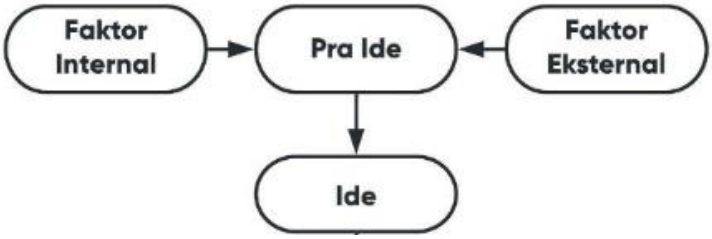
# BAB III
# METODE PENCIPTAAN

## 3.1 Pra Ide

Diciptakan sebuah karya seni lukis ini bermula dari adanya pra ide atau keinginan dari seorang penulis untuk menciptakan suatu karya. Pra ide yang ada pada diri seorang kemudian dikembangkan dalam benak sang penulis menyangkut berbagai hal teknis yang perlu ia lakukan dalam mewujudkan ide tersebut menjadi karya seni. Pra ide didapatkan penulis dari rangsangan (stimulus), Mamannoor (2002, hlm.167) mengartikan stimulus yaitu rangsangan yang diterima dan dicerna seniman sehingga bisa menggugah lahirnya gagasan dan menyulut proses kreasi. Gagasan mempunyai eleman seni rupa yang dapat memberikan bentuk dan teknis dari keindahan (Wiratno, 2018, hlm.39).




Bagan 3.1. Skema muncul ide
(Sumber: Dokumentasi penulis)

Pra ide muncul dari dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan latar belakang personal penulis yaitu perempuan. Pengalaman pribadi penulis memicu ide berkarya. Penulis merasa resah selama melakukan aktivitas diluar rumah seperti berjalan kaki, penulis selalu mengalami ketidaknyaman dijalanan disebabkan mendapatkan *catcalling* yang merupakan pelecehan verbal. Penulis juga pernah mengalami kekerasan fisik dan kekerasan verbal dari anak-anak laki-laki saat masih tahap sekolah dasar. Tuntutan penulis yang diharuskan menjadi ibu rumah tangga dari sanak keluarga menjadi keresahan bagi penulis juga. Penulis memiliki penyakit dermatitis kontak yang tidak bisa melakukan aktivitas rumah tangga pada umumnya seperti memasak dan mencuci.

