

BAB III

METODE PENCIPTAAN

Karya lukis yang dibuat terdiri dari satu karya yang memiliki 4 potongan. Ukuran karya perpotongan yaitu 150 x 100 cm. Semuanya digarap menggunakan cat akrilik diatas kanvas dan setiap visual yang ditampilkan merupakan satu konsep.

Visualisasi karya lukis ini tentunya memiliki beberapa tahap metode penciptaan yang dilakukan, yaitu :

3.1 Proses Kreatif

Bagan proses kreatif merupakan penggambaran dari penulis dalam proses penciptaan karya. Bagan ini dibuat menyesuaikan pada proses kreasi pribadi dengan mengadopsi skema proses kreatif dari buku *Potensi Manusia: Kreativitas* yang ditulis oleh Primadi tahun 2017. Berikut bagan yang menjadi penuntun proses berkarya lukis yang dilakukan penulis:



Bagan 3. 1 Bagan Proses Kreatif
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penciptaan ini adalah sebagai berikut:

- a. Studi literatur, dilakukan demi memperoleh relevansi antara rangkaian penelaahan dengan teori.
- b. Observasi, penulis mengamati bahan, alat, gaya, media dan teknik yang digunakan dalam berkarya melalui pengamatan langsung dan tidak langsung baik itu mengamati karya yang dipamerkan di galeri maupun media *online*.
- c. Dokumentasi, digunakan untuk memperoleh data yang berhubungan dengan proses penciptaan dan masalah yang diteliti, misal: foto-foto tempat observasi, objek, foto-foto proses penciptaan, dan dokumentasi lainnya.
- d. Wawancara tokoh penting seperti kepala desa dan warga sekitar untuk memperoleh data sesuai dengan fakta.

3.3 Pra Ide

Sebelum menemukan gagasan dan ide penulis mengalami pengalaman berharga ditempat tinggalnya yang selalu dia temukan dilingkungan sekitarnya yaitu dampak bangkrutnya pembangunan PLTG yang mengakibatkan kesedihan terhadap warga sekitar. Setelah menghayati peristiwa yang memilukan tersebut penulis merasa tertarik untuk menjadikannya sebuah karya lukis.

3.4 Ide Berkarya

Proses penciptaan pada sebuah karya tidak terlepas dari konsep yang menjadi dasar pemikiran atas karya seni tersebut. Proyek Pembangunan Pembangkit Listrik Geotermal pun menjadi isu yang diangkat oleh penulis. Banyak manfaat dan kerugian dari pembangunan yang dilakukan. Manfaat yang didapat walaupun tidak lagi mendapat kesejahteraan sebagai pegawai setidaknya warga pernah berkerja dan menghasilkan uang dari pekerjaan tersebut dan pelebaran jalan untuk akses yang lebih baik untuk menuju perkampungan. Kerugian yang di dapat yaitu, warga kembali menganggur dan suasana kampung menjadi biasa lagi. Hal ini menimbulkan empati yang mendalam bagi penulis sebagai putera daerah dan ingin menunjukkan empatinya dengan membuat sebuah karya.

Seksama makhluk sosial pastinya manusia akan merasakan empati terhadap manusia lainnya jika mengalami kesusahan, terlebih kepada lingkungannya sendiri. Konsep tersebut terbukti dalam realitas kehidupan bahwa memang empati manusia kepada lingkungannya sendiri sangat kuat. Perasaan empati terhadap lingkungan atau manusia lain menjadi inspirasi dalam penciptaan karya ini. Perasaan tersebut tentunya menjadikan sebuah pengalaman yang memiliki dampak terhadap penulis. Dalam prosesnya bagaimana perasaan tertentu harus dikuasai lebih dahulu, dikelola dan diwujudkan dalam karya seni yang dapat mewakili perasaan penulis dan menghasilkan karya yang baik serta bermanfaat.

