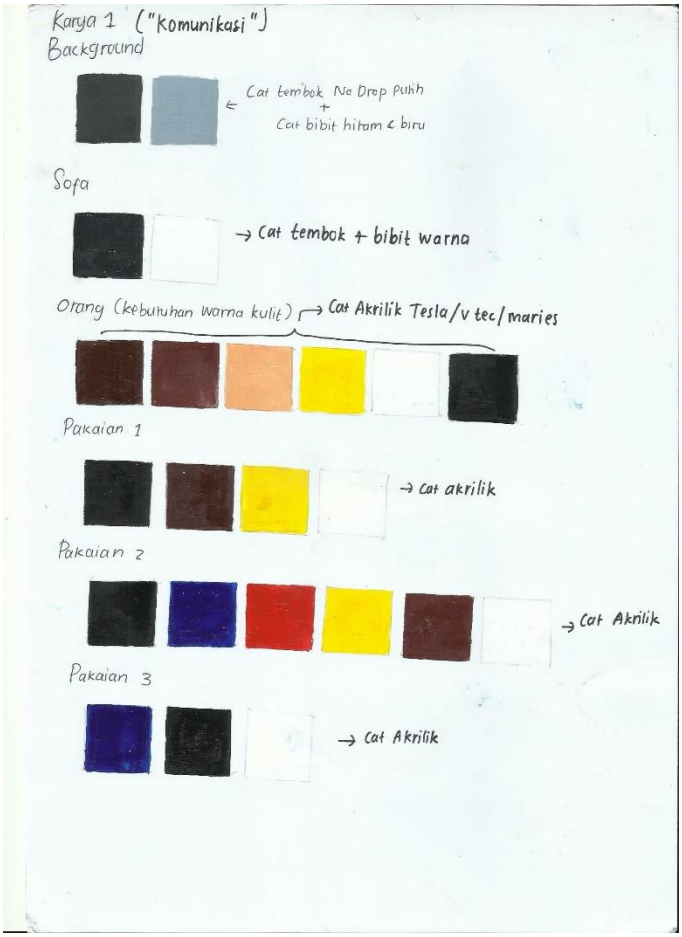
3.6.3.2 Studi Warna

Sebelum memulai mengerjakan karya lukis pada kanvas, terlebih dahulu penulis membuat studi warna yaitu warna-warna yang akan digunakan untuk mewarnai desain pada kanvas disesuaikan dengan warna

pada desain. Hal ini dilakukan mengingat penulis menggunakan beberapa jenis cat warna (cat tembok, cat akrilik, bibit warna) untuk proses pewarnaan, dan ketiga cat yang penulis gunakan memiliki hasil warna, kecerahan serta pigmentasi yang berbeda. Selain itu, jenis kanvas yang penulis gunakan pun berbeda, yaitu terdiri dari kain kanvas marsoto yang berukuran tebal dan tipis sehingga dikhawatirkan satu warna yang sama akan muncul berbeda pada media kanvas yang berbeda ketebalannya, oleh karena itu penulis membuat beberapa kemungkinan warna.

Berikut studi warna untuk setiap karya :

Karya 1 “Komunikasi”

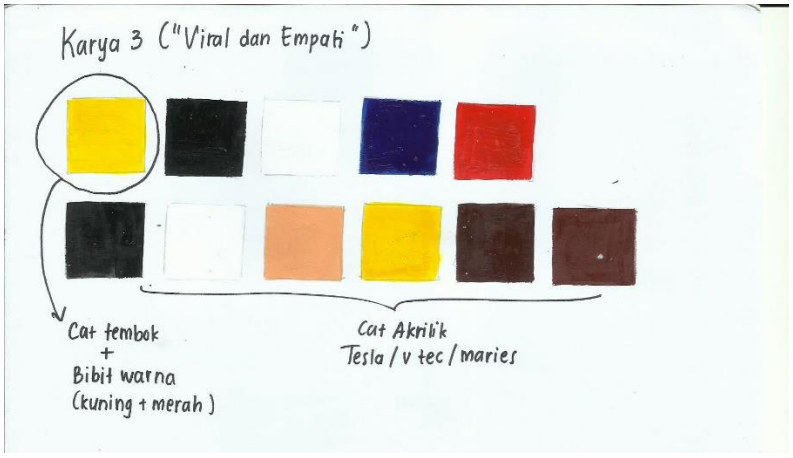


Gambar 3 28 Studi Warna Karya 1

Karya 2 “Konsumtif”

Gambar 3 29 Studi Warna Karya 2

Karya 3 “Viral dan Empati”



Gambar 3 30 Studi Warna Karya 3

Karya 4 “Perang Dunia III”

