

## **BAB III**

### **METODE PENCIPTAAN**

#### **A. Ide berkarya**

Ide berkarya penulis di dapat dari dua sumber yaitu faktor eksternal dan internal semisal dari faktor eksternal ialah: interpretasi penulis terhadap bunga *Rafflesia arnoldi*, serta kepedulian terhadap lingkungan sebagai bentuk pelestarian. Kemudian Adapun faktor internal yang mempengaruhi penulis menjadikan bunga *rafflesia arnoldi* sebagai ide berkarya ialah karna penulis memiliki kenangan terhadap bunga bangkai saat berkunjung ke kebun raya Bogor hal tersebut menimbulkan rasa penasaran bagi penulis terhadap bunga sejenis yaitu bunga *rafflesia arnoldi*.

#### **B. Kontemplasi**

Kontemplasi adalah tahap perenungan dalam merenungi objek atau masalah yang dihadapi dengan keyakinan penuh, hingga melibatkan pikiran dan perasaan untuk mengembangkan ide/gagasan yang telah dipilih. Kontemplasi dilakukan secara terus menerus hingga mendapatkan hasil visualisasi karya yang diharapkan. Dalam hal ini proses kontemplasi yang penulis lakukan ialah dengan mencari dahulu gambar mengenai bunga *rafflesia arnoldi* dan berbagai informasi mengenai bunga tersebut di internet untuk selanjutnya penulis melakukan perenungan akan dibuat seperti apa dan bagaimana visual yang akan ditampilkan.

#### **C. Stimulasi**

Stimulasi merupakan dorongan atau perangsang terhadap penulis dalam pengelolaan ide/gagasan penciptaan karya. Stimulasi ini diperoleh dengan studi pustaka dan referensi gambar *Rafflesia arnoldi*, proses stimulasi yang penulis lakukan ialah dengan cara melihat berbagai referensi di internet atau video video di youtube tentang bunga *rafflesia arnoldi* dan melihat berbagai karya sejenis tentang tema yang diangkat.

