

## **BAB III**

### **METODE PENCIPTAAN**

#### **3.1. Tahap Penciptaan**

Penciptaan karya seni tentu membutuhkan proses kreasi seni yang meliputi pembuatan konsep, proses pengkaryaan, hasil akhir hingga display karya. Penggabungan ide dan rancangan konsep yang sudah ada ada di matangkan dengan banyaknya praktik dan eksperimen. Dari perenungan makna hingga hasil akhir ketika karya berhasil di display untuk disajikan kepada para audiens ataupun pengunjung. Semua proses yang perlu di lalui dan di amati adalah bentuk kontribusi dalam pembuatan karya dan penyaluran ide kepada masyarakat yang ada.

Dalam buku Piirto *The Art of Thought* (1992), bahwa dalam proses penciptaan sebuah karya terdapat beberapa tahapan umum yang biasa digunakan, yang meliputi persiapan, inkubasi, iluminasi, dan juga verifikasi. Keempat hal ini juga dituangkan kedalam proses kreasi karya tugas akhir penulis sebagai pelengkap proses kreasi, sehingga karya bisa di katakan lengkap ataupun utuh.

Persiapan awal adalah ketika pencampuran antara adanya ide, gagasan, dan konsep yang muncul dari adanya antusias penulis dalam mengumpulkan informasi. Mau itu informasi secara langsung kepada narasumber, jurnal, buku ataupun situs informasi yang ada. Semua itu di saring dan di ambil dengan bijak untuk di tuangkan kedalam data karya yang akan dirancang. Semua ini dilakukan untuk adanya bukti dari informasi yang diberikan dan penguatan konsep demi penciptaan karya yang layak dan bagus. Hal ini tentu saja melibatkan perenungan terhadap penulis dalam berfikir dan mengumpulkan poin-poin penting yang didapat, dari itu konsep, ilmu, dan juga kemampuan penulis dalam mewujudkan karyanya.

Dengan ditemukannya konsep ide pengambilan kasus *Mappasiala*, penulis berusaha untuk menggabungkan dan mengambil inti sari permasalahan apa yang akan di bulatkan menjadi fokus tema dalam karya. tak lupa juga menggabungkan informasi maupun pengetahuan yang telah diambil dari beberapa teori, seperti teori ekspresi dan warna. Dan melakukan research tentang *Mappasiala* itu sendiri. Sambil dilangsungkannya beberapa tahap asistensi, seniman juga mendapatkan ide untuk menggabungkan gaya kubisme dan kasus *Mappasiala* ini, karena keduanya memiliki makna yang hampir sama yaitu, menentang sesuatu yang sudah ada dan menciptakan kebaharuan dan

mengedepankan pembaharuan budaya tanpa menghilangkan nilai nya secara utuh.

Setelah melakukan sketsa awal dan pengkaryaan awal, Penulis mengeliminasi beberapa media yang menjadi rencana awal, seperti cat air, cat akrilik, dan tinta china, yang kemudian mengambil danmenetapkan cat poster, dan spidol sebagai medianya. Dengan mengeliminasi beberapa ide dari konsep awal, penulis akhirnya bisa terus berpegang teguh dalam apa yang telah ia tetapkan. Mau itu dari media, kosenp, gaya, dll. Semua tahapan ini juga tidak pernah terlepas dari adanya asistensi dengan dosen pembimbing dan juga perenungan diri. Demi menciptakan karya yang mampu untuk menyuarakan makna tentang pembaharuan budaya yang lebih mementingkan ruang berekspresi individu dalam memilih.

