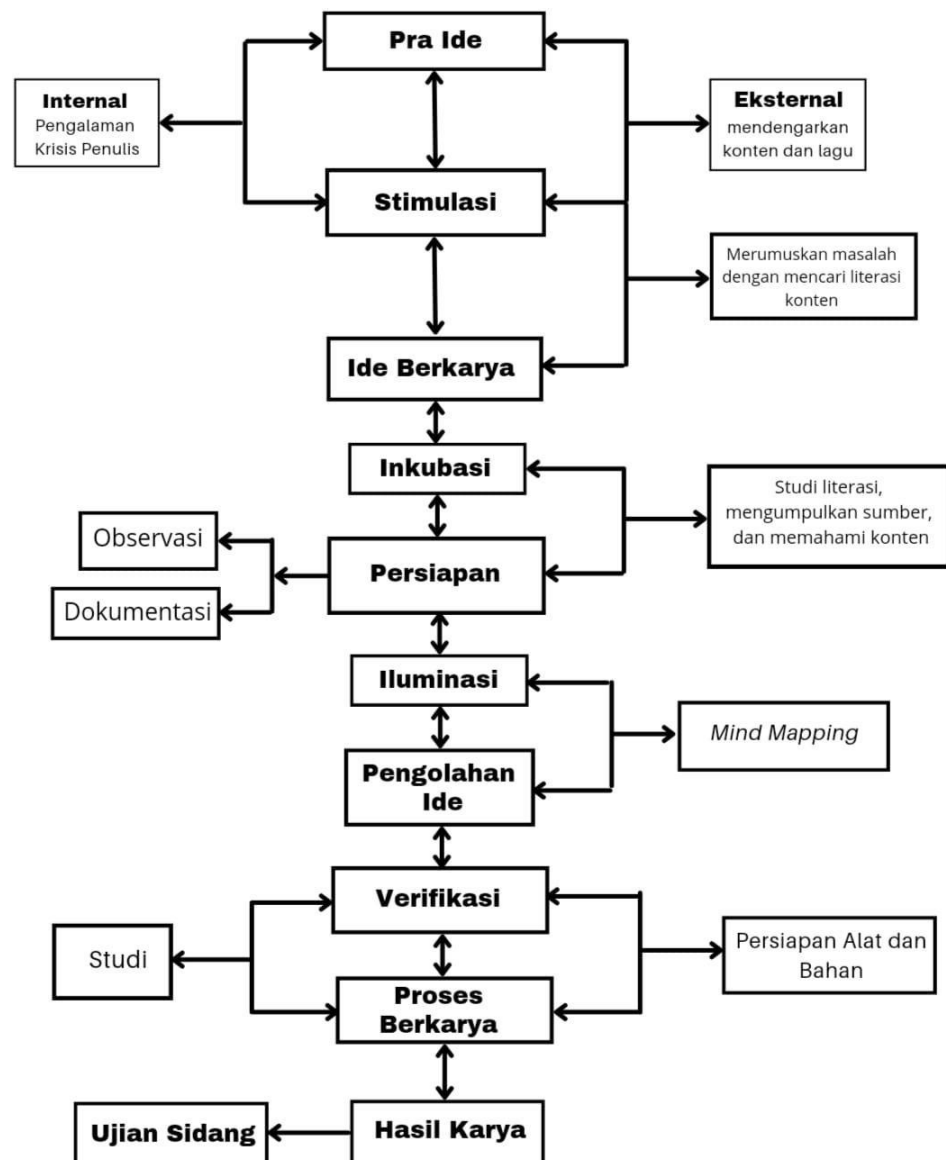


BAB III

METODE PENCIPTAAN SENI LUKIS

3.1 Bagan Proses Kreatif Berkarya Seni Lukis



Bagan 3. 1 Proses Kreatif Berkarya Seni Lukis
(Sumber:Adaptasi Champbell dalam Angkadjaja, 2005)

Bagan proses kreatif sebagai gambaran penulis dalam proses penciptaan karya. Bagan ini dibuat berdasarkan penyesuaian proses kreasi pemikiran pribadi. Penulis mengadopsi tahapan proses kreatif melalui jurnal yang ditulis Angkadjaja menurut David Campbell, mulai dari pra ide hingga hasil karya.

3.1.1 Pra Ide

Sebelum menentukan ide, terdapat stimulasi sebagai kepekaan emosi yang berasal dari internal maupun eksternal terkait pengalaman manusia. Manusia hakikatnya memiliki emosi negatif yang tidak menyenangkan dan menghambat jika sering terjadi. Emosi negatif dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain sehingga sulit menjalankan hidup yang tentram. Penulis menemukan apa saja yang menjadi stimulasi untuk berkarya dan orientasi masalah dalam pembuatannya. Penulis terstimulus dari pengalaman krisis akibat penyakit pada usia remaja penyakit ini membuat penulis memiliki emosi negatif seperti rasa takut, putus asa, terisolasi ketika dihadapkan suatu masalah kesehatan. Fenomena ini sama halnya dengan fase pendewasaan diri ketika dihadapkan oleh suatu kehidupan yang menimbulkan rasa takut, sehingga memotivasi untuk berubah menjadi lebih baik. Penulis merumuskan masalah dan mengidentifikasi permasalahan apa saja yang erat kaitannya dengan kecemasan pada usia dewasa awal. Setelah menghayati hal tersebut, penulis merumuskan orientasi kecemasan yang terkandung pada usia seperempat abad kehidupan seperti rasa takut dan putus asa, sehingga terjadi pergerakan untuk bisa berubah. Dorongan ini yang menjadikan emosi negatif dari rasa takut sebagai stimulasi gagasan.

3.1.2 Stimulasi

Pada tahap awal sebelum gagasan terdapat stimulus yakni pemicu awal timbulnya gagasan yang berasal dari faktor internal maupun eksternal pengalaman manusia. Gagasan karya tidak luput dari stimulus, karena stimulus sebagai titik awal berangkatnya gagasan. Pada tahap awal ini stimulus datang setelah mengamati, merasakan, maupun mendengar fenomena yang terjadi dari dalam maupun luar

lingkungan. Proses stimulasi secara tidak sadar memicu timbulnya sebuah ide atau gagasan dalam mendapati suatu konsep dari keseluruhan penciptaan. Hal ini sebagai respon terhadap permasalahan untuk menjadikan dorongan kreasi. Pada setiap perjalanan kehidupan, manusia memiliki pengalaman yang berbeda. Penulis menghayati pengalaman setelah mendapati suatu fenomena yang terjadi di masa lalu. Pengalaman terhadap riwayat penyakit Auto Imun yang sering kambuh sehingga menimbulkan kebingungan penulis dalam mencari jalan keluar untuk penyembuhan. Penyakit Autoimun HSP (*Henoch- Schonlein Purpura*) yakni sistem imun menyerang pembuluh darah, sehingga menyebabkan timbulnya ruam merah pada kulit. Penulis dengan rutin mengonsumsi obat yang memiliki efek samping penambahan berat badan, sehingga saat rutin meminumnya penulis mengalami perubahan fisik yang drastis. Perubahan fisik ini membuat penulis kebingungan dengan identitas diri dan berbaur dengan lingkungan sosial. Penulis menjadi terisolasi hingga lingkungan tidak mengenali penulis karena perubahan fisik yang drastis, Perubahan-perubahan ini menimbulkan emosi negatif yang membuat penulis merasa takut, rasa cemas yang berlebihan, putus asa, kesepian hingga mengisolasi diri. Penulis meresapi hal tersebut sebagai pengalaman emosi negatif yang terbawa pada usia dewasa awal saat penulis menghadapi lingkungan baru. Perubahan fase pada usia dewasa awal seperti rasa takut, cemas, tak berdaya, kesepian dan terisolasi.

Penulis mendengarkan lagu mengenai perasaan takut yang sesuai dengan perasaan penulis pada usia dewasa awal. Lagu yang berjudul “Takut” karya seniman bernama Idigitaf. Lagu ini banyak didengarkan karena lirik lagu yang dibawakan sangat mendalam. Lagu Takut menceritakan tentang kecemasan seseorang yang tengah beranjak dewasa. Momen tersebut membuat penulis tersadar tentang banyak hal dalam kehidupan dengan berbagai konflik pada masakedewasaan dan merefleksikan segala bentuk kekhawatiran melalui karya seni lukis. Berangkat dari pengalaman pribadi penulis terhadap penyakit yang memiliki efek samping tubuh sehingga menimbulkan emosi negatif. Hal ini kemudian menimbulkan stimulus yang dapat bersinggungan dengan keadaan yang dialami penulis

3.1.3 Ide Berkarya

Hasil dari proses pra ide dan stimulus melahirkan ide baru sebagai pemecahan. Pada bagian ini terdapat proses inkubasi, yang dilakukan penulis dalam menghadapi perkara. Champbell (dalam Angjadjaja. 2005) menyebut tahap inkubasi yaitu mengambil waktu untuk meninggalkan perkara, istirahat, waktu santai. Mencari kegiatan-kegiatan yang melepaskan diri dari kesibukan pikiran mengenai perkara yang sedang dihadapi. Setiap proses pemecahan masalah pada stimulasi dan ide terdapat proses inkubasi sebagai pengeraman ide-ide melalui stimulus. Penetasan ide berkarya lahir dari proses pra ide dan stimulus, hal ini terus berlanjut sebagai konsep baru yang terwujud. Ide gagasan muncul dengan mendiskusikan stimulus dan pra ide untuk merumuskan dan mengidentifikasi masalah. Penulis setelah mendengarkan lagu yang sesuai dengan perasaan, kemudian mencari literasi melalui internet mengenai perasaan yang dialami pada usia dewasa awal. Berdasar literasi tersebut kemudian terdapat makna dari lagu didengarkan yaitu bersinggungan dengan fenomena *quarter lifecrisis* yang banyak dialami individu pada usia 18 hingga 25 tahun.

