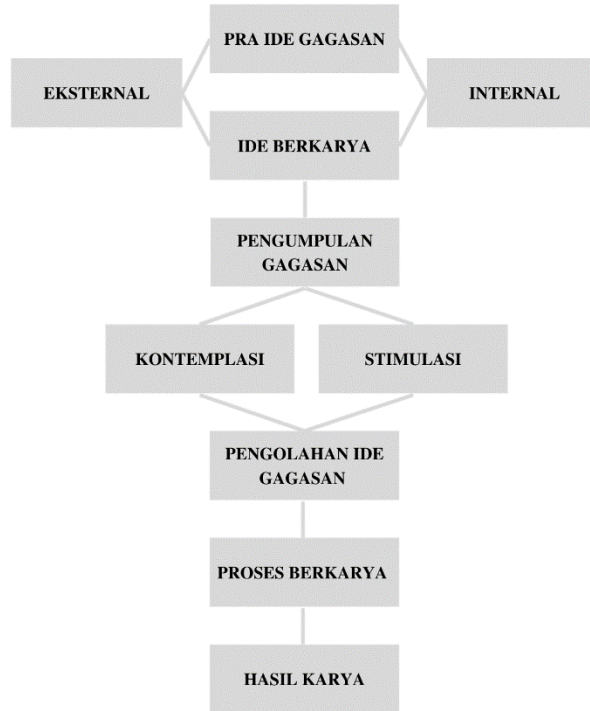


BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. Proses Kreatif



Bagan 3. 1 Bagan Proses Kreatif

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

B. Pra Ide

Sebelum penulis mendapatkan ide, penulis mengalami yang namanya patah hati di dalam kehidupannya yang mengakibatkan dampak buruk pada kehidupan penulis dan dampak patah hatipun pernah dialami oleh teman sekitar. Setelah penulis mengahayati peristiwa tersebut penulis tertarik untuk menjadikan patah hati sebagai karya seni lukis.

C. Ide Berkarya

Ide berkarya penulis diperoleh dari hal yaitu faktor internal dan eksternal seperti dari factor internal ialah: pengalaman penulis mengenai percintaan yang berujung patah hati, serta perasaan yang timbul ketika awal datangnya cinta sampai berakhir menjadi duka. Faktor eksternal yang mempengaruhi penulis adalah pengalaman

teman-teman mengenai lika-liku percintaan yang kandas dan berujung yang namanya patah hati, dan perasaan dan kejadian yang tak jauh beda yang dirasakan teman-teman dan penulis rasakan.

D. Pengumpulan Data

Proses ini dilakukan penulis untuk menggumpulkan data yang diperlukan penulis untuk membuat karya. Pengumpulan data dilakukan dalam beberapa cara mulai dari observasi, studi literatur, dokumentasi.

Observasi adalah proses penulis mengumpulkan data dengan cara mengamati bahan, alat, gaya, media dan teknik yang digunakan dalam berkarya melawati tahapan pengamatan langsung dan tidak langsung. Pengamatanpun dilakukan untuk memahami patah hati tersebut dengan cara mengamati patah hati yang dirasakan penulis sendiri maupun mengamati teman yang mengalami patah hati.

Studi literatur dilakukan untuk mendapatkan relevansi antara rangkaian penelitian yang dilakukan penulis dengan teori menurut para ahli. Dokumentasi dilakukan oleh penulis untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan proses penciptaan dan tema yang dibahas. Seperti foto-foto tempat yang berhubungan dengan patah hati yang dirasakan penulis, objek, foto proses penciptaan, dan lainnya.

E. Kontemplasi

Kontemplasi adalah tahap perenungan seseorang yang mempertimbangkan suatu objek atau masalah dengan keyakinan penuh untuk memasukkan pikiran dan perasaan untuk mengembangkan ide yang dipilih. Kontemplasi berlanjut sampai hasil visualisasi yang diinginkan tercapai. Proses kontemplasi ini penulis melakukan dengan cara mengingat kembali kejadian patah hati dimasa lalu dan menelusuri kembali tempat-tempat yang pernah disinggahi sewaktu penulis menjalin hubungan cinta dan tempat kejadian pupusnya hubungan cinta, selanjutnya penulis melakukan pencarian objek-objek yang sekiranya bersangkutan dengan kejadian patah hati penulis yang dapat diaplikasikan pada karya.