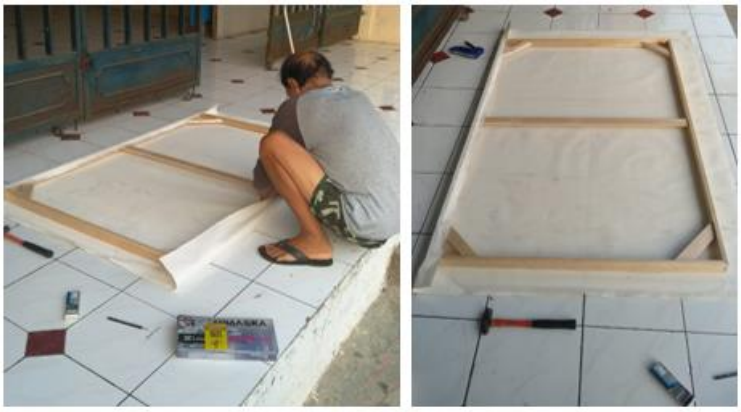
Gambar 3 31 Studi Warna Karya 4

Karya 5 “Hiburan”

Gambar 3 32 Studi Warna Karya 5

3.6.3.3 Pemasangan kanvas pada spanram dan pelapisan awal

Setelah desain dibuat secara digital menggunakan aplikasi Corel Draw X7, terlebih dahulu penulis mempersiapkan media untuk melukis yaitu kanvas. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa penulis memesan spanram dan kanvas secara terpisah. Kanvas yang sudah dipotong sesuai ukuran spanram kemudian dipasang menggunakan staples tembak, dalam tahap ini penulis dibantu oleh orangtua.



Gambar 3 33 Proses pemasangan kanvas pada spanram

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020

3.6.3.4 Pemindahan sketsa pada kanvas

Setelah desain dibuat secara digital menggunakan aplikasi Corel Draw X7, Langkah selanjutnya ialah memindahkan desain tersebut pada kanvas. Untuk mempermudah proses memindahkan desain pada kanvas dan mengefektifkan waktu, penulis menggunakan mesin proyektor sebagai alat untuk mencetak gambar pada kanvas. Proyektor LCD merupakan sebuah alat yang digunakan untuk menampilkan video, gambar, atau data dari komputer pada sebuah layar atau sesuatu dengan permukaan datar seperti tembok hingga kanvas lukis. Proyektor penulis gunakan sebagai langkah alternatif untuk menggantikan alat *tracing* yang tidak dimiliki oleh penulis secara pribadi. Mesin atau alat *tracing* sendiri merupakan sebuah alat yang digunakan untuk menjiplak gambar.

Adapun Langkah yang penulis lakukan untuk mencetak desain pada kanvas ialah, proyektor disambungkan dengan laptop kemudian menembakkan gambar langsung pada kanvas. Setelah itu penulis kemudian 'menjiplak' gambar secara manual menggunakan pensil Faber Castell 2B pada kanvas mengikuti gambar desain yang ditembakkan oleh mesin proyektor.

Gambar 3 34 Proses memindahkan desain pada kanvas

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

3.6.3.5 Pewarnaan Latar

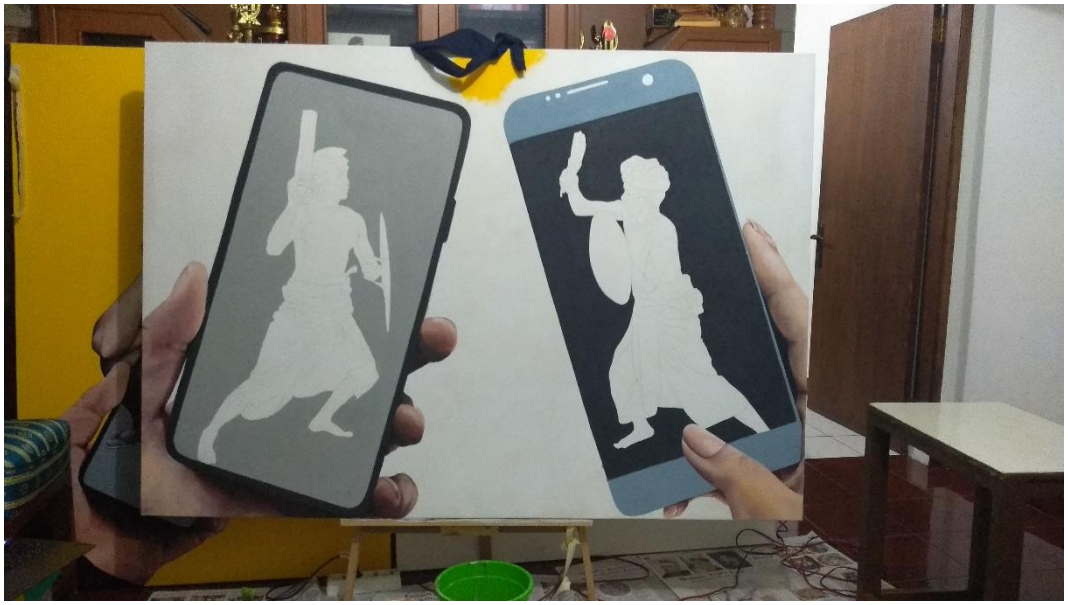
Setelah desain dicetak pada kanvas, langkah selanjutnya yang juga merupakan tahapan utama dan membutuhkan waktu cukup lama ialah proses pewarnaan. Penulis selalu memulai dengan warna dasar atau latar yang menggunakan campuran cat tembok No Drop berwarna putih dengan bibit warna. Berikut beberapa dokumentasi foto proses pewarnaan latar :

