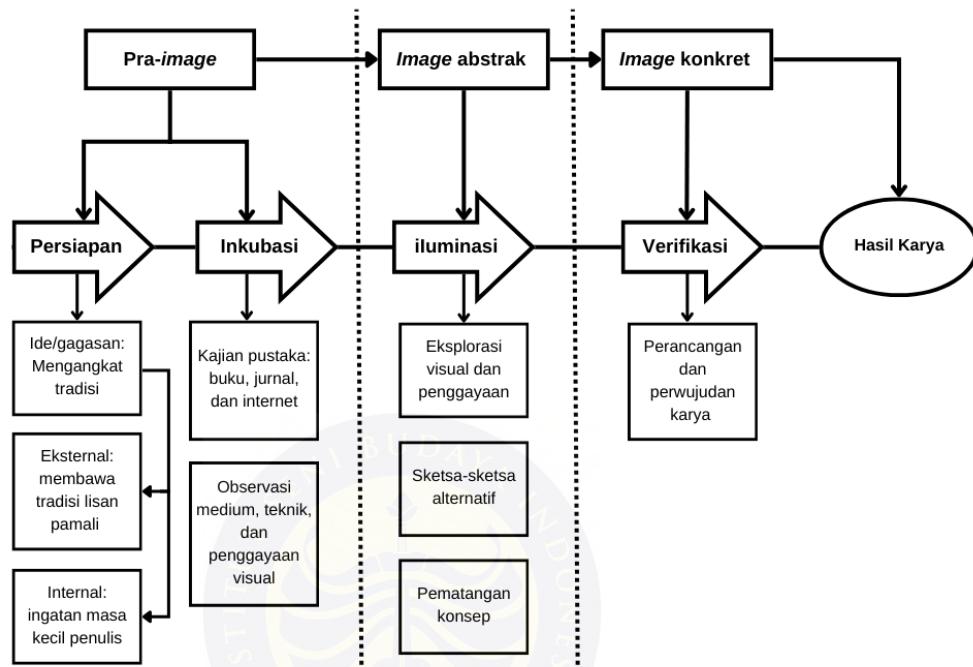


BAB III

METODE PENCIPTAAN



Bagan 1. Alur penciptaan dan proses kreasi

3.1 Tahap Penciptaan

Topik mengenai isi, proses, dan bentuk rupa karya seni merupakan pokok dari sebuah seni dan penelitiannya. Ide, konsep, dan nilai yang terkandung dalam makna pada karya seni berkaitan dengan sebuah isi dari sebuah karya seni. Proses kreatif merupakan rangkaian proses bagaimana karya tersebut dibuat. Pada bagian proses kreasi ini, penulis menjelaskan landasan-landasan dari proses kreatif yang digunakan dalam proses pembuatan karya.

Metode yang digunakan dalam penciptaan karya tugas akhir ini adalah practice-led research (metode perancangan/penciptaan karya). *Practice-led research* ini merupakan suatu pendekatan dalam penelitian

yang dilakukan saat praktik pengkaryaan berlangsung dan berfokus pada penciptaan dan perefleksian karya baru melalui riset praktik (Hedriyana, 2022:11). Pendekatan ini memposisikan peneliti berhadapan dengan objek yang akan diciptakan. Metode penelitian penciptaan karya terbagi menjadi tiga tahapan, diantaranya (Hendriyana, 2022:57-58, 67-68):

a. Tahap *pra-image*

Tahap *pra-image* merupakan tahap dimana ide dan gagasan muncul. Pada tahap ini persiapan dilakukan dengan cara penjelajahan ide dan imajinasi menggunakan kemampuan kepekaan pada diri seorang seniman. Kemampuan kepekaan dipengaruhi oleh kemampuan empati seniman terhadap permasalahan/fenomena di luar dirinya, proses ini ada pada tahap inkubasi, yaitu cara berpikir mengenai suatu persoalan yang ekerja secara bawah sadar ketika seseorang berada pada aktivitas lain.