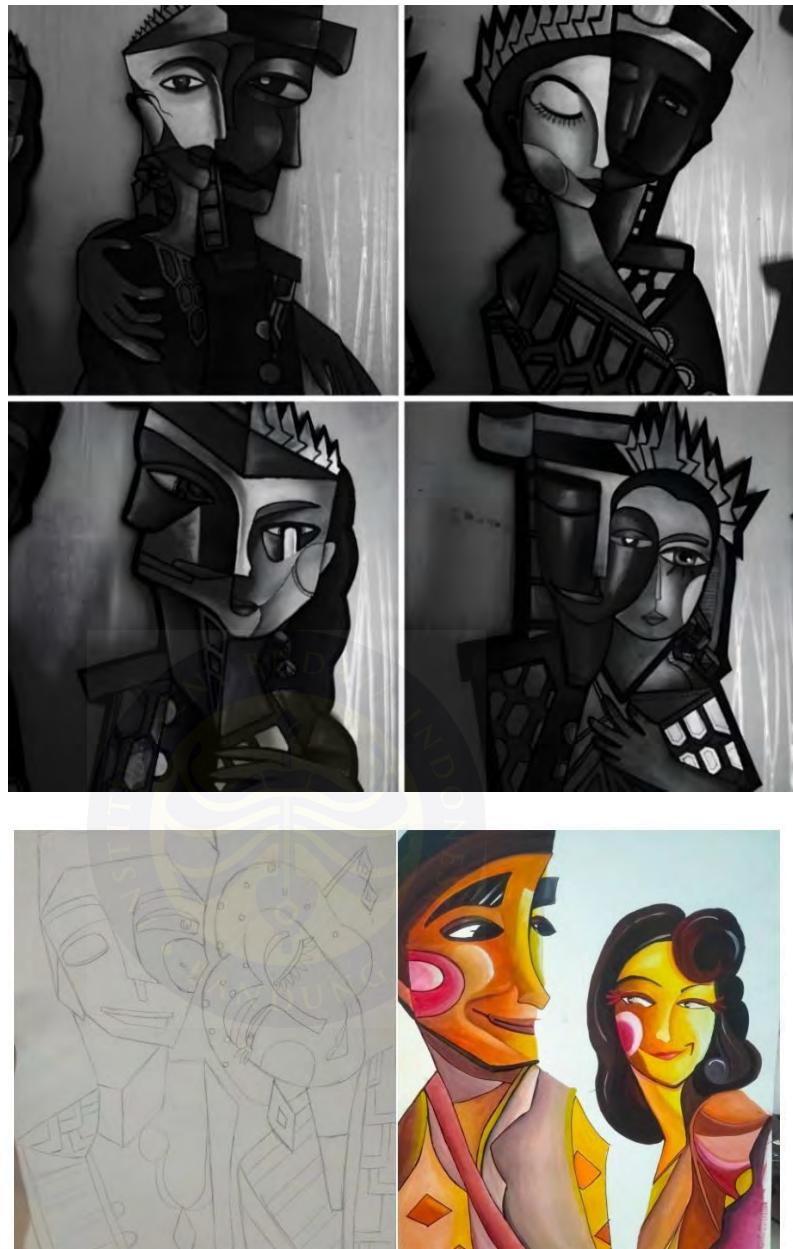
### 3.2. Perancangan Karya

Penggunaan karya berbentuk gambar dua sisi yang lalu di jepit di antara 2 kaca ini memiliki proses Teknik pengayaan seperti menggambar sketsa, melukis atau mewarnainya dengan cat poster lalu print out hasil gambar yang nantinya di simpan di tempel di bagian belakang. Setelah itu karya di jepit di antara kaca akrilik dan kaca yang nantinya terlihat ada dua sisi karya, yang print out hitam di simpan di bagian belakang dan di refleksikan kedalam cermin, dan bagian karya yang asli atau berwarna di simpan di bagian depan. Dan setelah itu karya di persembahkan dengan frame putih terbuat dari kayu ringan berbentuk kotak.

#### 3.2.1. Sketsa Karya







Gambar 3. 1 Sketsa Karya Awal

(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024)

### 3.2.2. Sketsa Terpilih



Gambar 3. 2 Sketsa Terpilih

(Sumber:Dokumentasi Pribadi 2024)

### 3.3. Perwujudan Karya

Dalam proses perwujudan karya ini diperlukan beberapa media seperti:

1. Kaca cermin

kaca cermin disini berfungsi sebagai bentuk refleksi karya, yang nanti akan menjadi lapisan paling belakang dalam frame.

2. Kaca transparent

berfungsi sebagai lapisan terluar frame, yang Dimana tiap karya di butuhkan dua kaca transparent yang di gunakan untuk menjepit karya di dalam frame.

3. Frame kayu ukuran 50x50 ketebalan 20 cm

frame ini sebagai media utama dalam bentuk visual pengkaryaan. Yang memiliki ketebalan 8-10 cm karena mencakup 2 kaca transparent, dan kaca cermin dengan jarak kurang lebih 5 cm.