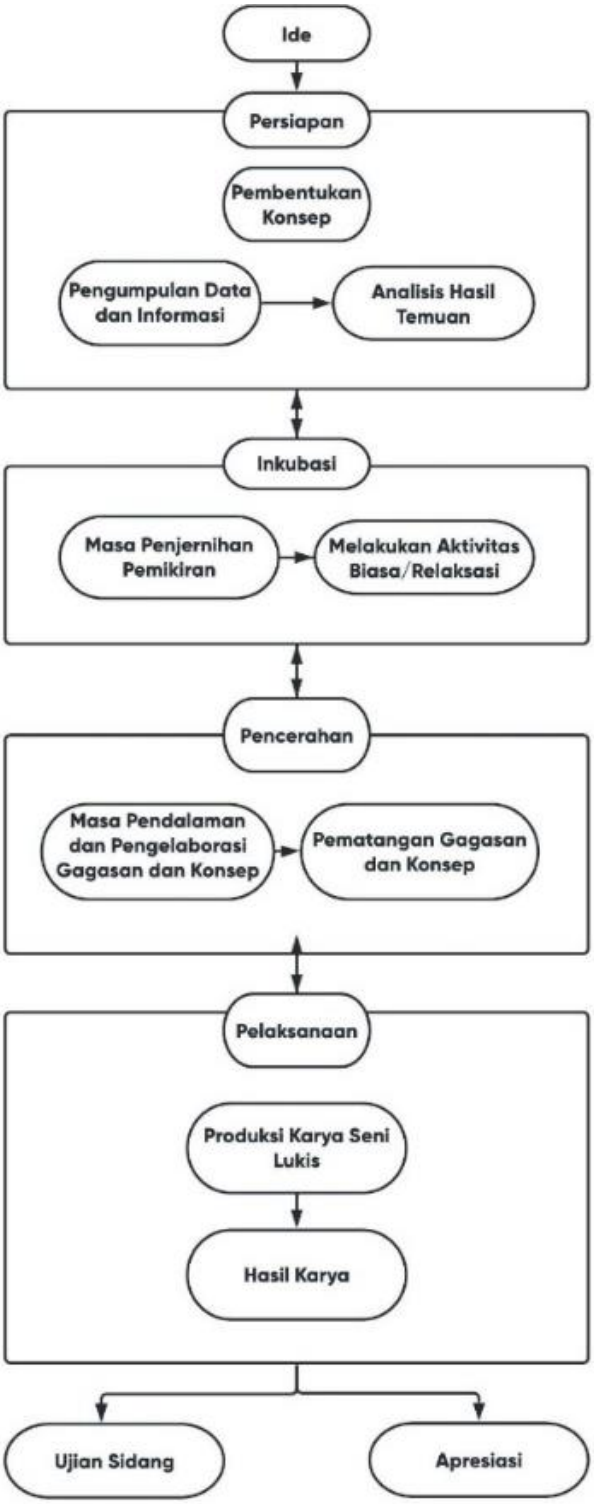
Faktor eksternal yang menjadi pemicu yang menjadikan ide berkarya adalah berita-berita yang didominasi oleh kaum perempuan yaitu kasus pelecehan dan diskriminasi serta hal-hal yang menyangkut personal kaum perempuan. Selain itu, beberapa ketidakadilan yang menimpa perempuan dalam pembuat keputusan yang masih saja ada pengkotak-kotakan. Dalam hal tersebut penulis memiliki rasa empati terhadap kasus-kasus yang dialami para perempuan. Faktor eksternal ini dapat menguatkan gagasan dalam penciptaan.

**3.2 Ide**

Setelah mendapatkan stimulasi awal dari tahap pra-ide yang telah diuraikan, maka penulis mengangkat tema gender yang akan dijadikan gagasan berkarya. Untuk memperkuat ide penulis melakukan model proses kreatif Wallas dalam bukunya yang berjudul *The Art of Thought.*

Proses kreatif berada di dalam benak, pada awalnya banyak melibatkan intuisi dan bawah sadar, imajinasi, dan emosi, selanjutnya melibatkan logika dan tindakan untuk solusi dan realisasinya. Hal ini sesuai dengan temuan para ahli neuropsikologi, bahwa kemampuan intusi, kreativitas dan emosi yang berada pada hemisphere otak sebelah kanan berinteraksi dengan kemampuan logika, analitis, yang berada pada belahan hemisphere otak sebelah kiri. Oleh karena itu kemampuan kreatif tidak dapat berdiri sendiri tanpa melibatkan kemampuan logika analitis dan tindakan nyata untuk merealisasikannya. Dari temuan para ahli neuropsikologi setiap orang memiliki kapasitas kreatif hanya kadarnya yang berbeda, oleh karenanya dapat dikembangkan atau dimaksimalkan melalui berbagai cara, salah satunya adalah melalui latihan yang terstruktur (A. Agung Suryahadi, 2008, hlm.369)

Penciptaan karya yang dibuat oleh penulis dilakukan dengan melalui tahapan proses kreatif Graham Wallas. Dalam tahap-tahap proses kreatif, penulis juga memodifikasi sesuai dengan perjalanan nyata saat pembuat karya. Berikut empat tahapannya;




Bagan 3.2. Tahap-tahap Proses Kreasi
(Sumber: Dokumentasi penulis)

a. *Preparation* (Persiapan), tahapan awal dalam pencarian dan penyelidikan masalah untuk mencari gagasan dan konsep berkarya

secara obyektif dengan mengumpulkan informasi yang relevan dengan permasalahan.

b. *Incubation* (Inkubasi), tahap rehat sejenak dari memikirkan segala persoalan dengan sadar dengan melakukan aktivitas biasa tanpa memikirkan suatu masalah untuk menjernihkan pikiran dan bisa memunculkan pemikiran tiba-tiba secara tidak sadar.