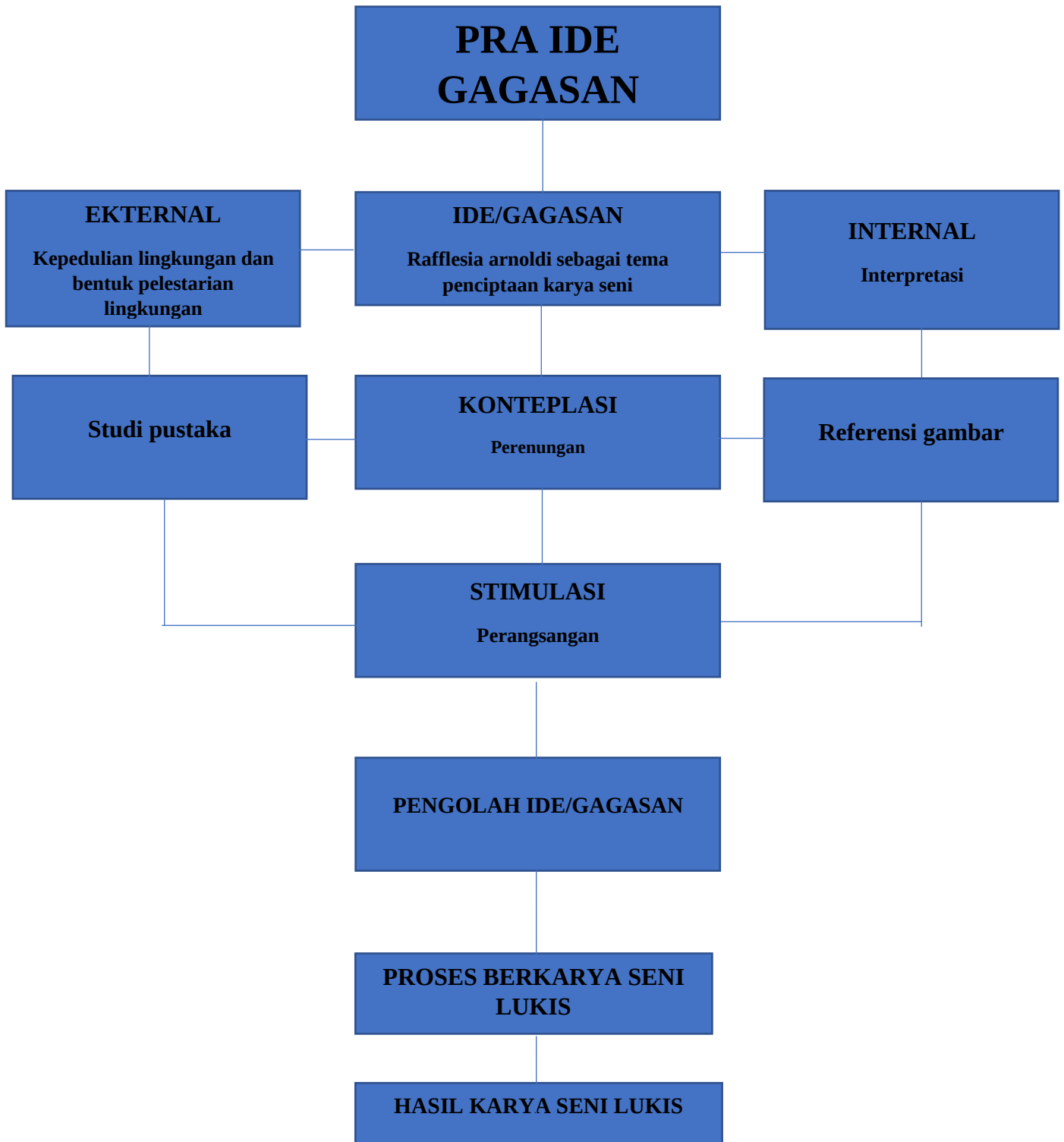
#### D. Pengolahan Ide/ Gagasan

Dalam pengolahan ide/ gagasan ini dapat menentukan bentuk bunga *Rafflesia arnoldi*. Beserta pemilihan *background* yang sesuai, didasari dari pengetahuan tentang tumbuhan tersebut kemudian dikembangkan menjadi karya seni lukis dengan didasari unsur dan prinsip seni rupa. Penulis mencari terlebih dahulu gambar yang akan dipakai untuk nantinya dijadikan sketsa digital melalui software *photoshop* untuk merubah objek menggunakan *threshold* agar gambar terlihat monokrom dan *SketchBook Pro 2021* digunakan untuk pemilihan warna *background*.

#### E. Bagan Proses Berkarya

Bagan berikut merupakan bentuk penggambaran dari suatu proses berkarya seni. Dimulai dari sebelum menemukan ide/gagasan, dan seiring berjalannya proses terciptalah ide/gagasan melalui proses eksternal dan internal. Setelah menemukan ide/gagasan, masuklah ke tahap kontemplasi dan stimulasi dalam mengembangkan ide/ gagasan untuk penciptaan karya seni. Hasil dari proses kontemplasi dan stimulasi, didapatlah bayangan visualisasi karya seni. Kemudian masuk ke tahap pengolahan ide/gagasan dalam menentukan bentuk objek, *background* yang sesuai dengan objek, teknik penciptaan karya seni, yang didasari unsur dan prinsip seni rupa.

### Bagan Proses Berkarya Penulis



Gambar 3. 1 Proses Berkarya Penulis.  
(Sumber: Dokumentasi Penulis 2022)

## F. Alat dan Bahan

### 1. Alat

#### a. Pensil

Pensil digunakan untuk membuat sketsa.