F. Stimulasi

Stimulus adalah dorongan atau rangsangan kepada penulis dalam mengelola ide atau gagasan untuk penciptaan sebuah karya. Penulis mendapatkan stimulasi dari berbagai hal mulai dari lirik lagu, video klip lagu, film, tempat yang pernah di singgahi penulis bersama pasangan, arsip percakapan via *whatsapp*, referensi dari berbagai gambar yang penulis temui di kehidupan sehari-hari yang bersangkutan dengan patah hati.

G. Pengolahan Ide atau Gagasan

Dalam pengolahan ide atau gagasan ini penulis menentukan bentuk-bentuk yang bersangkutan dengan setiap cerita patah hati si penulis. Penulis mencoba mengembangkan bentuk-bentuk yang di temukan dan mendeformasi bentuk yang ada dan mencoba menyusun bentuk-bentuk tersebut sedemikian rupa. Penulis disini menggunakan dua aliran gaya yang berbeda yaitu realis dan lowbrow dalam karyanya. Penggunaan gaya realis pada karya ini dipakai pada objek wanita dan objek yang sekiranya berhubungan dengan objek wanita tersebut.

Penggunaan realis ini memiliki arti dan tujuan dimana dari sudut pandang masyarakat umum bahwasanya gambar realis dianggap gambar yang bagus dan indah tetapi arti sebenarnya realis itu adalah nyata dimana realis itu tak selamanya gambar yang indah saja tapi gambar yang menunjukkan hal burukpun dapat menjadi gambar realis apabila itu yang sebenarnya terjadi atau nyata. Maka dari sudut pandang masyarakat umum mengenai realis, penulis menggunakan gaya realis pada objek wanita dimana akan menjadikan objek wanita ini terkesan objek yang indah dan memiliki arti yang bagus, tetapi sebenarnya memiliki arti yang berbeda dimana arti sebenarnya ialah wanita tersebut dapat menjadi hal yang buruk dan jahat di satu keadaan yang akan datang seperti pada kejadian patah hati ini.

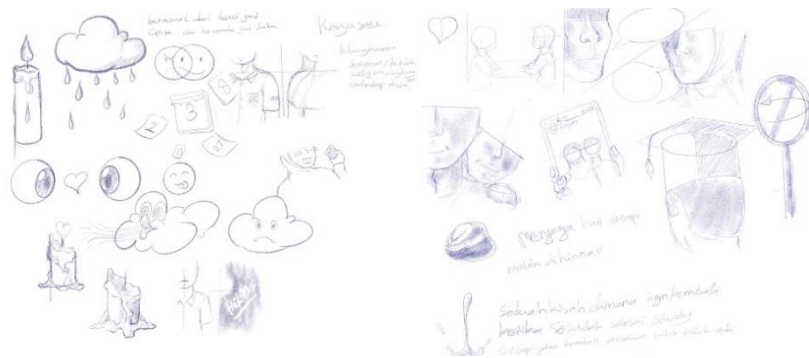
Penggunaan gaya lowbrow di pakai karena anggapan mengenai gaya lowbrow ini merupakan seni rendahan, gerakan seni dibawah tanah dikala mana seni rupa disominasi dengan seni konseptual dan abstrak. Anggapan tersebut membuat penulis mencoba memakai gaya lowbrow ini untuk digunakan pada objek pria. Dimana tujuannya agar masyarakat umum memandang objek pria ini sesuai dengan pengayaan gaya lowbrow yang terkesan rendahan dan tidak menarik seakan hal

yang buruk. Objek pria ini sebenarnya memiliki arti yang berbanding terbalik dengan penggayaan lowbrow tersebut, dimana makna sebenarnya dari objek ini adalah hal yang baik apabila dilihat dari segi makna dalam cerita yang disajikan pada karya ini. Penulis masih mencoba merubah sudut pandang masyarakat mengenai arti penggayaan seni lukis dan sudut pandang mengenai wanita dan pria dimana tak selamanya yang kita lihat itu bagus ternyata bagus dan begitu juga hal buruk tak selamanya memiliki arti yang buruk.

Penulis mencoba membuat sketsa dari hasil pemikiran sebelumnya dengan cara membuat sketsa digital agar lebih mudah menentukan komposisi bentuk dan warna yang diinginkan. Pembuatan sketsa dimulai secara manual terlebih dahulu di *sketchbook* lalu di buat digital di software *ProCreat* untuk outline objek dan pewarnaan di buat di software *SketchBook* baik pewarnaan objek maupun *background*.