Berdasarkan pemaparan di atas penulis menjadikan sebuah wacana untuk mengangkat peristiwa tersebut sebagai ide dalam berkarya seni lukis dengan pengayaan reali, serta banyak kegiatan yang memperkuat gagasan seperti, studi media, mengamati lingkungan, dan wawancara.

3.5 Kontemplasi

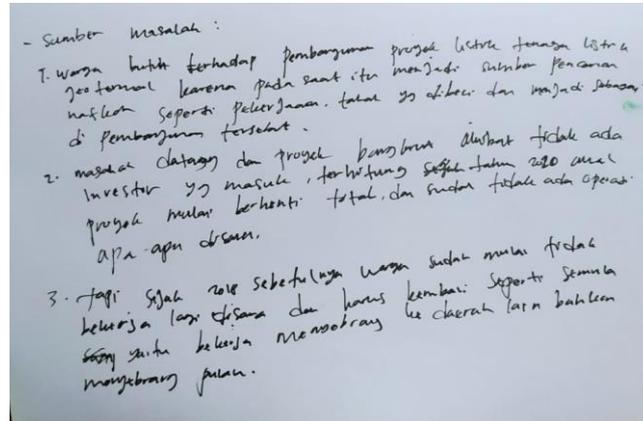
Kontemplasi merupakan proses pendalaman sebuah ide dengan melakukan perenungan, pemaknaan, maksud, tujuan, dan manfaat. Proses kontemplasi ini penulis mendapatkan pengembangan gagasan/ide dari masalah terkait dengan melakukan penghayatan pada lingkungan sesuai dengan kebutuhan konsep.

Tahap kontemplasi ini menjadikan penulis tidak sekadar melakukan perenungan agar mendapatkan ide atau gagasan tetapi juga didasari dengan kemampuan, teknik, penggunaan alat dan bahan, media sesuai dengan kemampuan penulis secara optimal serta pengelolaan unsur seni.

3.6 Stimulus

Peristiwa yang dialami penulis sangatlah kelam dan penulis terstimulus untuk menjadikannya sebuah karya dengan beberapa cara. Stimulus yang pertama adalah saat pra ide yang menimbulkan gagasan untuk menjadikan pengalaman atau apa yang dirasakan penulis menjadi sebuah masalah yang akan diambil sebagai konsep berkarya seni. Stimulus ini didapat dari lingkungan sekitar membaca berbagai sumber yang dirasa berkorelasi dengan konsep yang diambil, tulisan atau coretan dan internet yang dapat dijadikan sebagai sumber acuan dalam menciptakan karya lukis.

Hasil berbagai stimulus tersebut dituangkan ke dalam bentuk studi-studi karya sebagai suatu rangsangan yang diterima dari berbagai hal diatas yang selanjutnya dituangkan kedalam karya yang nyata.



3. 1 Studi Coretan Penemuan Sumber Masalah

(Sumber : Arsip Pribadi)

3.7 Pengolahan Ide

Setelah ide dalam berkarya seni lukis sudah tercapai dari hasil kontemplasi dan stimulus maka dilanjutkan dengan proses pengolahan ide. Pengolahan ide merupakan proses pengolahan konsep yang lebih detail dan matang dengan mempertimbangkan berbagai aspek kemudian diwujudkan dalam bentuk karya lukis. Prosesnya dimulai dari oleh rasa, observasi, studi sampai pada perenungan ide dalam bentuk studi tulisan, sketsa yang bertujuan mendapatkan gambaran karya yang akan dibuat lalu diseleksi kembali sampai menemukan yang sesuai dengan konsep.

Karya yang akan dibuat penulis memvisualisasikan manusia yang hidup sehari hari didesa Sukarame, bunga kamboja dan burung murai sebagai *subject matter* dengan pengayaan realis. Eksplorasi visual yang dilakukan lebih menitik beratkan pada objek yang repetitive, seperti gestur, teknik, dan sebagainya. Visual yang dibuat juga berdasarkan pengalaman penulis karena pernah membuat karya dengan gaya seperti itu.