c. *Ilmunination* (Pencerahan), tahapan ini merupakan pemunculan ide tambahan yang muncul pada tahap inkubasi. Tahap ini pula mulai menuju pematangan gagasan serta konsep. Setelah itu data-data diolah menjadi konsep berkarya.

d. *Verification* (Pelaksanaan), dalam tahap ini mulai memproses dan menguji hasil-hasil temuan dan data serta menetapkan konsep menjadi karya seni lukis

### 3.2.1 Persiapan

Penulis mempelajari latar belakang permasalahan yang akan dijadikan konsep dan gagasan berkarya. Dengan mempersiapkan diri awal melakukan kegiatan yang dapat mendorong kinerja berpikir penulis dengan makan dan mendengarkan musik. Penulis mendatangi perpustakaan dan melakukan pencarian informasi dengan buku-buku, jurnal-jurnal, serta skripsi-skripsi yang sudah tersedia. Perpustakaan merupakan tempat yang tepat untuk membantu otak fokus mengerjakan kajian dari hasil pengumpulan data-data karena kondisi perpustakaan yang tenang dan sunyi. Mendengarkan musik memberikan *mood* bagi penulis untuk melakukan analisis data-data temuan.

Pengumpulan data dan informasi yang digunakan penulis memakai teknik pengumpulan data, yaitu:

1. Studi Literatur

Studi Pustaka adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data Pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian (Mestika Zed, 2008, hlm.3). Dalam pembentukan konsep pengkaryaan penulis mengumpulkan data-data dan fakta-fakta berkaitan dengan tema gender yang memfokuskan ketidakadilan gender yang menjadi isu permasalah yang

diangkat oleh penulis. Pengumpulan bahan gagasan dilakukan dengan menggunakan studi literatur, yang merupakan pengumpulan bahan dari buku-buku, jurnal-jurnal, artikel serta berita faktual yang dapat menguatkan konsep yang akan dibuat menjadi karya seni lukis. Hasil dari Teknik pengumpulan literatur tesebut lalu dikaji, dihayati lalu diinterpretasikan.

Penulis menemukan penelitian yang bisa dijadikan bahan objek visual yang membahas analisis semiotika film yang bertemakan perempuan. Penulis mengambil beberapa hasil temuan dari penelitian antara lain:

Tabel 3.1. Hasil temuan penelitian analisis semiotika film
(Sumber: Tertera di kolom tabel)

| No | Judul Penelitian | Penulis – Kampus | Temuan hasil penelitian analisis Semiotika Film Yang Bisa Dijadikan Bahan Objek Visual |
|---|---|---|---|
| 1. | Analisis Semiotika Diskriminasi Gender Dalam Film "Kartini" 2017 Karya Hanung Bramantyo (Skripsi) | Sandra Oktaviani – Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta (2019) | • Adegan Kartini di dalam kamar pinggitan sedang melihat beberapa burung-burung perkutut dalam sangkar di balik jeruji jendela kamar. |
| 2. | Representasi Patriarki Dalam Film Kom Ji Young Born 1982 (Analisis Semiotika Roland Barthes Terhadap Representasi Nilai-nilai Patriarki dalam Film "Kim Ji Young Born 1982) (Jurnal) | Saritasya, Oky Oxcygentry dan Flori Mardiana Lubis – Universitas Singaperbangsa Karawang (2021) | • Adegan Ji Young menggunakan celemek yang sedang mengerjakan perkerjaan rumah. |
| 4. | Analisis Semiotika Ketidakadilan Gender Terhadap Perempuan Dalam Film Marlina Si Pembunuh Empat Babak (Jurnal) | Philips Jusiano Oktavianus – Universitas Thrbhuawana Tunggadewi Malang (2018) | • Adegan Marlina berada di dapur sedang memasak untuk para perampok dan ia dibentak serta dimarahi karena lama menyediakan makanan. Ter shoot objek alat-alat dapur |

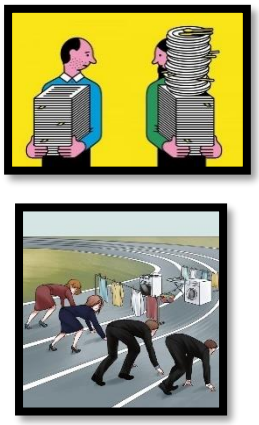
2. Studi Dokumentasi

Dokumen merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis, film, gambar (foto), dan karya-karya

monumental, yang semuanya itu memberikan informasi bagi proses penelitian (Natalina Nilamsari, 2014, hlm. 178).

