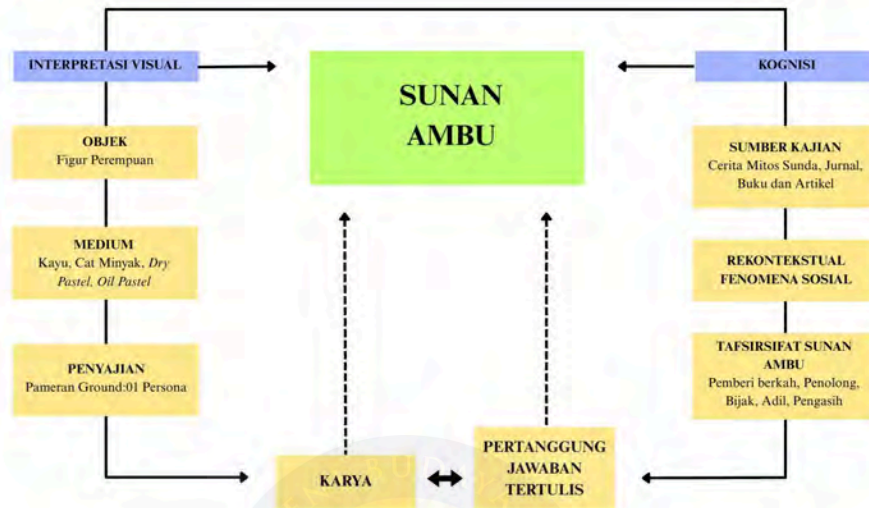


BAB III

METODE PENCIPTAAN

3.1 Proses Kreasi

a. Kerangka Konsep



Gambar 3.1 Bagan Kerangka Konsep

Bagan ini menjelaskan alur konseptual dalam praktik penciptaan karya seni rupa berbasis figur mitologi Sunan Ambu. Konsep ini menjembatani antara dimensi kognitif (pemikiran/pengetahuan) dan visual (praktik artistik), menghasilkan karya yang berakar pada budaya lokal dan kritik sosial kontemporer.

1) SUNAN AMBU

Sunan Ambu ditempatkan di tengah bagan sebagai tokoh sentral dalam mitologi Sunda dan sumber utama inspirasi. Ia merupakan lambang feminitas sakral serta pemegang nilai-nilai luhur yang akan diterjemahkan ke dalam karya.

2) SISI KIRI – INTERPRETASI VISUAL

Bagian kiri bagan merupakan proses transformasi ide menjadi bentuk visual.

a) Objek

Fokus visual pada figur perempuan, sebagai perwujudan dari Sunan Ambu atau nilai-nilai yang ia representasikan.

b) Medium

Bahan dan teknik yang digunakan: Kayu, Cat Minyak, *Dry Pastel*, *Oil Pastel*, menunjukkan pendekatan material yang bersifat manual, organik, dan ekspresif.

c) Penyajian

Karya akan dipresentasikan melalui Pameran Ground:01 Persona, ruang untuk menyampaikan gagasan visual kepada publik.

3) SISI KANAN – KOGNISI

Bagian kanan bagan menunjukkan alur berpikir konseptual yang melandasi penciptaan karya.

a) Sumber Kajian

Berasal dari cerita mitos Sunda, jurnal, buku, dan artikel, yang menjadi landasan teoritis dan naratif untuk menggali makna Sunan Ambu secara mendalam.

b) Rekontekstual Fenomena Sosial

Nilai-nilai dalam sumber kajian kemudian dihubungkan kembali dengan kondisi sosial kontemporer, terutama menyangkut isu perempuan dan pergeseran nilai kemuliaan perempuan.

c) Tafsir Sifat Sunan Ambu

Dari proses kognitif ini ditarik esensi sifat Sunan Ambu yang muncul pada cerita-cerita mitos tadi dan ditransformasikan secara visual, yaitu pemberi berkah, penolong, bijak, adil dan pengasih.

