

Metode Proses Penciptaan Simbolisasi Bentuk Dalam Ruang Imaji Rupa

Oleh: Drs. I Made Bendi Yudha, M.Sn

1. Proses Penciptaan

Dalam proses penciptaan karya seni lukis ini, diperlukan suatu metode untuk menguraikan secara rinci tahapan-tahapan yang di lakukan dalam proses penciptaan, sebagai upaya dalam mewujudkan karya seni. Melalui pendekatan-pendekatan dengan disiplin ilmu lain, dimaksudkan agar selama dalam proses penciptaan dapat dijabarkan secara ilmiah dan argumentatif. Dalam kaitan ini Sachari (2000: 223), menguraikan bahwa selama ini penelitian yang bersifat proses penciptaan dengan bahasa rupa dapat dikelompokkan dalam dua katagori, yaitu kajian estetik dan proses desain. Dalam kajian estetik jurus-jurus yang sering dipakai oleh seniman dan perancang dalam penggalian ide dapat dilakukan dengan beberapa pendekatan: a). heurostik: spontanitas dan kreatif; b). semantik: metafor atau kepatutan; c). sinektik: analogi atau fantasi; d). semiotik: pengkodean atau penandaan; e). simbolik: pemaknaan atau penyimbolan; f). holistik: bersifat universal dan global; g). tematik: pendekatan tema tertentu; h). hermeneutik: tafsiran atau interpretasi.

Sehubungan dengan penciptaan ini, dalam proses penciptaan karya seni lukis ini menggunakan metode pendekatan semiotik, karena data-data yang akan dicermati dalam penciptaan ini berupa tanda-tanda. Sedangkan metode pendekatan *hermeneutik* dan simbolik digunakan karena data-data yang akan dicermati berupa interpretasi, dan berupa simbol-simbol. Sedangkan metode penciptaan yang digunakan dalam penciptaan ini adalah menggunakan teori Hawkins, karena metode tersebut dapat dipakai sebagai rambu-rambu yang menuntun dan mengarahkan pola pikir dan pola tindak yang lebih sistimatis. Hal ini akan lebih mempermudah langkah-langkah aplikasinya secara teknik, demikian juga dalam mengimplementasikan ide-ide dan tahapan penciptaan, sehingga persoalan-persoalan yang dilakukan dalam penciptaan ini dapat dideskripsikan dengan jelas serta dielaborasi secara optimal.

Hawkins dalam bukunya *Creating Through Dance* yang diterjemahkan oleh RM. Soedarsono (2001: 207), menyebutkan; penciptaan seni lukis dan seni tari yang baik, selalu melewati tiga tahap: pertama *exploration* (eksplorasi); kedua *improvisation* (improvisasi); dan yang ketiga *forming* (pembentukan atau komposisi). Dalam Hubungan ini Hadi (2003: 24,29,40) menterjemahkan, metode tersebut meliputi: eksplorasi, improvisasi, dan *forming* (pembentukan).Eksplorasi yang dimaksud dalam hal ini adalah sebagai langkah awal dari suatu penciptaan karya seni. Tahap ini termasuk berpikir, berimajinasi, merasakan dan merspon objek yang dijadikan sumber penciptaan; Improvisasi tahap ini memberikan kesempatan yang lebih besar bagi imajinasi, seleksi dan mencipta dari pada tahap eksplorasi.

Karena dalam tahap improvisasi terdapat kebebasan yang baik, sehingga jumlah keterlibatan diri dapat ditingkatkan. Dalam tahap improvisasi memungkinkan untuk melakukan berbagai macam percobaan-percobaan (eksperimentasi) dengan berbagai seleksi material dan penemuan bentuk-bentuk artistik, untuk mencapai integritas dari hasil percobaan yang telah dilakukan. *Forming* (pembentukan), tahap ini adalah suatu proses perwujudan (eksekusi) dari berbagai percobaan yang telah dilakukan.

Kebutuhan membuat komposisi tumbuh dari hasrat manusia untuk memberi bentuk terhadap sesuatu yang telah ditemukan. Tahap ini merupakan proses penyusunan dengan menggabungkan simbol-simbol yang dihasilkan dari berbagai percobaan yang berdasar atas pertimbangan kesatuan (*unity*), kerumitan (*complexity*), Kesungguhan (*intensity*), sebagai syarat dari karya seni yang disebut indah. Dengan demikian dalam proses perwujudan karya ini digunakan metode tersebut di atas melalui langkah-langkah sebagai berikut:

2. Tahap-Tahap Penciptaan

2.1. Eksplorasi

Pada tahapan awal proses penciptaan seni lukis ini, yaitu melakukan pengamatan dan pencermatan terhadap bentuk dan nilai-nilai simbolik pada bentuk-bentuk Upakara/sesajen Bali, yang di dalamnya terkandung ajaran-ajaran spiritual tentang ilmu gaib yang dualistik, untuk dijadikan sumber inspirasi. Pengamatan terhadap simbol-simbol tersebut dilakukan dengan cara mengamati langsung ke tempat-tempat penyelenggaraan upacara seperti ke Pura, ke rumah-rumah penduduk/masyarakat Bali yang sedang melaksanakan upacara keagamaan. Di samping itu dalam penelitian ini juga dilakukan pengkajian terhadap referensi buku-buku yang memuat berbagai informasi teori serta gambar-gambar mengenai jenis-jenis upakara/sesajen yang memiliki nilai simbolik magis yang tersimpan di museum-museum purbakala, seperti; museum Gedong Kertya di Singaraja, dan Museum Bali.

Melalui pengamatan dan seleksi terhadap hasil eksplorasi yang bersumber dari pengalaman-pengalaman pribadi masa lalu, telah mengusik ruang imajinasi, sehingga muncul kegelisahan-kegelisahan yang obsesif, untuk menghadirkan bentuk-bentuk imajinatif yang representatif dengan konsep penciptaan, baik secara teks maupun konteksnya. Hal yang lebih penting dilakukan dalam tahap ini adalah; melakukan wawancara dengan nara sumber yang dianggap kompeten dalam bidangnya seperti; *akhli banten/sesajen, pemangku* (orang yang biasanya sering memimpin pelaksanaan upacara di lingkungan masyarakat Bali), *Sulinggih* (pendeta, *pedanda* atau *srimpu*), dan sastrawan tradisional Bali. Ini menjadi penting dilakukan sebagai bahan kajian untuk memperoleh data primer yang dapat mendukung akurasi data yang akan dianalisis, disusun sebagai bahan pelaporan..

2.2. Eksperimentasi

Dalam melakukan eksperimentasi, ada lima komponen kreativitas produksi dari gagasan baru yang bernilai yang ditawarkan oleh Sternberg dan Lubant dalam Myers, (2004: 102-104), yang meliputi: komponen pertama adalah keahlian. Semakin banyak gagasan dan citra yang kita peroleh melalui pembelajaran yang terakumulasi, semakin banyak banyak kesempatan yang kita miliki untuk mengkombinasikan blok-blok bangunan dengan cara kreatif. Komponen kedua adalah keterampilan-keterampilan berpikir imajinatif. Dalam momen-momen kreativitas, kita melihat segala hal dengan cara-cara baru, mengenali pelbagai pola dan menciptakan pelbagai hubungan. Setelah menguasai anasir-anasir mendasar dari sebuah persoalan, kita mendefinisikan ulang atau mengeksplorasinya dengan cara baru.

Komponen ketiga adalah kepribadian yang senang bertualang. Pribadi yang kreatif mampu menanggung ketaksaan (*ambiguity*) dan risiko, gigih dalam mengatasi pelbagai rintangan, dan berusaha mencari pengalaman baru. Komponen keempat adalah motivasi intrinsik. Masyarakat akan menjadi lebih kreatif ketika mereka merasa termotivasi terutama oleh kepentingan, kesenangan, kepuasan dan tantangan dari kerja itu sendiri alih-alih oleh pelbagai tekanan dari luar. Komponen yang kelima adalah lingkungan yang kreatif. Gagasan-gagasan yang baru dan bernilai sering kali dicetuskan, didukung dan disaring oleh banyaknya hubungan.

Kelima gagasan di atas telah memberikan dorongan dan rangsangan batin untuk menumpahkan segala kegelisahan diri dengan melakukan eksperimentasi membuat setsa-sketsa kreatif dan improvisatif dari bahan kertas, tinta cina dan pensil, agar pengalaman-pengalaman masa lalu yang terekam dalam memori, terstimulasi untuk menggali potensi imajinasi yang ada, sehingga dapat melahirkan motif-motif serta ide-ide yang cemerlang. Sketsa-sketsa tersebut diseleksi kemudian beberapa dipilih untuk direkonstruksi, serta dielaborasi untuk menjadi

rancangan yang akan diwujudkan dan dipakai sebagai acuan dalam penciptaan karya seni lukis. Sketsa-sketsa yang terpilih dalam hal ini, tidak serta-merta ditransfer langsung untuk diwujudkan ke dalam karya, melainkan dipertimbangkan dengan cermat menyangkut ide, estetika, dan artistik, bahkan adakalanya tidak terpakai sama sekali, karena dianggap belum representatif dengan gagasan yang diinginkan.