Pada tahap *pra-image* ini, penulis melakukan persiapan dan pengumpulan data melalui internet, buku, dan lain-lain. Penulis melakukan pencarian data mengenai referensi visual dan konsep *pamali*. Konsep *pamali* yang dicari adalah mengenai *pamali wanci peuting*, yang di mana dalam narasi *pamali* tersebut menyebutkan tentang makhluk-makhluk gaib. Makhluk-makhluk gaib yang disebutkan diantaranya genderuwo, kuntilanak, wewe gombel, kalong wewe, dan lain-lain. Penulis mempelajari bagaimana makhluk-makhluk tersebut di ciri-cirikan fisiknya, dan mempelajari suasana serta atmosfer dari waktu sandekala. Acuan yang penulis gunakan yaitu mengambil beberapa referensi karakter makhluk halus dari seniman Wisnu Hardana, Trio Hantu CS, dan beberapa visual hantu yang beredar di internet.



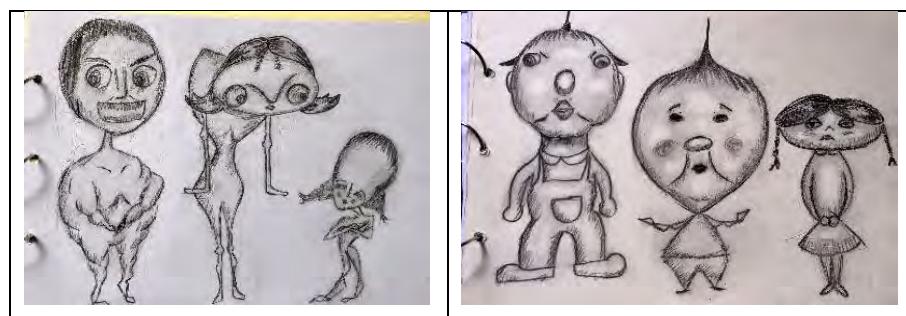


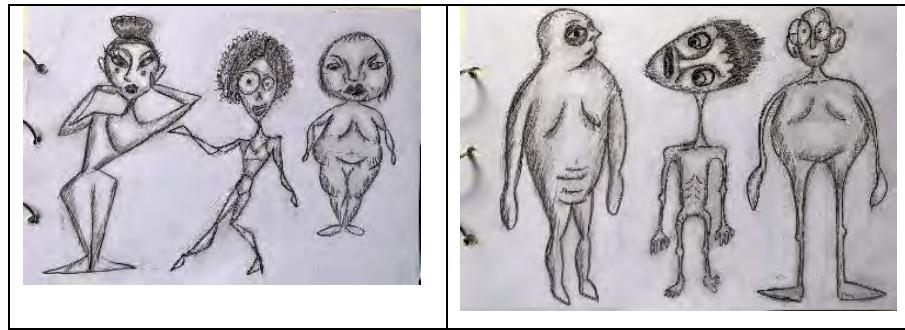
Gambar 14. Referensi gambar
Sumber: google.com

b. Tahap *image abstrak*

Tahap *image abstrak* disebut juga tahap perancangan, yaitu tahap membangun konsep yang akan dibuat beralaskan pengamatan elemen-elemen yang terkait dengan apa yang menjadi tujuan dan manfaat. Tujuan dan manfaat tersebut memiliki target capaian yang berupa nilai kebaruan dan inovasi. Pada tahap ini masih berupa bentuk sketsa-sketsa alternatif. Tahap ini disebut juga proses iluminasi, yang merupakan tahap dimana munculnya insight dalam diri seseorang yang didapat pada pengelihatan bawah sadar aktivitas-aktivitas lain.

Pada tahap ini penulis mulai bagaimana cara menyampaikan tema, konsep, dan subject matter dengan visual baik. Dari hasil tahap sebelumnya, penulis mulai mengeksplorasi visual-visual mengenai makhluk-makhluk halus dan penggambaran karakter-karakter. Penulis membuat sketsa-sketsa eksplorasi karakter makhluk ghaib, dan anak-anak. Pada tahap ini, penulis mulai mematangkan konsep yang akan dibuat, yang nantinya akan diaplikasikan dalam karya yang utuh.