Penulis melakukan pencarian bukti-bukti di berbagai media digital, yaitu di berita, artikel, platform media sosial, dan cuplikan scene yang dapat memicu bentuk visual. Pengambilan objek-objek yang dapat merepresentasikan arti karya. Gambar yang dipilih saling terkait dengan hasil observasi dari media, berikut table berisi gambar dan keterangan:

Tabel 3.2. Temuan visual
(Sumber: Tertera pada table)

| Gambar terkait | Keterangan |
|---|---|
| | |
| **Gambar 3.7. Wanita dan sangkar burung**<br>(Sumber: Pinterest) | **Gambar 3.8. Scene film kartini di pinggit sedang melihat burung-burung**<br>(Sumber: Film "Kartini" 2017) |
|  | |
| **Gambar 3.9. Ilustrasi beban ganda**<br>(Sumber: Pinterest) | **Gambar 3.10. Berita mengenai sumur dapur kasur**<br>(Sumber: Tirto.id) |

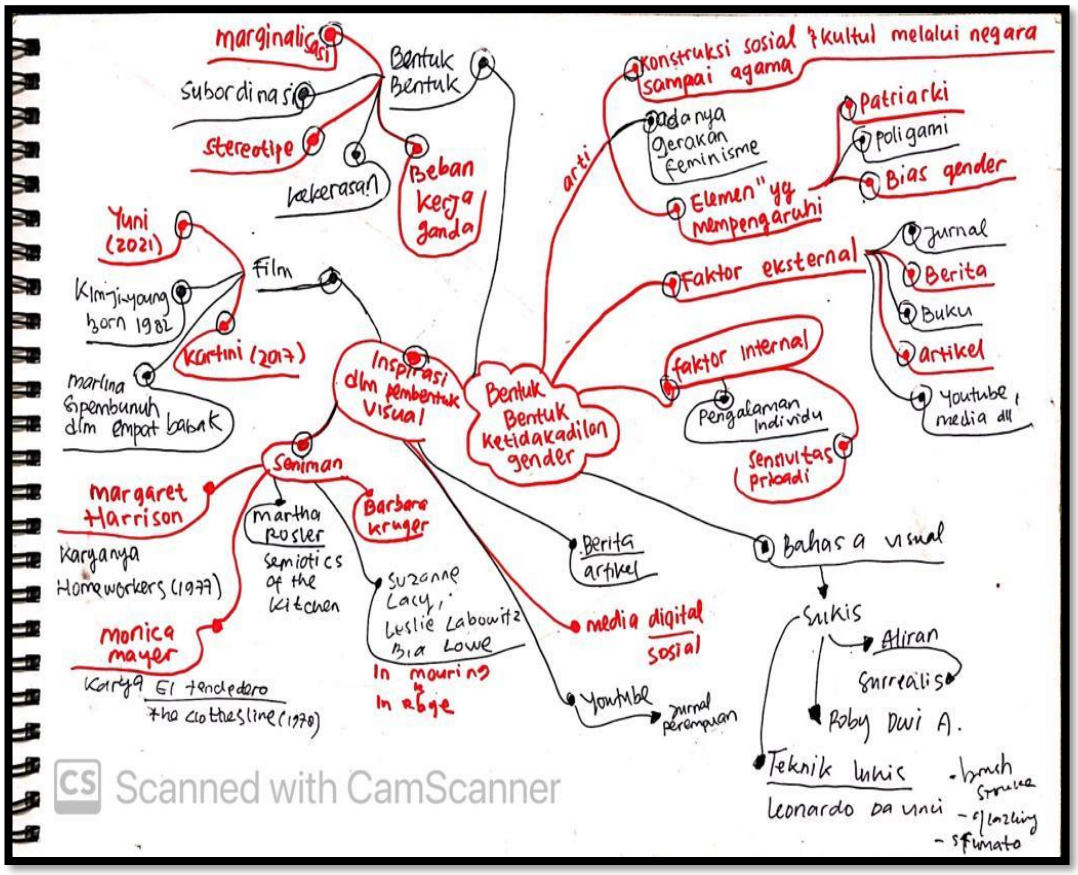
### 3.2.2 Inkubasi

Penulis melakukan kegiatan dengan tidak memikirkan masalah dan berhenti melakukan kegiatan pengkajian dalam membentuk konsep. Memanfaatkan