Gambar 3 35 Proses pewarnaan latar pada karya pertama menggunakan alat bantu selotip kertas
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

Gambar 3 36 Proses pewarnaan latar pada karya kedua menggunakan alat bantu selotip kertas
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

Gambar 3 37 Proses pewarnaan latar pada karya ketiga menggunakan alat bantu selotip kertas

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)



Gambar 3 38 Proses pewarnaan latar pada karya keempat menggunakan alat bantu selotip kertas

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

3.6.3.6 *Detailing*

Lukisan yang telah selesai diberi warna latar kemudian dilanjutkan pada tahap detail. Bagian bagian utama lukisan selain latar penulis beri warna menggunakan cat akrilik. Pada bagian detailing ini merupakan

tahapan yang memakan waktu paling lama. Adapun beberapa bagian dari lukisan yang sangat detail dan cukup sukar dikerjakan ialah bagian kulit manusia, draperi serta motif pada pakaian yang dominan menggunakan batik atau motif nusantara sesuai dengan konsep awal penulis hendak memasukkan unsur tradisi di dalam lukisan.

Gambar 3 39 Proses pewarnaan detail kulit, draperi dan motif pakaian pada karya pertama
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

Gambar 3 40 Proses pewarnaan detail kulit, dan draperi pada karya kedua
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

Gambar 3 41 Proses pewarnaan detail kulit, draperi dan motif pakaian pada karya ketiga

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

Gambar 3 42 Proses pewarnaan detail kulit, draperi dan motif pakaian pada karya keempat

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

3.6.3.7 Finishing

Tahap terakhir yang dilakukan sebagai penyempurna hasil karya lukis ialah tahapan finishing yaitu dengan melakukan cek ulang pada setiap bagian karya lukis apakah masih ada bagian bagian yang dirasa kurang baik dan sebagainya. Pada tahap ini pula dilakukan tahap pelapisan menggunakan varnish lukis, tujuannya agar warna dari lukisan menjadi lebih kuat dan jelas.

3.6.4 Hasil Karya

Karya 1

Gambar 3 43 Karya pertama dengan judul "Komunikasi"

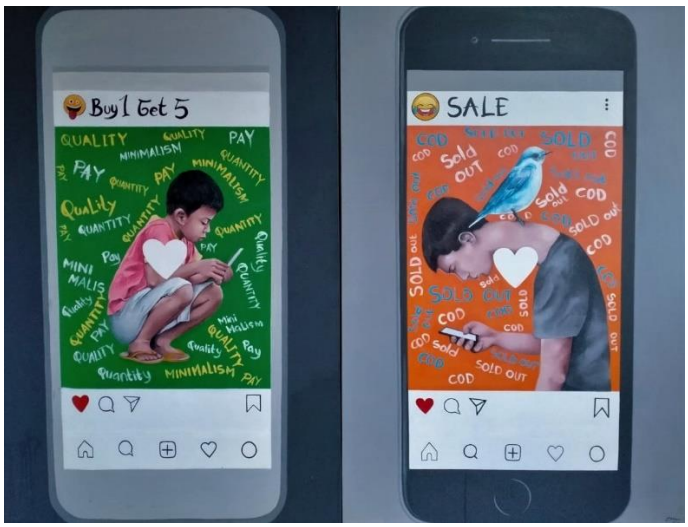
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

Karya 2

Gambar 3 44 Karya kedua dengan judul “Viral dan Empati”

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

Karya 3



Gambar 3 45 Karya ketiga dengan judul “Konsumtif”

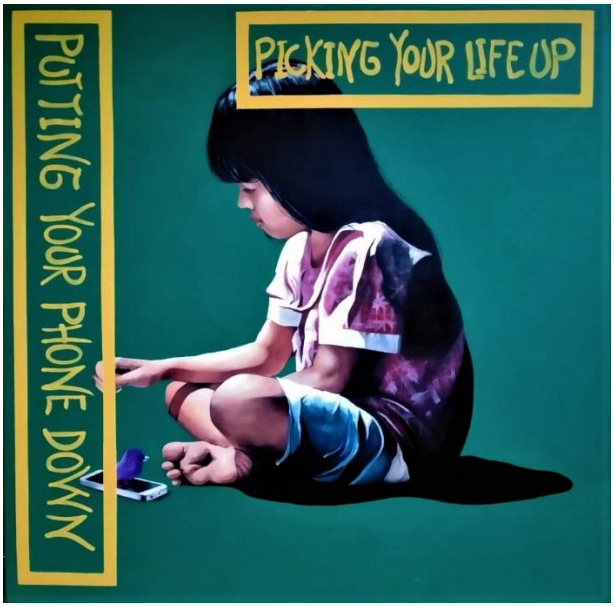
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

Karya 4

Gambar 3 46 Karya keempat dengan judul “Perang Dunia III”

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

Karya 5



Gambar 3 47 Karya kelima dengan judul “Hiburan”

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)