4) OUTPUT

a) Karya

Produk akhir berupa karya seni rupa yang merupakan hasil sintesis antara jalur visual dan kognisi. Ia menyuarakan nilai-nilai dari Sunan Ambu dalam wujud rupa dan simbol.

b) Pertanggungjawaban Tertulis

Dokumen naratif, konseptual, atau akademik yang menjelaskan proses penciptaan, landasan teoritis, serta refleksi personal/artistik.

5) HUBUNGAN ANTAR ELEMEN

Sunan Ambu menjadi penghubung antara proses visual (kiri) dan kognitif (kanan). Interpretasi visual dan kognisi berjalan paralel dan bersifat saling melengkapi. Penulisan dan karya seni merupakan hasil akhir yang saling memperkuat, karya menyampaikan ide secara visual, penulisan menjelaskan dasar pemikiran dan refleksi artistiknya. Ada hubungan timbal balik antara karya dan tulisan, menandakan bahwa karya tidak hanya intuitif tetapi juga berbasis pemikiran dan riset.

6) KESIMPULAN

Bagan ini menunjukkan bagaimana penciptaan karya seni tidak hanya berangkat dari inspirasi estetika, tetapi juga dari pemahaman mendalam terhadap budaya, mitologi, dan fenomena sosial. Sunan Ambu sebagai tokoh mitologis menjadi titik temu antara warisan budaya dan wacana kontemporer, yang kemudian diekspresikan melalui medium visual dan konseptual secara utuh.

b. Penelitian Berbasis Praktik (*Practice-led Research*)

Adapun tahapan ini menjadi dasar tahapan kerja yang menjadikan pembuatan karya dalam penelitian, sehingga metode yang digunakan dalam penciptaan karya ini mengacu pada pendekatan *practice-led research*, yaitu metode yang menjadikan praktik seni sebagai bagian utama dalam proses penelitian.

Berdasarkan pernyataan Hawkins dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa *arts practice-led research* jika dilihat melalui pendekatan autoetnografi dekat dengan disiplin akademik tradisional (seperti cara berpikir sains konvensional) daripada yang orang kira selama ini. Hawkins menjelaskan jika dalam sains pun banyak model sains yang dibentuk oleh simbol dan cara memetaforakan dunia, tidak sepenuhnya objektif. Sehingga, *practice-led research* juga bisa menjadi bentuk riset

yang valid karena memberikan perspektif untuk melihat dunia melalui metafora. Lebih jauh lagi, pemikir kreatif seperti seniman juga melakukan studi dan analisis terhadap hal-hal yang intuitif yang mungkin terlewat oleh pendekatan yang terlalu sistematis (Hawkins, 2017:11).



Gambar 3.2 Bagan Kerangka Kerja

Dalam proses penciptaan karya, metode yang digunakan masuk dalam kategori penelitian *Pre-factum*, yaitu jenis penelitian yang berangkat dari isu atau permasalahan yang ditemukan di lapangan dan diarahkan pada perwujudan karya yang belum ada sebelumnya. Pendekatan ini menuntut perancang untuk merancang unsur dan komponen karyanya secara sistematis sesuai dengan tujuan dan manfaat yang ingin dicapai. Salah satu pendekatan yang umum digunakan dalam penelitian jenis ini adalah *Practice-Led Research*, yang menekankan pada proses penciptaan dan refleksi terhadap karya sebagai bentuk riset. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan pemahaman baru melalui praktik berkarya itu sendiri, dimana pengalaman kreatif dijadikan dasar utama dalam menyusun pengetahuan. Tahapan-tahapan dalam metode ini meliputi proses observasi dan analisis, eksplorasi imajinatif, pengembangan konsep hingga implementasi karya, yang menunjukkan

hubungan erat antara praktik dan teori dalam kerangka riset seni (Hendriyana, 2018).

c. Elaborasi Media dan Teknik

1) Kuas



Gambar 3.3 Kuas

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

Dalam pengerjaan tugas akhir seni lukis ini, kuas dipilih sebagai alat utama karena sesuai dengan hasil variasi goresan yang ingin ditampilkan. Kuas yang digunakan cukup bervariasi dalam hal ukuran dan jenisnya menyesuaikan kebutuhan penciptaan. Setiap kuas memiliki karakter dan fungsi yang berbeda-beda. Ukuran kuas biasanya menunjukkan kegunaannya, tetapi merek kuas juga mempengaruhi hasil karya, karena setiap merek memiliki kualitas, kelebihan, dan sifat yang unik.