Bentuk krisis emosional yang terjadi pada individu usia 20-an mencakup perasaan tak berdaya, terisolasi, ragu akan kemampuan, dan takut akan kegagalan. Kondisi ini dikenal dengan istilah *quarter life crisis*, terdapat lagu dan konten mengenai fenomena ini. *Quarter life crisis* pada usia dewasa awal, sebagai perubahan fase perkembangan yang terjadi. Hasil literasi penghayatan tersebut menimbulkan suatu gagasan dari berbagai stimulus emosi negatif pengalaman masa lalu dan masa kini ke dalam karya seni lukis. Karya seni lukis dengan tema disorientasi menjadi gagasan utama yang didapat dari pengalaman internal dan stimulus eksternal penulis.

3.1.4 Inkubasi

Inkubasi (*incubation*) pada tahap ini informasi dan gagasan yang diolah menjadi tahapan berfikir kreatif atas pengatasan masalah. Hal yang dilakukan pada tahap ini adalah mengambil waktu untuk meninggalkan perkara, istirahat, waktu santai. Pencarian kegiatan-kegiatan yang melepaskan diri dari kesibukan pikiran mengenai perkara yang sedang dihadapi. Persiapan yang dilakukan bertujuan untuk tercapainya pemahaman baru ketika pemecahan masalah menemukan jalan buntu. Pikiran secara alam bawah sadar bekerja secara otomatis untuk menemukan pemecahan masalah. Hal ini secara alam bawah sadar terjadi ketika proses pengkaryaan. Penulis mencari kegiatan yang memicu timbulnya stimulus untuk memicu energi. Penulis mencari ketenangan dengan mendengarkan lagu yang melankolis seperti alunan piano Max Ablitzer yang berjudul “Dark Longing Violin”. Penulis melakukan aktivitas seperti berolahraga, berjalan santai, merenung, meditasi. Pada proses ini penulis merenung dan melakukan pemahaman konten kembali melalui studi literasi dengan melihat konten melalui media sosial. Terdapat orang-orang yang juga mengalami dan membagikannya melalui media sosial. Penulis memahami bahwa fenomena *quarter life crisis* adalah sesuatu yang wajar terjadi sebagai fase pendewasaan.

3.1.5 Persiapan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan gagasan dan menemukan data apa saja yang diperlukan dalam pembuatan karya. Campbell (dalam Angjadjaja. 2005) mengemukakan bahwa tahap persiapan (*preparation*) yaitu meletakkan dasar. Mempelajari latar belakang perkara, seluk-beluk dan problematikanya. Pengumpulan gagasan dilakukan melalui pemahaman konten, pengamatan objek visual dari stimulus diri maupun lingkungan sekitar dan media sosial. Penulis juga melakukan penghayatan terhadap pengalaman pribadi. Pemahaman konten diperoleh dari hasil observasi partisipatoris terkait dengan konten yang diangkat.

3.1.5.1 Observasi Melalui Webinar

Observasi partisipatoris dilakukan pengamat dengan keterlibatannya pada suatu kegiatan atau tindakan yang berlangsung secara penuh. Penulis mengumpulkan data dengan mengamati langsung gestur para hadirin dan mendengarkan langsung kegiatan webinar *Quarter Life Crisis*. Penulis juga mengamati setiap orang yang hadir adalah generasi millennial yang berkisar antara usia 23 hingga 30 tahun. Hasil webinar ini dilakukan pada hari Kamis, 21 April 2022 di Ruang Dini oleh pemateri dari narasumber psikolog Efnie Indrianie M.Psi.



Gambar 3. 1 Kegiatan Webinar *Quarter Life Crisis*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Hasil dari webinar ini terdapat esensi mengenai fenomena *quarter life crisis* yang banyak dialami individu pada usia 18 hingga 30 tahun. Narasumber mengatakan fenomena ini merupakan hal yang wajar terjadi karena setiap manusia memiliki masa krisis. Hal ini disebut wajar karena banyak dialami manusia hanya saja perbedaannya tentang pengalaman yang berbeda pada setiap prosesnya. Pada masa remaja memiliki krisis transisi perubahan hormon pada saat puber seperti *mood* yang tak beraturan dan emosi yang tidak terkontrol. Pada usia *emerging adulthood* krisis yang dihadapi berbeda bukan lagi transisi hormon yang terjadi karena sudah terlewati.

Narasumber menjelaskan bagaimana teori perkembangan manusia, dari hal ini terdapat permasalahan ketika dewasa awal yakni tentang bagaimana pemikiran kita menjadi terarah spesifik. Usia yang semakin bertambah sehingga *circle*

pertemanan akan semakin sempit, namun pertemanan yang sedikit cukup untuk memberi *support*. Rasa kesepian menjadi hal yang wajar, *quarter life crisis* adalah proses yang natural terjadi dan hal ini bukan gangguan mental. *Quarter life crisis* adalah proses atau tahapan yang dilewati dalam perjalanan hidup, saat otak sudah mulai matang. Kemudian terdapat ekspektasi yang berbeda ketika masa-anak-anak dan remaja. Individu sudah mulai berfikir lebih realistis karena kematangan fungsi otak untuk menghadapi impian yang akan diraih. *Quarter life crisis* adalah transisi dan krisis, hal-hal yang menjadi krisis seperti mindset yakni pola pikir yang lebih rumit dan lebih memikirkan konsekuensi dari sesuatu. Hal ini dapat berpengaruh terhadap kesehatan mental manusia apabila memiliki rasa khawatir dari trauma masa kecilnya, maka rasa khawatir itu terus bertambah. Transisi pada *quarter life crisis* ini adalah perubahan pola hidup, ketika sebelumnya melakukan aktivitas dengan mengerjakan tugas yang masih diatur oleh jadwal yang ada. Ketika sudah tidak lagi diatur oleh jadwal maka terjadi perubahan pola hidup, seperti rutinitas setelah lulus hal yang harus dilakukan adalah mengikuti jadwal aturan diri masing-masing untuk menghadapi kehidupan yang lebih luas.

Penulis menemukan motivasi baru terkait esensi dari fenomena ini. Penulis juga mendapatkan pelajaran bahwa segala ketakutan yang dihadapi di masa yang akan datang itu belum tentu terjadi, hal ini dapat dimanfaatkan sebagai sebuah ancaman untuk mengajak kita berubah dan bergerak. Hal ini sama dengan masa anak-anak yang harus ditakut-takuti dulu sehingga anak dapat menuruti hal yang diperintahkan kemudian segera berubah menjadi lebih baik. Kehidupan manusia memiliki fase yang berbeda, begitupula setiap individu pasti berbeda dalam proses kehidupan yang dijalannya masing-masing. Masa pendewasaan adalah tentang bagaimana kita dapat berproses, ketika kita memiliki keterbatasan waktu, keterbatasan fisik dan hal-hal lainnya, apa yang bisa kita berikan pada proses ini. Ketika kita masuk ke dalam *quarter life*, berarti kita berkaitan dengan transformasi kematangan otak. Pada saat kita remaja fungsi otak depan tidak sematang ketika masa *emerging adulthood*, masuk ke dalam fase dewasa.

Penulis menyimpulkan bahwa otak akan semakin berkembang dan berfikir lebih realistis. Hal-hal yang dirasakan pada fase *quarter life* adalah suatu hal yang natural dan itu adalah proses yang kita hadapi sebagai suatu tahapan. Penulis merumuskan masalah dan mengidentifikasi permasalahan apa saja yang erat kaitannya dengan kecemasan pada usia dewasa awal, yang dapat dirasakan. Setelah menghayati hal tersebut, penulis merumuskan orientasi yang terkandung pada usia seperempat abad kehidupan. Penulis mengumpulkan data melalui observasi kembali dan menghayati berbagai kecemasan yang dialami penulis dengan mengamati objek di sekitar. Pada proses ini penulis mendapat stimulasi yang bercabang dari proses stimulasi awal mengenai tema disorientasi. Hal ini membentuk beberapa konsep baru untuk merepresentasikan tema. Pengumpulan data diperoleh dari hasil observasi melalui pengamatan dari stimulus dan kontendi media sosial sebagai pencarian konsep *subject matter* gestur tubuh dan diri.

3.1.5.2 Gagasan Imaji Visual melalui Observasi

Stimulus gagasan karya juga berasal dari pengalaman masa lalu penulis. Penyakit Autoimun menyerang pembuluh darah pada ginjal, sehingga ginjal perlu banyak cairan yang membuat penulis rutin meminum air mineral. Air adalah unsur yang secara simbolis substansial, secara material (H₂O) menghidupkan (*Earth's life blood*). Penulis mendapati pengobatan batin dengan pergi berenang ke kolam. Hal ini dialami ketika melihat air bertemu dengan baju terasa sangat segar seperti mendapatkan energi baru, perasaan ini membuat penulis semakin mendapatkan spirit baru. Pengalaman masa remaja penulis yang sering belajar berenang untuk olahraga menggerakkan tubuh, membuat penulis sampai pada sudut tepi kolam tanpa rasa khawatir. Hal ini memberikan memori tersendiri tentang suatu perjalanan, pada masa kecil adalah hidup berjalan tanpaberpikiran tentang pilihan arahnya. Perjalanan pada masa pendewasaan adalah menentukan pilihan seperti di persimpangan untuk mengatur jalan hidupnya masing-masing.

Penulis mengamati idiom air saat melihat refleksinya yang bergerak begitu jernih juga alurnya yang damai. Pemaknaan penulis terhadap idiom air adalah refleksi yang selalu mengalir dalam berbagai situasi. Penulis melakukan

pengamatan langsung dengan pengamatan imaji air penulis pergi ke kolam dan memotret beberapa foto imaji air. Pencarian imaji air ini dilakukan agar dapat merasakan secara langsung refleksi, tekstur, visual dari air agar dapat diteliti lebih lanjut bentuknya dan mendapatkan citra yang kemudian diolah menjadi lukisan. Berikut merupakan dokumentasi air hasil observasi lapangan.