4. Cat poster

sebagai media pewarna utama pengkaryaan.

5. Kuas

Sebagai alat untuk mengaplikasikan media pewarna seperti cat poster di atas kertas.

6. Kertas canson 200 grm

kertas berkualitas tinggi sebagai media utama karya, yang nantinya hasil karya yang sudah beres akan dijepit di antara dua kaca transparent.

7. Gunting dan lem kertas

untuk menggunting hasil karya yang sudah selesai, sesuai dengan bentuk karyanya. Yang lalu nanti di lem di atas karton hitam

8. Kertas linen hitam

sebagai media pembatas atas karya asli dan karya print out

9. proses pengeditan karya secara digital menggunakan ibis paint, upscaller, dan photoshop.

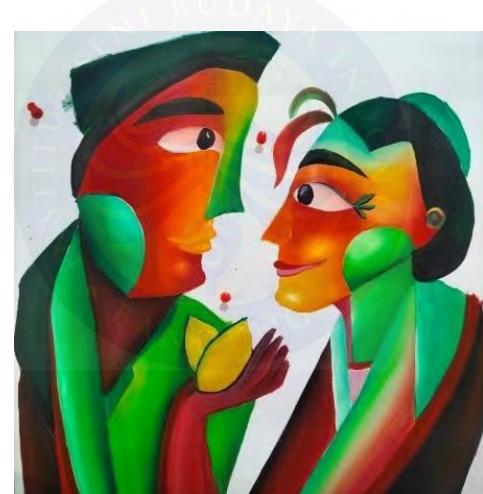
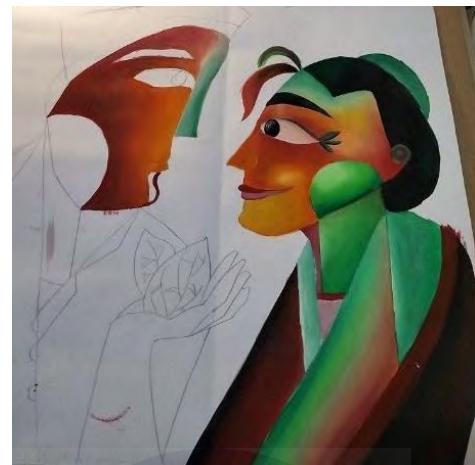
10. Print out

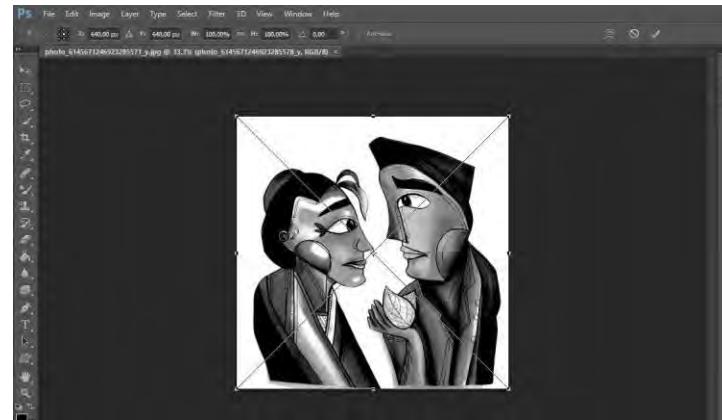
dibutuhkan juga print out karya kubistik yang sudah kita buat dengan pewarnaan hitam putih dan penggantian ekspresi yang di edit dengan photoshop dan ibis paint sebagai bentuk refleksi karya utama.