kegiatan yang memberikan rasa rileks otak. Tahap ini penulis melakukan aktivitas seperti jalan-jalan, pergi mengunjungi keluarga, berbincang-bincang dengan teman, nonton film, dan berolahraga. Kegiatan yang terpentingnya penulis mengunjungi beberapa pameran yang dapat memicu ide tambahan. Dengan harapan kegiatan yang dilakukan bisa menimbulkan ide tanpa memikirkannya dengan sadar.

### 3.2.3 Pencerahan

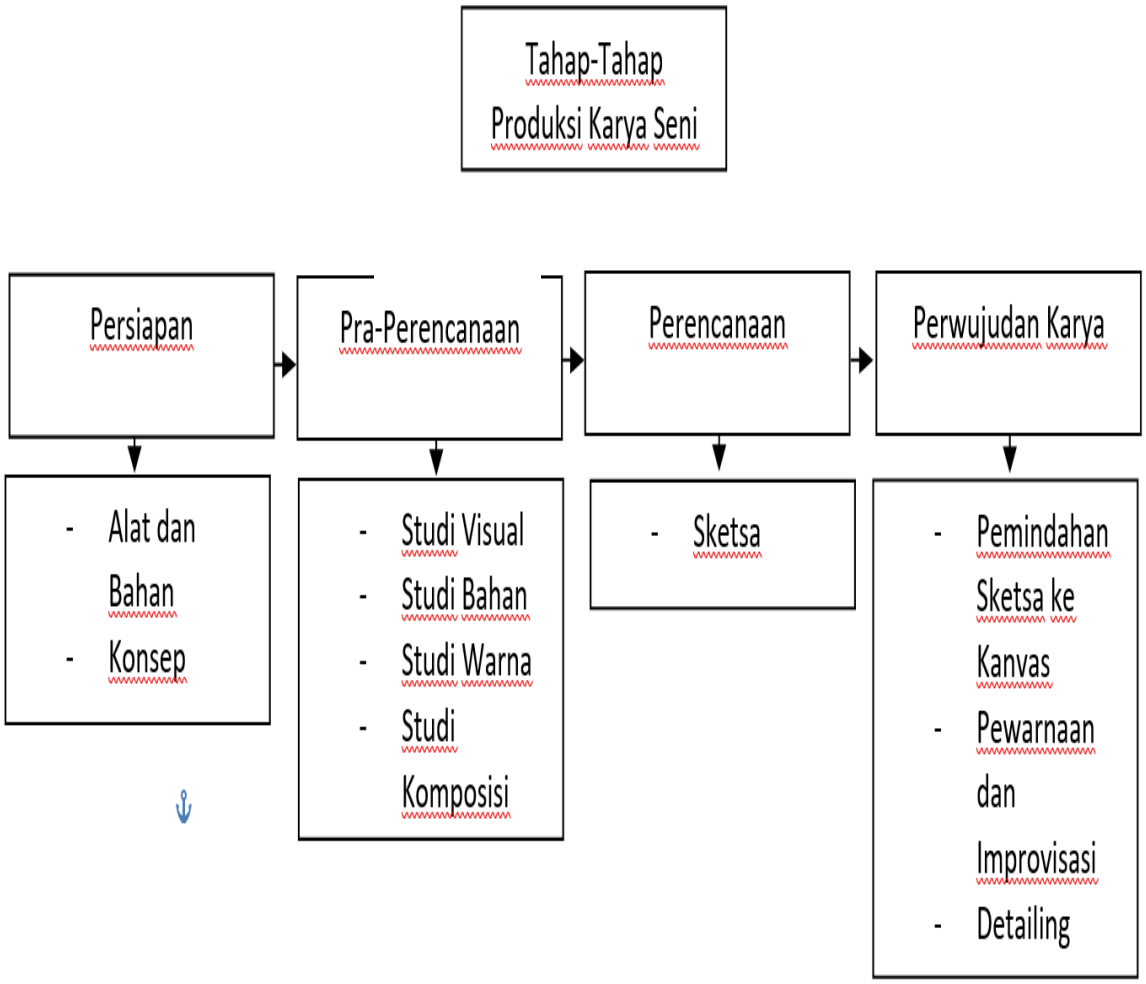
Ketika penulis mendapatkan ide atau hal-hal baru yang dapat menambah terbentuknya konsep dengan baik, maka ide-ide baru tersebut mulai diperdalam dan dielaborasi dengan gagasan yang sudah dibentuk ditahap persiapan. Gagasan itu pun mulai dimatangkan. Pada tahapan ini penulis mulai merancang *mind mapping* untuk mengolah konsep. *Mind mapping* sebagai metode kreatif dalam pemetaan ide dan menyimpan informasi yang inti dalam bentuk catatan yang kreatif dan efektif.