Gambar 3. 2 Pensil  
(Sumber: Dokumentasi Penulis 2022)

#### b. Penghapus

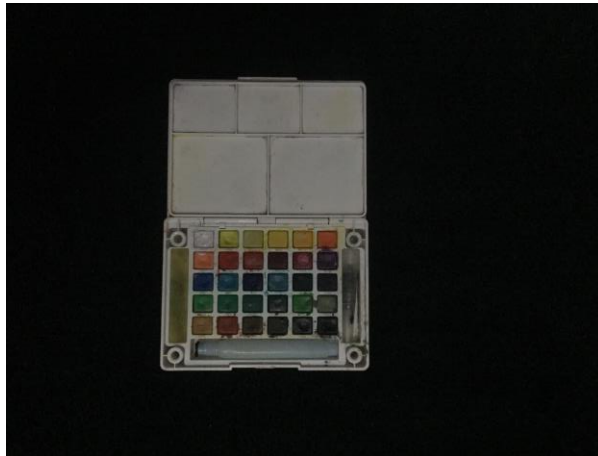
Penghapus digunakan untuk menghapus apabila ada kesalahan pada saat pembuatan sketsa dengan pensil.



Gambar 3. 3 Penghapus  
(Sumber: Dokumentasi Penulis 2022)

c. *Water Colour*

*Water colour* digunakan untuk mewarnai sketsa.



Gambar 3. 4 *Water Colour*  
(Sumber: Dokumentasi Penulis 2022)

d. *Binder*

*Binder* digunakan untuk menampung semua ide kedalam tulisan.



Gambar 3. 5 *Binder*  
(Sumber: Dokumentasi Penulis 2022)

e. Kuas lukis

Kuas ini digunakan sebagai pewarnaan dan untuk membuat tekstur pada lukisan. Menggunakan kuas no 0,5. 1. 2. 3. 5. 6. 7



Gambar 3. 6 Kuis Lukis  
(Sumber: Dokumentasi Penulis 2022)

f. Palet

Palet digunakan untuk menampung jenis cat *Acrylic*.



Gambar 3. 7 Palet  
(Sumber: Dokumentasi penulis 2022)

g. Tisu

Tisu digunakan untuk mengelap peralatan atau tangan dari noda cat.



Gambar 3. 8 Tisu  
(Sumber: Dokumentasi Penulis 2022)

h. *Cup*

*Cup* digunakan untuk wadah cat yang sudah dicampur.



Gambar 3. 9 *Cup*  
(Sumber: Dokumentasi Penulis 2022)

i. Sendok

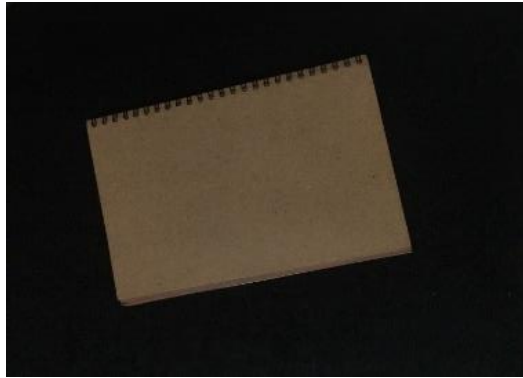
Sendok digunakan untuk mengaduk cat yang mau dicampur.



Gambar 3. 10 Sendok  
(Sumber: Dokumentasi Penulis 2022)

## 2. Bahan

- a. Kertas (*Sketchbook*) ukuran A5 digunakan untuk membuat sketsa.



Gambar 3. 11 *Sketchbook*  
(Sumber: Dokumentasi penulis 2022)

b. Kanvas

kanvas digunakan sebagai media lukis yang memiliki pori-pori yang telah ditutup cat dasar berwarna putih.



Gambar 3. 12 Kanvas  
(Sumber: Dokumentasi Penulis 2022)



c. *Cat Acrylic*

*Cat acrylic* digunakan untuk mewarnai objek, cat ini mengandung pigmen warna dan saat diaplikasikan dapat dengan cepat mengering.