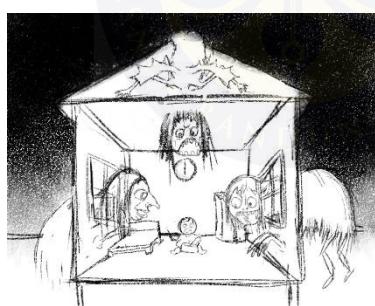
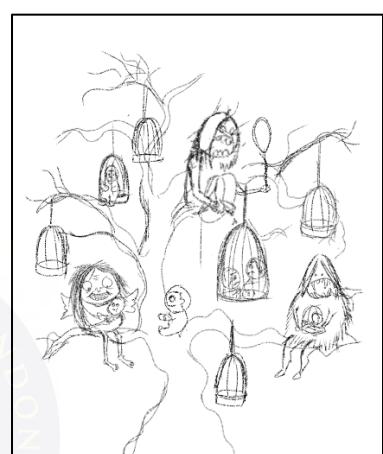
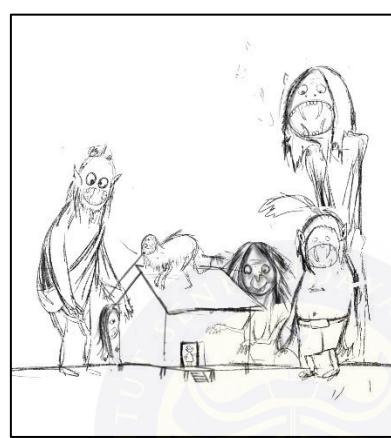
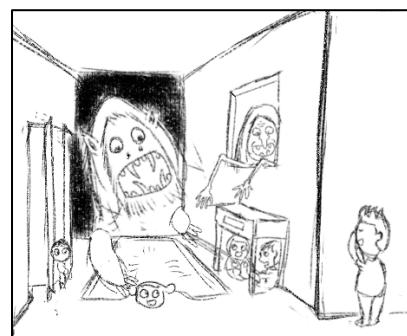
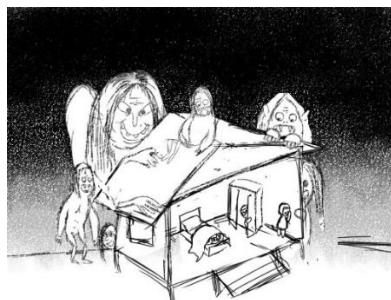
Gambar 15. Sketsa eksplorasi
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024

c. Tahap *image* konkret

Tahap *image* konkret merupakan tahap perancangan yang tidak mendahului konsep yang bersifat ekspresif dan subjektif pada tahap-tahap sebelumnya. Tahap ini melibatkan metode-metode teknis yang harus lakukan serta target capaian yang bertujuan seperti nilai kebaruan (*novelty*), mampu memecahkan masalah (*resolution*), karya yang dibuat mempunyai nilai yang bisa beradaptasi pada perkembangan sosial-budaya (*tenable*), memuaskan bagi audiens (*satisfying*), mempunyai nilai, fungsi, dan makna lebih luas (*elaboration*), mudah dipahami (*understandable*), penggarapan secara tekun (*synthetic*), dan harmoni. Tahap ini mengarah pada penyatuan konsep dan proses penciptaan karya sesuai maksud dan tujuan. Tahap ini pun disebut juga proses verifikasi, yaitu dimana ide dan konsep harus diuji dan direalisasikan dalam bentuk karya yang konkret. Ide dan konsep yang telah dibuat dalam tahap sebelumnya tidak hanya diimajinasikan, tetapi diwujudkan dan disempurnakan.

3.2 Perancangan Karya

3.2.1 Sketsa Karya





Gambar 16. Sketsa alternatif.
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025

3.2.2 Sketsa Terpilih



Gambar 17. Sketsa terpilih kanvas 1
Sumber: dokumentasi pribadi, 2025



Gambar 18. Sketsa terpilih kanvas 2
Sumber: dokumentasi pribadi, 2025



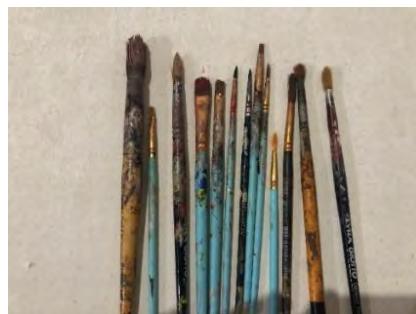
Gambar 18. Sketsa terpilih kanvas 3
Sumber: dokumentasi pribadi, 2025

3.3 Perwujudan Karya

Konsep dan ide gagasan yang sudah dipersiapkan dengan matang lalu diwujudkan dealam suatu karya dengan medium dan teknik yang sidah ditentukan. Bagian perwujudan karya diantaranya:

3.3.1 Alat dan material

a. Kuas



Gambar 19. Kuas lukis

Sumber: dokumentasi pribadi, 2024

Penulis menggunakan berbagai jenis kuas diantaranya, kuas flat, round, dan filbert. Dengan ukurukan yang bervariasi dari 2 sampai 12.

b. Palet



Gambar 20. Palet lukis

Sumber: dokumentasi pribadi, 2024

Palet digunakan untuk menaruh cat dan mencampur warna.

c. Gesso



Gambar 21. Gesso

Sumber: dokumentasi pribadi, 2024

Gesso digunakan untuk menutup pori-pori kanvas agar cat tidak mudah tembus ke belakang kain kanvas.

d. Cat akrilik



Gambar 22. Cat akrilik

Sumber: dokumentasi pribadi, 2024

Penulis menggunakan akrilik dengan palet warna primer. Yang terdiri dari lemon yellow, brilliant red, ultramarine, mars black, dan titanium white.

e. Kanvas



Gambar 23. Kanvas lukis.
Sumber: dokumentasi pribadi, 2025

Kanvas digunakan sebagai media dari lukisan yang akan dibuat. kanvas yang digunakan adalah kanvas yang siap pakai dan sudah terpasang spanram.

3.4 Proses Perwujudan Karya 1

Proses 20%	A painting on canvas depicting two stylized, horned figures with large, sharp teeth. The figures have dark, textured skin and are wearing minimal clothing. They are positioned in a dark, atmospheric setting with some light filtering through what appears to be a translucent or fibrous material. The overall style is expressive and somewhat macabre.
-------------------	--

Gambar 24. Proses 20% kanvas 1
Sumber: dokumentasi pribadi, 2025

Proses 50%	
Proses 80%	

Tabel 1. Proses perwujudan karya 1

3.5 Proses Perwujudan Karya 2

Proses 20%	
Proses 50%	
Proses 80%	

Tabel 2. Proses perwujudan karya 2

3.6 Proses Perwujudan Karya 3

Proses 20%	
Proses 50%	

Gambar 30. Proses 20% kanvas 3
Sumber: dokumentasi pribadi, 2025

Proses 80%



Gambar 32. Proses 80% kanvas 3

Sumber: dokumentasi pribadi, 2025

Tabel 3. Proses perwujudan karya 3

3.7 Konsep Penyajian Karya



Gambar 33. Penyajian karya

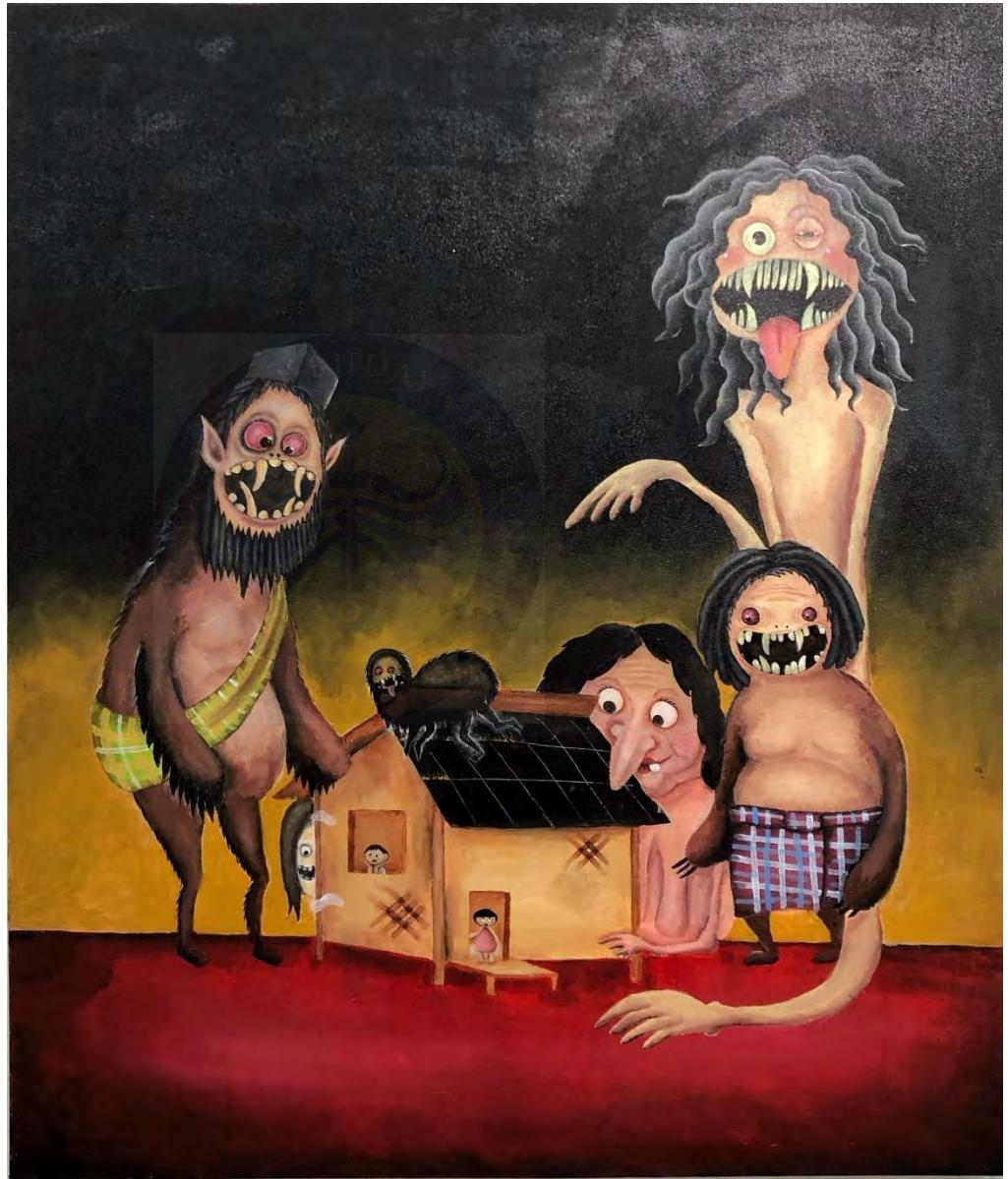
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025

