

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Secara kodrati, setiap individu manusia terlahir dengan berbagai bentuk fisik yang akan selalu lekat dengan beragam realitas hidupnya. Bagaimanapun keadaannya, tubuh tidak bisa didefinisikan sebagai fakta biologis atau *entitas organik* belaka. Tubuh memiliki peran sosial yang mengatur bagaimana kita menempatkan segala fungsi (organ) dan makna (atribut) yang disandangnya. Tubuh yang kurus, misalnya, tidak hanya mengacu pada masalah biologis atau medis bahwa tubuh bersangkutan berarti kekurangan gizi atau mengidap penyakit. Dalam pandangan sosial, tubuh yang kurus bisa mengacu pada masalah kesejahteraan. Sebaliknya, tubuh yang gemuk tidak hanya berarti kelebihan kolesterol (kesehatan), tetapi juga bisa bermakna kemuliaan atau kebahagiaan (ekonomi & spiritual), sedangkan dalam pandangan yang lebih terdistorsi, ‘gemuk’ dapat berarti pula kerakusan (sosial) (Iwan Saidi, 2008).

Dalam bukunya yang berjudul “*Tubuh Sosial: Simbolisme, Diri, dan Masyarakat*”, Anthony Synnott mengungkapkan bahwa: “Tubuh kita, dengan bagian-bagiannya, dimuati oleh simbolisme kultural, publik dan privat, positif dan negatif, politik dan ekonomi, seksual, moral, dan seringkali kontroversial; begitu pula dengan atribut-atribut, fungsi tubuh, kondisi tubuh, dan indera-inderanya. Tinggi dan berat badan, aktivitas makan dan minum, bercinta, bentuk tubuh dan bahasa tubuh, dengan bermacam-macam penyakit yang menderanya seperti flu

atau AIDS, semua ini tidak hanya sekedar fenomena fisik, melainkan juga berdimensi sosial” (Synnott, 1993).

Tubuh sebagai wujud dengan segala kompleksitasnya sedemikian itulah yang kemudian banyak pihak mendefinisikannya menurut sudut pandang yang berbeda-beda. Sudut pandang yang berbeda jelas akan melahirkan definisi yang berbeda pula. Plato memandang tubuh sebagai penjara atau makam jiwa, Santo Paulus melihat tubuh sebagai bait Roh Kudus, Descartes menganggap tubuh sebagai mesin, dan Jean Paul Sartre mendefinisikan tubuh sebagai persenyawaan diri, “tubuh adalah saya … saya adalah tubuh” (Synnott, 1993).

Dinamika pemikiran semacam diatas terus bergerak, seiring dengan pergerakan zaman yang menggeser pula sikap dan pemaknaan kita tentang suatu objek. Dengan kata lain, tubuh telah menjadi “ladang” bagi tumbuhnya bermacam-macam narasi dan nilai-nilai kolektif kehidupan. Dalam dunia seni rupa, masalah tersebut berpotensi menjadi semacam pemicu bagi pluralitas kekaryaan, karena gagasan dan tendensi yang melatarbelakangi penciptaan karya tentunya juga akan berbeda-beda. Namun, beragam realitas yang terjadi disekeliling saya (tubuh) membawa pada sebuah pemahaman bahwa tubuh senantiasa hadir dalam keterpengaruhannya kekuatan budaya dan mekanisasi sistem yang berlaku pada masyarakatnya. Sebagai contoh, ukuran “telanjang” di daerah saya (baca:Jawa) pasti akan sangat berbeda bila dibandingkan dengan daerah perkampungan di Papua. Jika pada kasus ini, kita melepas keterikatan budaya dengan nilai-nilainya, maka konsep “telanjang” akan mengalami kebuntuan persepsi pada batas-batas yang menimbulkan rasa malu atau “pantas” dan “tidak”.

Melalui latar pemahaman diatas, saya ingin memaknai tubuh dari pandangan saya sendiri sebagai seorang individu yang juga hidup di tengah lingkungan sosial masyarakat. Seperti yang telah diuraikan di atas, saya sangat menyadari bahwa tingkat kompleksitas permasalahan yang terasa akan berbanding lurus dengan posisi kita berada saat menentukan sebuah sudut pandang. Pemikiran-pemikiran tersebut pada akhirnya mendorong saya untuk ‘merangkum’ bermacam kegelisahan, empati, atau opini saya ke dalam sejumlah lukisan yang bertolak dari persoalan tubuh, baik peran, eksistensi, maupun nilai-nilai yang telah dibangunnya. Khusus pada tugas akhir ini, saya akan mengeksposisikan belasan lukisan yang berukuran variatif, dari 80 – 300 cm, dengan bermacam pendekatan realistik. Proses pengolahan visual meliputi penggabungan, pemotongan, atau penggubahan dari berbagai unsur rupa (fotografi) yang terkait dengan tubuh manusia sebagai unsur citraan (simbolis) dalam lukisan. “Teks” (visualisasi tubuh) yang telah diolah kembali, diharapkan mampu menjadi ‘kendaraan’ bagi gagasan yang hendak diungkapkan saat keduanya bertemu di satu kedalaman konteks. Dengan mengetengahkan proses kreatif ini, penulis berharap akan dapat menyalurkan pesan-pesan positif bagi para apresiannya melalui ‘tubuh’ yang dilihatnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat ditarik beberapa permasalahan yang berkaitan dengan penciptaan karya antara lain :

1. Bagaimana tema simbolisme tubuh manusia dan muatan sosialnya dalam penciptaan lukisan?
2. Bagaimana pemilihan bahan dan teknik dalam penciptaan lukisan?
3. Bagaimana proses visualisasi dan bentuk lukisan?

C. Tujuan

Tujuan dari penulisan ini adalah :

1. Mendeskripsikan tema simbolisme tubuh manusia dan muatan sosialnya dalam penciptaan lukisan
2. Mendeskripsikan pemilihan bahan, dan teknik dalam penciptaan lukisan.
3. Mendeskripsikan proses visualisasi dan bentuk lukisan.

D. Manfaat

Secara teoritik:

1. Bagi pembaca dan masyarakat umum, besar harapan penulis agar tulisan ini dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran, referensi dan sumber pengetahuan tentang dunia seni rupa, khususnya seni lukis dan simbolisme.
2. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta adalah sebagai tambahan referensi dan sumber kajian terutama untuk mahasiswa seni rupa.

Secara Praktis:

1. Bagi penulis bermanfaat sebagai sarana pembelajaran dalam proses berkesenian.
2. Bagi dosen pembimbing, diharapkan mampu menjadi salah satu gambaran mengenai perkembangan karya mahasiswa seni rupa yang mengambil penciptaan karya seni sebagai tugas akhirnya.