Gambar 3.1. *Mind mapping* konsep berkarya
(Sumber: Dokumentasi penulis)

### 3.2.4 Pelaksanaan

Pelaksanaan yang akan dilakukan oleh penulis adalah memproduksi karya seni lukis.




Bagan 3.3. Proses Berkarya
(Sumber: Dokumntasi Penulis)

#### 3.2.4.1 Persiapan

**1) Konsep**

Pembuatan karya diawali dengan pembentukan konsep yang sudah dirancang pada tahap pencerahan. Penulis menggunakan *mind mapping* dalam proses berkarya, upaya memudahkan penulis untuk menempatkan berbagai informasi dalam ingatannya untuk kemudian mengambil informasi tersebut kapan pun dibutuhkan serta sebagai alat berpikir organisasional.

**2) Alat dan Bahan**

Persiapan alat dan bahan diperlukan untuk memulai studi-studi sampai tahapan perwujudan karya.

**a. Kanvas**

Gambar 3.2. Kanvas
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Kanvas menjadi media utama dalam pembuatan karya. Kain yang tersedia oleh penulis terbuat dari kain yang terkhusus untuk medium cat minyak. Penulis menyediakan dua lembaran kanvas yang satu lembarnya dipotong setengah menjadi dua buah. Jadi jumlah yang digunakan untuk berkarya terdiri dari empat buah.

**b. Cat Minyak**

Gambar 3.3. Cat Minyak
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Cat minyak digunakan penulis yang memiliki kelebihan dalam pemakaian yang tidak cepat kering sehingga mudah dalam pembauran proses pewarnaan. Cat minyak berisi pigmen warna yang tercampur dengan minyak khusus untuk cat minyak.

**c. Kuas**

Gambar 3.4. Kuas
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Kuas sebagai alat untuk menempelkan cat ke permukaan kanvas. Kuas memiliki ujung yang berbulu dan tangkai panjang. Berbagai variasi bentuk dan fungsi yang dipakai sesuai dengan kebutuhan.

**d. Pisau Palet**

Gambar 3.5. Pisau Palet
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Pisau palet membantu dalam pencampuran warna. Pisau palet memiliki banyak variasi dan juga perbedaan fungsi.

**e. Medium atau Minyak Cat**

Gambar 3.6. Medium
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Medium sebagai pengencer cat minyak untuk meringgankan pengaplikasiaan ke permukaan.

**f. Pensil**

Gambar 3.7. Pensil
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Pensil digunakan penulis guna membantu dalam menghasilkan sketsa pada permukaan kertas dan kanvas.

**g. Kertas**

Gambar 3.8. Kertas
(Sumber: https://udsregep.com/)

Kertas dipakai untuk rancangan awal dalam pengkaryaan sebelum dipindahkan ke kanvas.

