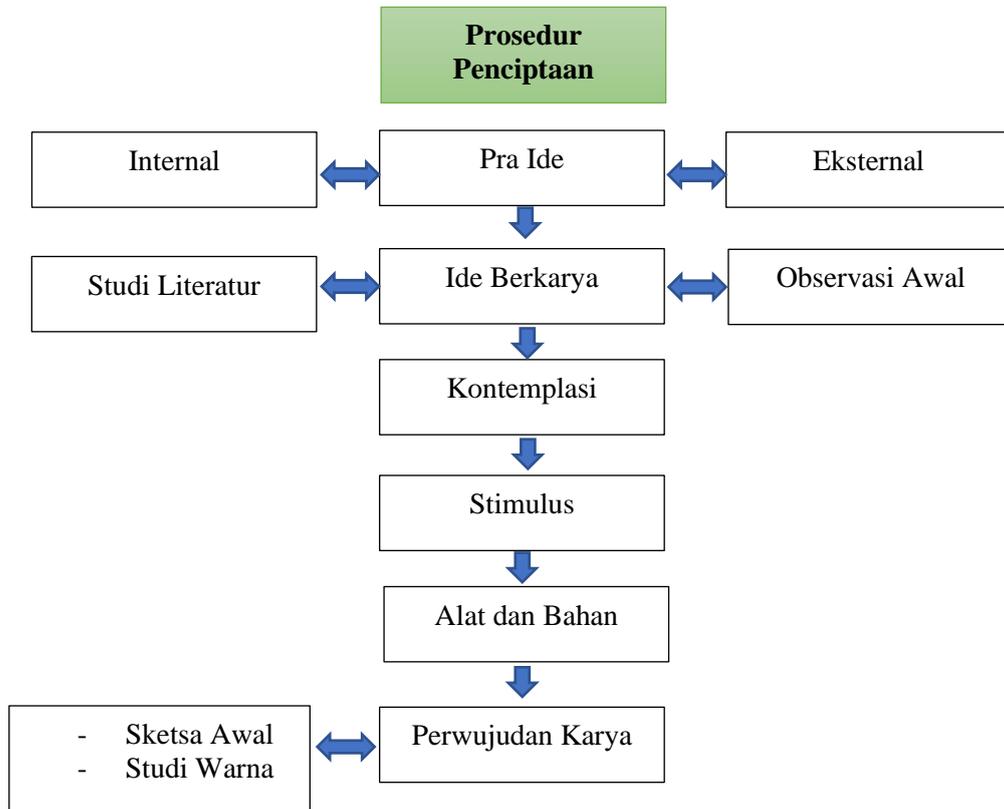


BAB III METODE PENCIPTAAN

3.1 Bagan Proses Penciptaan Karya



Tabel 3. 1 Bagan Proses Penciptaan
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

3.2 Pra Ide

Berawal dari pra ide, sebelum menemukannya ide atau gagasan penulis mendapatkan kesadaran dari diri sendiri dan lingkungan sekitar mengenai permainan tradisional, disini penulis melihat fenomena dimana lingkungan sekitar sudah jarang terlihat atau bahkan bisa dikatakan tidak ada yang memainkan permainan tradisional. Penulis mulai mengumpulkan beberapa bukti isu yang ada di lingkungan sekitar, beberapa pra ide ini akan dipilih menjadi salah satu dan menjadikan ide awal yang tepat dalam memilih keputusan.

3.3 Ide Berkarya

Berawal dari ketertarikan penulis terhadap permainan tradisional yang mengingatkan masa-masa kecil dahulu, yang saat ini permainan tradisional seperti itu sudah jarang ditemui. Tak heran jika teknologi yang kian mengalami kemajuan dan telah banyak melahirkan visual game membuat permainan tradisional zaman dahulu semakin tersingkirkan. Hal ini disebabkan pula oleh visual game yang dirancang lebih menarik dibanding permainan tradisional, yang padahal permainan tradisional pun tidak kalah menarik untuk dimainkan. Hanya saja pada beberapa anak-anak belum mengetahui apa itu permainan tradisional dan bagaimana cara memainkannya.

Di era yang serba modern ini, terdapat kurangnya pengenalan mengenai permainan-permainan tradisional pada saat ini. Hal seperti inilah yang menjadi salah satu penyebab permainan tradisional kurang diminati oleh banyak orang.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis sangat terinspirasi untuk mengangkat permainan tradisional dalam penciptaan tugas akhir ini, dengan upaya mengenalkan dan melestarikan permainan tradisional agar tetap terjaga eksistensinya.