BAB II

KAJIAN SUMBER

A. Tubuh Manusia dan Muatan Sosialnya Sebagai Tema Dasar

Tema dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990:921) adalah “pokok pikiran dasar, dasar cerita (yang dipercakapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak).” Tema dasar yang diketengahkan dalam tugas akhir ini adalah tubuh manusia dan muatan sosialnya. Di dalam Oxford English Dictionary tubuh didefinisikan sebagai: “kerangka atau struktur fisik atau material manusia atau hewan; seluruh organisme material ini dilihat sebagai sebuah entitas organik”. Bagi beberapa pakar sosiologi, tubuh bukan hanya dimaknai sebagai sebuah fenomena biologis belaka. Lebih dari itu, tubuh merupakan ciptaan masyarakat dengan kompleksitas yang sangat rumit.

Menurut Anthony Synnott (1993), tubuh kita, dengan bagian-bagiannya dimuati oleh simbolisme kultural, publik dan privat, positif dan negatif, politik, ekonomi, seksual, moral, dan seringkali kontroversial; begitu pula dengan atribut-atribut, fungsi tubuh, kondisi tubuh, dan indera-inderanya. Tubuh dengan segala kompleksitasnya telah melahirkan bermacam sudut pandang yang berbeda-beda. Sudut pandang yang berbeda jelas akan melahirkan definisi yang berbeda pula.

Merujuk pada pandangan di atas, Saidi (2008) menyatakan bahwa sejarah tubuh tentu saja berbanding lurus dengan dimulainya sejarah manusia. Pada proses penciptaan pertama (Adam), sebelum ditiupkan ruh ke dalam tubuh, Tuhan menciptakannya dari segumpal tanah. Penciptaan kedua semacam

metamorfosis: tubuh Adam dibelah dan dijelmakanlah Hawa, sebuah tubuh lain sebagai pasangan Adam. Sejak pasangan ini diciptakan, tubuh tidak lagi diciptakan dari tanah, melainkan persenjawaan sperma laki-laki dan ovum perempuan. Dalam perkembangan selanjutnya, tubuh mengalami perlakuan yang beragam dan kompleks. Beberapa pihak memujanya, tetapi yang lain justru menyakiti dan menghancurkannya. Bangsa Yunani, misalnya. Mereka sangat memuja tubuh. Patung, lukisan, dan keramik mereka yang terbuat dari batu, cat, dan tanah liat merayakan indahnya tubuh yang telanjang. Orang Yunani merayakan kekuatan tubuh laki-laki dalam olimpiade mereka yang dilaksanakan empat tahun sekali dari 776 SM sampai dengan 394 M. Orang Yunani yang pertama-tama mengembangkan teori kecantikan. Dalam sejarah agama-agama besar tubuh juga mendapat perlakuan yang beragam Bagi agama-agama Samawi (langit) seperti Islam dan Nasrani, tubuh yang telah ditinggalkan ruhnya (mati) harus dikembalikan ke tanah sebagai materi awal penciptaannya. Bagi Islam, tubuh yang kembali (dikubur) tidak boleh membawa apapun kecuali selembar kain kafan yang membungkusnya. Keranda yang mengusungnya harus kembali, tidak boleh ikut dikuburkan. Tubuh awal Adam adalah tubuh yang telanjang, maka ia harus kembali dalam keadaan serupa. Di samping itu, dalam Islam juga ada sebuah versi yang melarang penggambaran atas tubuh, apalagi tubuh yang telanjang, Sikap Agama Nasrani agak berbeda. Tidak ada larangan dalam agama ini untuk melukis tubuh. Sementara itu, tubuh yang telah mati (kembali) bisa berpakaian rapi dan dimasukan ke dalam peti yang bagus ketika dikuburkan. Selanjutnya dalam agama Hindu dan Budha, tubuh yang mati harus dibakar.

Tubuh harus moksa di dalam api. Demikian seterusnya banyak kepercayaan lain yang menyikapi tubuh dengan cara yang berbeda-beda.

Berbagai pandangan di atas membawa pada sebuah pemahaman bahwa tubuh senantiasa hadir dalam keterpengaruhannya kekuatan budaya dan mekanisasi sistem yang berlaku pada masyarakatnya. Keterpengaruhannya tersebut merupakan suatu konsekuensi dari kebutuhan manusia untuk menjalankan kodratnya sebagai mahluk sosial yang harus mempunyai daya untuk berkomunikasi dan mengungkapkan sesuatu dengan manusia yang lain. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tubuh adalah sebuah fenomena biologis yang juga telah menjadi simbol bagi kenyataan yang melibih fungsi-fungsi biologis itu sendiri.

B. Tinjauan Tentang Seni Lukis

Istilah “seni” dalam bahasa kita yang sekarang rasanya sudah begitu kita kenal ini (walaupun apa maknanya yang sebenarnya belum tentu kita mengenalnya !) sudah kita lupakan bahwa usianya masih sangat muda (istilahnya, bukan isinya), dan asalnya amat tidak jelas. Ada yang mengatakan bahwa seni berasal dari kata “sani” dalam bahasa Sansekerta yang berarti pemujaan, pelayanan, donasi, permintaan atau pencarian dengan hormat dan jujur. Tetapi ada juga yang mengatakan bahwa seni berasal dari bahasa Belanda “genie” atau jenius. Keduanya memberikan gambaran yang cukup jelas tentang aktifitas apa yang sekarang ini dibawakan oleh istilah tersebut. Lebih bergeser jauh lagi artinya, kalau kita lihat kegunaan istilah ini di masa silam : “... jarum yang seni-seni,” (yang kecil-kecil), ataupun penggunaannya secara umum : “seni mengajar”,

“seni bercocok tanam”, dan sebagainya (Soedarso SP, 1990: 17). Namun, sejauh ini seni mengarah pada persoalan kesanggupan akal manusia baik berupa kegiatan rohani maupun fisik untuk menghasilkan sesuatu yang bernilai artistik (luar biasa), menggugah perasaan orang lain (Mikke Susanto, 2002: 101). Dalam hal ini, S. Sudjojono dengan lugas menyatakan bahwa seni adalah “*jiwo kethok*” (Mikke Susanto, 2002: 71). Sedangkan menurut Bahari (2008), pengertian seni lukis secara teknis adalah karya seni rupa dua dimensional yang menampilkan unsur warna, bidang, garis, bentuk, dan tekstur. Seni lukis merupakan salah satu cabang seni rupa dua dimensi yang populer dan mempunyai banyak gaya, aliran, dan teknik pembuatan maupun bahan serta alat yang digunakan. Dalam proses penciptaan, karya seni rupa dua dimensi ini tidak terlalu terikat pada aturan teknis yang rumit bila dibandingkan dengan cabang seni rupa lainnya misalnya seni patung dan seni grafis yang proses berkaryanya lebih rumit dibanding seni lukis, walaupun seni lukis sekarang sudah mengalami banyak perkembangan tekniknya. Sementara B.S. Myers dalam kutipan Susanto (2002) menyebutkan bahwa secara teknik, seni lukis merupakan tebaran pigmen mengungkapkan bahwa seni lukis merupakan tebaran pigmen atau warna cair pada permukaan bidang datar (kanvas, panel, dinding, kertas) untuk menghasilkan sensasi atau ilusi keruangan, gerakan, tekstur, bentuk dengan memanfaatkan elemen-elemen seni, serta mempertimbangkan prinsip-prinsip dasar penciptaan lukisan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa seni lukis adalah karya seni rupa dua dimensional yang merupakan pengalaman artistik seniman melalui pemanfaatan elemen-elemen seni, serta mempertimbangkan prinsip-

prinsip dasar seni rupa untuk menghasilkan sesuatu yang menggugah perasaan orang lain.