**h. Palet**

Gambar 3.9.Palet
(Sumber: https://www.static-src.com/)

Penulis menggunakan palet sebagai alat untuk menampung cat minyak dalam melakukan proses pencampuran dan pengolahan cat minyak pada kanvas.

**i. Kain Lap**

Gambar 3.10.Kain Lap
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Kain yang terpakai dimanfaatkan penulis untuk dijadikan pembersih alat-alat yang dipakai dalam berkarya.

***j. Masking Tape***

Gambar 3.11. Masking Tape
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

*Masking Tape* digunakan untuk menutupi bentuk yang tidak ingin diberi warna, membatasi pewarnaan, dan membantu menempelkan kanvas pada dinding.

***k. Cutter***

Gambar 3.12. *Cutter*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

*Cutter* dapat membantu dalam pemotongan kanvas

**l. Laptop**

Gambar 3.13. Laptop
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Laptop membantu pekerjaan penulis untuk mencari data informasi mengenai konsep atau gagasan berkarya seni lukis. Laptop juga digunakan untuk membantu studi visual dan studi komposisi dalam mengciptakan sebuah visual karya pada permukaan kanvas.

**m. Proyektor**

Gambar 3.14. Proyektor
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Penggunaan projektor membantu dalam proses pembuatan sketsa di kanvas. Alat ini dapat mempermudah penulis dalam pengkaryaan.

**n. Adobe Photoshop 2022**

Gambar 3.15. Adobe Photoshop
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Perangkat lunak adobe photoshop digunakan oleh penulis untuk pengeditan dan memanipulasi gambar.

### 3.2.4.2 Pra-Perencanaan

#### 1) Studi Bahan

##### a. Kanvas

Kanvas sebagai medium untuk lukisan cat yang memiliki jenis dan kualitas. Permukaan pada kanvas yang penulis temukan memiliki 2 jenis, yaitu kanvas bahan *cotton* atau marsoto dengan jenis permukaan bertekstur kasar dan halus.

Tabel 3.3. Keterangan Kanvas
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

| | |
|---|---|
| Gambar 3.16. Hasil studi kanvas dengan jenis permukaan halus (Sumber: Dokumentasi Penulis,2022) | Gambar 3. 17. Hasil Studi kanvas dengan jenis permukaan kasar (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022) |
| **Keterangan Kanvas Halus** | **Keterangan Kanvas Kasar** |
| • Permukaan yang halus memiliki pori-pori kecil atau hampir tidak terlihat pori-pori. | • Permukaan kanvas sedikit kasar yang memiliki pori-pori yang nampak dan agak besar. |
| • Pengaplikasikan dengan cat mudah dan merata dengan baik. | • Pengaplikasian dengan cat minyak kurang merata, harus terus disapukan. |
| • Tekstur kain tidak kaku | • Tekstur kain agak kaku |

| | |
|---|---|
| • Anyaman rapat | • Anyaman rapat |
| • Kain cukup tebal dan kuat | • Kain tebal dan kuat |
| • Harga cukup murah | • Harga cukup mahal |

**b. Cat Minyak**

Cat minyak merupakan bahan lukis yang dipakai sejak ribuan tahun yang sampai sekarang paling popular di pakai. Cat minyak memiliki warna yang tidak terbatas, memiliki kualitas bahan yang tebal dan teknik seperti *glazing, impasto,* dan *layering* dapat digunakan untuk menghasilkan karya dari lukisan abstrak dinamis hingga penggambaran hiperrealistik.

Cat minyak memiliki kekurangan dan kelebihan dalam pemakaiannya. Kelebihan dari cat minyak seperti;

1. Waktu pengeringan yang lebih lama yang berarti dalam melukis lebih fleksibel dalam penggunaannya saat membaurkan warna yang diinginkan.
2. Warna-warna dari cat minyak dapat menyatu dengan lancar.
3. Dapat digunakan dalam lapisan lebih tebal untuk membangun tekstur.