Pada perihal ini, kuas-kuas yang digunakan dalam membuat karya yaitu pertama kuas pipih lebar yang berkarakter memiliki bulu yang halus, ujung kuas yang rata dan pipih dan ruas yang rapat. Adapun penggunaan kuas pipih lain yang lebih bervariasi ukurannya untuk proses pewarnaan objek-objek lukisan karena kuas yang ukurannya lebih variatif dan lebih kecil dapat membantu proses pewarnaan yang tidak terjangkau oleh kuas yang lebar.

Selain itu, untuk memaksimalkan detail pada objek-objek lukisan, kuas runcing dan kecil menjadi alat yang efektif. Garis yang dihasilkan pun lebih tipis yang menciptakan dimensi seperti bentuk rambut, wajah, dedaunan terasa lebih nyata.

2) Palet dan Pisau Palet



Gambar 3.4 Palet dan Pisau Palet

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

Palet dan pisau palet adalah alat pendukung yang digunakan untuk mencampur cat sebelum diaplikasikan ke papan kayu. Dalam proses ini, penulis menggunakan beberapa palet berbahan kayu berlapis plastik. Palet kayu lapis plastik memiliki keunggulan berupa permukaan yang datar dan mudah dibersihkan setelah digunakan, karena cat yang digunakan memerlukan medium pengencer berupa minyak, palet dengan permukaan datar dan pisau palet dianggap paling sesuai untuk mencampur cat selama proses pembuatan lukisan.

3) *Dry Pastel*



Gambar 3.5 Dry Pastel

(Sumber:dokumentasi pribadi, 2025)

Dalam proses membuat sketsa dan rancangan komposisi di atas papan kayu alat yang digunakan adalah *dry pastel* karena pigmennya lebih pekat dibandingkan pensil dan residunya tidak membuat warna cat minyak menjadi kusam.

4) Cat Minyak dan *Linseed Oil*



Gambar 3.6 Cat Minyak dan Linseed Oil

(Sumber:dokumentasi pribadi, 2025)

Cat minyak dan *linseed oil* dipilih sebagai medium utama dalam pembuatan karya lukis ini, dengan linseed oil berfungsi sebagai campuran untuk mengatur kekentalan cat. Pemilihan cat minyak didasarkan pada kemudahan pengendalian dan kenyamanan dalam berekspresi, karena cat ini memiliki waktu pengeringan yang lebih lambat, cocok untuk teknik realis. Beberapa merek cat minyak yang digunakan adalah Winton dan

Maries, yang dipilih berdasarkan kualitas dan karakteristik masing-masing.

5) *Oil Pastel*



Gambar 3.7 Oil Pastel

(Sumber:dokumentasi pribadi, 2025)

Oil pastel digunakan sebagai medium tambahan dengan tujuan menambah tekstur dan menegaskan garis dari goresan cat minyak yang lebih halus.

6) Kayu



Gambar 3.8 Kayu

(Sumber:dokumentasi pribadi, 2025)

Pengkaryaan menggunakan media kayu memiliki beberapa pertimbangan yang mendasar, terutama terkait dengan sifat dan karakteristik bahan tersebut. Media kayu dipilih karena kekuatannya yang relatif stabil, serta teksturnya yang halus, menjadikannya pilihan yang ideal untuk karya. Kayu ini juga

memiliki warna dan pola serat alami yang bisa memberikan dimensi dan nilai estetika tambahan pada karya.

7) *Roller*



Gambar 3.9 Roller

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

Roller digunakan sebagai alat untuk menambah tekstur yang ekspresif pada kayu dan menambah tekstur cat yang berkesan *rustic*.