C. Simbol dan Simbolisme

Asal-usul istilah *simbol* menurut S.T. Achen dalam kutipan F.W. Dillistone (2002: 21) di bukunya yang berjudul “*The Power of Symbol*” adalah sebagai berikut:

Pada waktu dua orang di Yunani kuno mengadakan perjanjian, mereka kerap kali memateraikan perjanjian itu dengan memecahkan sesuatu — sebuah lempengan, sebuah cincin, sebuah, sebuah benda dari tanah liat — menjadi dua bagian dan masing-masing pihak menyimpan satu bagian. Jika salah satu pihak yang mengadakan perjanjian kemudian hari menghendaki perjanjian itu dihormati, ia atau wakilnya akan mengidentifikasi diri dengan mencocokan bagian dari bagian yang telah dipecah itu dengan bagian yang lain.

“Mencocokkan” dalam bahasa Yunani adalah *symbollein* dan kedua bagian atau kepingan itu disebut *symbola*. Kata ini lambat laun berarti “tanda pengenalan” dalam pengertian yang lebih luas, misalnya untuk anggota-anggota sebuah masyarakat rahasia atau minoritas yang dikejar-kejar Sebuah simbol pada mulanya adalah sebuah benda, sebuah tanda, atau, sebuah kata, yang digunakan untuk saling mengenali dan dengan “arti” yang sudah dipahami.

Jadi, sebuah simbol menghubungkan atau menggabungkan. Namun, jika dalam penggunaan semula kata *symbollein*, dua bagian yang dihubungkan itu terbuat dari zat atau bahan yang dibuat sama dan kerap kali praktis merupakan replika yang satu dari lain, dalam penggunaan di kemudian hari komponen primer sangat berlain rupanya dan berbeda bahannya dengan apa yang disimbolkan, tetapi dengan suatu cara dapat menggambarkan atau mengingatkan atau menunjuk kepada apa yang disimbolkan tersebut. Pada akhirnya istilah “simbol” sendiri dapat mengandung makna “yang mewakili”, “mengisyaratkan”, “mengantikan”,

atau “mencorakkan”. Pemaknaan atas sebuah simbol tidak lepas dari hubungan alamiah antara penanda dan petandanya. Nooryan Bahari (2008: 109) menyatakan bahwa “simbol adalah suatu tanda dimana hubungan tanda dan denotasinya ditentukan oleh suatu peraturan yang berlaku umum atau ditentukan oleh suatu kesepakatan bersama (konvensi).”

Secara lebih detail, Erwin Goodenough dalam kutipan Dillistone ((2002: 19) mendefinisikan simbol sebagai berikut :

Simbol adalah barang atau pola yang, apapun sebabnya, bekerja pada manusia, dan berpengaruh pada manusia, melampui pengakuan semata-mata tentang apa yang disajikan secara harfiah dalam bentuk yang diberikan itu”. Selanjutnya ia membedakan antara bahasa yang bersifat denotatif, yaitu tepat, ilmiah, harfiah, dan bersifat konotatif, yaitu berasosiasi, tidak persis tepat, memungkinkan beragam penafsiran, dan simbol termasuk kategori yang kedua.

Hal ini dituturkan pula oleh F.W. Dillistone (2002: 19):

Sejauh menyangkut definisi kamus, rupanya ada kesepakatan umum bahwa sebuah simbol tidak berusaha untuk mengungkapkan keserupaan yang persis atau untuk mendokumentasikan suatu keadaan yang setepatnya. Malahan, fungsi simbol ialah merangsang daya imajinasi, dengan menggunakan sugesti, asosiasi, dan relasi.

Beberapa pengertian diatas memberi pemahaman tentang istilah simbol sebagai kata dasar dari simbolisme yang maknanya lebih mengarah pada penerapan-penerapannya sebagai salah satu cara ungkap dalam seni atau sistem linguistik. Simbolisme merupakan seni memilih analogi untuk ide-ide yang abstrak (misalnya merpati untuk perdamaian) dan merupakan sesuatu yang tidak asing dalam seni syair (Mikke Susanto, 2002: 104). Pendapat yang lebih mendasar diungkapkan oleh Firth dalam kutipan Dillistone (2002), bahwa simbolisme terletak dalam pengakuan bahwa hal yang satu mengacu kepada (mewakili) hal

yang lain dan hubungan hal yang konkret dengan yang abstrak, hal yang khusus dengan hal yang umum. Hubungan itu sedemikian rupa sehingga simbol dari dirinya sendiri tampak mempunyai kemampuan untuk menimbulkan dan menerima akibat-akibat yang dalam keadaan lain hanya diperuntukkan bagi objek yang diwakili oleh simbol itu — dan akibat-akibat itu kerap kali mempunyai muatan emosional yang kuat.

Berdasarkan uraian-uraian diatas dapat disimpulkan bahwa simbolisme adalah cara pengungkapan ekspresi seni yang memilih analogi (tanda) untuk ide-ide yang abstrak, sehingga penafsirannya melampui kesepakatan umum tentang apa yang disajikan secara harfiah, karena tanda yang mewakili bermuatan sugesti, asosiasi, dan relasi. Berikut ini adalah contoh simbolisme dalam lukisan :



Gambar: 1
Karya: **Steven Kenny**, berjudul: “***Fledge***”
Oil on linen , 18 x 24 in. 2005

D. Realisme Banal

Istilah Realisme Banal pada awalnya digunakan oleh kurator dan penulis seni rupa Mikke Susanto sebagai upaya untuk menandai beberapa kecenderungan karya seni rupa yang memiliki corak baru dalam tradisi realis di Indonesia. Dalam sebuah pameran bertajuk “Banal Realism” di Gracia gallery, Surabaya, Mikke melakukan pembacaan ulang terhadap beberapa bentuk perupaan yang diidentifikasi sebagai gaya realisme yang berbeda dari karya-karya realisme era sebelumnya. Berikut adalah salah satu petikan kuratorial dari pameran tersebut:

Realisme Banal adalah sebuah gambaran fenomena tentang terangkatnya kembali eksistensi Realisme (yang kerap diisukan menjadi salah satu gaya seni rupa yang telah terus-menerus mengalami krisis) yang kemudian merevitalisasi diri menjadi semacam gaya tersendiri dan sukar dideteksi dari bentuk awalnya. Realisme yang menyertai konsep kurasi ini adalah berasal dari sudut pandang historiografi tentang lahirnya Realisme di era paling awal. Realisme yang diusung Gustave Courbet dan beberapa nama lain yang se-era misalnya, adalah perjalanan bagaimana realisme berkembang sebagai “kotak” paling awal dan dominan dari berbagai perkembangan seni rupa berikutnya. (<http://mikkesusanto.jogjanews.com/pameran-realisme-banal.html>)

Di dalam kurasinya, Mikke juga menjelaskan beberapa indikasi yang merujuk pada lahirnya karya-karya realisme banal, dimana realisme ini dapat disebut sebagai suatu ekspresi seni yang tidak hanya mengabadikan sebuah realitas secara mentah, namun juga mewujudkan sebuah bentuk baru yang sarat akan makna. Istilah realis dalam pameran tersebut lebih banyak ditandai sebagai alasan untuk menolak wadak atau realitas mentah. Sebab seniman ketika mengagungkan wadak ia akan menghasilkan imitasi. Bahkan Stanislavski—sebagai sumber tradisi “realis” dalam teater—pernah mengatakan bahwa paling

buruk ialah bila seorang aktor yang memerankan orang tidur, benar-benar tidur. Dengan menolak wadak—sekaligus juga melakukan laku “pemaksaan” terhadap realitas—seniman diharapkan mewartakan intensitas penolakannya. Sekalipun dalam analisis akhir jika penolakan tersebut bersifat total, maka yang muncul justru karya murni yang bersifat formal (bahkan mungkin bukan gaya, aliran atau kecenderungan Realisme itu sendiri). Dalam kesempatan itu, Mikke juga memaparkan bahwa Realisme Banal bukanlah anjuran untuk meniru, melainkan meneruskan dan memberi sentuhan “lain” (yang sudah ada dalam aliran besar, secara khusus dalam Realisme). Juga untuk menangkap gejolak pikiran/ tubuh yang selintas atau keluwesan sikap-sikap, untuk dikembalikan dan diletakkan sebagai karya yang sarat makna. Maka akan terbangunlah sebuah model atau tipe—mungkin juga “aliran” yang belum bernama—yang karena “ke-tidak-beraturan-nya” akan memenangkan atau merebut sekaligus juga meresahkan apresian untuk sementara, maupun seterusnya.

Untuk menghasilkan sebuah karya seni yang mempunyai tawaran lebih pada khalayaknya, seorang seniman tidak akan hanya menyuguhkan suatu potongan realitas ke dalam sebuah media tanpa melalui proses pencitraan dan seleksi tanda. Lebih dari itu, ia harus mampu ber-eksplorasi dengan realitas yang ada untuk menghasilkan suatu gagasan baru yang berasal dari pemikirannya. Upaya ini dilihat kembali oleh Mikke pada karya- karya realisme banal yang sarat akan gagasan-gagasan baru dalam cara ungkapnya. Realisme Banal dalam perspektif tertentu adalah sebentuk “stilisasi”, yang mensyaratkan keserempakan eksistensi dari berbagai pikiran, pola, bentuk, gaya yang masuk dalam sebuah

kanvas menjadi realitas yang bermakna. Lewat gaya atau dengan teknik realis, dunia realitas *di-rekonstruksi*, *di-kendalikan*, *di-distorsi*, dan *di-stilisasi* menjadi sebuah dunia yang artifisial, dunia yang dibuat-buat. Kekuatan kreatif, “kebanalan”, dan kesuburan sikap pemberontakan perupa teremban menjadi senjata untuk melahirkan kecenderungan tertentu dalam sebuah teks.

Berdasarkan uraian-uraian di atas dapat disimpulkan bahwa realisme banal adalah sebuah gambaran fenomena tentang terangkatnya kembali eksistensi Realisme (yang kerap diisukan menjadi salah satu gaya seni rupa yang telah terus-menerus mengalami krisis) yang kemudian merevitalisasi diri menjadi semacam gaya tersendiri, realisme ini dapat disebut sebagai suatu ekspresi seni yang tidak hanya mengabadikan sebuah realitas secara mentah, namun juga mewujudkan sebuah bentuk baru yang sarat akan makna. Berikut ini adalah contoh lukisan realisme banal:



Gambar: 2
 Karya: **Agus Suwage**, berjudul: **“Suwage vs Suwage”**
Oil on Canvas, 165 x 200 cm, 2005.

Dalam menciptakan lukisan, saya menggunakan sejumlah model yang didapatkan dari hasil citra fotografi. Meski begitu, saya tak sekedar memindahkan

realitas dari model-model tersebut secara murni, namun juga melakukan penggubahan bentuk dan penggayaan pada beberapa objek yang diambil. Seperti pada karya-karya realisme banal, gagasan yang akan diketengahkan dalam lukisan saya lebih bekerja aktif untuk menentukan sebuah capaian-capaian visual.

E. Pop Art (*Popular Art*)

Pop Art adalah gaya seni yang cenderung mengekspresikan spirit dunia pada zamannya (tahun 1960-an). Seniman *Pop Art* tidak ragu mengkritik beberapa kebobrokan zaman. Mereka mengangkat objek murni/steril sebagai model-model dan barang sehari-hari. (Nooryan Bahari, 2008: 130)

Pada perkembangannya, karya-karya Pop Art tidak lepas dari ikon-ikon yang dihasilkan oleh budaya komersil sebagai media yang selalu dekat dengan masyarakat modern, masyarakat yang menjadikan pola konsumsi sebagai gaya hidup. Menurut Lawrence Alloway dalam kutipan Susanto (2002), pop art merupakan sebuah perkembangan seni yang dipengaruhi oleh gejala-gejala budaya popular yang terjadi di masyarakat. Gaya ini lahir juga karena sentuhan dari kaum Dada yang mengimbas ke zaman berikutnya, sekitar tahun 1970 s.d. 80-an. *Pop Art* diawali di London pertengahan tahun 1950-an oleh kelompok independen yang terdiri dari seniman dan tokoh intelektual — *Pop art* kemudian berkembang di Amerika pada tahun 1960-an yang dipelopori oleh Jasper John, yang terkenal dengan karyanya *Three Flag*, Roy Lichtensen dengan karyanya *Drowning Girl*, dan Andy Warhol dengan karyanya *Gold Marilyn Monroe*. *Pop Art* memandang budaya komersil sebagai materi mentah, sebuah sumber ide yang

tak pernah habis atas hal-hal yang bersifat subjek piktorial. Mereka banyak melukiskan ikon-ikon yang kerap muncul dimasyarakat seperti komik, kehidupan kota metropolis, iklan dan lain-lain. *Pop art* mewarnai kehidupan masyarakat konsumen bintang-bintang terkenal serta pahlawan idola. Motivasi gerakan ini berakar dari perkembangan fotografi komersial, iklan, kemasan yang menarik, supermarket, komik strip, film, aneka model mobil, dan seterusnya. *Pop art* merupakan *iconographical Art*. Hal ini karena hasil karyanya bersumber dari media-media yang sudah mengalami transformasi, adanya permainan dari perasaan suka dan tak suka pada masyarakat. Berikut adalah salah satu karya Pop Art yang terkenal :



Gambar: 3
Karya: **Roy Lichtenstein**, berjudul: “*The Kiss*”

Oil on Canvas, 80 x 68 cm, 1962. Private Collection of Paul G. Allen Image

Dalam menciptakan lukisan, saya juga banyak menampilkan ikon-ikon populer seperti halnya pada karya-karya pop. Beberapa ikon pop yang dipresentasikan dalam karya saya adalah merk produk dan tokoh-tokoh legendaris seperti Charlie Chaplin, Marylin Monroe, John Lennon, Bob Marley, Jim

Morisson, dan juga para superhero seperti Power Rangers, Hulk, Superman, serta Flashgordon.