1. Sketsa Awal

Sketsa awal berfungsi untuk melihat atau menemukan gambaran dasar lalu menemukan tahap selanjutnya. Karena proses penulis melakukan pendekatan representasional dan realis, penulis menggunakan sumber foto yang dicari diinternet untuk memudahkan sebagai acuan. Pendekatan tersebut mengarahkan penulis akan mengambil gambar seperti apa.



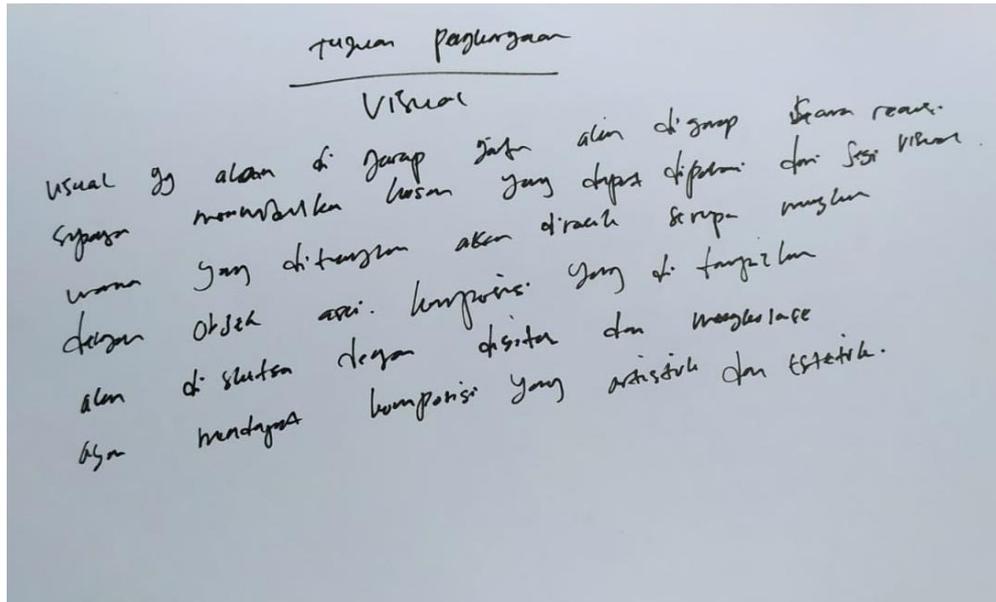
3. 2 Sketsa Awal

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

3. Studi Tulisan

Studi tulisan dinilai penulis efektif untuk menemukan sumber masalah ataupun gagasan. Studi tulisan juga dapat merujuk hasilnya menjadi gambar karena sudah tentu mau membuat apa.

Tahap ini hanya berfokus pada inti permasalahan yang berkerucut kepada konsep yang akan dibuat dan menjadikannya sebuah karya lukis.



3.3 Studi Tulisan

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

4. Studi warna

Studi warna dilakukan penulis untuk mengetahui warna apa yang cocok digunakan sesuai dengan konsep dan kebutuhan. Studi warna tersebut juga mengaitkan tentang pemaknaan pada warna sehingga terpilih warna sesuai kebutuhan.