8) *Chainsaw*



Gambar 3.10 Chainsaw

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

Chainsaw atau gergaji mesin digunakan untuk mempermudah proses pemotongan kayu, terutama pada bagian-bagian yang memiliki lekukan.

9) *Grinder*



Gambar 3.11 Grinder

(Sumber:dokumentasi pribadi, 2025)

Grinder merupakan alat yang digunakan untuk dua fungsi utama dalam pengolahan kayu, yaitu memotong bagian tertentu dari ukiran dan memperhalus permukaan kayu.

d. Unsur Rupa

Menurut (Salam dan Muhaemin, 2020:17-26) dalam bukunya yang berjudul “*Pengetahuan Dasar Seni Rupa*” Unsur fisik dalam seni rupa meliputi elemen-elemen visual yang dapat diamati dengan indera penglihatan dan diorganisasikan secara artistik. Unsur fisik yang dijelaskan meliputi:

- 1) Titik: Bentuk kecil tanpa dimensi yang dapat berwujud bundaran, segi tiga, atau bentuk lain jika diperbesar.
- 2) Garis: Hasil goresan atau batas yang memiliki jenis seperti lurus, lengkung, atau patah. Garis dapat menunjukkan sifat atau keadaan tertentu dan memiliki ketebalan yang berbeda.
- 3) Bidang: Bentuk pipih dengan dimensi panjang dan lebar. Bidang dapat berupa bentuk geometri atau tak beraturan, dan memiliki peran penting dalam karya seni dua dimensi sebagai latar atau bentuk utama.

- 4) Gempal/Volume: Bentuk tiga dimensi yang memiliki ketebalan atau kedalaman, seperti kubus atau silinder. Dalam karya dua dimensi, gempal hanya tampak semu.
- 5) Warna: Kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata, yang penting dalam seni rupa. Warna dapat diklasifikasikan berdasarkan perannya dan sifatnya.
- 6) Tekstur: Nilai raba pada permukaan yang bisa kasar atau halus. Tekstur dapat bersifat nyata atau semu, memberikan efek visual tertentu.
- 7) Ruang: Dikenal sebagai ruang nyata (tampak dan bisa diraba) dan ruang gambar (semu). Penggambaran ruang semu melibatkan perspektif untuk menciptakan kedalaman atau distorsi.
- 8) Struktur: Susunan unsur fisik yang membentuk wujud karya seni. Struktur mengacu pada pengorganisasian unsur-unsur yang ada, menghasilkan hubungan antara elemen-elemen yang menyusun karya tersebut.

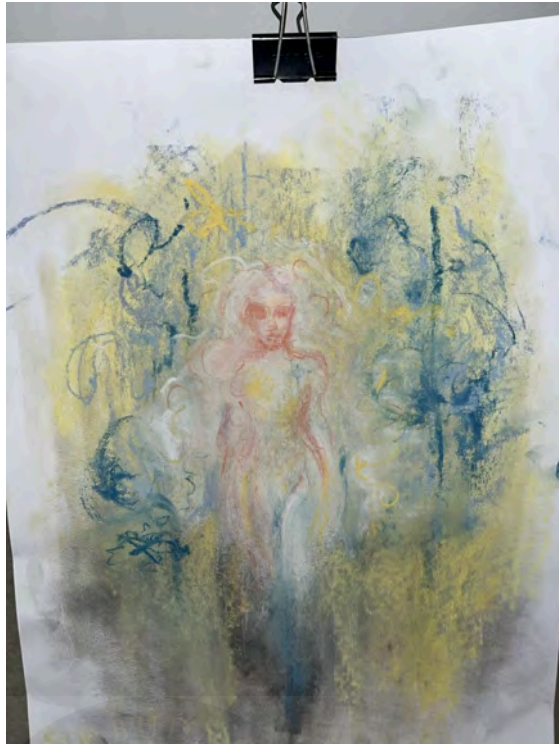
3.2 Perancangan Karya

a. Sketsa Karya



Gambar 3.12 Sketsa

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)