3.4 Kontemplasi

Setelah proses stimulus penulis mulai melakukan kontemplasi untuk memperkuat gagasan dan juga visual karya.

Penulis mencoba memahami karakter dan kehidupan para anak-anak atau remaja di masa kini dan mencocokkan pengalaman khususnya mengenai permainan yang berkaitan dengan kehidupan pribadi penulis yang akan di tuangkan serta dikembangkan dalam bentuk karya seni lukis, setelah melakukan berbagai proses penulis akan memulai proses penggarapan dalam bentuk gambar sketsa awal untuk visual karya tugas akhir.

3.5 Stimulus

Dalam proses penciptaan sangat dibutuhkan stimulasi atau rangsangan untuk mengembangkan ide atau gagasan dalam berkarya seni.

Untuk menghasilkan sebuah konsep berkarya, penulis berusaha menghadirkan memori dari pengalaman pribadi yang ada dalam diri penciptanya dan juga sensibilitas dalam menangkap suatu peristiwa yang di alami disekitarnya pada masa lalu.

Bagi penulis sendiri sumber inspirasi dalam penciptaan lukisan tersebut didapatkan dari lingkungan sekitar dimana anak-anak atau remaja milenial, kurang mengenal warisan budaya yaitu permainan tradisional yang saat ini perlahan mulai tergantikan oleh *virtual game*.

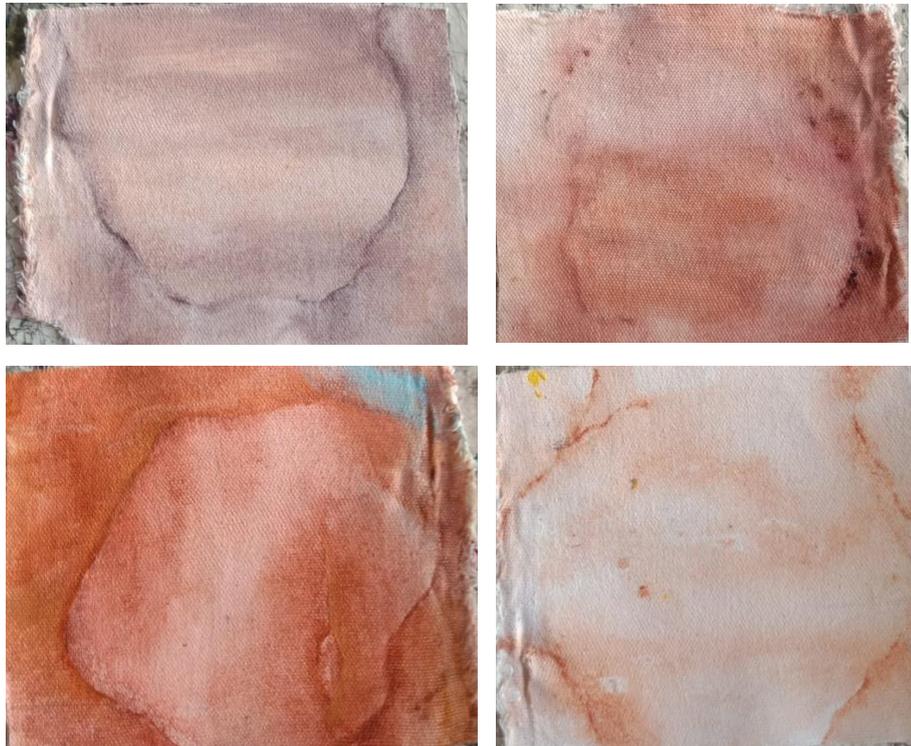
Untuk pengumpulan data penulis melakukan studi literatur yang bersumber dari buku-buku atau artikel-artikel serta video mengenai permainan tradisional guna menambah wawasan dan stimulus, penulis juga mengunjungi berbagai pameran, dan penulis juga mencari referensi visual dari berbagai sumber dan aplikasi digital serta melakukan studi bentuk atau gambar sketsa untuk merancang visual karya.

