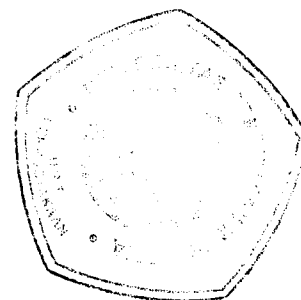


## **BAB III**

### **PROSES DAN TEKNIK PENCIPTAAN**



#### **A. PROSES PENCIPTAAN**

Pengolahan ide berkarya merupakan proses pengolahan konsep yang kemudian diwujudkan kedalam bentuk karya lukis dimulai dengan olah rasa, memperhatikan faktor internal dan eksternal, sampai penuangan ide kedalam bentuk sketsa.

##### **1. Tahap Observasi**

Kegiatan mengapresiasi musik dan kedekatan dengan lingkungan komunitas indie menjadi stimulasi keingintahuan yang lebih objektif terhadap ideologi dan pengaruh tokoh musik di dalam masyarakat terutama dalam kehidupan kaum muda. Penulis melakukan observasi dengan membaca fenomena dimulai dari lingkungan terdekat dengan terjun langsung melalui acara musik berupa konser, media massa dan elektronik.

Tahap ini sangat membantu penulis untuk menemukan beberapa rujukan yang relevan sebagai landasan teoritik ataupun pandangan dalam skripsi penciptaan ini dalam observasi yang dilakukan.

##### **2. Tahap Elaborasi**

Dari penyelaman di atas, penulis menemukan bahwa kepekaan terhadap realitas dan kesadaran yang terbentuk dalam pikiran seniman akan mampu memunculkan sebuah interpretasi. Maksudnya interpretasi terhadap kejanggalan

yang berarti terjadinya kesenjangan atas apa yang ada di dalam pikiran dengan kenyataan yang terjadi, kejanggalan tersebut kemudian memberikan peluang munculnya sebuah tanggapan atau dalam hal ini berupa gagasan karya.

### **3. Tahap Analisis**

Pada tahap ini penulis memiliki beberapa temuan dasar berupa pemikiran tentang perbedaan antara konsep musik indie di Barat dengan yang terjadi di Indonesia. Di Barat, kemunculan musik indie berpangkal pada ideologi dan semangat pergerakan perlawanan terhadap konvensi budaya populer kondisi zaman sedangkan yang terjadi di Indonesia lebih cenderung ekstensi atau perpanjangan saja. Artinya, kemunculan musik indie di Indonesia belum mampu menciptakan hal-hal baru atau hanya berhenti di titik terbawa arus.

Gagasan tersebut menggiring penulis ke tahap perenungan atau kontemplasi. Pada titik ini penulis mengalami proses pendalaman ide dengan mempertimbangkan kembali antara harapan yang menjadi tujuan penghayatan serta perenungan dan menentukan *Subject Matter* yang akan dipilih.

### **4. Tahap Sintesis**

Bagi penulis, tahap ini menjadi semacam penjernihan terhadap gagasan-gagasan yang muncul sebelum dan selama proses penciptaan. Penulis akhirnya memilih karakter tokoh ikon musik indie sebagai *Subject Matter* karya. Penulis memandang bahwa Thom Yorke, Sid Vicious, Bjork, Ian Curtis dan Gaahl adalah ikon yang paling representatif untuk menterjemahkan spirit gerakan musik. Hal ini merujuk pada sudut pandang penulis terhadap ideologi, perjalanan hidup, aransemennya musik dan lirik-lirik yang diciptakan oleh kelima tokoh tersebut lebih

mewakili zaman dan memiliki nilai kejujuran yang bisa menjadi semacam otokritik terhadap perkembangan musik indie yang ada di Indonesia. Selain itu, kehadiran tokoh-tokoh ikon musik tersebut diharapkan menjadi pembuka jalan untuk melakukan pembacaan kembali tentang bagaimana spirit gerakan dan ideologi tentang independensi itu terbentuk. Dari tahap ini terbentuklah desain sebagai konsep visual yang akan dijadikan lukisan.