BAB IV

PEMBAHASAN KARYA

4.1 Penjelasan Karya

4.1.1 Pembahasan Karya 1



Gambar 34. “*Hiji Poe Wanci Sareupna*”, 100x120cm, *acrylic on canvas*.

Sumber: dokumentasi pribadi, 2025

1. Deskripsi

Karya ini berjudul “*Hiji Poe Wanci Sareupna*”, mengambil dari ungkapan pamali himbauan untuk menutup pintu dan jendela saat maghrib tiba. Dalam karya ini, terlihat sebuah rumah kecil di tengah gelap malam dan latar tanah yang merah. Seorang anak tampak berdiri di ambang pintu hendak keluar, seorang anak lain terlihat mengintip di jendela sedang menatap keluar. Disekeliling rumah tersebut terdapat enam makhluk-makhluk gaib, diantaranya, terdapat dua genderuwo memakai sarung dan peci di kiri dan kanan, satu makhluk asu baung berwarna hitam di atap rumah, sosok makhluk gaib wilwo yang tinggi dengan lidah menjulur, wewe gombel dan kuntilanak yang mengintip dibalik rumah kecil tersebut.

2. Analisis Formal

Analisis formal yang diterapkan berdasarkan azas tata susun seni rupa menurut Kartika tahun 2017 dalam buku “Seni Rupa Modern: Edisi Revisi”.

Prinsip dan Asas	Uraian
<i>Unity</i>	Tata letak semua makhluk yang mengelilingi rumah yang membangun kesatuan
<i>Balance</i>	Keseimbangan yang ditampilkan asimetris
<i>Emphasis</i>	Makhluk-makhluk yang mengelilingi rumah
<i>Proportion</i>	Proporsi didistorsikan, dilihat dari ukuran makhluk gaib yang besar dan tidak proporsional, dibandingkan ukuran rumah dan anak-anak.
<i>Contrast</i>	Latar belakang gelap memperkuat kontras pada makhluk-makhluk gaib, dan perbedaan mencolok antara ukuran anak-anak dan para makhluk gaib.

Tabel 4. Analisis Formal karya 1

3. Interpretasi

Reinterpretasi makna dari rujukan makhluk gaib yang menjadi bahan parodi dalam karya bersumber dari seniman Trio Hantu CS, Wisnu Hardana, dan beberapa referensi dari internet.