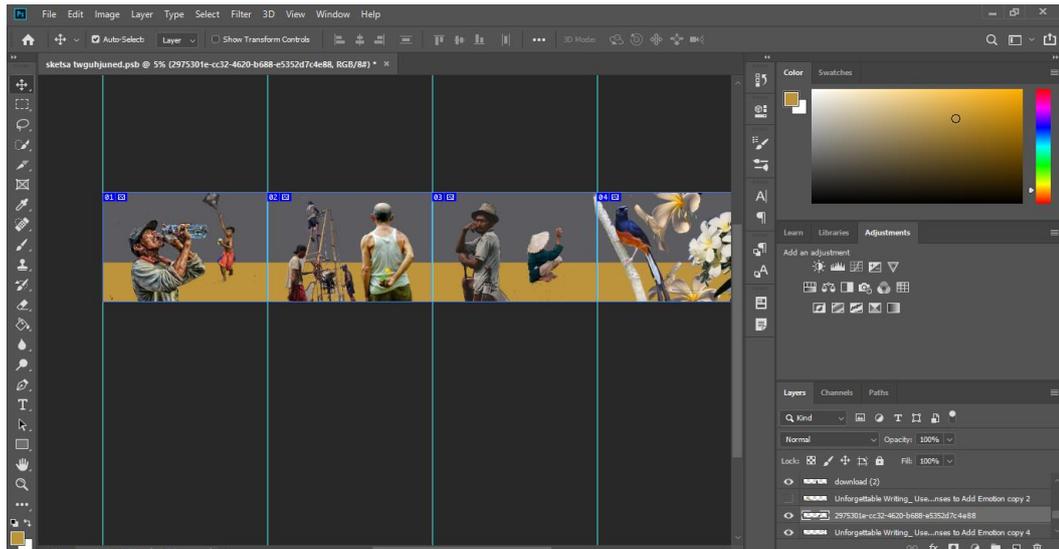


3.4 Studi Warna

(Sumber : Arsip Pribadi)

5. Studi Digital

Studi digital dilakukan penulis guna menemukan visualisasi yang cocok untuk mengatur komposisi dalam karya yang akan dibuat, seperti menyusun tata letak *figure* dan yang lainnya tersusun sesuai yang diinginkan. Studi digital juga dinilai penulis lebih efektif untuk menemukan berbagai kemungkinan yang akan terjadi dalam lukisan yang akan dibuat tanpa menghamburkan bahan.



3.5 Studi Digital

(Sumber : Arsip Pribadi)

3.8 Alat dan Bahan

Alat dan bahan merupakan komponen yang sangat penting dalam berkarya, oleh karena itu alat dan bahan yang dipilih, yaitu :

1. Pensil

Penulis menggunakan pensil untuk tahap sketsa dan menggunakan pensil untuk menentukan bagian gelap dan terangnya pada sketsa, proses itu dilakukan arsir pada bagian tertentu untuk memperlihatkan bagian gelap pada gambar, gunanya supaya tidak membingungkan pada tahap berkarya. Pensil yang digunakan hanya ukuran 2b-4b.



3. 6 Gambar Pensil

(Sumber : <https://faber-castell.co.id/castell-9000-pensil-ujian--2b>)

2. Kanvas

Kanvas yang digunakan sudah siap pakai dan berukuran 150 x 100 cm dan dikalikan empat potong sehingga ukuran totalnya menjadi 600 x 100 cm.



3. 7 Gambar kanvas

(Sumber : <https://www.olx.co.id/item/kanvas-lukis-ready-iid-781675124>)

3. Cat Akrilik

Cat akrilik adalah media yang sangat penting dalam proses berkarya seni lukis. Cat akrilik dinilai penulis bias mendapat gambar yang sesuai diinginkan, cat akrilik diambil sebagai media berkarya juga karena penulis sebelumnya sering berkarya menggunakan cat akrilik. Merk cat yang dipakaipun beragam, ada *winsor and newton*, *expression*, *marries*, *v-tec* dan *tesla*.



3. 8 Cat Akrilik

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

4. Kuas

Kuas sangat penting dalam tahap berkarya karena menjadi motor utama dalam berkarya. Penulis memilih kuas yang dominan *flat* untuk kebutuhan sapuan yang halus. Kuas dengan bermacam ukuran dipilih untuk kebutuhan yang bermacam-macam.



3. 9 Kuas

(Sumber : <https://www.tokopedia.com/tokobesivip/kuas-lukis-no-2>)

5. Plastik mika

Plastik mika digunakan penulis sebagai palet untuk menampung cat yang akan dituangkan ke kanvas. Plastik mika juga dinilai mengurangi menghambur bahan dan plastik mika lebih luas sehingga dapat menampung cat dalam jumlah yang banyak.