Gambar 3. 13 Cat *Acrylic*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2022)

**G. Proses Berkarya**

1. Penelusuran Gambar

Tahap awal dalam pembuatan karya ini adalah penelusuran gambar di internet kemudian di konsultasikan kepada dosen pembimbing



Gambar 3. 14 Karya 3  
(Sumber: Rafflesia-arnoldi)

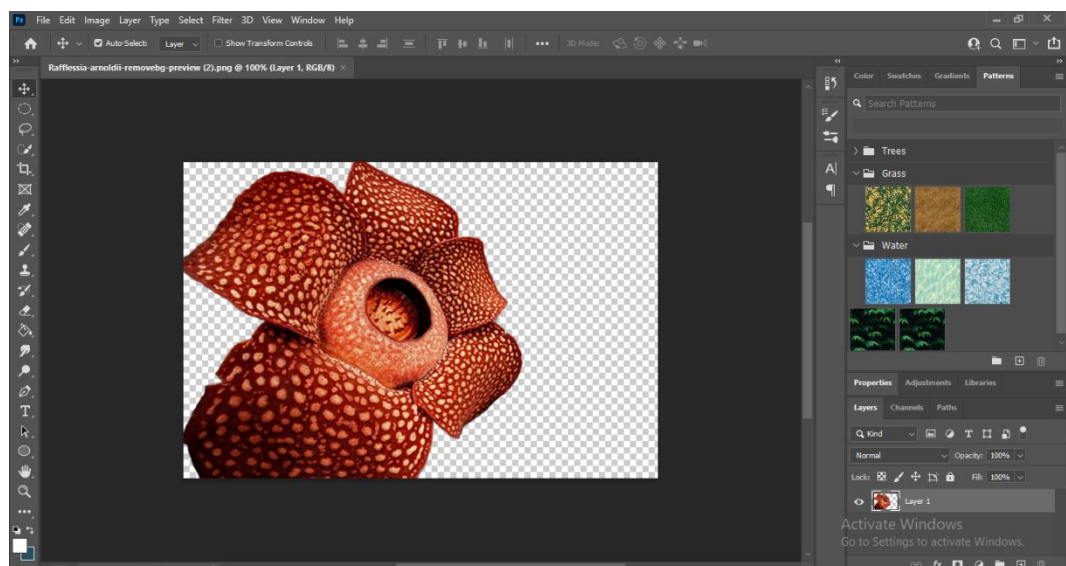
## 2. Editing Karya

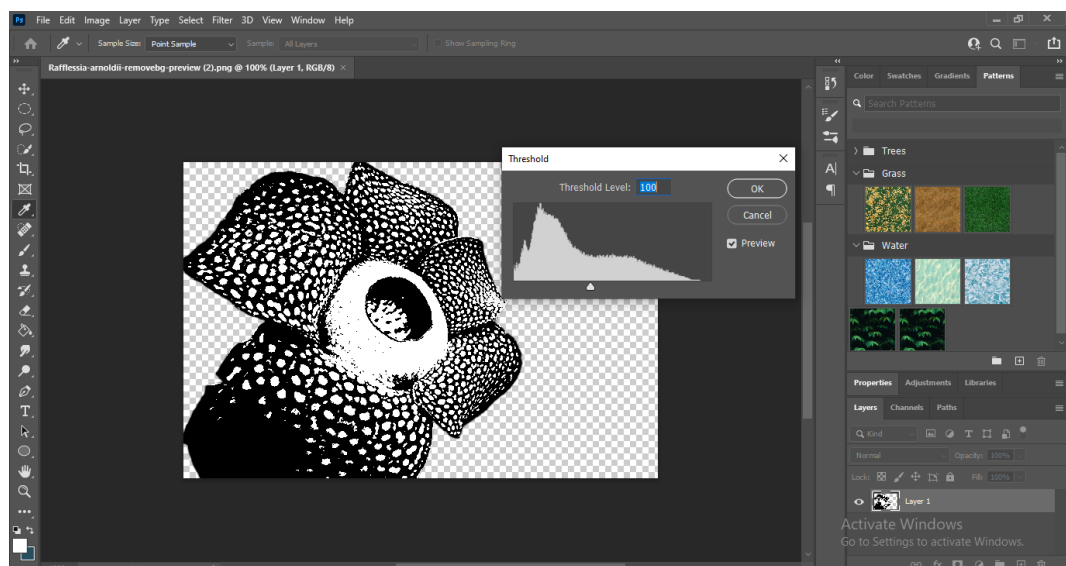
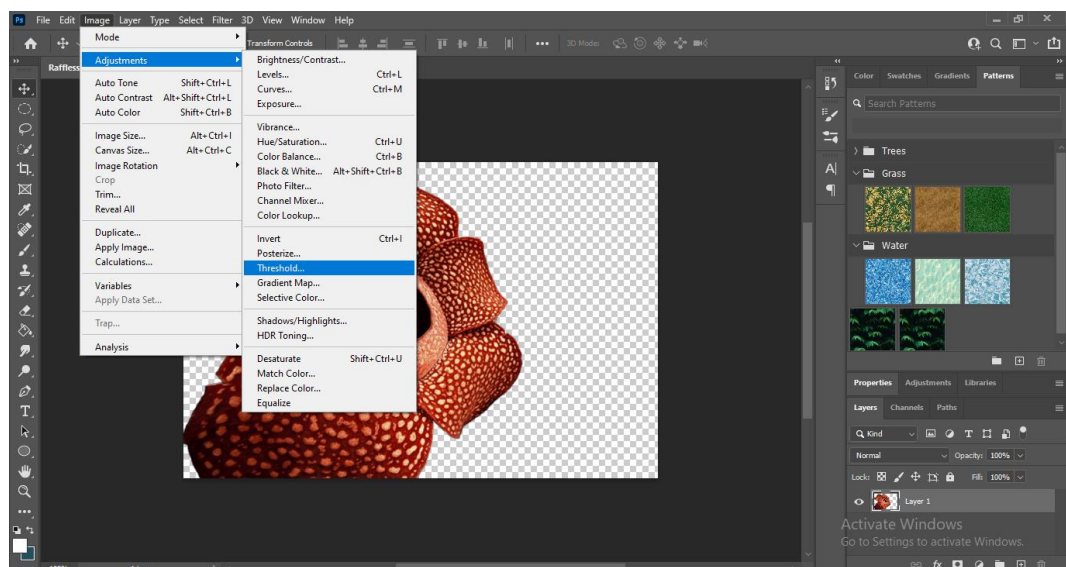
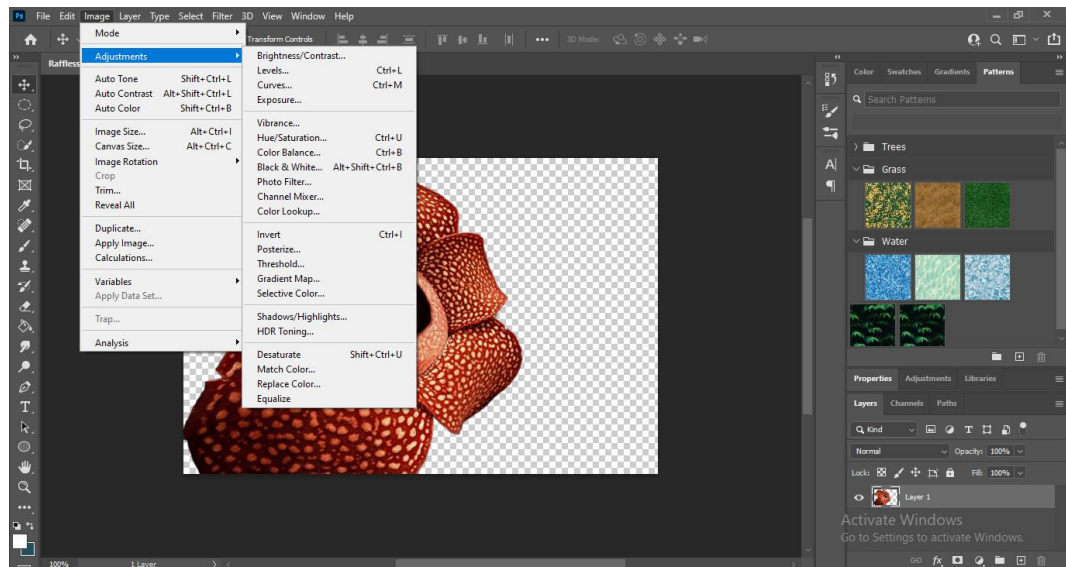
Proses selanjutnya penulis akan menyunting sketsa tersebut supaya lebih memudahkan penulis dalam melukis. Dengan bantuan *Software Adobe Photoshop*