Wujud Fisik Asli	Wujud Parodi	Reinterpretasi Makna
		Genderuwo Sosok makhluk genderuwo melambangkan penculik anak, dengan wujud yang seram, bertaring, berbulu, dan bermata merah. Diparodikan dengan tampilan yang lucu menggunakan sarung dan kopiah, perut yang buncit dan setengah tubuhnya botak, postur dan ekspresi yang konyol.
		Wilwo Merupakan makhluk dari mitologi Jawa yang tinggi besar, dengan tangan dan kaki yang panjang, wajahnya seram, bertaring dan suka menculik anak (Hantu CS, 2016). Diparodikan dengan visual konyol, ekspresi meledek dengan lidah menjulur, rambut

		acak-acakan, postur tubuh yang aneh.
		Wewe gombel Merupakan makhluk yang suka menculik anak-anak, wajah seram, rambut acak-acakan, dan payudara menjulur. Diparodikan dengan sosok nenek-nenek gigi ompong dan ekspresi yang cerah.

Tabel 5. Reinterpretasi simbol karya 1

Karya ini berdasarkan ungkapan yang mengimbau untuk menutup pintu dan jendela saat waktu maghrib. Menggambarkan dua anak dengan proporsi lebih kecil dari objek-objek disekitarnya yang berada di ambang pintu dan jendela saat waktu maghrib tiba, yang di mana pintu dan jendela adalah perbatasan dari dunia luar yang penuh ancaman. Waktu maghrib ditandai dengan gradasi dari gelap ke terang, sehingga menyorot objek makhluk-makhluk utamanya sehingga lebih kontras. Rumah disimbolkan sebagai ruang aman bagi anak. Namun anak-anak tersebut sengaja berdiam diri di batas tersebut, memberi makna bahwa batas antara ruang aman dan bahaya tersebut menjadi hal yang tidak serius bagi anak-anak. Makhluk-makhluk gaib yang mengelilingi rumah terlihat membentuk kesatuan (unity) dan pada lukisan, dan digambarkan dengan wajah yang konyol dengan gestur yang aneh yang menjadi emphasis (titik fokus), hal tersebut adalah sudut pandang anak-anak yang melihat makhluk-makhluk gaib sebagai bahan leluconan. Tanah merah tempat makhluk gaib menginjakkan kaki mewakili zona terlarang yang menjadi simbol ranah yang seharusnya dihindari saat menjelang maghrib bagi anak-anak.

4.1.2. Pembahasan Karya 2



Gambar 35. “*Nyalukan Jurig*”, 100x120 cm, *acrylic on canvas*
Sumber: dokumentasi pribadi, 2025

1. Deskripsi

Karya ini berjudul “*Nyalukan Jurig*”, mengambil dari ungkapan pamali “*Ulah ucing sumput pas maghrib, bisi disumputkeun jurig*” (larangan untuk bermain petak umpet saat maghrib). Karya ini menggambarkan suasana di dalam rumah dan lima orang anak sedang bermain ucing sumput (petak umpet). Disekelilingnya terdapat makhluk-makhluk gaib yang muncul, dari tembok, cermin, figura, kardus dan lemari.

2. Analisis Formal

Analisis formal yang diterapkan berdasarkan azas tata susun seni rupa menurut Kartika tahun 2017 dalam buku “Seni Rupa Modern: Edisi Revisi”.

Prinsip dan Asas	Uraian
Unity	Kesatuan ditandai dengan keseluruhan elemen-elemen visual dibuat dengan gaya yang ilustratif, dan hubungan yang interaktif karakter dengan karakter lainnya
Balance	Keseimbangan yang ditampilkan asimetris, sosok genderuwo yang pada sebelah kiri menciptakan visual berat sebelah, namun seimbang dengan anak-anak yang bermain di sebelah kanan.
Emphasis	Fokus utama pada genderuwo yang muncul dari dinding gelap sebelah kiri.
Proportion	Proporsi ditandai dengan ukuran objek genderuwo yang lebih besar dari yang lainnya.
Contrast	Kontras yang muncul ditampilkan dari area terang ruangan, dan latar gelap disuatu dinding.

Tabel 6. Analisis formal karya 2

3. Interpretasi

Reinterpretasi makna dari rujukan makhluk gaib yang menjadi bahan parodi dalam karya bersumber dari seniman Trio Hantu CS, Wisnu Hardana, dan beberapa referensi dari internet.

Wujud Fisik Asli	Wujud Parodi	Reinterpretasi Makna
		Genderuwo Sosok makhluk genderuwo melambangkan penculik anak, dengan wujud yang seram, bertaring, berbulu, dan bermata merah. Diparodikan dengan tampilan yang menyerupai boneka pemarah, dengan gigi berantakan dan tidak bertaring.
		