## **B. TEKNIK PENCIPTAAN**

Pengolahan rancangan visual dilakukan melalui proses *editing* foto dengan menggunakan teknik pewarnaan *Stereoscopic di Photoshop*. *Stereoscopic* menciptakan ilusi tiga dimensi kedalaman dari gambar pada bidang dua dimensi. Visi manusia menggunakan beberapa isyarat untuk menentukan kedalaman relatif dalam sebuah adegan yang dirasakan. Disini penulis hanya menggunakan teknik pewarnaan *Stereoscopic* tanpa menciptakan ilusi 3D. Prosesnya adalah sbb :

### **1. Proses Editing**

Dalam proses editing awal, penulis memasukan file foto ikon musik yang telah dipilih kedalam *software Photoshop*.

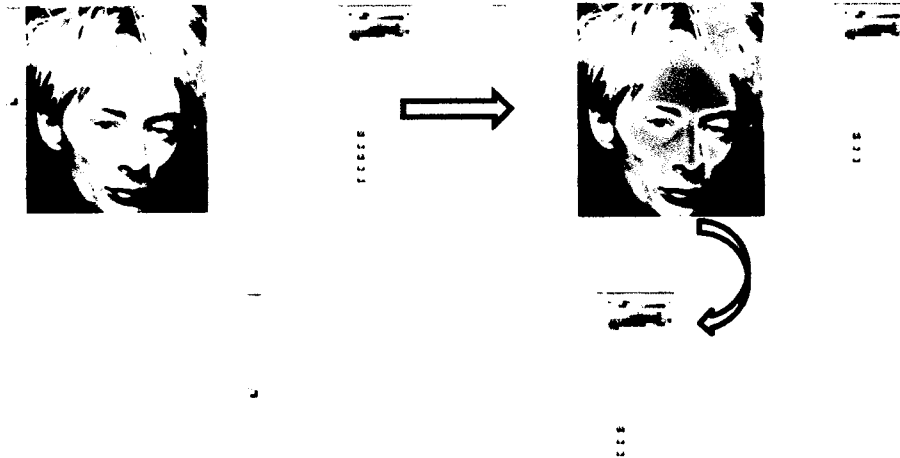


Gambar 3.1 Proses Editing  
Sumber Gambar : Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.2 editing Tahap Pertama  
Sumber Gambar : Dokumentasi Pribadi

Pada proses kedua, penulis menduplikat file foto pertama dan memberikan warna magenta pada *layer* ke-2 dengan menggunakan *paint tool* pada *photoshop*, dan mengubah *blending mode* normal pada foto ke *blending mode difference* dan menurunkan *opacity* warna hingga 75 persen.



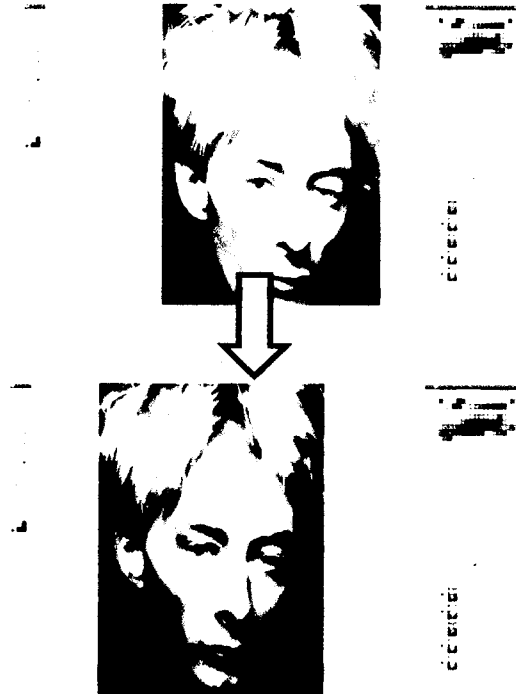
Gambar 3.3 Editing Tahap Kedua  
Sumber Gambar : Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.4 Editing Hasil Tahap Kedua  
Sumber Gambar : Dokumentasi Pribadi