Gambar 3. 2 Refleksi Air saat Penulis Berenang
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 3. 3 Pengamatan Terhadap Air Hujan
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Air selalu mencari tempat yang lebih rendah, air bersedia naik ke atas hanya untuk menjadi segumpal awan untuk kemudian jatuh kembali sebagai hujan. Air naik dan turun demi kehidupan dan menerima untuk jatuh kembali. Sifat kebenaran terhadap air memberikan sikap baru dalam menghadapi masa pendewasaan. Pada hakikatnya perubahan menuju pendewasaan ini harus terus dilalui walaupun situasi

yang dihadapi tidak sesuai. Apapun situasinya individu harus selalu menentukan jalan untuk kehidupan selanjutnya, walaupun jalan itu tidak sesuai dengan harapan. Masa pendewasaan dapat beradaptasi dengan lingkungan baru, beradaptasi dengan perubahan yang terjadi. Situasi yang kacau di dalam diri individu, harus ditampilkan dengan tenang dari luar. Individu harus membersihkan diri dari berbagai pemikiran dan emosi negatif kehidupan, selalu terjadi perubahan naik atau turun.

3.1.5.3 Gagasan Konsep Melalui Pengamatan

Pada masa pendewasaan diri individu sudah mulai mengeksplorasi diri untuk memilah jalan hidupnya. Proses menuju pendewasaan memiliki waktu dan fase kehidupan untuk bersiap menghadapi perubahan baru. Hal ini membuat penulis menghayati bahwa proses pendewasaan dapat dirasakan penulis saat terpisah dari orang tua, sehingga kedewasaan semakin bertambah karena terjadi transisi baru. Perasaan yang belum seutuhnya dalam pencarian jati diri ketika mengalami bagaimana terpisah dan mulai jauh dari orang tua, terdapat rasa ‘tidak utuh’ dan belum sepenuhnya beradaptasi dengan perubahan. Hikmah dari proses pendewasaan ini adalah bagaimana kita mengikhlaskan dan menerima diri saat memiliki rasa tidak utuh.

Penulis mengamati fenomena goresan luka tubuh akibat sayatan pisau, penulis terstimulus pada saat melihat tangan penulis yang tersayat. Goresan luka yang semakin dalam dapat menjadi potongan tubuh yang terpisah, sehingga tubuh menjadi terbagi dan memberi efek perih. Potongan tubuh manusia, yang semakin terpisah maka semakin terlepas sehingga menjadi bagian yang tidak utuh. Berikut merupakan contoh gambaran dokumentasi luka.



Gambar 3. 4 Pengamatan Potongan Bagian Tubuh
(Sumber: <https://www.ortosur.com/protesis-y-ortesis/> ,
diakses pada hari Sabtu, 11 November 2022, 20.00 WIB)



Gambar 3. 5 Luka pada Bagian Tubuh
(Sumber: <https://id.pinterest.com/> ,
(diakses pada hari 2 Desember, 2022, 20.00 WIB)

Tubuh yang terpisah membuat kesadaran akan pentingnya membentuk kesatuan baru untuk menerima rasa ‘tidak utuh’. Hal ini membuat penghayatan bahwa proses pendewasaan dapat dirasakan saat terpisah dari orang tua, sehingga kedewasaan semakin tumbuh dengan sendirinya. Perasaan yang belum seutuhnya dalam pencarian jati diri merupakan langkah seseorang pada proses pendewasaan. Rasa ‘tidak utuh’ adalah rasa yang belum sepenuhnya beradaptasi dengan perubahan. Hal ini dirasakan dari pengalaman penulis saat terjadi perubahan tubuh akibat efek samping obat, yang menimbulkan rasa tidak utuh terhadap perubahan tubuh yang terjadi. Goresan luka tubuh manusia, yang semakin teriris maka semakin terlepas dan menjadi bagian yang tidak utuh sehingga memberi efek perih. Tubuh yang terpisah membuat penulis tersadar akan pentingnya membentuk

kesatuan baru untuk menerima rasa ‘tidak utuh’ sebagai konsep *subject matter* tubuh pada pengkaryaan.

3.1.5.4 Gagasan Aspek Formalis

Pada masa kini semua informasi dapat diakses melalui internet dan media sosial, hal yang tidak kita ketahui dapat dicari melalui internet. Individu yang mengalami *quarter life crisis*, salah satunya adalah dampak dari media sosial, karena melalui media sosial individu dapat menemukan banyak informasi walaupun sebenarnya tidak dibutuhkan untuk kebermanfaatan pribadi. Informasi yang terlalu banyak, membuat apa yang sebenarnya tidak bermanfaat bagi diri, menjadi tak sengaja terbaca dan menimbulkan *overthinking* berlebihan. Media sosial bertujuan untuk memberikan informasi yang bermanfaat dan hiburan. Pada masa kini media sosial juga dapat menjadi pengganti hiburan selain TV, namun terkadang waktu dan energi banyak dihabiskan melalui media sosial. Penulis sering menghabiskan waktu di sosial media dengan membaca meme dan komik, karena pembawaannya yang menghibur. Penulis terinspirasi ketika sering melihat postingan komik dengan pembawaan yang menarik. Visualisasi komik dapat langsung terbaca walaupun tanpa menggunakan kata-kata yang panjang. Pembawaan gestur komik saat situasi yang menegangkan terlihat tampak *close up* pada bagian wajah begitupun saat ada suatu adegan yang menakutkan seperti teror. Alur cerita akan semakin hidup ketika divisualisasikan melalui gestur-gestur tubuh. Jalan cerita pada panel komik membuat pembaca tidak dapat menebak visual dan cerita apa yang ditampilkan selanjutnya. Masa pendewasaan seringkali memberi rasa takut seperti halnya teror, sehingga semua persiapan harus dipenuhi. Situasi apapun harus siap dihadapi, walaupun kita tidak pernah tahu alur cerita apa yang terjadi selanjutnya.



Gambar 3. 6 Komik Panel
 (Sumber: lamneck.artstation.com,
 diakses pada hari Minggu, 4 September 2022, 20.54 WIB)

3.1.5.5 Gagasan Melalui Stimulus

Penulis terinspirasi ketika mendapati pengalaman terhadap penyakit autoimun yang membuat penulis selalu memakai penutup kepala karena rambut yang selalu rontok. Penutup plastik ini dibuat untuk melindungi kepala, hal ini memberikan persepsi baru mengenai identitas. Pelindung yang menutupi kepala ini mengingatkan penulis terkait perubahan tubuh yang harus ditutupi. Penulis mengasosiasikannya sebagai pelindung yang membuat rasa aman ketika terjadi perubahan pada kematangan otak. Pendewasaan diri yang semakin berpikir realistis seringkali membuat rasa yang tidak aman, sehingga ada sesuatu yang harus ditutupi untuk menghindari perhatian publik. Pada fase ini seringkali kita ingin menghindar dari pertanyaan publik yang membuat rasa belum utuh. Contohnya yaitu pertanyaan mengenai karir, pendidikan, percintaan, maupun status sosial. Hal ini adalah sesuatu yang sensitif untuk ditanyakan, karena menimbulkan rasa tidak aman pada perubahan pemikiran yang lebih realistis.



Gambar 3. 7 Pelindung Kepala
 (Sumber: <https://www.blibli.com>
 diakses pada hari Minggu, 4 September 2022, 21.04 WIB)

3.1.6 Iluminasi

Iluminasi (*illumination*) pada tahap ini informasi yang dikumpulkan mendapatkan pemecahan, penyelesaian, cara kerja dan jawaban baru. Champbell (dalam Angjadjaja, 2005) mengemukakan bahwa iluminasi (*illumination*) : tahap AHA, mendapatkan ide, gagasan, pemecahan, penyelesaian, cara kerja, jawaban baru. Tahap ini disebut dengan tahap AHA *moment*. Penulis mendapatkan ide ketika sedang kontemplasi (perenungan), hal ini dilakukan setelah menjernihkan pikiran dari suatu masalah. Penulis mendapatkan pemecahan konsep mengenai gestur tubuh dan diri dalam pengkaryaan. Kumpulan gagasan berasal dari beberapa stimulasi, emosi dan penghayatan yang dialami penulis terhadap fenomena perubahan fase pada masa kedewasaan. Penulis memutuskan pemecahan konsepsi mengenai *subject matter* tubuh dan diri yang terpisah. Hal ini sejalan dengan akumulasi perjalanan penulis pada usia seperempat abad kehidupan yang melangkah menuju fase kedewasaan. Konsepsi gagasan ini mendorong penulis untuk menerima diri, mengikhlaskan apa yang belum utuh sebagai metafora gagasan yang ingin disampaikan. Gagasan yang penulis sampaikan terkait metafora ini yakni, sebagai manusia kita sudah seharusnya mengikhlaskan hal-hal yang telah terjadi. Ikhlas terhadap sesuatu yang begitu kita harapkan sebelumnya, seperti pengalaman gagal saat mewujudkan impian atau merelakan sesuatu yang bukan

milik kita. Diri yang belum merasa utuh, karena tidak semua harapan bisa menjadi kenyataan. Fase kedewasaan akan mengalami banyak kendala yang harus dilewati, walaupun diri merasa tidak sempurna. Kita tidak pernah tahu apa yang akan terjadi ke depannya, kita hanya bisa mengusahakan yang terbaik dan menerima diri yang seutuhnya. Pemecahan ini memunculkan proses kreasi sebagai tahap penyelesaian, cara kerja dan jawaban mengenai informasi yang dikumpulkan.

3.1.7 Pengolahan Ide

Pada tahap ini penulis menimbang, menguji dan awal mencoba memikirkan sepenuhnya gagasan yang dihadapi serta mematangkan konsep karya. Penulis memikirkan secara mendalam dan menyerap berbagai informasi. Penulis mengumpulkan narasi dan menghayati berbagai kecemasan yang dialami penulis dengan memetakan konsep pada *mind mapping*. Pada tahap ini penulis membuat *mind mapping* mengenai konsep dan konten karya menjadi beberapa peta pemikiran, untuk mendapatkan gagasan baru. *Mind mapping* adalah salah satu cara menguraikan segala informasi yang didapat, melalui *mind mapping* informasi visual yang didapat kemudian diuraikan untuk lebih spesifik sebagai keseluruhan konsep karya. Hal ini digunakan agar mampu memudahkan otak untuk menerima informasi dan mengingatkan kemampuan otak dalam menata informasi. *Mind mapping* memudahkan dan membebaskan pemahaman informasi sesuai dengan pola pemikiran penulis sehingga memberikan stimuli untuk meningkatkan daya ingat.