Gambar 3.13 Sketsa
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

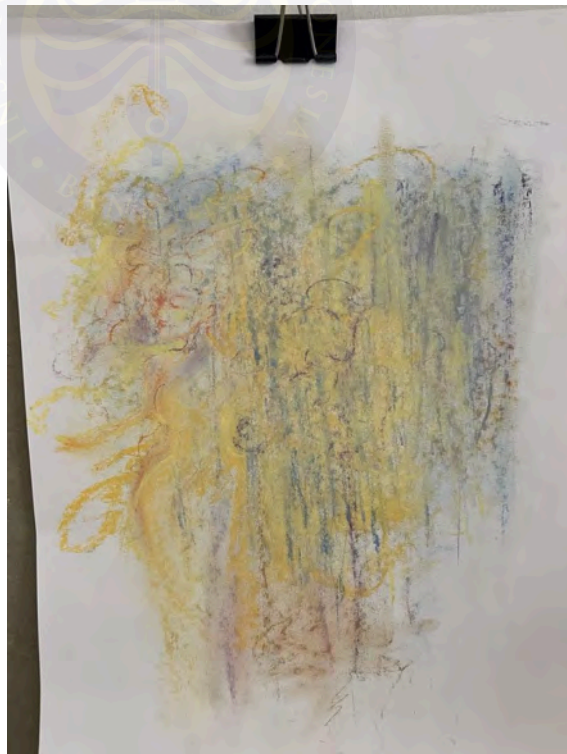


Gambar 3.14 Sketsa
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)



Gambar 3.15 Sketsa

(Sumber:dokumentasi pribadi, 2025)



Gambar 3.16 Sketsa

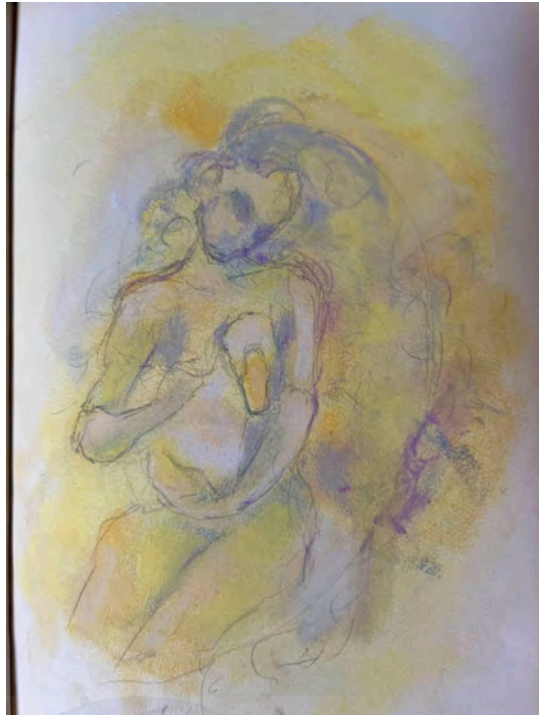
(Sumber:dokumentasi pribadi, 2025)



Gambar 3.17 Sketsa
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)



Gambar 3.18 Sketsa
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)



Gambar 3.19 Sketsa
(Sumber:dokumentasi pribadi, 2025)



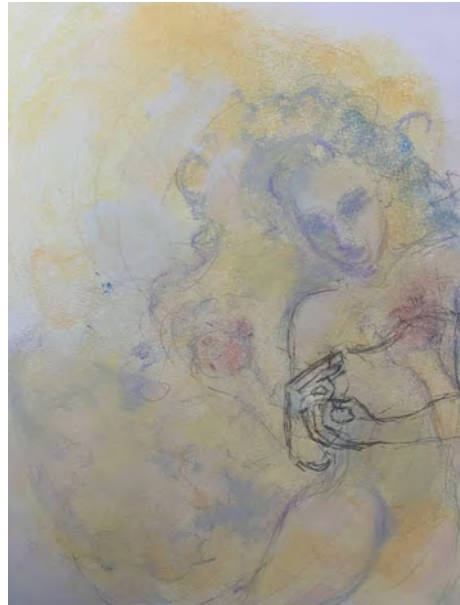
Gambar 3.20 Sketsa
(Sumber:dokumentasi pribadi, 2025)