1. Menentukan Objek

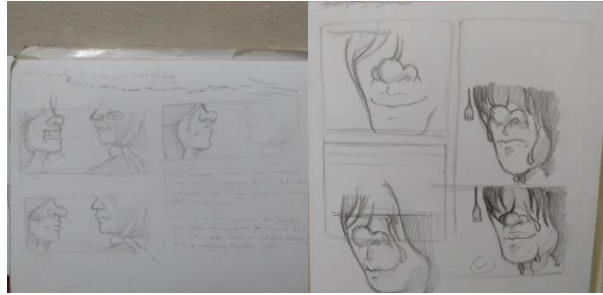
Tahapan ini dilakukan untuk menentukan objek mana yang dapat mewakili setiap ide yang penulis dapatkan selama penulis melakukan pengolahan ide. Pemilihan ditentukan dari keterkaitan terhadap tema dan memiliki keterkaitan yang tak terlalu dekat dan tak terlalu jauh dengan tema yang diangkat.



Gambar 3. 1 Menentukan Objek
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2. Pengembangan Bentuk Objek

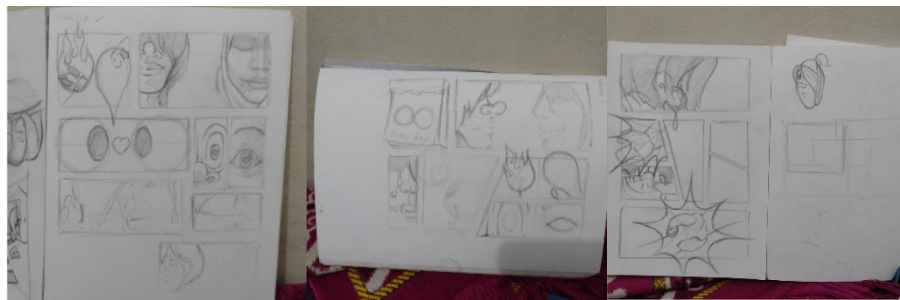
Proses ini dilakukan penulis untuk mengubah bentuk objek asli menjadi bentuk yang baru dan lebih sederhana dengan tanpa menghilangkan identitas bentuk aslinya.



Gambar 3. 2 Pengembangan Bentuk Objek
(Sumber: dokumentasi Pribadi)

3. Penyusunan Objek

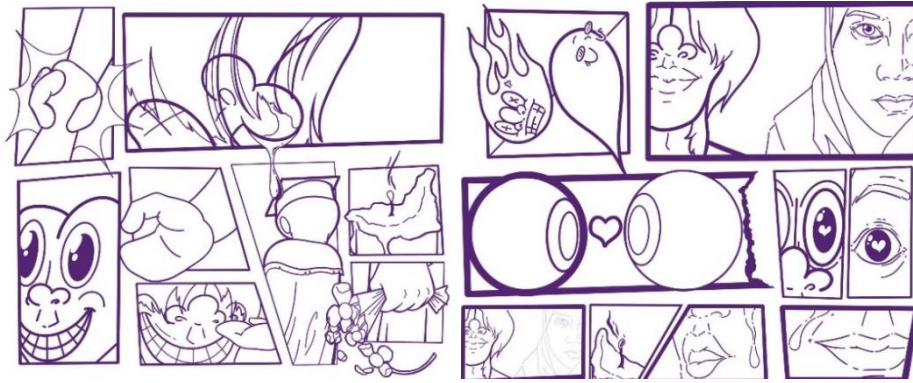
Penulis menyusun objek-objek yang telah dikembangkan dan menyusun sedemikian rupa agar orang membaca tertarik dan mudah memahami pesan dalam karya. Penulis mengadaptasi tatacara menyusun dari komik jepang yang memiliki alur baca dari kanan ke kiri dan menggunakan panel sebagai patokan menyusun objek, penulis beranggapan bahwa dengan cara mengadaptasi penyusunan dari komik akan memudahkan orang memahami pesan dalam karya.



Gambar 3. 3 Penyusunan Objek
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4. Pembuatan Sketsa



Pembuatan seketsa dimulai dari pembuatan secara manual menggunakan pensil dan kertas lalu dilanjutkan ketahap digital menggunakan aplikasi *ProCreat* diperangkat *i pad* dan aplikasi *SketchBook* diperangkat laptop. Media digital dipakai untuk memudahkan penulis membuat garis tegas dan menentukan proporsi bentuk dan komposisi dalam karya. dalam mencocokkan warna yang akan di gunakan media digital lebih mudah dibandingkan manual.