Proses ini menghasilkan beberapa kata kunci sebagai titik berangkat pemilihan metafora dan narasi konten karya. Tahapan ini menghasilkan *output* berupa metafora objek visual, pesan dan narasi untuk proses selanjutnya. Dari penjabaran-penjabaran mengenai disorientasi yang dilakukan melalui *mind mapping*, dapat ditarik beberapa poin mengenai objek visual yang dipilih yakni terkait konteks tubuh dan diri. Penulis mengumpulkan data melalui observasi dan menghayati berbagai kecemasan yang dialami penulis dengan memetakan konsep pada *mind mapping*.

Pada proses ini penulis membuat catatan-catatan dari proses stimulasi pencarian dan penghayatan tema disorientasi sebagai tema, sehingga menghasilkan beberapa *output* untuk merepresentasikan tema. Pengumpulan data diperoleh dari hasil observasi melalui konten dan *subject matter* gestur tubuh dan diri.



Gambar 3. 8 *Mind Mapping*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

3.1.8 Verifikasi

Verifikasi/produksi (*verification/production*) pada tahap ini dilakukan pemecahan masalah melalui cara kerja yang bertujuan mewujudkan ide gagasan. Penulis menyusun rencana kerja dan melaksanakannya, tahap ini disebut sebagai proses berkarya atau langkah kerja dengan melakukan studi pengkaryaan. Champbell (dalam Angjadjaja, 2005) mengemukakan bahwa verifikasi atau produksi (*verification/production*) yaitu menghadapi dan memecahkan masalah-masalah praktis sehubungan dengan perwujudan ide, gagasan, pemecahan, penyelesaian, cara kerja, jawaban baru. Seseorang menghubungi, meyakinkan dan mengajak orang, menyusun rencana kerja, dan melaksanakannya.

Tiara Frida Nurullita, 2022

DISORIENTASI DIRI SEBAGAI GAGASAN BERKARYA SENI LUKIS

Universitas pendidikan indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pada tahap ini penulis mulai proses berkarya untuk mewujudkan gagasan melalui studi dan persiapan alat serta bahan. Penulis mewujudkan gagasan mengenai disorientasi melalui bidang dua dimensional kanvas yang berbentuk persegi, menandakan bahwa karya penulis berhubungan dengan sosial dan serta bercerita. Penulis menampilkan secara representasional melalui stimulus-stimulus yang dialami secara empirik. Pertimbangan tersebut berdasarkan pengalaman masa lalu yang memberi rasa takut dan fenomena disorientasi yang bersifat ilusi di setiap pemikiran manusia. Penulis mencoba menemukan metode untuk memvisualisasikan *subject matter* mengenai konteks tubuh dan diri. Proses menemukan metode berkarya ini dilakukan melalui studi objek serta pemilihan alat dan bahan.

3.2 Proses Berkarya

3.2.1 Studi

Studi adalah tahapan percobaan dan pengaplikasian gagasan sebelum memulai proses. Hal ini dilakukan agar meminimalisir kesalahan dan mencoba menelaah gagasan pada karya yang akan dibuat. Pada proses ini terdapat pemecahan baru apabila terdapat kendala mengenai proses pengkaryaan.

3.2.1.1 Studi Konsep Karya

Pada tahap ini dilakukan studi konsep keseluruhan karya, hal ini dilakukan agar konsep karya yang dibuat lebih matang dan spesifik. Penulis mematangkan konsep pengkaryaan menggunakan *mind mapping*, agar lebih mudah menguraikan secara spesifik mengenai keseluruhan karya.

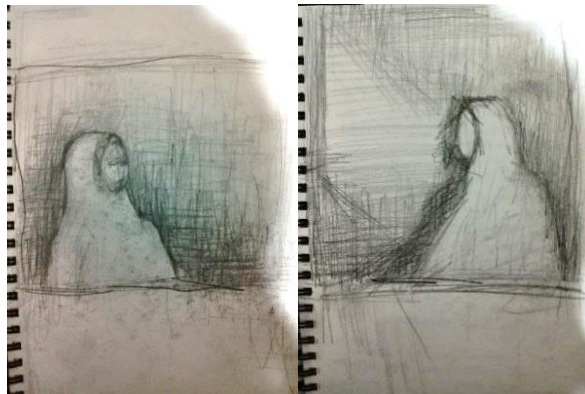


Gambar 3. 9 *Mind Mapping* Konsep Objek
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Pada pemetaan konsep pengkaryaan yang akan dibuat, penulis menentukan kembali pencarian objek visual dengan metode fotografi. Penulis memutuskan *subject matter* gestur tubuh yang digabungkan dengan imaji visual dan aspek formalis karya.

3.2.1.2 Studi Objek

Pada tahap awal penulis melakukan gambaran terlebih dahulu mengenai objek yang akan dipotret. Proses ini digunakan sebagai acuan penulis dengan pendekatan representasional sehingga penulis menggunakan foto sebagai acuan. Penulis menimbang bagaimana gestur yang akan dipotret melalui sketsa, kemudian penulis sebagai model yang akan dipotret memahami gestur terlebih dahulu dari gambaran sketsa.



(a)



(b)

Gambar 3. 10 (a) Hasil Sketsa Studi Komposisi (b)
 Hasil Sketsa Studi Ruang
 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Penulis melakukan studi objek dengan memotret objek dari gagasan yang dirumuskan penulis. Hal ini dilakukan dengan mempersiapkan alat pendukung untuk pemotretan gambar, pada proses pemotretan penulis menggunakan kamera *handphone* sebagai pengganti kamera kamera pocket yang dapat diandalkan. Penulis menggunakan kamera dengan resolusi 8 MP untuk mengambil gambar. Berasal dari gagasan objek melalui *mind mapping*, kemudian penulis menyiapkan apa saja yang dirumuskan. Penulis pertama-tama menyiapkan tripod untuk mengurangi goyangan pada saat proses pengambilan gambar. Penulis menggunakan tripod sebagai alat untuk menyimpan *handphone*. Penulis menyiapkan kaca berukuran 80 x 80 cm.

Tiara Frida Nurullita, 2022

DISORIENTASI DIRI SEBAGAI GAGASAN BERKARYA SENI LUKIS

Universitas pendidikan indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kaca sebagai alat untuk membantu pengambilan gambar fotografi. Sifat kaca yang transparan memberikan efek distorsi air sehingga refleksi air dapat lebih terlihat. Tahap pertama dilakukan dengan mempersiapkan kaca dan pencahayaan kemudian gestur tubuh. Pada tahap ini penulis mempersiapkan ruangan dalam keadaan gelap kemudian memasang lampu proyektor sebagai pencahayaan.



Gambar 3. 11 Penempatan Alat Studi Objek
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Tahap selanjutnya dilakukan dengan mempersiapkan kaca dan panci elektrik yang digunakan untuk proses penguapan pada kaca sehingga terjadi efek embun dan air yang alami. Pada tahap ini penulis mempersiapkan kaca dengan menyimpan panci elektrik di dalam kaca kemudian ditutupi oleh kain, agar proses penguapan terdapat embun pada kaca.



Gambar 3. 12 Proses Pengembunan Kaca dan penguapan Air
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



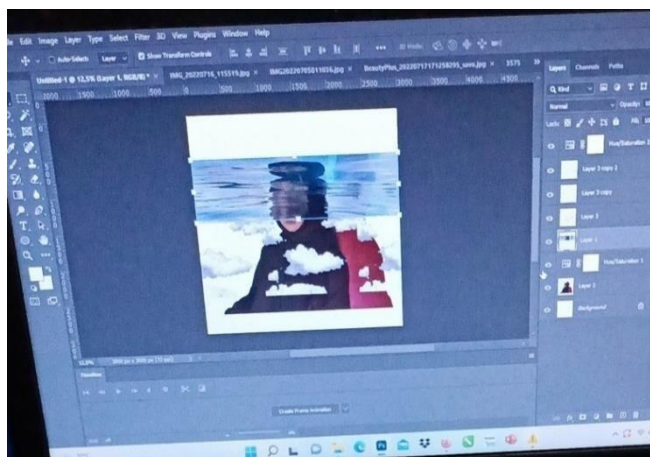
Gambar 3. 13 Beberapa Objek yang dipilih melalui Fotografi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Gambar diatas merupakan hasil dari proses pemotretan objek potret diri yang digunakan sebagai referensi. Penulis berkunjung ke kolam air sebagai observasi tekstur dan refleksi air. Hal ini dirasakan penulis saat terstimulus melihat air bertemu dengan baju terasa sangat segar seperti mendapatkan energi baru. Penulis melakukan pemotretan refleksi air dengan mengambil objek bayangan wajah yang terdistorsi. Hal ini dilakukan agar membuat efek distorsi tubuh sebagai representasi dari rasa ketidakjelasan. Penulis berkunjung ke kolam air sebagai observasi tekstur dan refleksi air. Hal ini dirasakan penulis saat terstimulus melihat air bertemu dengan baju terasa sangat segar seperti mendapatkan energi baru. Penulis melakukan pemotretan refleksi air dengan mengambil objek bayangan wajah yang terdistorsi. Hal ini dilakukan agar membuat efek distorsi tubuh sebagai representasi dari rasa ketidakjelasan.