Di samping itu pembuatan sketsa dapat dilakukan secara langsung dan improvisatif melalui goresan dengan menggunakan ujung tangkai kuas yang diruncingkan pada permukaan kanvas yang teksturnya dalam keadaan basah. Melalui pengalaman intuitif serta didorong oleh getaran emosi, dapat melahirkan motif serta figur-figur imajinatif dan representatif dengan ide-ide maupun konsep yang ingin diekspresikan ke dalam karya seni lukis. Langkah kedua dari proses rancangan ini juga dilakukan dengan merekonstruksi, mengkombinasikan sketsa-sketsa yang terpilih untuk dijadikan rancangan karya seni lukis, yang dapat dipakai sebagai pedoman dalam merealisasikan/mengeksekusi wujud dari gagasan pencipta

2.3. Pembentukan

Tahap pembentukan dalam penciptaan ini dilakukan melalui transformasi dari sketsa-sketsa terpilih, kemudian direkonstruksi dan dielaborasi pada bidang kanvas. Dalam hal ini, kadang kala terjadi perubahan pemikiran yang signifikan terhadap rancangan sketsa sebelumnya, karena dalam proses kreatif pasti akan melibatkan intuisi untuk melakukan terobosan-terobosan baru terhadap berbagai aspek. Aspek-aspek yang dimaksud adalah hal-hal yang menyangkut pengolahan komposisi, pewarnaan, aplikasi tekstur, pembagian komposisi bidang ataupun ruang sehingga kebutuhan ekspresi estetika, serta artistik yang merupakan bagian dari gagasan dapat dielaborasi secara optimal.

Di samping langkah-langkah aplikasi di atas, pembentukan juga dilakukan dengan menggunakan kuas, melalui goresan warna-warna yang improvisatif dan variatif pada kanvas yang telah ditekstur secara merata. Dengan menerapkan dan menyusun anasir-anasir kekuatan garis serta memanfaatkan kemampuan teknik pewarnaan plakat (*opaque*), tumpang tindih (*impasto*), maka bentuk atau figur-figur yang ditampilkan mampu menghadirkan asosiasi tematis dan mendukung pencapaian representasi gagasan.

Munculnya *image* bentuk/figur tertentu, serta motif-motif pada tahapan pembentukan ini, juga dapat dicapai dengan menggunakan bahan tekstur berupa *modeling paste* yang dirol atau digoreskan menggunakan pisau palet dengan ketebalan yang optimal sesuai dengan bentuk yang ingin dicapai. Tekstur tadi kemudian digoreskan dengan tangkai kuas yang runcing dan akan muncul jejak-jejak garis atau goresan-goresan yang artistik ketika jejak garis dan goresan tersebut diberi warna gelap. Melalui proses pewarnaan seperti ini dapat memberikan berbagai alternatif bentuk maupun suasana yang dapat dikembangkan terutama pada pencapaian bentuk maupun warna-warna imajiner, padat, dan variatif, untuk mewakili nilai-nilai simbolik yang diinginkan. Kiat-kiat semacam ini dilakukan agar efek-efek tersebut dapat mendukung kualitas estetika serta artistik pada karya, mampu membangkitkan impresi kedalaman, kesan magis, dari bentuk maupun simbol-simbol yang ditampilkan. Adapun material cat yang digunakan adalah cat akrilik merek *Winsor Galleria*, karena jenis warna ini dapat memberikan kemudahan-kemudahan yang berarti, untuk mencapai efektifitas dan efisiensi kerja, serta memiliki sifat menutup yang kuat dan mempermudah pencapaian bentuk karena cepat kering.

Aplikasi warna-warna melalui keunggulan teknik yang dimiliki, serta kecermatan dalam penataannya, mampu mencapai teknik plakat (*opaque*) ataupun teknik *impasto* yang diinginkan secara *perfect*, sebagai upaya menemukan keunikan-keunikan bentuk untuk pencapaian jati diri dan orijinalitas/keaslian karya seni lukis (*authenticity of the art work*). Dalam mewujudkan suatu

gagasan pada tahap pembentukan, ada beberapa hal yang menjadi salah satu bagian dari prioritas yang harus diperhatikan yaitu berupa seperangkat piranti berupa alat dan bahan untuk menunjang pencapaian bentuk yang dituangkan ke dalam karya seni lukis. Adapun bahan yang digunakan adalah: kanvas, cat akrilik, bahan tekstur berupa *modeling paste*, air sebagai pencampur warna serta *vernish matt* sebagai pelapis/pelindung karya agar tidak mudah kena jamur ataupun debu. Sedangkan alat-alat yang dipakai untuk mendukung aplikasi teknik adalah: pisau pallet, kuas dengan berbagai jenis ukuran, alat rol, serta lempengan kaca sebagai tempat mencampurkan cat. Setelah bahan dan alat tersedia, kemudian tahapan-tahapan pembentukan dapat dilanjutkan secara *intens* untuk mewujudkan ide-ide yang diinginkan.