b. Sketsa Terpilih



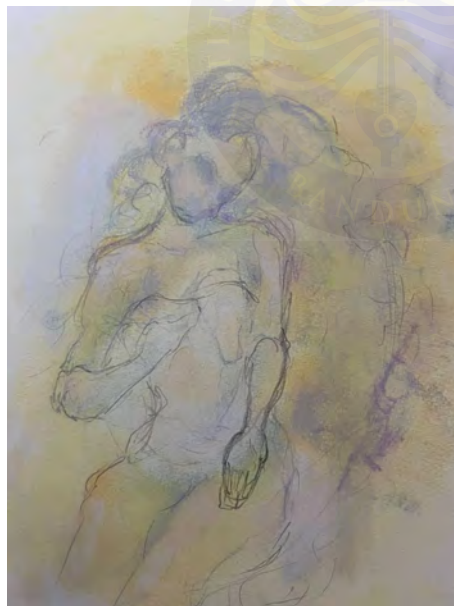
Gambar 3.21 Sketsa

(Sumber:dokumentasi pribadi, 2025)



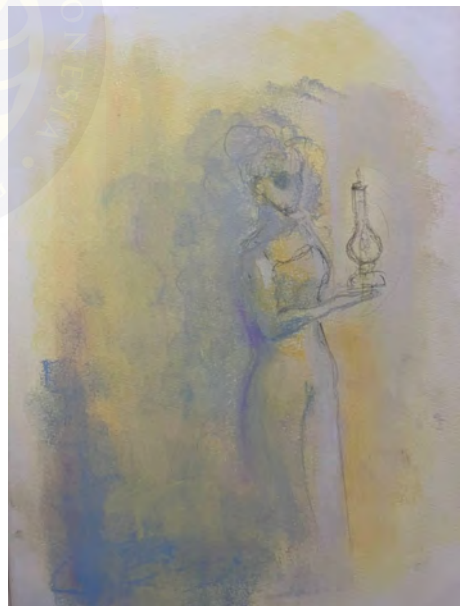
Gambar 3.22 Sketsa

(Sumber:dokumentasi pribadi, 2025)



Gambar 3.23 Sketsa

(Sumber:dokumentasi pribadi, 2025)



Gambar 3.24 Sketsa

(Sumber:dokumentasi pribadi, 2025)