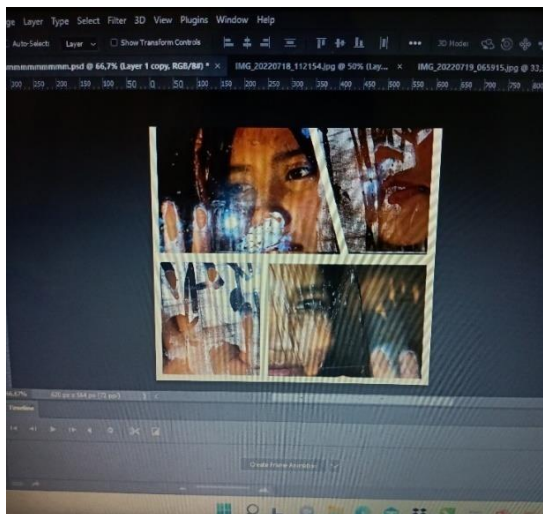


Gambar 3. 14 Objek Hasil pemotretan yang dipilih Melalui Fotografi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Penulis setelah selesai melakukan pemotretan, kemudian mengedit foto melalui referensi pencarian objek fotografi. Penulis mengedit melalui aplikasi Adobe Photoshop. Hal ini dilakukan untuk menjunjung gagasan dari aspek formalis pada layer komik dan objek dengan figur yang terpotong atau tidak utuh sebagai konsep disorientasi.



Gambar 3. 15 Proses Pengeditan Objek
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)



Gambar 3. 16 Proses Pengeditan Objek
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

3.2.1.3 Studi Warna

Penulis melakukan studi warna dengan cat untuk memastikan cat yang akan digunakan dan warna yang dipilih untuk memudahkan penulis dalam pencampuran warna agar lebih sesuai. Penulis merujuk warna pada objek pemotretan yang telah dilakukan, terdapat nuansa karena efek dari pencahayaan lampu proyektor yang disorotkan. Penulis membuat nuansa warna dingin dan panas sehingga menimbulkan kontras yang memberi efek khusus terhadap pengamat yang melihatnya, seperti kesan terpisah. Penulis juga merujuk warna pada objek gestur tubuh manusia terkait dengan konteks tubuh dan diri. Warna ini digunakan sebagai acuan dalam proses pencampuran warna. Penulis menggunakan warna primer, tersier, intermediate, dan kuartier untuk proses pencampuran yang lebih banyak.



Gambar 3. 17 Studi Warna
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

No	Kode warna Cat	Keterangan warna
1.	BR	Bright Right
2.	BRw	Bright Red Winton
3.	BS	Burnt Sienna
4.	B	Black
5.	CB	Cobalt Blue
6.	CR	Crimson Red
7.	CRHw	Cadmium Red Hue Winton

8.	PB	Prussian Blue
9.	RU	Raw Umber
10.	LY	Lemon Yellow
11.	YO	Yellow Orche
12.	VHw	Viridian Hue Winton

Tabel 3. 1 Keterangan Studi Warna
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

3.2.2 Persiapan Alat dan Bahan

Pada tahap ini penulis mempersiapkan alat dan bahan dengan studi bahan dan alat yang digunakan untuk berkarya. Penulis juga menggunakan alat untuk membantu dalam pembuatan konsep.

3.2.2.1 Studi Alat

Alat adalah benda yang digunakan untuk mempermudah pekerjaan, penulis menyiapkan apa saja yang dibutuhkan pada proses pengkaryaan, sehingga pekerjaan lebih ringan.

3.2.2.1.1 Kuas

Kuas yang digunakan untuk melukis ukurannya bermacam-macam, biasanya ada nomor urutannya. Penulis melakukan studi kuas yang digunakan untuk mencari kuas yang berkualitas baik. Pada ujung sikat kuasnya, terdapat perbedaan goresan. Jenis-jenis kuas yakni kuas bulat (*round brush*), kuas datar (*flat brush*) dan kuas lukis garis (*liner brush*).



Gambar 3. 18 Studi Kuas Round
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

No.	Merek Kuas	Bentuk Kuas	Sifat Kuas	Fungsi Kuas	Produksi Kuas
1.	Artmedia no.6	Bulat (<i>Round</i>)	Memiliki bulu yang halus dan kuat.	Mengerjakan detail gambar pada bidang yang lebih besar	Sintetis (harga lebih mahal)
2.	V-Tec no. 1	Bulat (<i>Round</i>)	Memiliki bulu yang cukup halus sedikit rontok.	Mengisi warna pada bidang yang sempit	Sintetis (harga lebih murah)
3.	V-Tec no. 4	Bulat (<i>Round</i>)	Memiliki bulu yang cukup halus	Mengisi warna pada bidang yang sempit	Sintetis (harga lebih murah)

4.	V-Tec no. 6	Bulat (<i>Round</i>)	Memiliki bulu yang cukup halus	Mengisi warna pada bidang yang sempit	Sintetis (harga lebih murah)
5.	V-Tec no. 6	Kuas runcing (<i>Detail Round</i>)	Memiliki bulu yang cukup halus dan kuat	Membuat detail pada bidang yang lebih kecil	Sintetis (harga lebih murah)
6.	V-Tec no. 2	Kuas runcing (<i>Detail Round</i>)	Memiliki bulu yang cukup halus Dan kuat	Membuat detail pada bidang yang lebih kecil	Sintetis (harga lebih murah)

Tabel 3. 2 Studi Jenis dan Karakter Kuas *Round*Gambar 3. 19 Studi Kuas *Flat*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

No.	Merek Kuas	Bentuk Kuas	Sifat Kuas	Fungsi Kuas	Produksi Kuas
1.	Sinoart no. 2	Sapu (<i>Flat</i>)	Memiliki bulu yang Halus dan kuat.	Bloking warna dasar atau background	Sintetis (harga lebih mahal)
2.	Sinoart no. 1	Sapu (<i>Flat</i>)	Memiliki bulu yang halus dan kuar.	Mengisi warna pada banyaknya bidang kosong dan membuat sketsa yang lebih besar	Sintetis (harga lebih mahal)
3.	V-Tec no. ½	Sapu (<i>Bright</i>)	Memiliki bulu yang cukup halus	Membuat detail garis garis pendek yang tebal,menambah aksen warna yang solid	Sintetis (harga lebih murah)
4.	V-Tec no. 5/8	Sapu (<i>Flat</i>)	Memiliki bulu yang cukup halus	Membuat garis-garis tebal, kaku dan menyudut, mengisi bidang besar	Sintetis (harga lebih murah)
5.	V-Tec no. 10	Sapu Miring (<i>Angular Flat</i>)	Memiliki bulu yang cukup halus dan kuat	Membuat garis-garis atau goresan-goresan organik. Mengisi bidang sempit	Sintetis (harga lebih murah)

6.	V-Tec no. 10	Sapu (<i>Filbert</i>)	Memiliki bulu yang cukup halus Dan kuat	Mencampurkan warna di atas kanvas, membuat gradasi warna.	Sintetis (harga lebih murah)
----	-----------------	----------------------------	--	---	------------------------------------

Tabel 3. 3 Studi Jenis dan Karakter Kuas *Flat*

3.2.2.1.2 Pisau Palet atau *Painting Knife*

Pisau palet digunakan untuk meratakan cat minyak dan membuat efek pada lukisan. Penulis menggunakan pisau palet untuk meratakan warna, mencampur warna pada palet dan mengambil cat dari tubenya. Penulis juga menggunakan pisau palet untuk membersihkan tube cat minyak dan membersihkan cat pada palet. Warna yang putih pada pisau palet digunakan agar memudahkan saat proses pencampuran warna, sehingga warna lebih terlihat.



Gambar 3. 20 Pisau Palet
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

3.2.2.1.3 Palet

Palet sebagai tempat untuk menampung, dan mencampurkan warna cat minyak. Penulis biasanya memilih palet yang permukaannya licin, karena tidak akan menyerap minyak. Permukaan palet yang berwarna putih membuat campuran warna terlihat dengan lebih jelas.



Gambar 3. 21 Palet
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

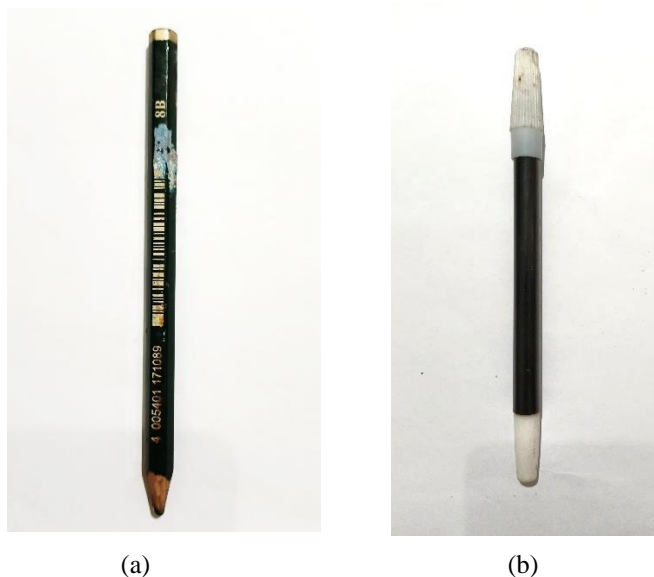
Penulis juga menggunakan plastik mika yang transparan dan disimpan pada bidang yang berwarna putih agar warna lebih terlihat. Mika digunakan karena harganya yang lebih murah dan tidak menyerap minyak.



Gambar 3. 22 Plastik Mika
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

3.2.2.1.4 Alat Pendukung Studi Konsep

Pensil digunakan untuk membuat sketsa konsep objek pada karya, juga digunakan sebagai sketsa pada kanvas sebelum menggunakan cat minyak. Pensil juga digunakan untuk membuat catatan kecil mengenai gagasan karya. Penulis menggunakan pensil 8B agar garis lebih terlihat. Spidol hitam digunakan penulis saat membuat konsep pengkaryaan, membuat catatan-catatan kecil. Rautan pensil digunakan penulis untuk meruncingkan ujung pensil. Penghapus digunakan penulis untuk menghilangkan bekas goresan pada saat membuat sketsa di kanvas.