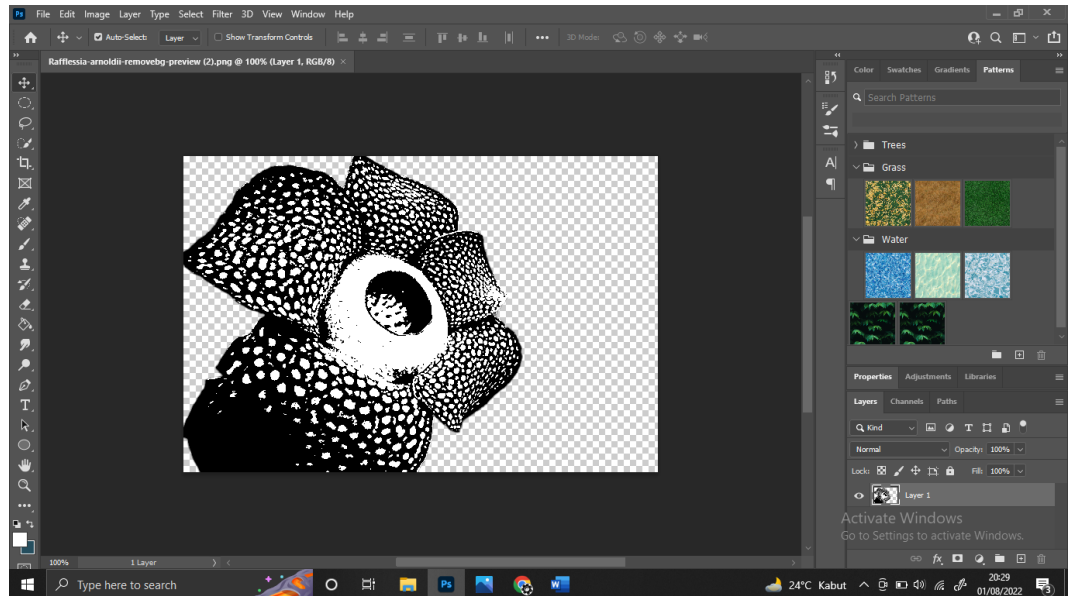


Gambar 3. 15 Software Adobe Photoshop  
(Sumber: adobe-photoshop-cc3131)

Pada tahap ini gambar dibuat threshold pada bagian objek, supaya memudahkan penulis dalam membuat karya dan menjadi desain patokan penulis kepada hasil akhir.