Untuk kekurangan dari cat minyak yaitu;

1. Penggunaan cat minyak mengharuskan dalam mempersiapkan kanvas yang perlu dilapisi *gesso* sebelum digunakan.
2. Bahan cat minyak yang susah dibersihkan saat dipakai dengan kuas. Diperlukan bahan pembersih khusus seperti terpentin atau juga minyak tanah sebagai alternatif.
3. Apabila cat yang sudah diaplikasikan ke permukaan akan cepat kotor karena masih basah dan lebih lama kering.

Penulis dalam penggunaan cat minyak menempatkan cat minyak bermerek cat maries yang berisikan 170 ml dalam pewarnaan awal dikarenakan harga yang ekonomis dan hasil warna yang lumayan bagus serta banyak dipakai oleh banyak kalangan pelukis pada umumnya. Lalu setelah pemakaian dengan cat maries, ditimpa lagi menggunakan cat

minyak bermerek *Winton Winsor & Newton* pada bagian akhir pelukisan. Teknik pencampuran cat bermerek ini dapat menghemat dalam pengeluaran uang.

**2) Visual dan Komposisi Objek**

Penulis membuat visual dengan komposisi objek yang telah ditetapkan. Penyatuan objek dilakukan menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop* yang secara digital dapat mengkolasekan objek-objek dengan teknologi digital. Berikut merupakan hasil penyatuan objek-objek atau foto-foto temuan dari internet:

Gambar 3.18. Hasil Editan Karya I
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Gambar 3.19. Burung Berbadan Manusia
(Sumber: www.pinterest.com)

Gambar 3.20. Gadis
(Sumber: www.pinterest.com)

Gambar 3.21. Perempuan Terkurung Sangkar
(Sumber: www.pinterest.com)

Gambar 3.22. Hasil Editan Karya II

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Gambar 3.23. Boneka Tali
(Sumber: www.pinterest.com)

Gambar 3.24. Tangan
(Sumber: www.pinterest.com)

Gambar 3.25. Gadis
(Sumber: www.pinterest.com)

Gambar 3.26. Gadis
(Sumber: www.pinterest.com)

Gambar 3.27. Hasil Editan Karya III
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Gambar 3.28. Anak Kecil
(Sumber: www.pinterest.com)

Gambar 3.29. Badan Anak Kecil
(Sumber: www.pinterest.com)

Gambar 3.30. Ibu Hamil
(Sumber: www.pinterest.com)

Gambar 3.31. Pria Berjas
(Sumber: www.pinterest.com)

Gambar 3.32. Podium
(Sumber: www.pinterest.com)

Gambar 3.33. Mata Bersedih
(Sumber: www.pinterest.com)

Gambar 3.34. Otak
(Sumber: www.pinterest.com)

Gambar 3.35. Jantung
(Sumber: www.pinterest.com)

Gambar 3.36. Hasil Editan Karya VI
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Gambar 3.37. Anak Kecil
(Sumber: www.pinterest.com)

Gambar 3.38. Ibu Bertangan Enam
(Sumber: www.pinterest.com)

Gambar 3.39. Perempuan dan Alat Kebersihan
(Sumber: www.pinterest.com)

Gambar 3.40. Anak Kecil
(Sumber: www.pinterest.com)

Gambar 3.41. Latar Dapur
(Sumber: www.pinterest.com)

### 3.2.4.3. Perencanaan

#### 1) Sketsa

Gambar 3.42. Hasil Editan Karya I
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Gambar 3.43. Sketsa Karya I
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Gambar 3.44. Hasil Editan Karya II
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Gambar 3.45. Sketsa Karya II
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Gambar 3.46. Hasil Editan Karya III
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Gambar 3.47. Sketsa Karya III
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Gambar 3.48. Hasil Editan Karya IV
(Sumber: Dokumentasi Penulis

Gambar 3.49. Sketsa Karya IV
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

### 3.2.4.3 Perwujudan Karya

#### 1) Pemindahan Sketsa

Gambar 3.50. Sketsa pada Kanvas
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Gambar 3.51. Proses Penembakan Gambar ke Kanvas
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

#### 2) Pewarnaan Bentuk

Gambar 3.53. Proses Pewarnaan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

### 3) Finisihing

Gambar 3.54. Finishing
(Sumber: Dokumentasi Penulis)