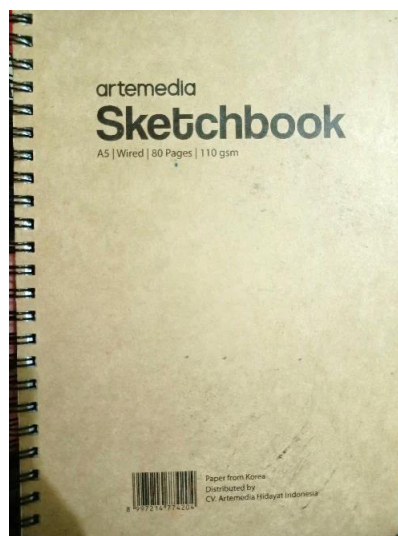
Gambar 3. 23 (a) Pensil (b) Spidol
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)



Gambar 3. 24 Rautan Pensil dan Penghapus
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

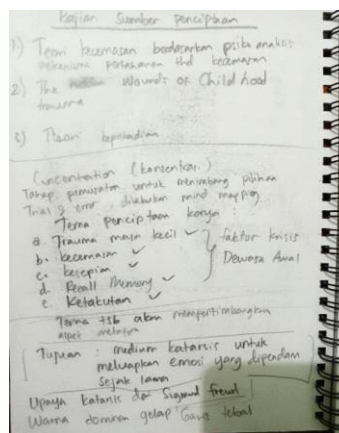
3.2.2.1.5 *Sketch Book*

Sketch book digunakan penulis untuk mencatat, membuat sketsa, dan membuat konsep pengkaryaan. Penulis menggunakan *sketch book* Artmedia berukuran A5, karena mudah ringan dan mudah dibawa. Media ini sangat efektif ketika penulis mengisi waktu untuk bereksplorasi dan kontemplasi. Penulis mencatat apa saja yang ada dalam bayangan penulis ketika proses pencarian gagasan.



Gambar 3. 25 *Sketch Book*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Berikut merupakan sebagian hasil dari catatan dan sketsa melalui *sketch book*:



Gambar 3. 26 Catatan *Sketch Book*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

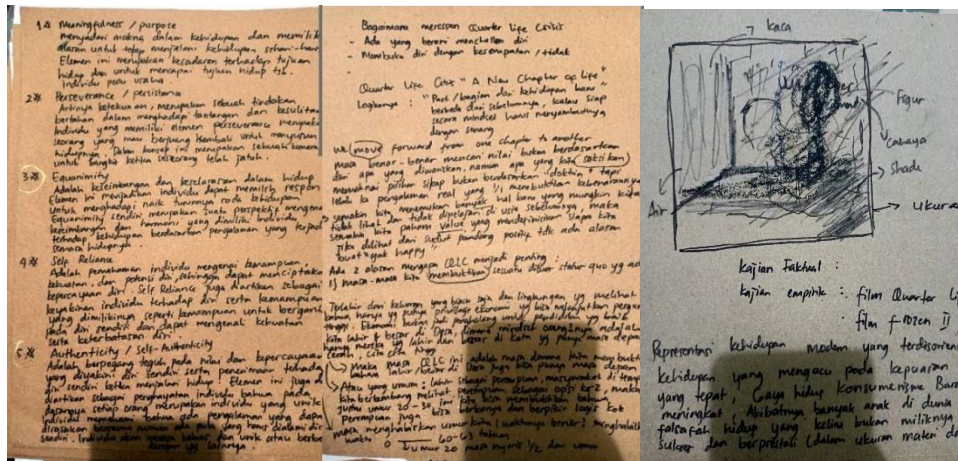
3.2.2.1.6 Kertas Samson

Kertas samson atau bisa disebut kertas coklat digunakan penulis untuk membuat catatan penting, dan merangkum hasil pencarian gagasan. Kertas ini dipakai karena warnanya yang lebih menarik, sehingga penulis dapat mencari ide layaknya menulis buku harian.



Gambar 3. 27 Hasil Kertas Samson (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Berikut merupakan sebagian hasil dari catatan konsep melalui kertas samson:



Gambar 3. 28 Hasil Kertas Samson (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

3.2.2.1.7 Lap

Lap digunakan untuk membersihkan cat yang menempel pada tangan, selain itu lap juga digunakan untuk membersihkan kuas setelah direndam dengan minyak



Gambar 3. 29 Lap
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

3.2.2.1.8 Gelas plastik

Gelas plastik digunakan penulis sebagai wadah minyak tanah dan *linseed oil*, selain itu gelas plastik juga digunakan untuk merendam kuas yang kotor dengan minyak tanah.



Gambar 3. 30 Gelas Plastik
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2022)

3.2.2.1.9 Lakban kertas

Masking tape atau lakban kertas digunakan penulis untuk menempelkan kanvas pada permukaan tembok. *Masking tape* juga digunakan penulis untuk memisahkan bidang yang dicat dalam proses melukis.



Gambar 3. 31 Lakban Kertas
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

3.2.2.1.10 Proyektor

Proyektor digunakan pada proses pembuatan sketsa pada kanvas. Penulis menggunakan proyektor Microvision mx335, dengan kecerahan 3500 lumens.



Gambar 3. 32 Proyektor
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

3.2.2.1.11 Kamera *Handphone*

Handphone digunakan penulis untuk memotret objek visual gestur tubuh penulis. Kamera *handphone* digunakan dapat diandalkan sebagai pengganti kamera pocket. Penulis menggunakan kamera Oppo Reno4 dengan resolusi 8 MP untuk mengambil gambar.



Gambar 3. 33 Handphone
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

3.2.2.1.12 Tripod

Tripod merupakan peralatan kamera yang memiliki kaki tiga, fungsi dari tripod adalah mengurangi goyangan pada saat proses pengambilan gambar. Penulis menggunakan tripod sebagai alat untuk menyimpan *handphone*.



Gambar 3. 34 Tripod
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

3.2.2.1.13 Lampu Proyektor

Lampu proyektor digunakan untuk memancarkan cahaya yang masuk. Penulis menggunakan lampu ini karena membuat ruangan penuh dengan cahaya dan memberi fokus yang jelas. Lampu ini dapat memainkan nuansa romantis maupun mistis, sehingga suasana foto dapat terlihat.



Gambar 3. 35 Lampu Proyektor
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

3.2.2.1.14 Kaca

Kaca digunakan sebagai metode dalam pengambilan gambar fotografi. Sifat kaca yang transparan memberikan efek distorsi air sehingga refleksi air dapat lebih terlihat. Kaca juga digunakan agar dapat memainkan nuansa pada foto. Kaca ini berukuran 80 x 80 cm.



Gambar 3. 36 Kaca
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.2.2.1.15 Leptop

Leptop digunakan pada proses pengeditan gambar dari metode fotografi. Pada leptop digunakan aplikasi Adobe Photoshop, sebagai perangkat lunak (*software*) untuk membuat dan mengedit gambar.



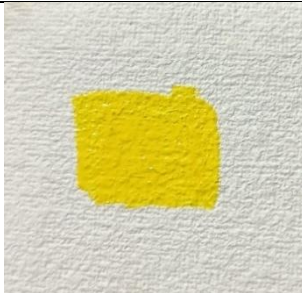
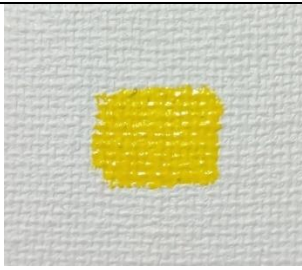
Gambar 3 37 Leptop
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

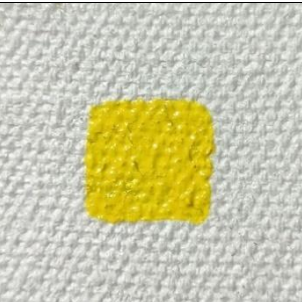

3.2.2.2 Studi Bahan

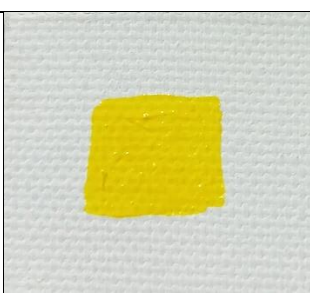

Material atau bahan adalah suatu benda sehingga suatu karya dapat dibuat darinya, barang yang dibutuhkan untuk membuat karya. Pada studi ini penulis mencoba bahan-bahan yang akan digunakan pada saat berkarya.


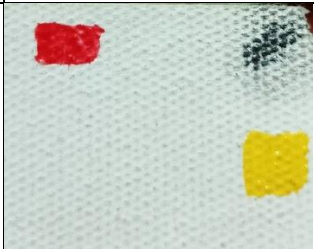
3.2.2.2.1 Studi Kanvas

Kanvas sebagai media lukis yang dilapisi cat putih, media yang digunakan penulis pada proses pengkaryaan. Penulis memilih jenis-jenis kanvas dengan tekstur yang beragam. Kanvas memiliki perbedaan tekstur pada bidangnya, seperti kanvas halus, sedang, dan kasar.

No	Jenis Kanvas	Gambar	Tekstur Kanvas	Kelebihan	Kekurangan
1.	Baby Kanvas	 <p>Gambar 3. 38 Baby Kanvas (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	Tekstur halus dan bahan tipis dengan pori yang kecil	Harga lebih murah. Kanvas mudah ditemukan. Kualitas kain saat dilipat tidak mudah retak. Hasil yang baik setelah dilapisi cat.	Bahan menerawang saat dilapisi cat. Bahan transparan sehingga membutuhkan gesso.
2.	Kanvas Merek Prima	 <p>Gambar 3. 39 Kanvas Prima (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	Tekstur sedang dan bahan tebal dengan pori yang kecil	Kualitas kain saat dilipat tidak mudah retak. Hasil yang sangat baik setelah dilapisi cat. Bahan tidak menerawang saat dilapisi cat.	Harga lebih mahal. Kanvas hanya ditemukan di toko tertentu saja.