11. spidol hitam white board dan drawing pen

Sebagai pelengkap dalam proses penciptaan ornamen di finishing

### 3.3.1. Proses Perwujudan Karya 1

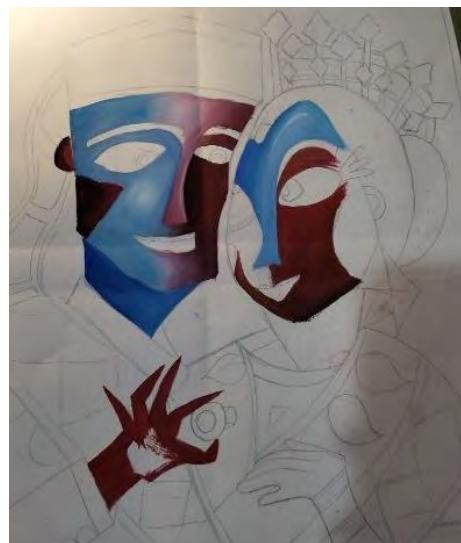




Gambar 3. 3 Proses Pengkaryaan 1

(Sumber:Dokumentasi Pribadi 2025)

### 3.3.2. Proses Perwujudan Karya 2



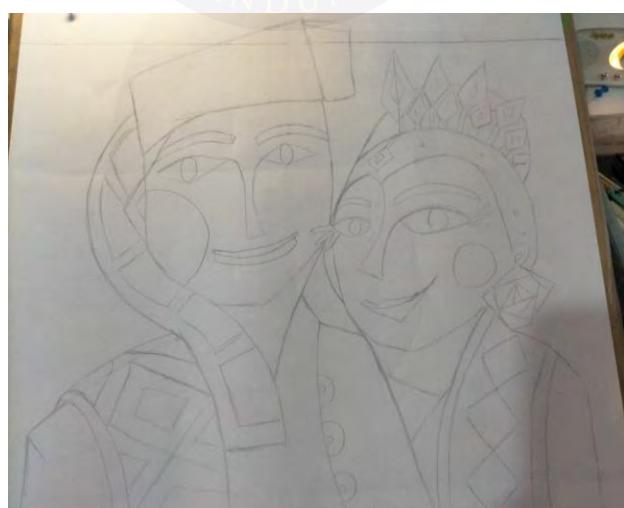




Gambar 3. 4 Proses Pengkaryaan 2

(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025)

### 3.3.3. Proses Perwujudan Karya 3

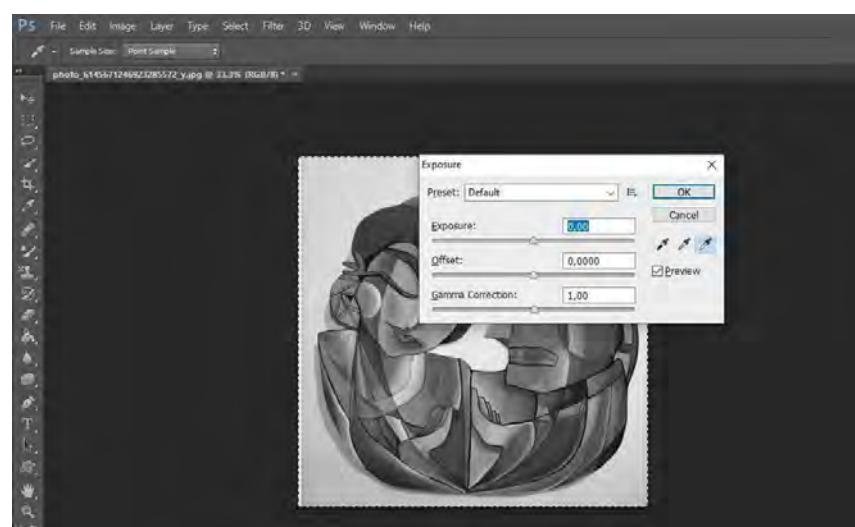
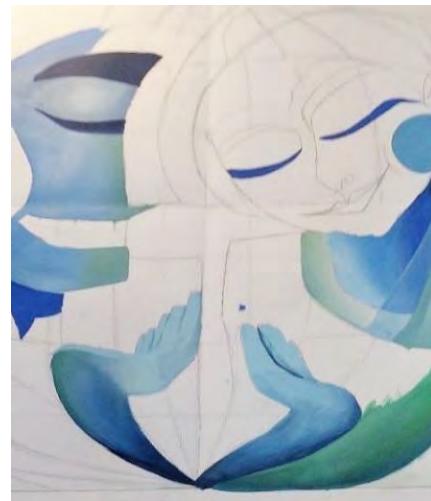






Gambar 3. 5 Proses Pengkaryaan 3  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025)