3. 10 Plastik mika

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

6. Ember

Ember berfungsi untuk menampung air yang dibutuhkan untuk mencampur warna dan mencuci kuas yang kotor.



3. 11 Ember

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

7. Laptop

Laptop digunakan penulis untuk membantu membuat sketsa dan memproyeksikan sketsa ke kanvas yang dibantu proyektor.



3. 12 Laptop

(Sumber : www.cnnindonesia.com)

8. Kain Lap

Kain lap digunakan penulis dalam berkarya untuk membersihkan atau mengeringkan kuas yang basah.



3. 13 Kain Lap

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

9. Proyektor

Proyektor digunakan penulis untuk memproyeksikan sketsa yang sudah dibuat secara digital, penggunaan proyektor diduga kuat untuk mendapatkan proporsi yang cocok dan mempercepat dalam tahap sketsa pada kanvas.



3. 14 Proyektor

(Sumber : <https://www.dutasarana.com/ketahui-jenis-proyektor/>)

3.9 Proses Berkarya

Pada tahap ini penulis menjelaskan proses berkarya dari awal hingga akhir, yaitu sebagai berikut :

1. Obsevasi dan Wawancara

Penulis dalam proses berkaryanya mencoba melakukan pendalaman dan memperkuat sumber yang akan dijadikannya karya yaitu seperti, memotret bentuk yang ada dilapangan, wawancara kepada tokoh penting di desa Sukarame seperti sekertaris desa yang dianggap paham tentang apa yang ditanyakan penulis.



3. 15 Wawancara Sekertaris Desa (Pak Supriyadi)

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Berikut bukti dokumentasi penulis memotret dilapangan :



3. 16 Alat dan Bahan Proyek Yang Terbengkalai

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



3. 17 Gudang Penyimpanan Alat Berat Yang Tak Terurus

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Bukti izin wawancara kepada orang yang bersangkutan :

2.



3. 18 Bukti Izin Kepada Orang Bersangkutan

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

2. Pembuatan Sketsa.

Proses pembuatan sketsa digital diproyeksikan langsung ke kanvas sesuai sketsa sebelumnya.



3. 19 Gambar Sketsa Awal

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

3. Proses Pemberian Detail Pada Sketsa

Detail pada sketsa dilakukan untuk membedakan gelap dan terangnya objek pada sketsa.



3. 20 Pemberian Detail Pada Sketsa

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

4. Proses Penggarapan Latar Belakang Lukisan

Proses penggarapan latar belakang pada lukisan untuk melihat terbentuknya sketsa dengan jelas dan melihat latar belakang jika sudah terisi penuh akan menimbulkan hal yang tidak diinginkan atau tidak.



3. 21 Proses Penggarapan Latar Belakang

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

5. Pewarnaan Pada Lukisan

Tahap selanjutnya penulis memberikan warna pada objek utama untuk membentuk objek sesuai dengan sketsa yang telah dibuat.



3. 22 Pewarnaan Pada Lukisan

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



3. 23 Pewarnaan Pada Lukisan

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

6. Tahap Detail Pada Karya

Tahap pemberian detail secara menyeluruh jadi langkah terakhir dalam penggarapan penulis pada karyanya. Tahap ini supaya memberikan kesan realistik dan tercapainya penggarapan seperti yang diinginkan sesuai konsep yang dibuat.



3. 25 Tahap Detail Pada Karya

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



3. 24 Tahap Detail Pada Karya

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



3. 26 Tahap Detail Pada Karya
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



3. 27 Tahap Detail Pada Karya
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Teguh Indriana Pangestu, 2022

***DAMPAK BANGKRUTNYA PEMBANGUNAN TENAGA LISTRIK GEOTERMAL DI DESA SUKARAME
SEBAGAI SUMBER GAGASAN BERKAYA SENI LUKIS***

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