		Wewe gombel Merupakan makhluk yang suka menculik anak-anak, wajah seram, rambut acak-acakan, dan payudara menjuntai. Visualisasi

		diparodikan menjadi seorang nenek-nenek yang tertawa, rambut rapi, dan gigi ompong.
	 	<p>Uwil</p> <p>Merupakan makhluk yang menyerupai anak kecil, bertubuh kurus dan botak, sifatnya suka menyerang anak-anak yang sedang bermain. Pada karya ini uwil divisualisasikan menjadi sosok yang pemalu dan tidak menyerang anak-anak.</p>
	 	<p>Cibbiu</p> <p>Adalah makhluk legenda dari Sulawesi selatan yang menyerupai anak kecil perempuan, sifatnya selalu mengganggu manusia (Mudzir,</p>

		dkk, 2021). Pada karya ini cibbiu divisualisasikan menjadi sosok yang bersembunyi dan tidak mengganggu orang, dan tampilannya seperti anak-anak pada umumnya.
--	--	---

Tabel 7. Reinterpretasi simbol karya 2

Karya ini memvisualisasikan sebuah lorong dalam rumah yang dipenuhi anak-anak yang bermain petak umpet saat waktu maghrib, yang ditandai dengan jam dinding yang menunjukkan pukul 6 sore. Lukisan ini menggambarkan perilaku ngeyel atau membangkang anak-anak, yang meski sudah dilarang untuk bermain saat maghrib, tetapi tetap melakukannya, suasana tersebut tergambar dari kesatuan (unity) antar elemen yang interaktif. Mereka justru mengundang para makhluk-makhluk gaib tersebut, namun hantu yang datang tidak terlihat untuk menakuti, tetapi justru ikut bermain, salah satunya sosok genderuwo yang proporsinya lebih besar menjadi emphasis (titik fokus) lukisan. Garis putus-putus yang mengelilingi seluruh ruangan merupakan tanda dari kontur sebuah perspektif volume ruangan yang menandakan batas yang bisa ditembus, yang menunjukkan bahwa batas dunia nyata dan dua gaib sudah kabur akibat ulak anak-anak yang melanggar pamali.

4.1.3. Pembahasan Karya 3



Gambar 36. “*Batur Alam Sejen*”, 100x120 cm, *acrylic on canvas*
Sumber: dokumentasi pribadi

1. Deskripsi

Karya ini berjudul “*Batur Alam Sejen*”, yang mengambil ungkapan pamali “*ulah ulin sareupna, bisi dirawu jurig*” yang berarti jangan bermain waktu menjelang maghrib, nanti diculik hantu. menampilkan sebuah pohon beringin yang tidak berdaun berwarna merah dengan latar berwarna hitam gradasi oranye.

Ranting pohon tersebut tergantung banyak sangkar burung yang kosong dan terisi, dan ditempati oleh anak-anak kecil. Terdapat tiga makhluk gaib menghinggapi ranting pohon tersebut.

2. Analisis Formal

Analisis formal yang diterapkan berdasarkan azas tata susun seni rupa menurut Kartika tahun 2017 dalam buku “Seni Rupa Modern: Edisi Revisi”.

Prinsip dan Asas	Uraian
Unity	Ditandai dengan penggunaan warna, bentuk, serta gaya yang ilustratif pada keseluruhan karya.
Balance	Menampilkan keseimbangan asimetris, penempatan pohon ditengah dan menjulang keberbagai arah.
Emphasis	Objek pohon dan makhluk-makhluk gaib menjadi objek utama.
Proportion	Proporsi antara satu objek dan lainnya dibuat distorsi
Contrast	Latar belakang yang hitam menimbulkan kontras yang tajam terhadap objek-objek utamanya.