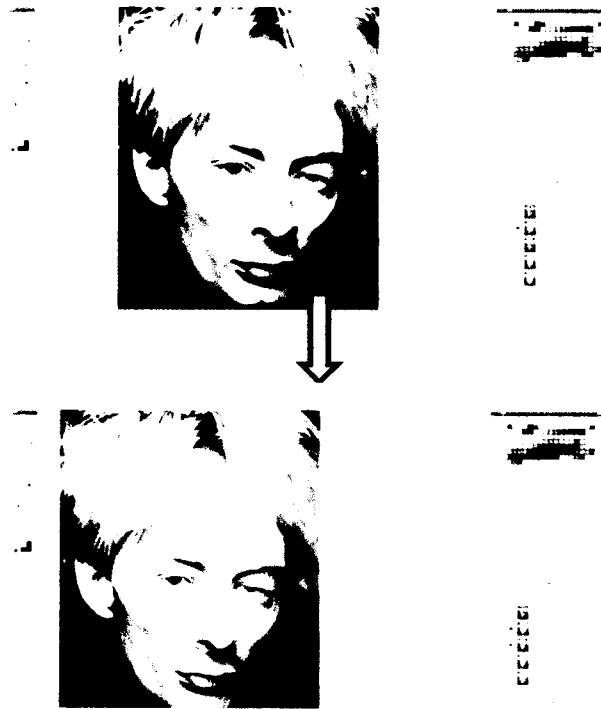
Proses ke tiga menduplikat *layer* ke-2 dan memberikan warna *cyan* pada objek *layer* ke-3 dengan menggunakan *paint tool* pada *photoshop*, dan kemudian mengubah *blending mode* normal pada photo ke *blending mode Lighter color* dan menurunkan *opacity* warna hingga pada 75 persen lalu objek *layer* ketiga

digeserkan hingga terlihat pergeserannya terlihat pada gambar dibawah, berupa warna *cyan* dari hasil pergeseran *layer*.



Gambar 3.5 Editing Hasil Kedua  
Sumber Gambar : Dokumentasi Pribadi

Proses ke empat menduplikat *layer* ke-3 dan memberikan warna yang sama seperti *layer* ke-2 yaitu warna *cyan* pada objek *layer* ke-4, proses ke-4 tekniknya sama dengan proses ke dua hanya saja *opacity*-nya tidak dikurangi dan menggabungkan keseluruhan *layer* dengan cara *flatten image* serta memberikan efek *Stereoscopic* pada *layer* terakhir.



Gambar 3.6 Editing Hasil Ketiga  
Sumber Gambar : Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.7 Hasil Akhir Editing  
Sumber Gambar : Dokumentasi Pribadi

## 2. Persiapan Alat dan Bahan

### a) Cat akrilik

Dalam buku panduan "*The Acrylic Book*" *second edition* (1998) yang dikeluarkan oleh perusahaan cat Liquitex menjelaskan *Acrylic* adalah bahan melukis yang cat berbasis air tersusun dari partikel-partikel yang menyebar elmusi polimer akrilik mengandung polimer ester poliakrilat, sehingga memiliki daya rekat yang sangat kuat terhadap medium lain.

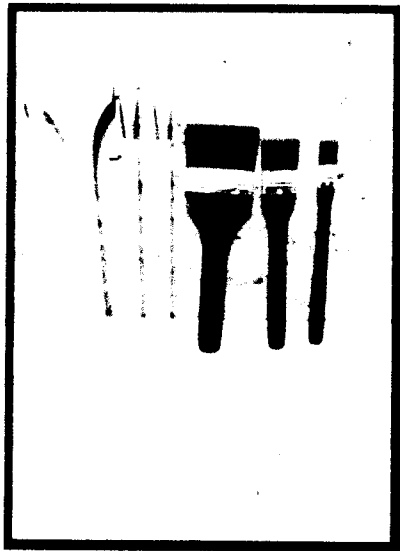


Gambar 3.8 Cat Akrilik  
Sumber Gambar : Dokumentasi Pribadi

### b) Kwas

Kwas digunakan untuk melukis dalam proses berkarya lukis, kwas ini terbuat dari bulu binatang dan sekarang bahan yang dipakai bisa dibuat dari bulu sintetis, dan gagangnya terbuat dari kayu dan ada pula yang terbuat dari plastik.