Gambar 3. 4 Pembuatan Sektsa
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

F. Alat dan Bahan

1. Alat



No	Alat	Gambar	Keterangan
1	Pensil	 <p>Gambar 3. 5 Pensil 2B (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	Pensil 2b digunakan untuk sketch gambar dan menulis ide-ide yang muncul, pensil 2b juga lebih bagus disbanding dengan yang lain dimana tingakatan kehitama pensil tidak terlalu gelap dan tak terlalu tipis.
2	Sketchbook A5	 <p>Gambar 3. 6 Sketcbok Kiky A5 (Sumber: Dokumen Pribadi)</p>	Digunakan untuk membuat sketsa bentuk maupun menulis ide dan <i>sketchbook a5</i> juga memudahkan penulis membuat sketsa dan menulis ide dimana saja karena ukurannya yang kecil. Merek kiky pun

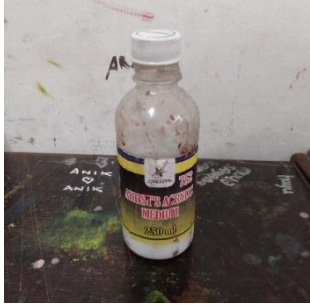

			<p>digunakan karena harganya yang terjangkau dan paling bagus dibandingkan dengan merek lain dengan harga yang sama.</p>
3	I Pad	 <p>Gambar 3. 7 I Pad (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	<p>Digunakan untuk pembuatan sketsa digital membuat outline bentuk, I pad dipakai karena lebih mudah dan lebih bagus digunakan dalam tahapan pembuatan outline dibandingkan alat yang pernah penulis coba.</p>
4	Laptop	 <p>Gambar 3. 8 Laptop (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	<p>Digunakan untuk pewarnaan sketsa secara digital, penggunaan leptop untuk pewarnaan sangat bagus karena ukuran layar yang lebih laus memudahkan penulis mewarnai lebih detail.</p>
5	Kuas	 <p>Gambar 3. 9 Kuas</p>	<p>Kuas dengan berbagai ukuran seperti, no</p> <p>Digunakan untuk mewarnai dengan beberapa teknik gradasi pada bentuk yang sudah di buat.</p>

		(Sumber: Dokumentasi Pribadi)	
6	Plastik Mika	 <p>Gambar 3. 10 Plastik Mika (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	Di gunakan untuk palet cat berkarya dan sebagai wadah seniman studi warna. Plastik mika mudah dibawa dan disimpan dimana saja dan memiliki harga yang murah.
7	Pisau Palet	 <p>Gambar 3. 11 Pisau Palet (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	Digunakan untuk mencampur warna yang diinginkan. Pisau palet yang memiliki ujung lebih panjang memudahkan untuk membuat warna yang lebih sedikit dan ujung yang lebih besar bagus untuk membuat warna yang banyak.
8	Proyektor	 <p>Gambar 3. 12 Proyektor (Sumber: https://www.dutasarana.com/ketahui-jenis-proyektor/)</p>	Digunakan sebagai alat men transferkan sketsa digital ke kanvas, proyektor yang saya pakai memiliki jumlah pixel yang banyak dan membuat gambar yang di transferkan tidak buram.

9	<i>Cup</i>	 <p data-bbox="619 539 963 600">Gambar 3. 13 Cup (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	<p data-bbox="1034 230 1358 600">Digunakan untuk wadah cat yang digunakan, cup dengan ukuran ini sangatlah cukup untuk jumlah yang penulis buat dan membuat cat tahan lama untuk mengeringnya.</p>
---	------------	---	--