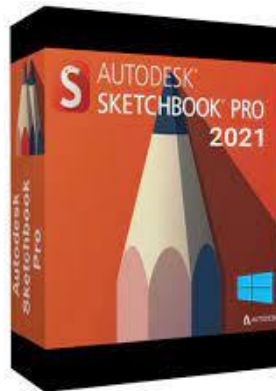






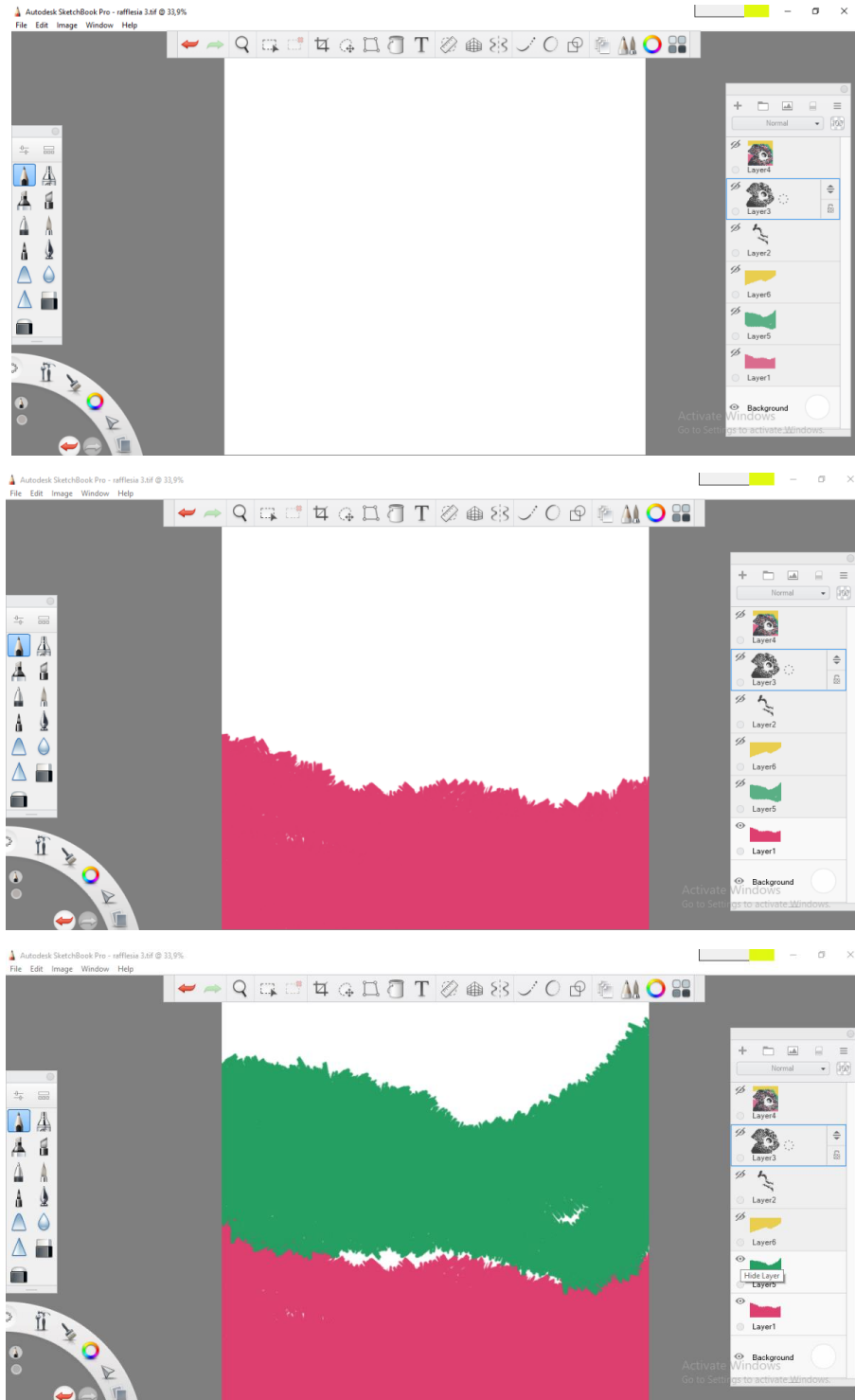
Gambar 3. 16 Proses Penyuntingan Menggunakan Software Photoshop  
(Sumber: Dokumentasi Penulis 2022)

Setelah proses threshold pada objek, berlanjut ke tahap selanjutnya yaitu pewarnaan pada background menggunakan aplikasi *SketchBook Pro*.