3.6 Sketsa Awal



Gambar 3.1 Sketsa Awal
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.7 Studi Warna



Gambar 3.2 Studi Warna
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.8 Alat dan Bahan

Untuk melakukan proses berkarya pengetahuan akan tehnik serta penggunaan alat dan bahan merupakan hal terpenting bagi penulis.

Alat adalah suatu barang yang dipakai untuk memudahkan pelukis dalam mengerjakan sebuah karya.

Beberapa di antaranya alat dan bahan yang penulis gunakan dalam pembuatan sebuah karya lukis:

1.) Kuas



Gambar 3.3 Kuas
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kuas merupakan alat untuk melukis atau mengecat yang terbuat dari helaian bulu-bulu sintetis yang disusun dengan datar, runcing dan membulat yang masing-masing nya memiliki fungsi yang berbeda.

2). Palet



Gambar 3.4 Palet
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Palet merupakan sebuah tempat berfungsi untuk menampung dan mencampur cat, sehingga warna tercampur dengan rata, dan agar lebih mudah untuk mencari warna.

3). Laptop



Gambar 3.5 Laptop
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Laptop merupakan salah satu media yang penulis gunakan untuk melakukan proses editing foto. Dimana untuk menentukan komposisi objek ketika di pindahkan ke bidang knvas.

4). Proyektor



Gambar 3.6 Proyektor
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis juga menggunakan proyektor sebagai media tranformasi sketsa ke atas kanvas. Sehingga memudahkan penulis untuk membuat hasil garapan yang maksimal.

5). Pensil dan Penghapus



Gambar 3.7 Pensil dan Penghapus
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis menggunakan pensil dan penghapus untuk membuat sketsa gambar yang akan di lukis pada bidang kanvas.

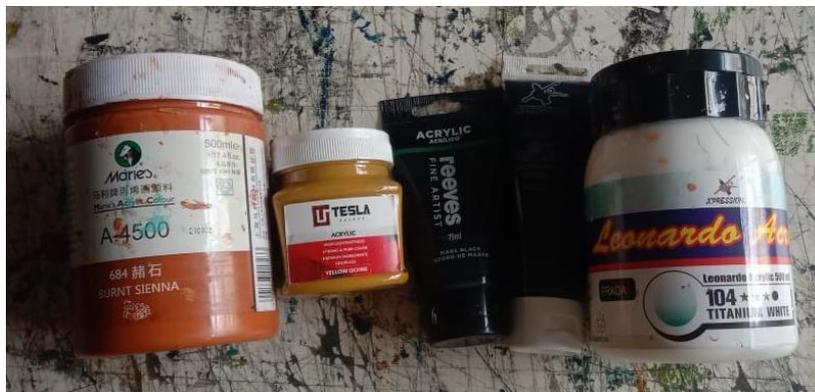
6). Kanvas



Gambar 3.8 Kanvas
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kanvas merupakan bahan utama dalam membuat karya lukis. Kanvas juga memiliki beragam, ada kanvas untuk cat minyak dan ada juga kanvas untuk cat akrilik. Penulis memilih kanvas khusus cat akrilik sebagai bahan utama, karena penulis berkarya menggunakan cat akrilik.

7). Cat Akrilik



Gambar 3.9 Cat Akrilik
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Cat yang penulis gunakan untuk proses melukis menggunakan cat akrilik sebagai media untuk melukis karena didasarkan pada proses melukis dan juga cenderung lebih cepat kering.

8). Acrylic Medium



Gambar 3.10 Acrylic Medium
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis menggunakan acrylic medium sebagai menciptakan transparansi pada cat akrilik tanpa menjadikan cat terlalu cair. Sebagai pengganti air agar warna tidak terlalu turun.

9). Kain Lap



Gambar 3.11 Kuas
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis menggunakan kain lap sebagai alat untuk membersihkan atau mengeringkan kuas yang basah. Agar cat berikutnya tidak tercampur.