Gambar 3.25 Sketsa

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

3.3 Perwujudan Karya

a. Proses Perwujudan Karya 1

No	Proses	Dokumentasi
1	Eksperimen Media	



2	Tahap Sketsa	
3	Tahap Pengkaryaan	



		 
--	--	---

		
4	Hasil Akhir	


Tabel 3.1 Tabel Perwujudan Karya 1

b. Proses Perwujudan Karya 2

No	Proses	Dokumentasi
1	Eksperimen Media	
2	Tahap Sketsa	


3	Tahap Pengkaryaan	 
---	-------------------	---







4	Hasil Akhir	
---	-------------	--



Tabel 3.2 Tabel Perwujudan Karya 2

c. Proses Perwujudan Karya 3

No	Proses	Dokumentasi
1	Eksperimen Media	

2	Tahap Sketsa	
3	Tahap Pengkaryaan	

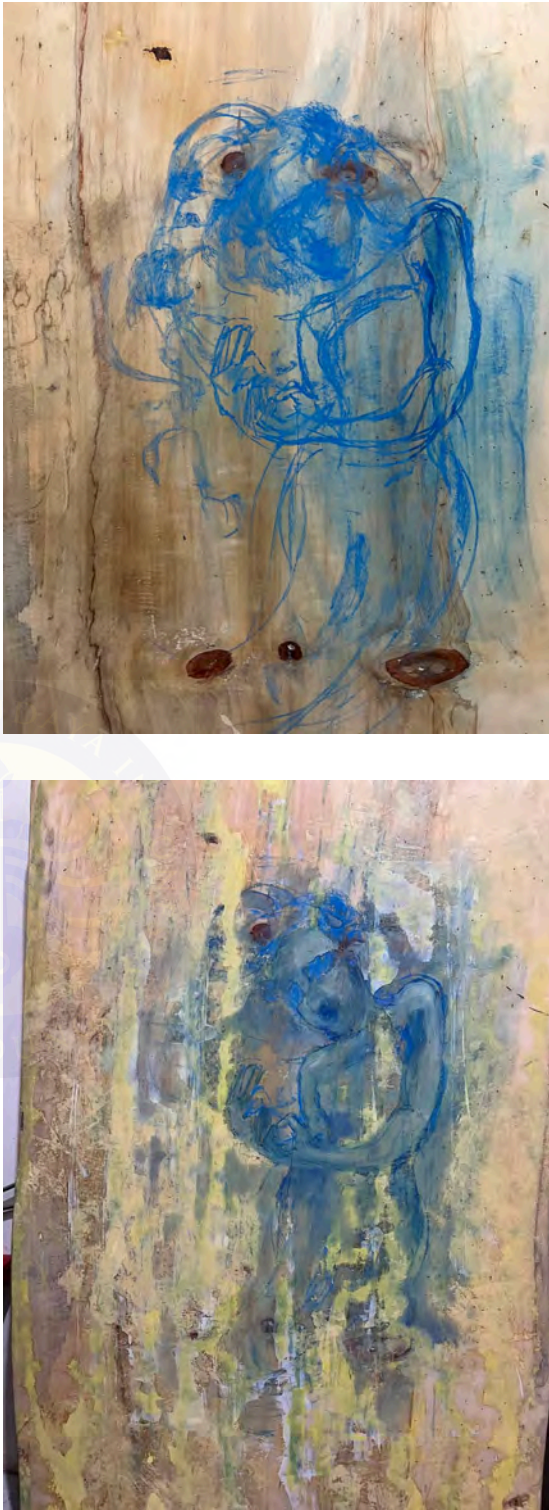
		 
--	--	---

		
4	Hasil Akhir	


Tabel 3.3 Tabel Perwujudan Karya 3

d. Proses Perwujudan Karya 4

No	Proses	Dokumentasi
1	Eksperimen Media	
2	Tahap Sketsa	


3	Tahap Pengkaryaan	
---	-------------------	---






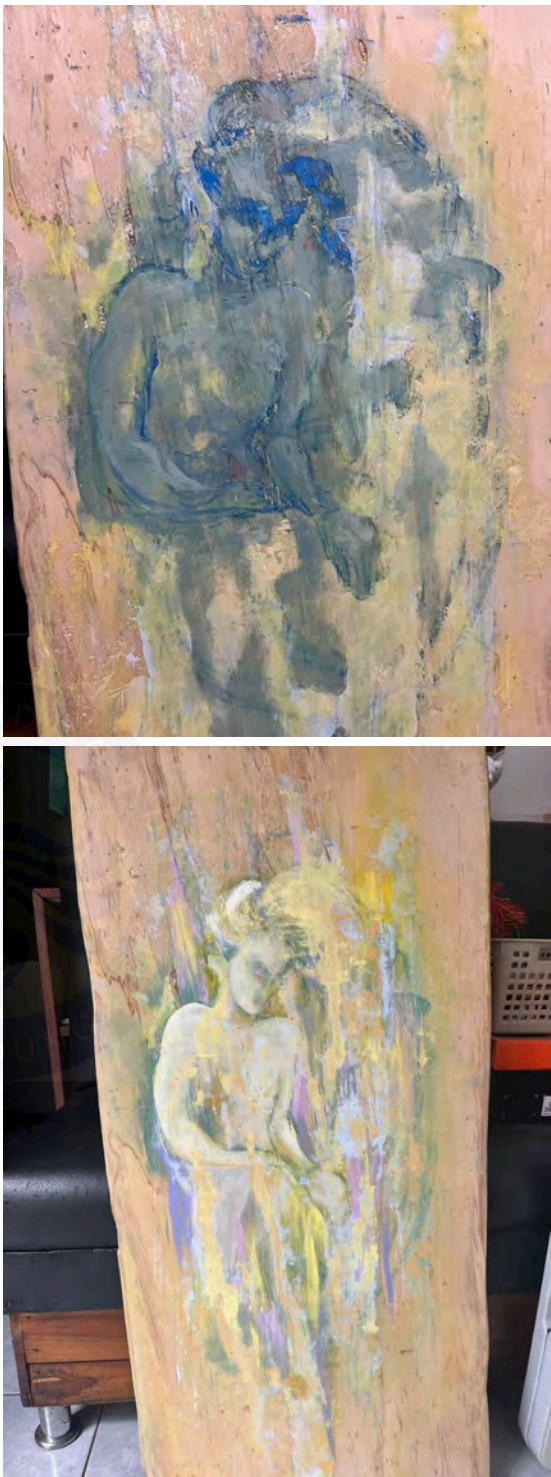
5	Hasil Akhir	
---	-------------	--