3.	Kanvas Marsoto	 <p>Gambar 3.40 Kanvas Marsoto (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	Tekstur kasar dan bahan tebal dengan pori yang besar	<p>Harga lebih murah.</p> <p>Kanvas mudah ditemukan.</p> <p>Kualitas kain saat dilipat tidak mudah retak.</p> <p>Hasil yang cukup baik setelah dilapisi cat.</p> <p>Bahan tidak menerawang saat dilapisi cat.</p>	Tekstur yang kasar membuat pelaburan cat lebih boros.
4.	Kanvas biasa	 <p>Gambar 3.41 Kanvas Biasa (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	Tekstur sedang dan bahan tipis dengan pori yang kecil	<p>Harga lebih murah.</p> <p>Kanvas mudah ditemukan</p> <p>Hasil yang cukup pekat setelah dilapisi cat.</p> <p>Bahan tidak menerawang saat dilapisi cat.</p>	Kualitas kain saat dilipat mudah retak. Bahan menerawang saat dilapisi cat.

5.	Kanvas Amadeo	 <p data-bbox="518 582 829 907">Gambar 3 42 Kanvas Amadeo (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	Tekstur halus dan bahan tebal dengan pori yang kecil	Kualitas kain saat dilipat tidak mudah retak. Hasil yang sangat baik setelah dilapisi cat. Bahan tidak menerawang saat dilapisi cat.	Harga lebih mahal
6.	Kanvas Twill	 <p data-bbox="518 1198 829 1789">Gambar 3 43 Kanvas Twill (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	Tekstur sedang dan bahan tebal dengan pori yang sedikit besar	Harga lebih murah. Kanvas mudah ditemukan. Kualitas kain saat dilipat tidak mudah retak. Hasil yang cukup baik setelah dilapisi cat. Bahan tidak menerawang saat dilapisi cat	Tekstur yang sedikit kasar membuat pelaburan cat lebih boros

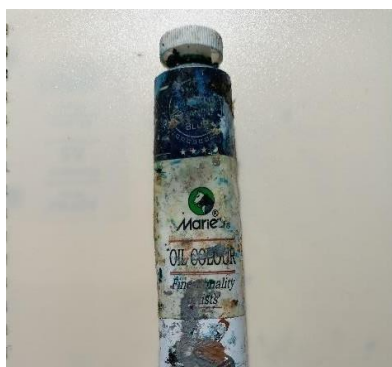
7.	Kanvas Bandung no. 1103	 <p>Gambar 3 44 Kanvas Bandung no. 1103 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	Tekstur halus dan sedikit tipis dengan pori - pori yang kecil	Kanvas mudah ditemukan. Kualitas kain saat dilipat tidak mudah retak. Hasil yang sangat baik setelah dilapisi cat warna lebih cerah. Bahan tidak menerawang saat dilapisi cat. Saat dilapisi cat tidak boros.	Tekstur yang licin membuat pelaburan cat lebih sulit.
8	Kanvas Bandung no. 4103	 <p>Gambar 3 45 Kanvas Bandung no. 4103 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	Tekstur sedang dan sedikit tipis dengan pori - pori yang kecil	Kanvas mudah ditemukan. Kualitas kain saat dilipat tidak mudah retak. Hasil yang sangat baik setelah dilapisi cat. Bahan tidak menerawang saat dilapisi cat.	Harga lebih mahal.

Tabel 3. 4 Studi Jenis dan Karakter Kanvas

Penulis memutuskan untuk menggunakan kanvas no.7, kanvas bandung no.1103. Penulis menggunakan tekstur kanvas yang halus agar cat lebih hemat saat proses pelapisan. Hal ini dipilih karena warna cat lebih cerah, walaupun bahannya tipis namun cat tidak menerawang saat dilapisi.

3.2.2.2.2 Cat Minyak

Penulis menggunakan cat minyak dengan kualitas yang berbeda-beda. Terdapat tingkatan yang berbeda untuk kualitas cat minyak, dalam memilihnya penulis menyesuaikan dengan harga dan kualitasnya. Penulis menggunakan *studio quality* yang biasanya digunakan untuk pemula kualitas ini paling standar, dari segi ketahanannya cat minyak ini dapat bertahan hingga lima tahun atau lebih tergantung penyimpanannya. *Brand* yang dipilih penulis yang menggunakan *studio quality* adalah cat minyak lukis Marries, dengan harga yang sangat terjangkau. Penulis juga menggunakan cat minyak dengan kualitas *fine quality*, yang memiliki kualitas pigmen lebih baik dibandingkan *studio quality*. Kualitas pada cat ini dapat bertahan hingga sepuluh tahun, dari segi harga cat minyak ini memiliki harga yang lebih mahal. *Brand* yang dipilih penulis adalah cat minyak lukis Winton dari Winsor & Newton series 1. Lukisan dapat bertahan lebih lama dari masa hidup kita, setiap tabung pada cat minyak mengandung rasio minyak dengan pigmen yang dihitung berdasarkan jumlah minyak di dalam tabung. Pigmen warna pada cat Winton digiling lebih halus daripada yang lain juga memperhitungkan kebutuhan minyak yang lebih banyak atau sedikit untuk memberikan kinerja yang optimal



(a)



(b)

Gambar 3. 46 (a) Cat Minyak Marries (b) Cat Minyak Winton Series 1
(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2022)







Gambar 3. 47 (a) Hasil Cat Minyak Marries (b) Hasil Cat Minyak Winton
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Gambar diatas merupakan hasil dari penggunaan cat minyak, terdapat perbedaan dari kualitas cat. Gambar cat di kanan adalah hasil dari cat minyak Winton, sedangkan gambar cat di kiri adalah hasil dari cat minyak Marries. Penulis menggunakan kedua cat ini pada proses pengkaryaan, cat *brand* Marries digunakan untuk melapisi dasar pada kanvas sebagai layer pertama pada proses pewarnaan. Cat *brand* Winton digunakan penulis pada proses pewarnaan layer kedua setelah membuat warna dasar pada kanvas.

3.2.2.2.3 Medium

Medium adalah pengencer cat minyak berfungsi untuk melarutkan cat minyak yang bersifat padat. Kegunaan ini juga dapat membantu mengontrol warna untuk *opacity*, seperti transparan atau *opaque*. Medium yang digunakan sesuai dengan kebutuhan jumlah warna, namun penggunaan medium yang terlalubanyak dapat membuat kualitas cat berkurang. Terdapat media atau medium selain *linseed* yang digunakan untuk menambah kualitas cat minyak. Media padacat minyak juga dapat mengubah atau meningkatkan karakteristik warna pada minyak. Medium juga dapat memengaruhi waktu pengeringan, meningkatkan kilap, meningkatkan aliran, atau menambah tekstur. Terdapat jenis medium seperti *liquin fine detail*, *liquin light gel*, dan *liquin original*. Penulis menggunakan *linseed oil* yaitu Marries, Winsor, Greco, dan Xpression, pemilihan ini karena ketiganya memiliki sifat kekentalannya yang berbeda.

No.	Gambar	Merek Medium	Hasil Pencampuran medium dan cat minyak	Keterangan
1.	 <p data-bbox="395 792 649 913">Gambar 3. 48 Medium Linseed Oil Marries (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	Marries	 <p data-bbox="817 792 1070 936">Gambar 3. 49 Medium Linseed Marries (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	<p data-bbox="1098 456 1390 931"><i>Linseed</i> lebih cair, mudah mengalir sehingga cat mudah berpencar. Cat saat dicampurkan terdapat butiran yang lebih banyak. Harga lebih murah dan terjangkau.</p>
2.	 <p data-bbox="395 1449 649 1585">Gambar 3. 50 Medium Greco (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	Greco	 <p data-bbox="817 1348 1070 1473">Gambar 3. 51 Hasil Medium Greco (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	<p data-bbox="1098 1001 1390 1585"><i>Linseed</i> lebih kental, tidak mudah mengalir sehingga cat tidak berpencar. Cat saat dicampurkan terdapat butiran lebih sedikit. Harga lebih terjangkau. <i>Linseed</i> lebih lengket, cepat mengering dan mengental.</p> <p data-bbox="1098 1599 1390 1803"><i>Linseed</i> saat digoreskan terasa lebih berat karena lebih kental.</p>

3.	 <p>Gambar 3. 52 Medium Winsor (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	Winsor	 <p>Gambar 3. 53 Hasil Medium Winsor (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	<p><i>Linseed</i> cukup kental tidak mudah mengalir sehingga cat tidak berpencair. Cat saat dicampurkan tidak terdapat butiran dan lebih halus. Harga lebih mahal. <i>Linseed</i> cukup lengket, cepat mengering dan mengental. <i>Linseed</i> saat digoreskan terasa lebih ringan dan kekentalan tetap terjaga.</p>
4.	 <p>Gambar 3. 54 Medium Linseed Oil Xpression (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	Xpression	 <p>Gambar 3. 55 Hasil Medium Xpression (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	<p><i>Linseed</i> cukup kental tidak mudah mengalir. Cat saat dicampurkan terdapat butiran. Harga cukup mahal. <i>Linseed</i> cukup lengket, cepat mengering dan mengental. <i>Linseed</i> saat digoreskan cukup ringan.</p>

Tabel 3. 5 Studi Jenis dan Karakter Medium Cat Minyak

Pada tabel diatas penulis menggunakan semua *linseed* yang tercantum, penulis menggunakan brand Greco dan Marries untuk mewarnai dasar pada kanvas. Hal ini digunakan karena cairan pada brand Greco yang lebih kental sehingga cat

lebih mudah mengering dan dan cocok untuk pewarnaan dasar yang lebih padat. Penulis terkadang mencampur dengan Maries karena Greco yang terlalu kental sehingga terdapat keseimbangan pada cairannya. Penulis juga menggunakan *brand* Xpression untuk layer selanjutnya dan brand Winsor untuk proses detail pada karya. Hal ini karena saat digoreskan cairan terasa lebih ringan, sehingga pada layer selanjutnya cat tidak terlalu tebal.