F. Metafora

Dalam Kamus Pintar Bahasa Indonesia, metafora adalah pemakaian kata yang bukan bermakna sesungguhnya melainkan sebagai kiasan atau persamaan. Sedangkan menurut *glossarium* Bahasa Inggris, metafora adalah kiasan di mana sebuah perbandingan tersirat, dinyatakan antara dua hal yang mirip atau seharga namun tidak benar-benar memiliki kesamaan. *Metafora* sendiri berasal dari kata Yunani yang berarti "transfer" atau "membawa menyeberang." Metafora "membawa" makna dari satu kata atau gambar kepada ide yang lain (<http://grammar.about.com/od/qaaboutrhetoric/f/faqmetaphor07.htm>). Di dalam kehidupan sehari-hari sebenarnya kita semua kerap berbicara, menulis, dan berpikir melalui penggunaannya.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa metafora dapat mewakili sebuah pemikiran melalui permainan tanda atau bahasa karena mampu melibatkan sebuah hubungan kemiripan. Mikke Susanto (2002: 73) dalam Diksi Rupa juga menjelaskan tentang metafora serta penggunaannya dalam seni lukis:

Didalam *Webster's Third New International Dictionary*, metafora didefinisikan secara tipikal sebagai "sebuah kiasan yang menggunakan sepatah kata atau frase yang mengacu kepada objek atau tindakan tertentu untuk menggantikan kata atau frase yang lain sehingga tersarankan suatu kemiripan atau analogi di antara ke-duanya (*a figure of speech in which a word or phrase denoting one kind of object or action is used in place of another to suggest a likeness or analogy between them*)". Pada lukisan, metafora merupakan bahasa visual dan merupakan jembatan dari seorang seniman untuk menuangkan ide dan gagasan melalui bentuk visual yang

metaforis. Metafora dapat berupa perlambang dan bahasa tanda yang dapat mewakili pikiran pemakainya atau seniman.

Contoh penggunaan metafora dalam karya seni rupa terdapat pada gambar.4 berikut :



Gambar: 4

Karya: **Cassius Marcellus Coolidge**,

berjudul: “**Dogs Playing Poker**”. 1903

G. Penggubahan Bentuk Dalam Lukisan

Sebuah karya seni harus memiliki wujud agar dapat dinikmati secara indrawi. Dalam seni lukis bentuk merupakan hasil kreatifitas perupa dalam mengolah objek nyata maupun imajiner menjadi lukisan. Menurut Dharsono (2007: 42) bentuk dalam seni rupa adalah perwujudan ekspresi atau daya ungkap perupa, yang dalam penciptaannya telah mengalami perubahan wujud sesuai dengan selera atau latar belakang perupa. Perubahan wujud tersebut dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut :

1. Transformasi

Transformasi menurut Dharsono (2004) adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (trans = pindah) wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar. Penggambaran manusia berkepala binatang pada pewayangan untuk menggambarkan perpaduan sifat antara binatang pada manusia setengah dewa, semuanya mengarah pada penggambaran wujud untuk mencapai karakter ganda.

Contoh lukisan yang memanfaatkan perubahan bentuk dengan cara transformasi terdapat pada gambar.5 :



Gambar: 5

Karya: **F. Sigit Santoso**, berjudul: “***Paint or Die***”
Acrylic on Canvas, 220 x 150 cm, 2010.

2. Deformasi

Deformasi adalah perubahan bentuk yang sangat kuat/ besar sehingga terkadang tidak lagi berwujud figur semula atau sebenarnya, sehingga hal ini dapat memunculkan figur/ karakter yang lain dari sebelumnya (Mikke Susanto: 2002). Dalam hal ini, Dharsono (2004: 42) mengungkapkan bahwa:

Deformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur-unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya hakiki.

Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa deformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi, sehingga objek yang digambarkan dapat mengalami perubahan bentuk dari wujud semula, hasil representasi objek dapat memunculkan figur/ karakter yang lain dari sebelumnya. Adapun perubahan bentuk yang dapat dilakukan melalui deformasi adalah penyederhanaan, perusakan, atau penggayaan. Dengan menggunakan teknik deformasi kita dapat mengolah suatu bentuk visual dengan leluasa. Berikut adalah contoh penggunaan deformasi dalam karya seni rupa:



Gambar: 6

Karya: **Jane Alexander**, berjudul: “**Born Boys**”
Installation, Fiber Glass, Oil Colour, and Fabric. Lifesize human. 1998

H. Elemen - Elemen Seni Rupa

Unsur seni rupa merupakan segala hal yang secara umum terdapat pada setiap karya seni rupa. Sebuah karya seni terdiri dari bermacam elemen yang membentuk suatu kesatuan visual, unsur-unsur tersebut meliputi:

1. Garis

Garis merupakan salah satu unsur penting dalam perwujudan lukisan, menurut Susanto (2002) garis adalah perpaduan sejumlah titik yang sejajar dan sama besar, memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek; panjang; halus; tebal; berombak; melengkung; lurus dan lain-lain. Garis merupakan unsur yang sangat dominan dalam karya seni, sehingga peranannya dapat disejajarkan dengan warna. Penggunaan garis secara matang dan benar dapat membentuk kesan tekstur nada dan nuansa ruang

seperti volume. Dharno (2007) juga mengungkapkan bahwa sering kali kehadiran garis bukan hanya sebagai garis, tetapi kadang sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis, atau lebih tepat disebut goresan. Goresan atau garis yang dibuat oleh seorang seniman akan memberikan kesan psikologis yang berbeda pada setiap garis yang dihadirkan. Sehingga dari kesan yang berbeda maka garis mempunyai karakter yang berbeda pada setiap goresan yang lahir dari seniman.

Jadi garis adalah goresan dan batas limit dari benda, massa, ruang, warna yang terdiri dari sejumlah titik sejajar dan sama besar, memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek; panjang; halus; tebal; berombak; melengkung; lurus dan lain-lain, dan merupakan wujud ekspresi atau ungkapan perupa dalam menciptakan lukisan. Dalam menciptakan lukisan saya menggunakan garis sebagai batas luar dari lekukan-lekukan *gesture* tubuh, sehingga secara sentral, tubuh dalam karya saya menjadi *center of interested* atau pusat perhatian dari keseluruhan elemen karya yang ditampilkan.