10). Ember



Gambar 3.12 Ember
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

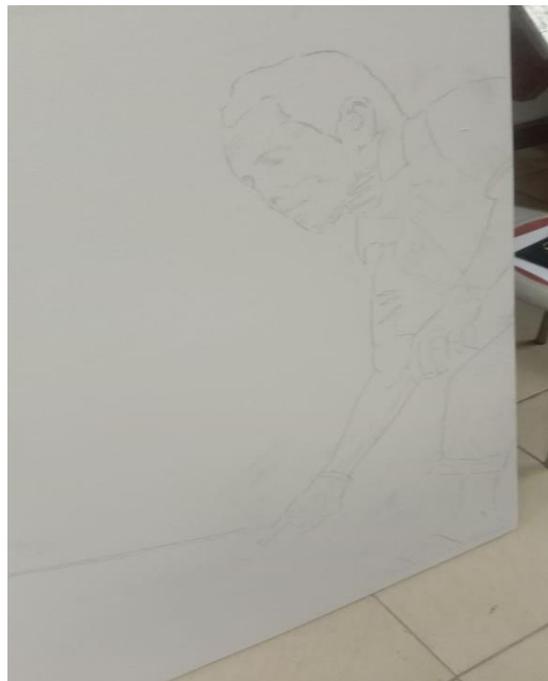
Ember berfungsi sebagai alat untuk menampung air yang akan di gunakan sebagai mencuci kuas yang kotor.

3.9 Proses Berkarya

Pada tahap ini akan dijelaskan mengenai pembuatan proses kreatif pada karya dari awal hingga akhir, yaitu:

1. Pembuatan sketsa

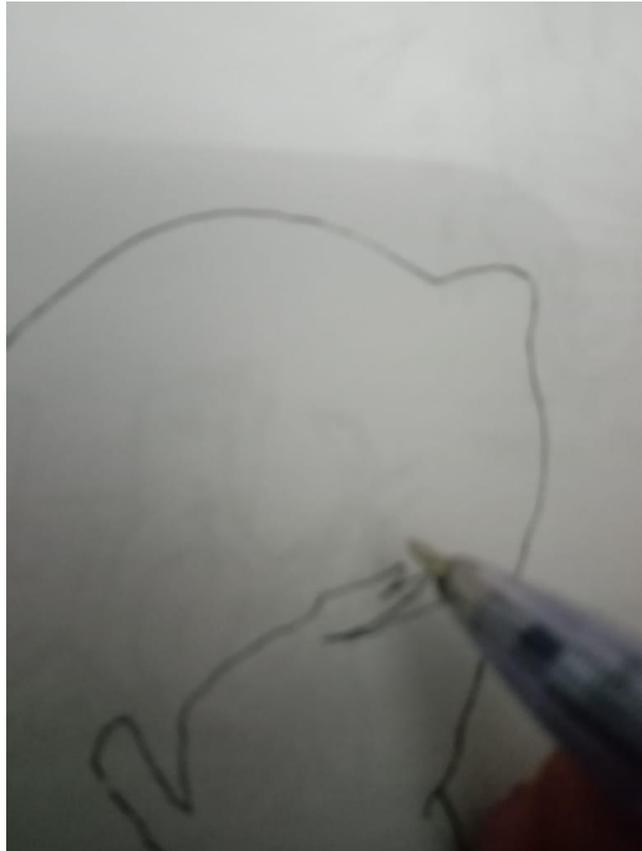
Proses pembuatan sketsa dilakukan sejak tahap pengolahan ide awal sebagai acuan untuk pengambilan foto. Langkah selanjutnya adalah proses pemindahan sketsa ke kanvas menggunakan proyektor dengan teknik pola sesuai dengan sketsa awal dan hasil foto sebelumnya.



Gambar 3.33 Sketsa Karya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2. Proses Pemberian Detail Pada Sketsa

Detail pada sketsa dilakukan pada masing-masing karya, seperti menambahkan pembuatan detail pada bagian rambut.



Gambar 3.34 Pemberian Detail Sketsa
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3. Proses Pemberian Warna

Proses pemberian warna sebagai besar dilakukan menggunakan teknik *opaque* pada bagian objek dan *aquarelle* pada bagian *background*, yang kemudian dibantu oleh sapuan kuas.



Gambar 3.35 Proses Pemberian Warna
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.36 Proses Pemberian Warna
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4. Proses *Blocking* pada *background*

Selanjutnya proses *blocking* pada area latar masing-masing karya.

Proses ini dilakukan menggunakan kuas dan teknik *aquarelle* menggunakan kuas dengan sedikit air.



Gambar 3.37 Proses Blocking pada Background(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

5. Proses Detail pada Karya

Pada proses ini bertujuan untuk menambahkan bagian-bagian kecil yang terlewatkan.



Gambar 3.38
Detail Karya
(Sumber:
Dokumentasi
Pribadi)