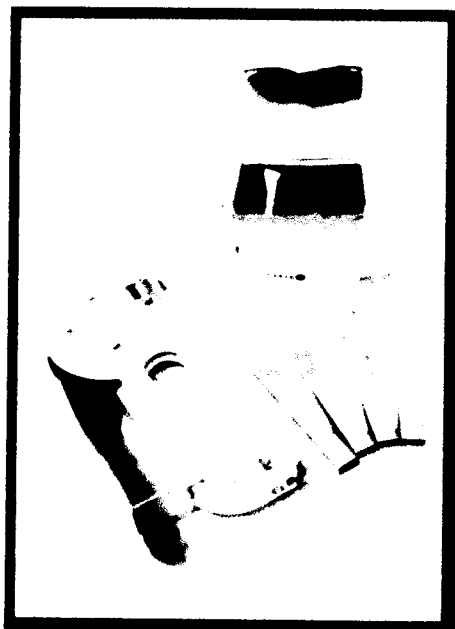




Gambar 3.9 Kwas  
Sumber Gambar : Dokumentasi Pribadi

c) Hekter Tembak

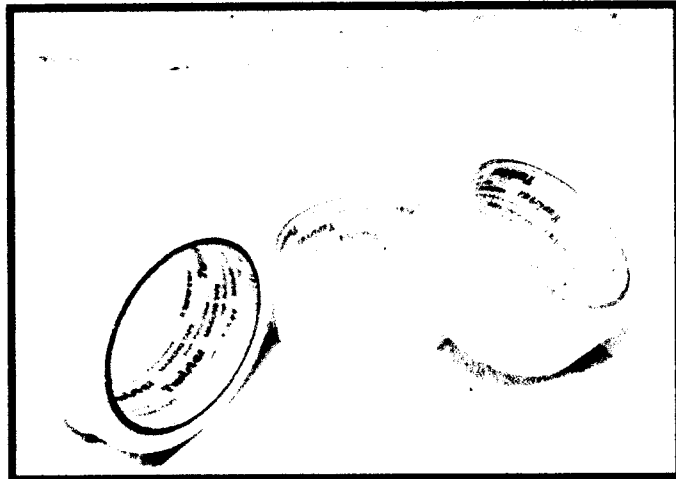
Berfungsi untuk merekatkan kanvas ke bidang spanram



Gambar 3.10 Hekter Tembak  
Sumber Gambar : Dokumentasi Pribadi

d) Perekat Kertas

Perekat kertas berfungsi untuk menempelkan desain yang telah di print untuk di monting pada kanvas



Gambar 3.11 Lakban Kertas  
Sumber Gambar : Dokumentasi Pribadi



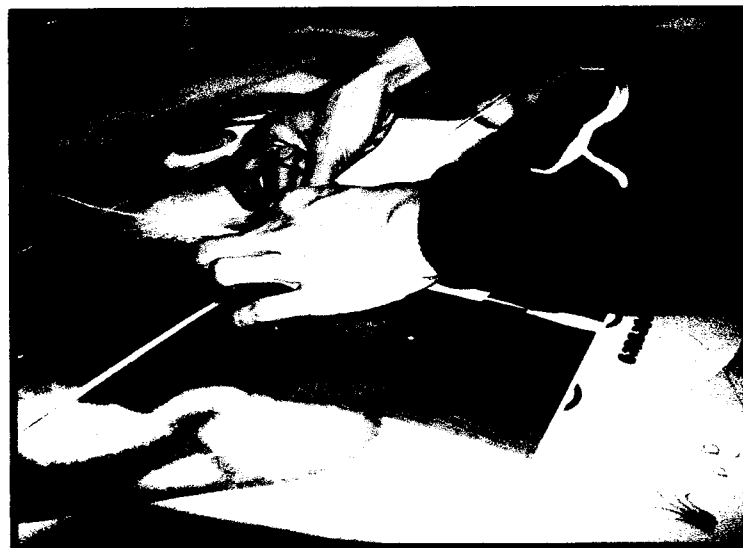
Gambar 3.12 Wadah  
Sumber Gambar : Dokumentasi Pribadi

### 3. Realisasi Proses Pembuatan Karya

#### a) Proses Pembuatan Monting



Gambar 3.13 Tahap Awal Mengabungkan Hasil Print  
Sumber Gambar : Dokumentasi Pribadi



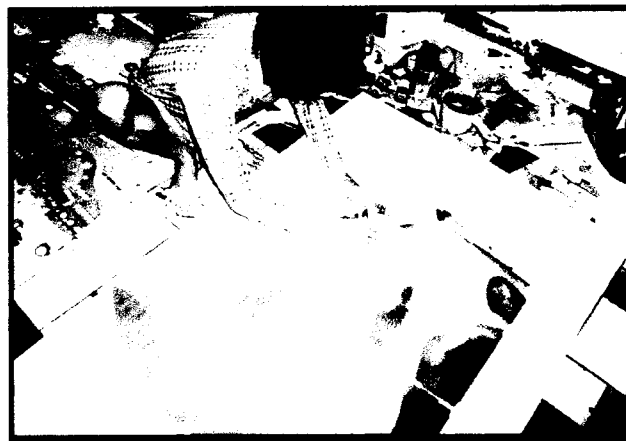
Gambar 3.14 Proses Pengabungan Monting  
Sumber Gambar: Dokumentasi Pribadi