2. Warna

Warna adalah unsur seni rupa yang tak kalah pentingnya dengan garis, warna dapat memberi kesan ataupun sugesti pada suatu objek visual. Warna menurut Bahari (2008) adalah gelombang cahaya dengan frekuensi yang dapat mempengaruhi penglihatan kita. Warna merupakan salah satu bagian terpenting dalam pembuatan sebuah karya lukis. Warna juga dapat digunakan

tidak demi bentuk tapi demi warna itu sendiri, untuk mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan keindahannya serta digunakan untuk berbagai pengekspresian rasa secara psikologis. Secara definitif, Berlin and Kay (1969: 29) menjelaskan bahwa warna adalah :

... persepsi visual manusia yang disebut sebagai merah, hijau, biru, dan lain-lain. Warna berasal dari spektrum cahaya (distribusi energi cahaya versus panjang gelombang) yang berinteraksi dalam mata dengan kepekaan spektal dan reseptor cahaya ... kategori warna dan spesifikasi fisik warna juga terkait dengan benda-benda, materi, sumber cahaya, dan lain sebagainya, berdasarkan sifat fisiknya seperti penyerapan cahaya, refleksi, atau spektrum emisi.

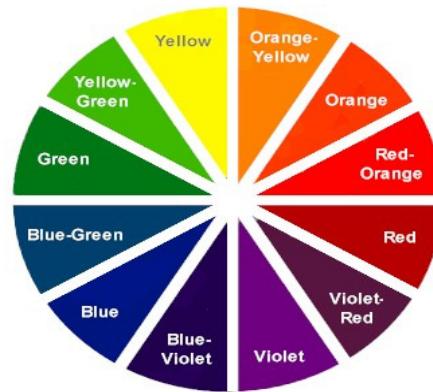
Dalam hal ini, Betti (2008) memberikan penjelasan tentang warna melalui terminologi dan skemanya secara lebih terperinci:

a. Terminologi Warna

Claudia Betti (2008: 170) menyampaikan terminologi warna; warna memiliki tiga atribut yaitu: *hue*, *value*, *intensity*. *Hue* adalah sebutan yang diberikan untuk warna seperti *violet* (ungu) atau *green* (hijau). *Value* adalah nilai gelap terang (*lightness and darkness*) warna. *Pink* atau *merah jambu* adalah *light red* (merah muda), sedangkan *maroon* adalah *dark red* (merah tua). Warna bisa sangat cerah (*lightened*), sangat gelap (*darkened*) atau modifikasi campuran dua lapis atau lebih *hues* untuk mendapatkan *value*. *Intensity*, mengacu pada saturasi, kekuatan (*strength*), cemerlang (kecemerlangan), atau kemurnian warna.

Dalam *Munsell colour wheel* (roda warna Munsell) merupakan lingkaran warna yang terdiri dari 12 *hue*, meskipun setiap warna memiliki gradasinya masing-masing. Kedua belas warna tersebut dikategorikan

kedalam *primary*, *secondary*, dan *tertiary*. Warna primer (*primaries*) terdiri dari merah, biru, dan kuning, mampu menghasilkan warna *hue* dengan cara mencampurnya Warna sekunder (*secondaries*) terdiri dari hijau, oranye, dan violet, hasil dari percampuran warna-warna primer. Warna tersier (*tertiaries*) adalah percampuran dari warna primer dan sekunder, misalnya *yellow-green* dihasilkan dari percampuran *primary yellow* dan *secondary green* (Betti: 2008:).



Gambar: 7
Roda warna Munsell

b. Skema Warna

Skema warna merupakan kosa kata khusus, meskipun ada berbagai macam jenis teori yang menyampaikan skema warna, disini hanya dibahas mengenai *monochromatic*, *analogus* (analog), dan *complementary* (komplementer) (Betti, 2008: 172)

Skema *monochromatic* memanfaatkan hanya satu warna dengan berbagai value dan intensitas. Sedangkan skema *analogus* (analog) terdiri dari warna yang saling mengaitkan yang berdekatan satu sama lain pada

colour wheel (roda warna). Sebagai contoh, diantara biru – hijau dan kuning – hijau, disini warna biru memiliki kaitan (*share*) pada “warna antara” tersebut. Skema warna komplementer (*complementary colour schema*) didasarkan pada satu set atau lebih warna komplementer. Warna komplementer adalah warna-warna kontras yang terletak saling berseberangan pada roda warna (*colour wheel*), warna-warna komplementer pada bidang yang luas cenderung berintesitas satu sama lain. Titik kecil atau coretan warna komplementer yang berdampingan akan menetralisir atau meniadakan satu sama lain (Betti: 2008).

Jadi warna adalah gelombang cahaya dengan frekuensi yang dapat mempengaruhi penglihatan sehingga mampu mengesankan gerak, jarak, tegangan, ruang, dan bentuk dalam mengungkapkan ekspresi atau makna simbolik pada karya seni rupa. Warna yang dominan pada karya saya adalah warna dengan skema *monochromatic* atau ‘warna tunggal’ dengan penyusunan *value* dan *intensity* yang teratur tingkatannya. Teknik ini saya gunakan untuk memperoleh kesan volume pada objek-objek yang dieksposisikan dalam lukisan, sedangkan pada bagian latar (*background*) rata-rata saya menggunakan *value* atau gradasi warna-warna lembut seperti abu-abu terang, coklat muda, atau biru langit (*light blue*).

3. Bidang (*Shape*)

Di dalam penciptaan lukisan dikenal unsur seni rupa yang disebut dengan “bidang”. Bidang (*shape*) adalah suatu bentuk yang sekelilingnya dibatasi oleh garis. Secara umum bidang dikenal dalam dua jenis, yaitu bidang geometris dan bidang organis. Bidang geometris seperti lingkaran atau bulatan, segi empat, segi tiga dan segi-segi lainnya, sementara bidang organis dengan bentuk bebas yang terdiri dari aneka macam bentuk yang tidak terbatas. Menurut Betti (2008), *Organic shape* adalah bidang yang tak teratur atau kurang teratur jika dibandingkan dengan bidang geometris, dan kadang-kadang disebut sebagai *geomorphic*, *amoebid*, atau bentuk bebas. *Organic shape* biasa digunakan untuk membentuk figur dan sebagai background dengan *value* datar (*flat*).

Jadi bidang atau *shape* dalam seni lukis adalah unsur visual yang memiliki ukuran dua dimensi, yang tercipta karena dibatasi oleh garis/kontur, warna yang berbeda, gelap terang, atau karena adanya tekstur dan merupakan hasil daya olah perupa terhadap bidang-bidang yang terdapat dialam (organis) maupun bidang imajiner (geometris). Bidang organis yang terdapat pada lukisan saya berupa *cropping* (potongan-potongan) dengan *value* datar yang membentuk raut wajah, benda, atau pun tubuh, sedangkan bidang geometris yang saya gunakan pada lukisan berupa pola-pola yang terbentuk karena adanya batas pertemuan warna pada latar atau *background* lukisan.