3.2.2.2.4 Minyak tanah

Minyak tanah digunakan penulis untuk mencuci kuas dari cat minyak. Penulis membersihkan kuas dengan merendam kuas pada minyak tanah kemudian didiamkan beberapa saat. Cat saat sudah terlepas dari bulu kuas, selanjutnya dibersihkan dengan cara dilap untuk proses pengeringan.



Gambar 3. 56 Minyak Tanah
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.2.3 Pencarian Material

Penulis melakukan observasi material seperti mencari kanvas dan kuas ketoko Diva Jl. ABC No.2, Braga, Kec. Sumur Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat pada tanggal 02 Juni 2022. Penulis menanyakan sample kanvas kemudian studi percobaan kanvas untuk digunakan. Observasi juga dilakukan ke toko Art Media di Gedung Balubur Town Square pada tanggal 02 Juni 2022. Penulis memastikan material cat minyak dan medium yang digunakan. Penulis mendatangi toko Rustic Balubur Town Square pada tanggal 03 Juni 2022 untuk memastikan material kuas yang digunakan.

Tiara Frida Nurullita, 2022

DISORIENTASI DIRI SEBAGAI GAGASAN BERKARYA SENI LUKIS

Universitas pendidikan indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penulis mendatangi toko Graha Lukis di Jl. Pajajaran No. 6, Tamansari, Kec. Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat untuk memastikan medium cat minyak yang digunakan. Penulis mendatangi toko Bratachem Pabrik Kimia di Bandung Jl. Terusan Jakarta No. 77, Babakan Surabaya, Kec. Kiaracondong, Kota Bandung Jawa Barat, untuk mencari dan memastikan len oil atau getah damar yang digunakan untuk mencampur medium cat minyak.



(a)



(b)

Gambar 3. 57 (a) Pencarian Kuas di Artmedia (b) Pencarian Medium di Artmedia
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)

3.2.4 Pembuatan Sketsa dengan Trace

Proses ini dilakukan setelah mengumpulkan gagasan dan studi objek, penulis telah membuat konsep gagasan berdasarkan hasil pengeditan objek. Penulis membuat sketsa pada kanvas berukuran 150 x 150 cm pada tiga karya. Pada tahap ini penulis menggunakan alat berupa proyektor agar dapat mempermudah proses pemindahan objek pada kanvas. Pada tahap ini digunakan untuk menyesuaikan proporsi objek secara akurat dan mempersingkat waktu pengerjaan. Penulis menentukan jarak sorotan cahaya sehingga sesuai dengan objek yang akan dibuat. Penulis kemudian membuat sketsa dengan pensil 8B.



(a)



(b)

Gambar 3. 58 (a) Proses Sketsa Menggunakan Proyektor pada Karya 2 (b) Proses Sketsa Menggunakan Proyektor pada Karya 3
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2022)



(a)

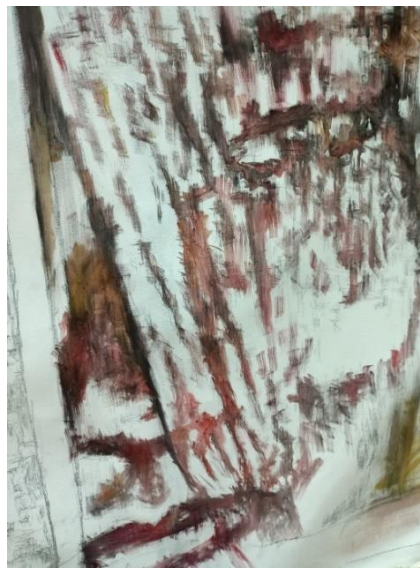


(b)

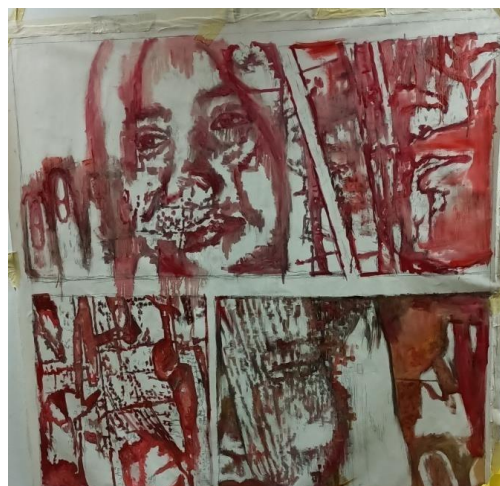
Gambar 3. 59 (a) Sketsa Pada Karya 3 menggunakan Proyektor
(b) Proses Sketsa Karya 1 menggunakan proyektor
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

3.2.5 Pelaburan Warna Dasar

Pada tahap ini dilakukan pewarnaan dasar dengan cat minyak, penulis menggunakan campuran warna merah dan raw umber. Penulis pada tahap ini menggunakan cat Marries dan medium campuran dari len oil dan *linseed* Marries. Penulis menggunakan kuas V-Tec sapu *bright* no. ½ untuk membuat detail garis garis pendek yang tebal, menambah aksen warna yang solid.



Gambar 3. 61 Pelaburan Warna Dasar
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. 62 Pelaburan Warna Dasar Merah
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.2.6 Pewarnaan Tahap Pertama

Pada tahap ini dilakukan pewarnaan layer pertama pada objek dengan menyesuaikan warna pada referensi objek sebagai rujukan. Penulis melakukan pembentukan dan pewarnaan pada objek pada tahap ini penulis menggunakan kuas Sinoart no. 1 sapu flat untuk mengisi warna pada banyaknya bidang kosong dan membuat sketsa yang lebih besar. Penulis menggunakan cat Marries dan medium Xpression.



Gambar 3. 63 Pelaburan Warna Tahap 1 Karya 1
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 3. 64 Pelaburan Warna Tahap 1 Karya 2
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)



Gambar 3. 65 Pelaburan Warna Tahap 1 Karya 3
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)



Gambar 3. 66 Pelaburan Warna Tahap 1 Karya 4
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

3.2.7 Pewarnaan Tahap Kedua

Pada tahap ini dilakukan pewarnaan layer kedua pada objek dengan menyesuaikan warna pada referensi objek sebagai rujukan. Penulis melakukan pewarnaan dengan gradasi yang lebih gelap, menggunakan kuas *round* Artmediano. 6 untuk mengerjakan detail gambar pada bidang yang lebih besar. Penulis juga menggunakan kuas sapu *flat* V-tec no. 5/8 yang digunakan untuk membuat garis-garis tebal, kaku dan menyudut, mengisi bidang besar. Penulis menggunakan cat Winton dan Marries dengan medium Winton dan lin oilsebagai perekat agar tidak terlalu licin saat menggoreskan kuas.



Gambar 3. 67 Pelaburan Warna Tahap 2 Karya 1
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)



Gambar 3. 68 Pelaburan Warna Tahap 2 Karya 3
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

3.2.8 Pewarnaan Tahap Ketiga

Pada tahap ini dilakukan pewarnaan layer ketiga pada objek dengan menyesuaikan warna pada referensi objek sebagai rujukan. Penulis melakukan pewarnaan dengan gradasi yang lebih detail, pada objek wajah menggunakan kuas *round V-Tec no. 6* untuk mengisi warna pada bidang sempit. Penulis juga menggunakan kuas sapu filbert *V-tec no. 10* yang digunakan untuk mencampurkan warna dengan membuat gradasi warna. Penulis menggunakan cat winton dan Marries dengan medium Winton dan lin oil sebagai perekat agar tidak terlalu licin.



Gambar 3. 69 Pelaburan Warna Tahap 3 Karya 2
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)



Gambar 3. 70 Pelaburan Warna Tahap 3 Karya 1
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)



Gambar 3. 71 Pelaburan Warna Tahap 3 Karya 3
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

3.2.9 Pewarnaan *Background*

Pada tahap ini dilakukan pewarnaan pada *background* objek dengan menyesuaikan pada referensi objek sebagai rujukan. Penulis melakukan pewarnaan menggunakan kuas sapu *flat* Sinoart no. 2 untuk *blocking* warna dasar dan *background* pada bidang yang luas. Pada proses ini penulis menggunakan medium Marries.



Gambar 3. 72 Pelaburan Warna *Background* Karya 3
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

3.2.10 Pewarnaan Detail Objek

Pada tahap ini dilakukan pewarnaan pada detail objek dengan menyesuaikan pada referensi objek sebagai rujukan. Penulis melakukan pembentukan detail-detail kecil menggunakan kuas V-Tec *round* no. 6 untuk mengisi warna pada bidang yang sempit. Pada proses ini penulis menggunakan cat dan medium Winton.



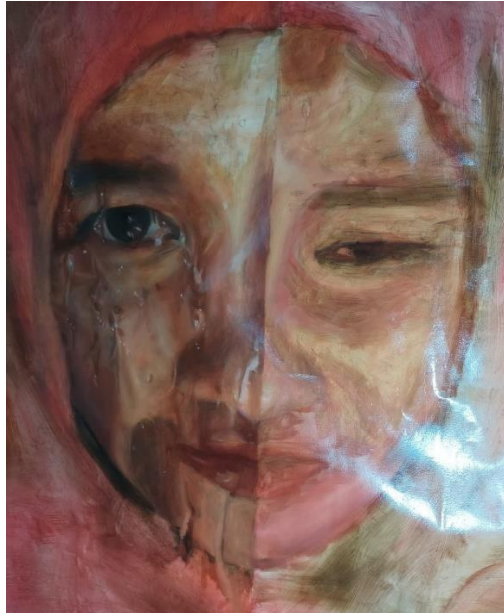
Gambar 3.73 Pewarnaan Detail Objek Karya 1
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 3.74 Pewarnaan Detail Air Karya 1
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 3.75 Pewarnaan Detail Objek Karya 3
(Dokumentasi Pribadi, 2022)



Gambar 3.76 Pewarnaan Detail Objek Karya 4
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Pada tahap ini dilakukan pewarnaan terakhir dalam proses penciptaan karya seni lukis. Penulis melakukan pewarnaan yang belum detail pada objek karya.