#### b) Proses pemasangan kanvas

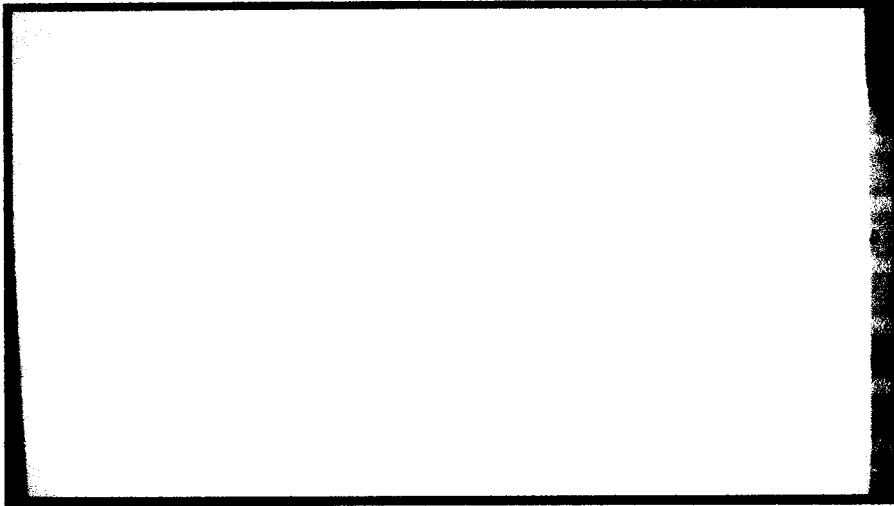


Gambar 3.15 Proses Merekatkan Kanvas Pada Spanram  
Sumber Gambar : Dokumentasi Pribadi

b) Proses pemindahan desain ke kanvas



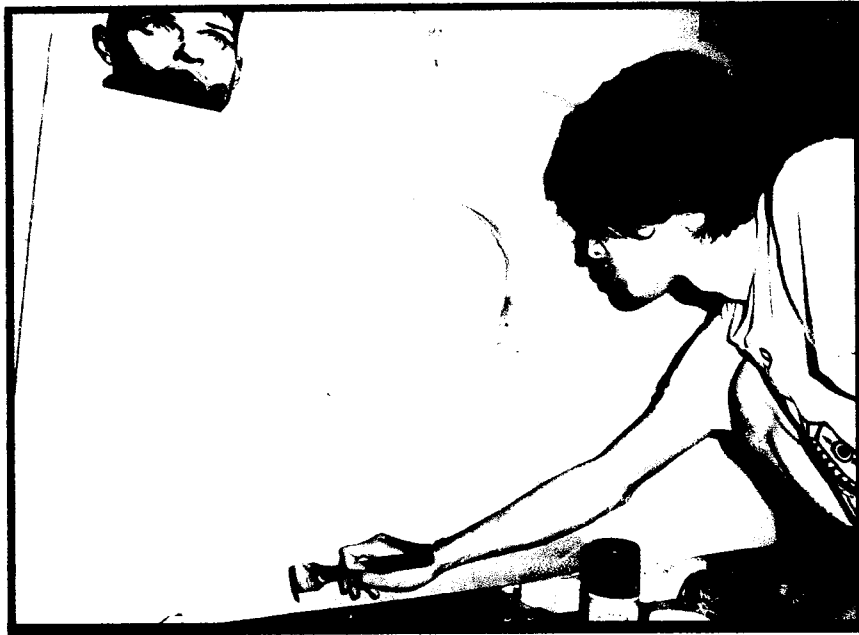
Gambar 3.16 Proses Mengambar Sketsa Dengan Monting  
Sumber Gambar: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.17 Hasil Sketsa  
Sumber Gambar : Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.18 Proses Pemulasan Tahap Ke-1  
Sumber Gambar: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.19 Proses Pemulasan Tahap Ke-2  
Sumber Gambar : Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.20 Proses Pemulasan Tahap Ke-3  
Sumber Gambar : Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.21 Proses Pemulasan Tahap Ke-4  
Sumber Gambar : Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.22 Proses Akhir  
Sumber Gambar : Dokumentasi Pribadi