2. Bahan

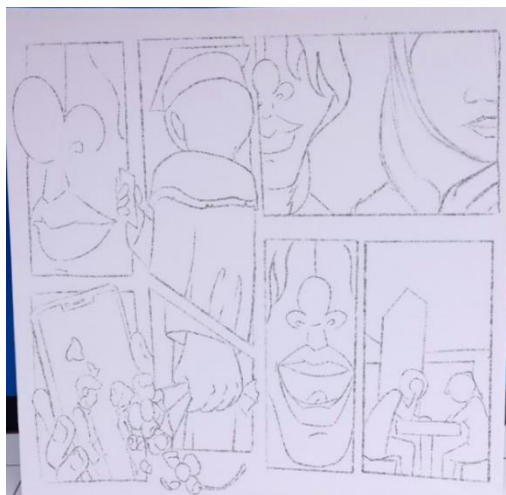
No	Bahan	Gambar	Keterangan
1	Cat Akrilik	 <p data-bbox="619 1178 963 1238">Gambar 3. 14 Cat Akrilik (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	<p data-bbox="1082 846 1370 1272">Digunakan Untuk mewarnai objek yang telah di buat, keunggulan cat akrilik adalah lebih cepat mengering dan itu efektif untuk proses berkarya penulis.</p>
2	<i>Acrylic Maker</i>	 <p data-bbox="619 1630 963 1691">Gambar 3. 15 Acrylic Maker (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	<p data-bbox="1082 1310 1370 1865">Digunakan untuk bagian <i>detailing</i> dibagian <i>light</i> objek. <i>Acrylic maker</i> dengan merek posca ini memiliki tingkat tutup yang sangat baik dan memiliki ukuran ujung pena yang bagus untuk detail.</p>

3	Medium	 <p data-bbox="620 555 965 613">Gambar 3. 16 Medium (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	Digunakan sebagai pencair cat akrilik.
4	Kanvas	 <p data-bbox="534 949 1054 1099">Gambar 3. 17 Kanvas (Sumber : https://www.tokopedia.com/minorityart/kanvas-100X120cm-alat-media-seni-lukis-canvas-gambar-jumbo-besar)</p>	Kanvas berukuran 100 cm x 120 cm x 4 cm digunakan sebagai media sipenulis berkarya.

H. Proses Berkarya

1. Proses Sketsa pada Kanvas

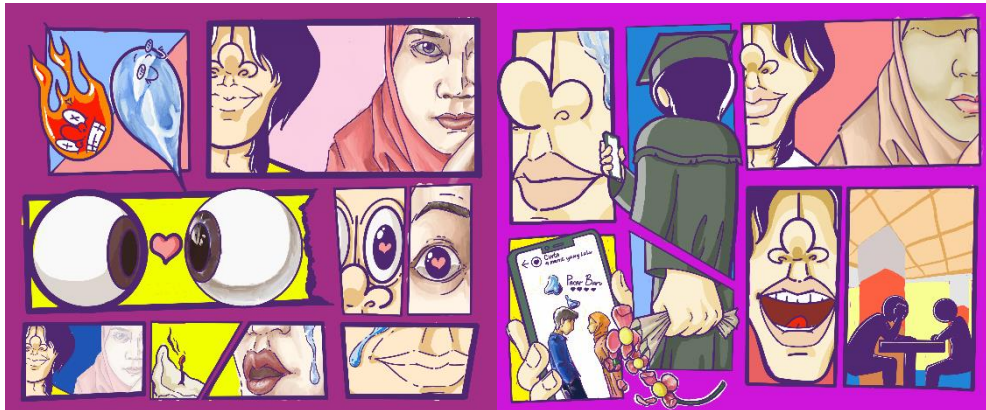
Proses pembuatan sketsa digital diproyeksikan ke kanvas sesuai dengan sketsa.



Gambar 3. 18 Sketsa pada Kanvas
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2. Pewarnaan Objek

Pewarnaan objek pada lukisan ini untuk memaksimalkan waktu kerja dan mengurangi penggunaan cat yang tidak diperlukan. Dalam proses ini penulis melakukan studi warna yang akan digunakan untuk mewarnai objek. Penulis menggunakan beberapa merk cat dalam proses ini. pertama penulis melakukan study warna secara digital untuk memudahkan penulis menentukan warna.



Gambar 3. 19 Study Warna Digital
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah itu penulis mencoba meracik warna secara manual dengan patokan warna yang telah di buat secara digital.



Gambar 3. 20 Study Warna Manual
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. 21 Pewarnaan Objek
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3. Pewarnaan *Background*

Selanjutnya memberikan warna pada *background* lukisan sesuai dengan sketsa yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 3. 22 Pewarnaan Background
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4. Proses *Outline*

Proses *outline* di lakukan untuk objek-objek yang menggunakan penggambaran kartun dan panel gambar.



Gambar 3. 23 Proses Outline
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

5. *Finishing*

Tahapan *finishing* adalah tahap pemberian detail secara menyeluruh dan menjadi tahap terakhir pada pengerjaan karya ini.



Gambar 3. 24 *Finishing*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)