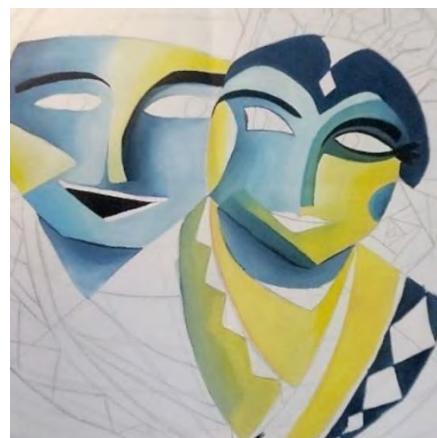
### 3.3.4. Proses Perwujudan Karya 4





Gambar 3. 6 Proses Pengkaryaan 4  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025)

### 3.3.5. Proses Perwujudan Karya 5



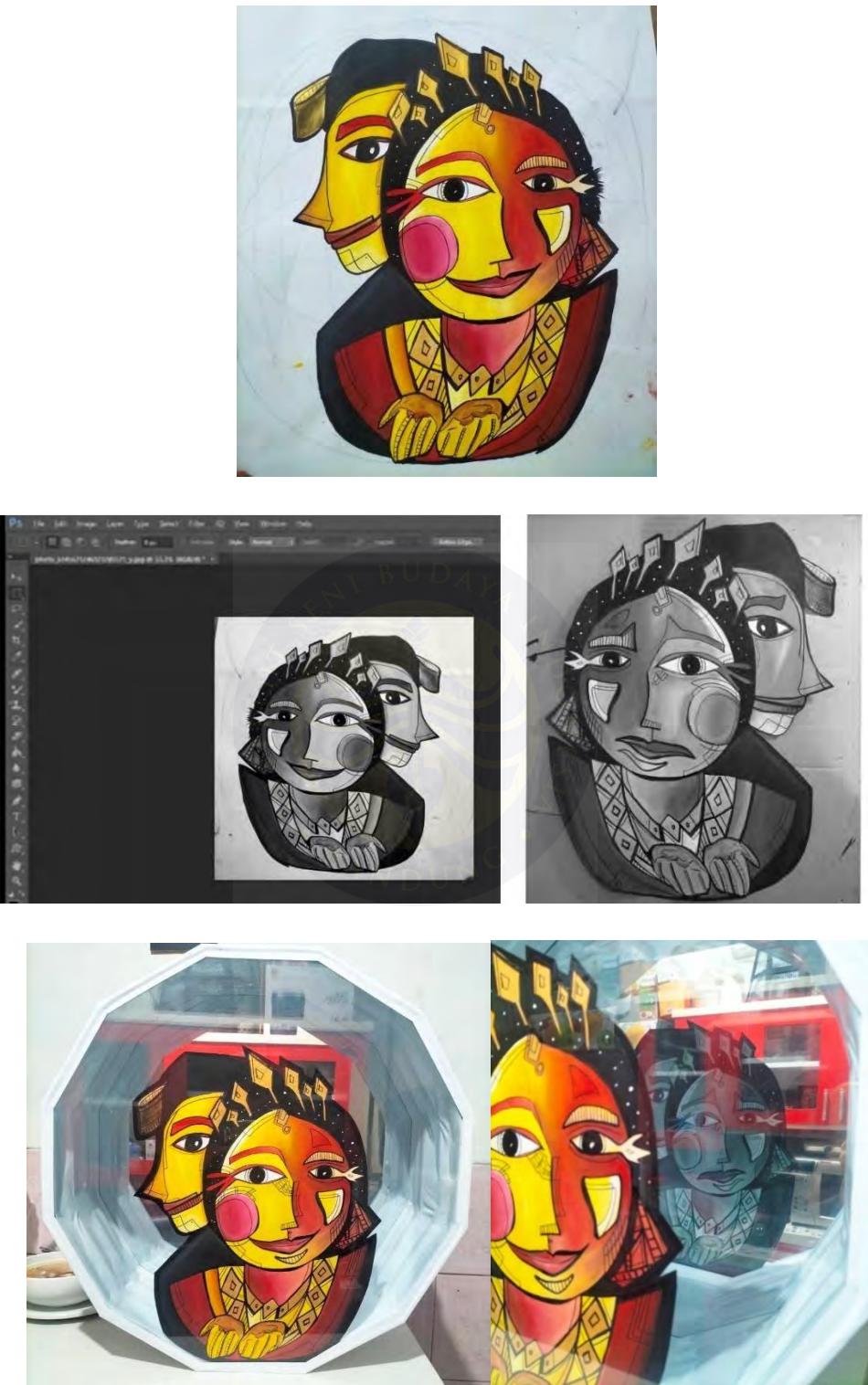


Gambar 3. 7 Proses Pengkaryaan 5

(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025)