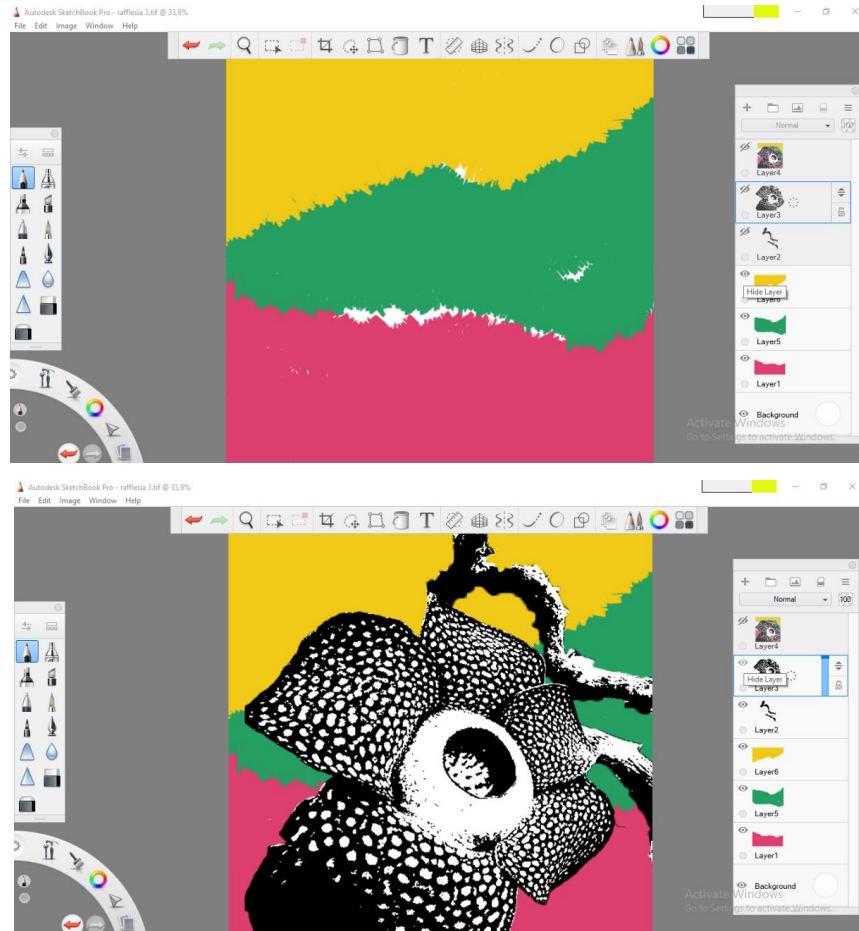


Gambar 3. 17 *SketchBook Pro*  
(Sumber: <https://www.google.com/search?q=sketchbook+autodesk+logo&tbm=isch&ved=2ahUKEwjj8LDY5KX5AhUSkdgFHaSADjcQ2>)

Ditahap ini penulis memberi warna pada bagian *background*.







Gambar 3. 18 Pewarnaan Background Menggunakan Aplikasi SketchBook Pro  
(Sumber: Dokumentasi Penulis 2022)

### 3. Proses Sketsa pada Kanvas



Gambar 3. 19 Kanvas  
(Sumber: Dokumentasi Penulis 2022)

#### 4. Pewarnaan Background



Gambar 3. 20 Kanvas  
(Sumber: Dokumentasi Penulis 2022)

#### 5. Pewarnaan objek



Gambar 3. 21 Kanvas  
(Sumber: Dokumentasi Penulis 2022)



Gambar 3. 22 Kanvas  
(Sumber: Dokumentasi Penulis 2022)



Gambar 3. 23 Kanvas  
(Sumber: Dokumentasi Penulis 2022)



## 6. Teknis Finishing



Gambar 3. 24 Kanvas  
(Sumber: Dokumentasi Penulis 2022)