Tabel 8. Analisis formal karya 3

3. Interpretasi

Wujud Fisik Asli	Wujud Parodi	Reinterpretasi Makna
		<p>Wilwo</p> <p>Merupakan makhluk dari mitologi Jawa yang tinggi besar, dengan tangan dan kaki yang panjang, wajahnya seram, bertaring dan suka menculik anak (Hantu)</p>

		<p>CS, 2016). Pada karya ini, wilwo divisualisasikan dengan fisik yang lentur, senyum lebar ekspresi yang konyol, gigi berbehel, dan terlihat menolong dan mengasuh anak-anak.</p>
		<p>Kalong wewe</p> <p>Adalah makhluk legenda yang terkenal di Jawa Barat, fisiknya wanita bersayap seperti kalong (kelelawar), dengan payudara yang menjuntai, sifatnya suka menakuti dan menculik anak kecil (Agita, 2019).</p> <p>Pada karya ini, visualisasi kalong wewe terlihat seperti wanita biasa, namun bersayap seperti kalong (kelelawar), gigi ompong, senyum lebar, dan mengasuh dengan lembut anak-anak.</p>
		<p>Genderuwo</p> <p>Sosok makhluk genderuwo melambangkan penculik anak, dengan wujud yang seram, bertaring, berbulu,</p>

		dan bermata merah. Divisualisasikan dengan ekspresi yang tidak menakutkan, dengan lidah menjulur terlihat meledek, menggunakan
--	--	--

Tabel 9. Reinterpretasi simbol karya 3

Lukisan ini menggunakan simbol pohon beringin sebagai elemen sentral dan menjadi titik fokus (*emphasis*) karya. Pohon beringin menyimbolkan tempat bersemayamnya makhluk halus, dan menjadi metafora dari ranah di luar rumah yang berbahaya saat maghrib yang terlihat dari warna merah yang menandakan bahaya. Waktu maghrib ditandai dengan gradasi warna hitam dan oranye, warna gelap memberikan kontras terhadap elemen sentral yaitu pohon beringin. Anak-anak dalam sangkar dan ketiga makhluk halus di sekitarnya membentuk kesatuan yang interaktif, ini merepresentasikan konsekuensi dari pelanggaran pamali, bahwa keluar rumah saat maghrib bisa membuat mereka "diculik".

4.2. Evaluasi

Praktik aproposi dalam parodi pada seni kontemporer menjadi bahasa visual baru yang menjadi metode pembacaan tradisi baru. Lukisan ini mengangkat *pamali*, lalu mereinterpretasikannya dalam bentuk visual-parodi yang relevan dengan konteks audiens masa kini. Karya ini menggabungkan unsur folklor horor, dan unsur humor-parodi yang memuat kritik sosial dalam setiap kanvasnya.

Secara visual, distorsi proporsi, kombinasi warna, dan atmosfer gelap menunjukkan kebebasan artistik berdasarkan pengamatan personal yang diterapkan pada kanvas. Karya-karya ini mencerminkan seni kontemporer yang inklusif, personal, dan komunikatif. Dengan pendekatan horor parodi yang tetap ‘ramah visual’, karya ini membuka

ruang interpretasi luas bagi audiens. Penonton dapat merasakan campuran rasa takut, lucu, sekaligus nostalgia pada masa kecil dan salah satu bentuk interaktivitas emosional, yang juga menjadi nilai penting seni kontemporer saat ini.

4.3. Nilai Kebaruan dan Keunggulan Karya

4.3.2. Nilai Kebaruan

Konsep dari penciptaan karya ini yang membalikkan perspektif tradisional *pamali* yang memposisikan makhluk gaib bukan sebagai hal yang ditakuti, namun diposisikan sebagai “korban” dari modernisasi. Visualisasi karya-karya menggunakan pendekatan parodi yang ilustratif, kartunal, dan visual yang ramah anak (*child-friendly*). Melalui parodi, karya tidak hanya sekadar menertawakan tradisi, atau hanya ingin mengungkapkan kelucuan semata, tetapi juga menyampaikan kritik sosial serta suasana baru dalam penyampaian cerita mistis tradisional.

4.3.3. Keunggulan Karya

Dalam penciptaan karya ini, pada setiap karya tidak hanya berfungsi sebagai reinterpretasi pamali, tapi juga menyisipkan pesan tradisi mengenai batasan bagi anak, dan peran kolektif dalam menjaga anak yang diterapkan oleh orang tua zaman dulu. Konsep karya ini bertujuan untuk merefleksikan nilai tradisi yang mulai ditinggalkan, dengan cara menyajikannya dengan sudut pandang pembacaan tradisi yang berbeda. Karya dengan pendekatan gaya parodi ini membuatnya mudah diterima oleh audiens muda, yang menjadikannya tidak hanya sebagai ekspresi seni, tetapi sebagai media edukasi budaya.