Tabel 3.4 Tabel Perwujudan Karya 4

e. Proses Perwujudan Karya 5

No	Proses	Dokumentasi
1	Eksperimen Media	

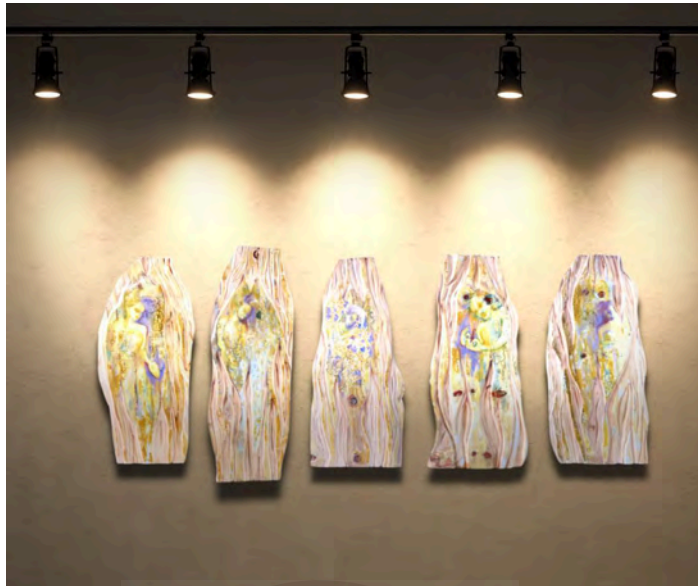
2	Tahap Sketsa	
3	Tahap Pengkaryaan	

		
--	--	---

		
4	<p>Hasil Akhir</p> 	

Tabel 3.5 Tabel Perwujudan Karya 5

3.4 Konsep Penyajian Karya



Gambar 3.26 Poster Pameran

(Sumber:dokumentasi pribadi, 2025)



Gambar 3.27 Area Pameran

(Sumber:dokumentasi pribadi Ruang Segi Empat, 2025)



Gambar 3.28 Poster Pameran

(Sumber:dokumentasi pribadi Ruang Segi Empat, 2025)

Lokasi pameran yang dijadikan ruang penyajian karya berada di Bahagia Kopi yang beralamat Jl. Halimun No.21, Lkr. Sel., Kec. Lengkong, Kota Bandung, Jawa Barat 40263. Konsep penyajian karya ini memanfaatkan pendekatan instalatif dengan menyusun lima kayu berukuran 100–110 x 50 x 3 cm secara vertikal dan disandingkan sejajar secara horizontal di depan dinding. Setiap papan disandarkan pada struktur dinding polos yang berfungsi sebagai latar pendukung.