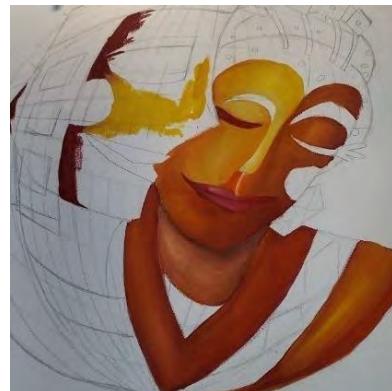
### 3.3.6. Proses Perwujudan Karya 6

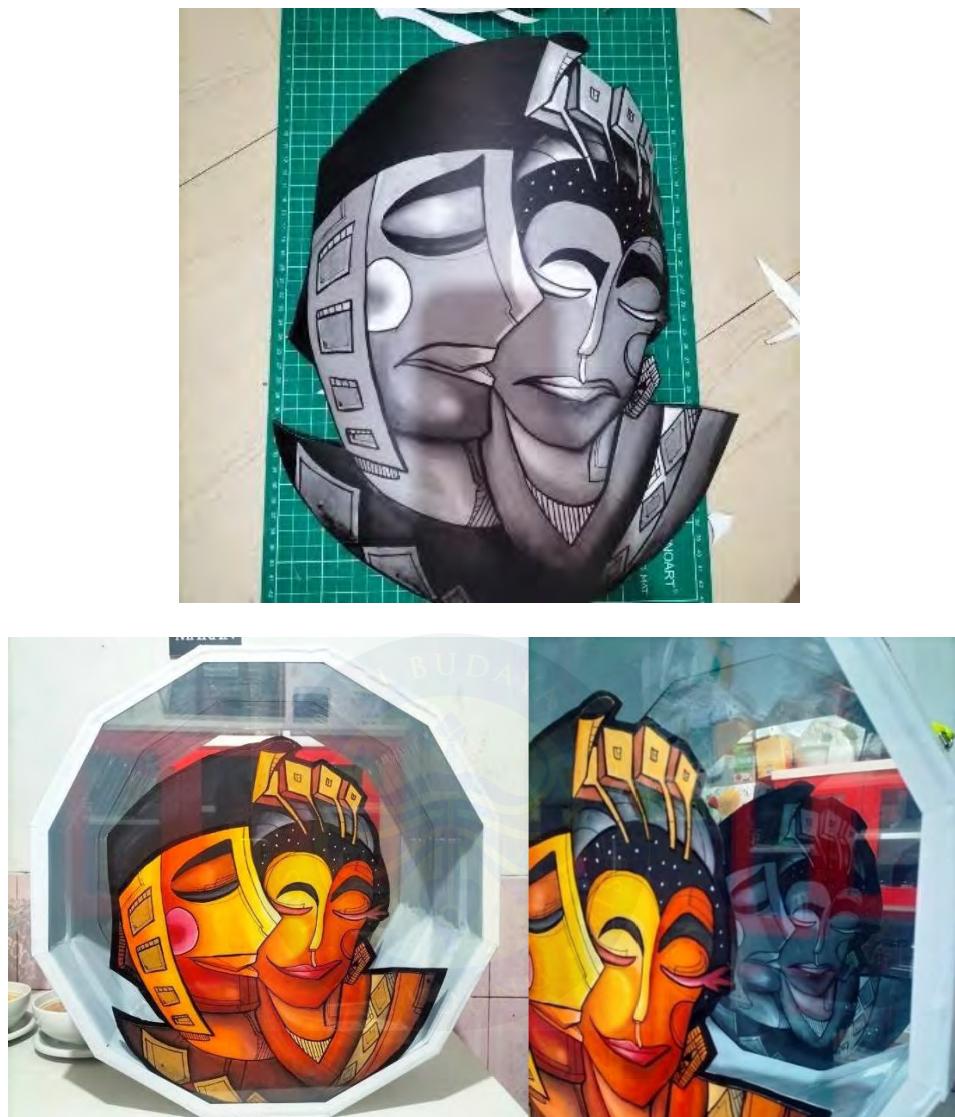




Gambar 3.8 Proses Pengkaryaan 6  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025)