Di bawah ini akan diuraikan secara rinci langkah-langkah yang harus dilalui dalam tahap pembentukan sebagai berikut:

a. Menempelkan *modeling paste* sebagai tekstur pada permukaan kanvas secara merata dengan menggunakan *roller* atau pisau *pallet*, agar efek tekstur yang muncul tampak nyata dan terkesan tebal. Penerapan tekstur-tekstur tadi untuk menciptakan motif maupun figur-figur/bentuk estetik yang ingin dikembangkan sesuai dengan kebutuhan ekspresi. Tanpa harus berlama-lama menunggu keringnya tekstur tadi, elaborasi tekstur yang telah terbentuk sudah dapat digoreskan atau diblok dengan warna dasar yang agak gelap seperti: warna hitam, coklat, biru tua atau warna gelap sejenisnya. Hal ini dimaksudkan agar efek nuansa warna gelap pada tekstur, muncul lebih artistik apabila pada permukaan kanvas dipolesi dengan intensitas warna terang atau warna yang lebih muda.

Warna-warna terang tadi digoreskan dengan posisi kuas mengambang, spontan dan impresif pada permukaan kanvas, agar dapat memunculkan efek tekstur yang terkesan empuk, unik dan artistik serta berperan sebagai aksentuasi pada objek atau motif yang ingin ditonjolkan. Penerapan warna-warna dan garis yang bervariasi dilakukan secara bertahap dan berulang-ulang terutama untuk mencapai bentuk-bentuk yang elaboratif dan warna-warna yang padat, demikian juga pada bentuk utama yang ditonjolkan sebagai fokus (*centerpoint*) dari bentuk-bentuk yang ada.

b. Pada tahapan penyelesaian/proses *finishingtouch* nanti, diupayakan adanya kontrol yang cermat, teliti dan menyeluruh sehingga bagian-bagian yang belum tergarap secara maksimal dapat disempurnakan kembali melalui goresan-goresan yang lembut, ekstra teliti serta penuh kesabaran, karena akan menentukan aksentuasi perwujudan karya cipta serta kualitas yang ingin dicapai, sehingga ide-ide yang dituangkan ke dalam karya seni lukis dapat diartikulasikan secara holistik dan *perfect*

c. Karya seni lukis yang telah selesai dikerjakan, dilapisi dengan cairan *acrylik vernish matt*, agar kekuatan material dapat terjaga dan terpelihara dengan baik dalam berbagai iklim ataupun cuaca, sehingga karya-karya tersebut awet dan tahan lama, terhindar dari kotoran debu ataupun jamur sehingga tampilan warna-warnanya selalu tampak cemerlang dan tidak mengkilat. Untuk menjaga perfeksi penampilan, karya-karya dilengkapi dengan *frame* atau bingkai sebagai standarisasi dari penciptaan seni lukis ini. Namun demikian, dalam hal ini tetap mempertimbangkan keharmonisan karya menyangkut; pemilihan jenis motif atau model *frame* yang dipakai, serta penggunaan warna-warna disesuaikan dengan dominasi warna yang ada pada karya lukisan.

Dengan demikian, melalui beberapa proses dan berbagai tahapan serta pertimbangan-pertimbangan yang logis, etis dan estetis, maka dapat diyakini bahwa karya-karya yang telah selesai dikerjakan sudah layak untuk dipamerkan ke medan sosial yang lebih luas agar dapat

dinikmati dan diapresiasi oleh khalayak ramai, sebagai salah satu bagian dari tanggung jawab moral seniman dalam meningkatkan apresiasi seni dan budaya masyarakat.

Untuk memudahkan terjadinya interpretasi, komunikasi, serta apresiasi dengan masyarakat lewat karya-karya yang diciptakan, di bawah ini ditampilkan secara periodik beberapa gambaran tentang bahan dan alat maupun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses perwujudan karya seni lukis sebagai berikut:



Bahan dan alat yang dipergunakan dalam proses perwujudan yakni, cat akrilik, *modeling paste*, kuas dengan berbagai ukuran, pisau pallet, tempat air, kain lap dan pallet pencampur warna dari kramik atau kaca



Membuat sketsa dengan goresan dan blok warna secara langsung pada kanvas dengan akrilik