### 3.3.7. Proses Perwujudan Karya 7

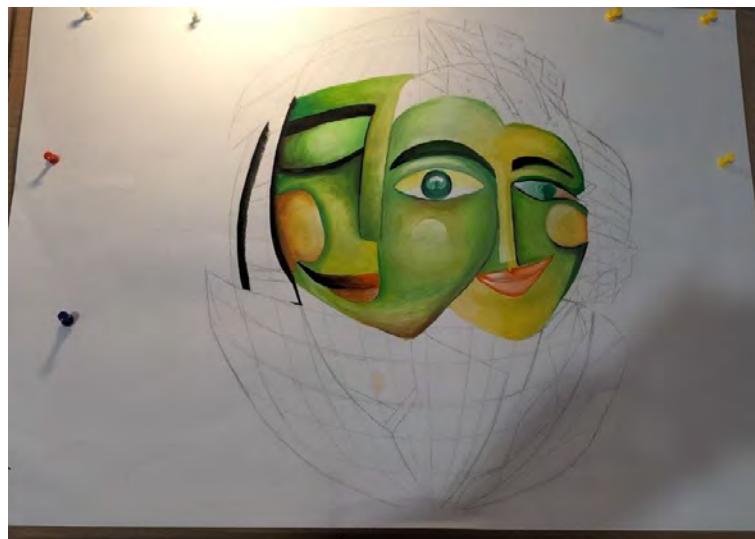




Gambar 3. 9 Proses Pengkaryaan 7

(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025)

### 3.3.8. Proses Perwujudan Karya 8





Gambar 3. 10 Proses Pengkaryaan 8  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025)

### 3.4. Konsep Penyajian



Gambar 3. 11 Display Karya  
(Sumber:Dokumentasi Pribadi 2025)

Konsep bentuk display yang dihadirkan merupakan representasi dari proses *Mappasiala*, khususnya pada tiga tahap awal yang menggambarkan kondisi ketika keputusan belum sepenuhnya bulat. Tahap ini merepresentasikan situasi di mana proses *Mappasiala* dapat mengalami kegagalan, misalnya karena tekanan psikis, konflik internal,

atau bahkan tindakan ekstrem seperti mengakhiri hidup. Bentuk frame kotak digunakan untuk merepresentasikan keputusan yang belum bulat, sementara keberadaan panel menggambarkan ego individu yang masih menopang dan memengaruhi keputusan tersebut. Keputusan yang diambil cenderung mendadak dan sulit ditolak karena adanya tekanan budaya, namun ego pribadi masih berperan kuat dalam tahap ini sehingga tetap membutuhkan penopang simbolik.

Representasi visual ditunjukkan melalui display yang digantung, menggambarkan kondisi kepasrahan terhadap norma budaya. Frame mulai berbentuk melingkar, melambangkan keputusan yang telah mengeras dan menutup ruang untuk ekspresi pribadi. Pada tahap ini, suara individu telah terbungkam oleh dominasi nilai sosial dan budaya.

Bentuk kaca display yang dimiringkan menyerupai posisi akan jatuh, menjadi simbol pasangan yang ingin mendekat kepada audiens seolah-olah meminta pertolongan atau menunjukkan bentuk kepasrahan. Ketegangan batin akibat tekanan budaya tergambaran melalui posisi visual yang tidak stabil. Di balik display, kaca cermin memantulkan sosok audiens yang melihatnya, menciptakan pengalaman interaktif dan reflektif seolah pengunjung turut terlibat dalam drama sosial yang sedang terjadi. Posisi karya yang tergantung juga menjadi metafora dari kepasrahan total: bukan hanya terhadap sistem budaya, tetapi juga terhadap pandangan audiens sebagai saksi bisu dari situasi yang tidak dapat mereka ubah.