4. Tekstur

Menurut Mikke Susanto (2002: 20), “tekstur atau barik adalah nilai raba atau kualitas permukaan yang dapat dimunculkan dengan memanfaatkan kanvas, cat atau bahan-bahan seperti pasir, semen, *zinc white*, dan lain-lain.” Sedangkan menurut Dharsono (2007: 38), “tekstur dapat digolongkan dalam dua macam yaitu : tekstur buatan atau tekstur yang sengaja dibuat, dan tekstur alami yang merupakan wujud rasa permukaan bahan yang sudah ada secara alami dan tanpa campur tangan manusia.” Dalam hal ini Sadjiman (2009: 38) mengungkapkan, bahwa:

Tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan baik nyata maupun semu, bisa halus, kasar, licin, dan sebagainya. Berdasarkan hubungannya dengan indera penglihatan, tekstur dapat dibedakan menjadi dua, yaitu: Tekstur nyata, yaitu tekstur yang jika diraba maupun dilihat secara fisik terasa kasar dan halusnya. Tekstur semu, yaitu tekstur yang tidak memiliki kesan yang sama antara yang dilihat dan diraba. Tekstur semu terjadi karena kesan perspektif dan gelap terang.

Jadi tekstur dalam seni lukis adalah elemen yang berupa kesan visual maupun nilai raba yang dapat memberikan watak dan karakter pada permukaan. Dalam proses melukis tekstur dapat dibuat dengan menggunakan bermacam-macam alat, bahan serta teknik. Dua macam tekstur yang disebutkan Sadjiman diatas terdapat pada lukisan saya, yaitu tekstur nyata : kolase berupa benda-benda yang saya tempelkan pada permukaan lukisan merupakan elemen karya yang mampu dilihat maupun diraba, yang ke-dua adalah tekstur semu: objek tubuh atau benda yang saya lukis dengan teknik realistik, secara visual mampu menghadirkan kesan volume atau perspektif yang nyata, namun datar saat diraba.

5. Value

Definisi sederhana daripada value adalah gradasi (tingkatan) dari gelap ke terang disepanjang bentuk; yang merupakan determinasi dua hal yaitu *lightness* dan *darkness* suatu objek (Betti, 2008: 101). Sedangkan menurut Mikke Susanto (2002: 111) :

Value adalah kesan gelap terangnya warna. Ada banyak tingkatan dari terang ke gelap, misalnya mulai dari “*white-hight light-light-low light-middle-hight dark-low dark-dark-black*”. Value yang berada diatas “*middle*” disebut “*hight value*”, sedangkan yang berada di bawah “*middle*” disebut “*low value*”. Kemudian value yang lebih terang dari pada warna normal disebut “*tint*”, sedangkan yang lebih gelap dari warna normal disebut “*shade*”.

Dalam hal ini, Dharsono (2007:58) menyatakan:

Value adalah warna-warna yang memberi kesan gelap terang atau gejala warna dalam perbandingan hitam dan putih. Apabila suatu warna ditambah dengan warna putih akan tinggi valuenya dan apabila ditambah hitam akan lemah valuenya. Warna kuning mempunyai value yang tinggi, warna biru mempunyai value yang rendah.

Jadi value dalam seni lukis merupakan suatu penyusunan komposisi warna dengan menggunakan tingkatan warna, dari warna gelap ke warna terang atau dari warna terang ke warna gelap sebagai upaya untuk mempertegas volume suatu bentuk. Value pada lukisan saya menggunakan tingkatan warna seperti hitam ke abu-abu gelap, lalu semakin halus menjadi abu-abu terang. Tingkatan value tersebut dapat dilihat pada warna kulit tubuh dalam karya saya yang rata-rata menggunakan teknik pewarnaan tunggal atau *monochrome*.

6. Pola (*Pattern*)

Pola (*pattern*) dapat diartikan sebagai perulangan. Perulangan disini dapat perulangan bentuk, garis, warna, benda atau obyek apapun, dan perulangannya mungkin dalam format yang teratur maupun sedikit tidak teratur (<http://komposisi-dalam-fotografi-pola-pattern>).

Menurut Mikke Susanto (2002:89) :

Pola (*pattern*) adalah penyebaran garis dan warna dalam bentuk pengulangan tertentu. Pengertian pola menjadi kompleks antara lain dihubungkan dengan pengertian simetri. Dalam hal ini desain tidak hanya diulang menurut urutan parallel, melainkan dibalik sehingga berhadap-hadapan.

Jadi pola dalam seni lukis adalah susunan tertentu dari bentuk, garis, warna, benda atau obyek apapun, dan perulangannya mungkin dalam format yang teratur maupun sedikit tidak teratur. Pola pada lukisan saya berupa perulangan garis dan ornamen yang ada dalam latar atau *background* karya.

I. Penyusunan Elemen Seni

Prinsip seni adalah serangkaian kaidah umum yang sering digunakan sebagai dasar pijakan dalam mengelola dan menyusun unsur-unsur seni rupa dalam proses berkarya untuk menghasilkan sebuah karya seni rupa. Prinsip tersebut meliputi :

1. Kesatuan (*Unity*)

Menurut Susanto (2002), *Unity* merupakan kesatuan yang diciptakan lewat subazas dominasi dan subordinasi (yang utama dan kurang utama) dan

koheren (kedekatan) dalam suatu komposisi karya seni. Dominasi diupayakan lewat ukuran-ukuran, warna, dan tempat serta konvergensi dan perbedaan atau pengecualian. Dalam hal ini, Dharsono (2007: 45) menjelaskan tentang pentingnya kesatuan pada penciptaan karya seni rupa:

Kesatuan atau *unity* merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi diantara hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh. Berhasil tidaknya pencapaian bentuk estetik suatu karya ditandai oleh menyatunya unsur-unsur estetik, yang ditentukan oleh kemampuan memadu keseluruhan.

Jadi kesatuan atau *unity* dalam seni rupa merupakan prinsip hubungan antar unsur yang disusun. Kesatuan dapat diciptakan melalui dominasi, kohesi (kedekatan), konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Jika salah satu atau beberapa elemen rupa mempunyai hubungan, warna, bidang, arah goresan, dan lain-lain, maka kesatuan tersebut akan tercapai. Pada setiap penciptaan lukisan, saya selalu berusaha mendapatkan *unity* atau pencapaian kesatuan melalui penyusunan warna, teknik sapuan kuas, serta berbagai pertimbangan-pertimbangan mengenai tata letak antar objek dan elemen-elemen pendukung lainnya.

2. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan atau *balance* adalah penyesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada suatu komposisi dalam karya seni (Mikke Susanto, 2002 : 20). Keseimbangan menurut ilmu pesawat adalah keadaan yang dialami oleh sesuatu (benda) jika semua daya yang bekerja saling meniadakan. Dalam bidang seni/desain sifatnya perasaan, tetapi hampir

sama, yaitu suatu keadaan dimana semua bagian karya tidak terbebani (Sadjiman, 2005: 187).

Dalam hal ini Dharsono (2007: 45-46) menyatakan :

Ada dua macam keseimbangan yang dapat dilakukan dalam penyusunan bentuk, yaitu keseimbangan formal (keseimbangan simetris) dan keseimbangan informal (keseimbangan asimetris), Keseimbangan formal yaitu keseimbangan yang diperoleh dengan menyusun elemen-elemen yang sejenis dengan jarak yang sama terhadap salah satu titik pusat yang imajiner. Keseimbangan informal yaitu keseimbangan yang diperoleh dengan menggunakan prinsip susunan ketidak samaan atau kontras dan selalu asimetris.

Jadi keseimbangan adalah penyesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada suatu komposisi dalam karya seni, sehingga semua bagian dalam sebuah karya tidak ada yang saling membebani. Keseimbangan dapat disusun dengan cara simetris atau menyusun elemen-elemen yang sejenis dengan jarak yang sama terhadap salah satu titik pusat yang imajiner dan asimetris yaitu keseimbangan yang diperoleh dengan menggunakan prinsip susunan ketidaksamaan atau kontras. Dalam menciptakan lukisan saya menggunakan dua cara yang disebutkan oleh Dharsono, yaitu keseimbangan simetris dan asimetris. Keseimbangan simetris saya terapkan pada penyusunan gaya (pose tubuh), pola-pola, letak dan ukuran objek yang diambil. Sedangkan keseimbangan asimetris saya terapkan pada saat saya menjajarkan dua objek (tubuh) yang mirip dengan sikap/*gesture* yang berbeda, atau dengan sikap yang sama namun sudah mengalami penggubahan bentuk pada salah satu bagianya.

3. Irama (*Rhythm*)

Irama atau *Rhythm* menurut E. B. Feldman dalam kutipan Mikke Susanto (2002 : 98) :

... *rhythm* atau ritme adalah urutan pengulangan yang teratur dari sebuah elemen dan unsur-unsur dalam suatu karya seni. Ritme dapat berupa pengulangan bentuk atau pola yang sama tetapi dengan ukuran yang bervariasi. Garis atau bentuk dapat mengesankan kekuatan visual yang bergerak di seluruh bidang lukisan.

Sedangkan menurut Sadjiman (2005:) :

Irama adalah pengulangan gerak yang teratur dan terus menerus. Dalam bentuk –bentuk alam bisa kita ambil contoh pengulangan gerak pada ombak laut, barisan semut, gerak dedaunan, dan lain-lain. Prinsip irama sesungguhnya adalah hubungan pengulangan dari bentuk –bentuk unsur rupa.

Jadi Irama atau *Rhythm* adalah urutan pengulangan yang teratur dan terus-menerus dari sebuah elemen dan unsur-unsur dalam suatu karya seni. Prinsip irama sesungguhnya adalah hubungan pengulangan dari bentuk –bentuk atau pola rupa yang sama tetapi dengan ukuran yang bervariasi. Irama dalam lukisan saya dapat ditemukan pada pola-pola bidang atau gambar yang mengisi latar belakang lukisan.

4. Harmoni (*Selaras*)

Harmoni atau keselarasan adalah “tatanan ragawi” yang merupakan produk transformasi atau pemberdayagunaan ide-ide dan potensi-potensi bahan dan teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan-aturan yang ideal (Mikke Susanto, 2002 : 49).). Sedangkan menurut Dharsono (2007: 48), harmoni atau selaras merupakan unsur-unsur yang berbeda dekat. Jika unsur-

unsur estetika dipadu secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keserasian.

Jadi harmoni dalam seni rupa adalah unsur-unsur dalam seni rupa yang berbeda dekat, merupakan transformasi atau pendayagunaan ide-ide dan *proteksi-proteksi* bahan dan teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan-aturan ideal. Prinsip harmoni dalam lukisan saya terdapat pada perpaduan antar warna dan penataan *pose* (sikap tubuh) dengan elemen-elemen pendukung lainnya.

5. Proporsi (Ukuran perbandingan)

Proporsi adalah hubungan ukuran antarbagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan/keseluruhannya. Proporsi berhubungan erat dengan *balance* (keseimbangan), *rhythm* (irama, harmoni) dan *unity* (Mikke Susanto, 2002: 92). Hal yang hampir senada diungkapkan oleh Otto Ocvirk (1996) :

Proporsi mengacu pada nilai (ukuran) hubungan masing-masing elemen visual dan lukisan secara keseluruhan. Salah satu alasan proporsi yang sering dianggap penting dalam komposisi adalah tanggapan emosional penonton. Istilah proporsi yang sering disinggung dalam seni rupa adalah *Goldenmen* atau *Rasio Golden*.

Jadi proporsi adalah perbandingan ukuran antarbagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan/keseluruhannya secara serasi. Proporsi berhubungan erat dengan *balance* (keseimbangan), *rhythm* (irama, harmoni) dan *unity*, sehingga dianggap penting dalam komposisi karya karena sangat berpengaruh pada tanggapan emosional penonton. Dalam menciptakan lukisan saya selalu mempertimbangkan proporsi tubuh yang saya angkat

menjadi objek utama. Perbandingan antara satu organ tubuh dengan organ lainnya saya sesuaikan dengan bentuk nyatanya.

6. Variasi

Dalam Kamus Bahasa Indonesia (2010: 598), variasi adalah ketidakseragaman. Sedangkan Otto Ocvirk (1962: 231) mengatakan bahwa:

...variasi sering disebut pula sebagai koherensi, mengacu pada keberagaman elemen dalam sebuah tampilan desain. Maka koherensi visual dapat dicapai melalui penggunaan warna analog maupun komplementer atau melalui keberagaman bentuk, aturan, atau, tekstur...Variasi penting kedudukannya dalam pewujudan sebuah lukisan, yaitu untuk menghindari kesan statis. Jadi variasi dihadirkan untuk menghindari respon terhadap kebosanan.

Jadi variasi atau koherensi dalam seni rupa merupakan upaya memperoleh komposisi atau penyusunan unsur rupa yang mengacu pada keberagaman elemen dalam sebuah tampilan karya. Variasi penting kedudukannya dalam pewujudan sebuah lukisan, yaitu untuk menghindari kesan statis atau respon terhadap kebosanan. Variasi pada lukisan saya terlihat pada pemilihan warna kulit, atribut tubuh, dan latar (*background*) yang menghadirkan bermacam pengolahan bidang geometris hingga bidang yang organik (*figure shape*).

7. Aksentuasi (*Emphasis*)

Aksentuasi adalah pusat perhatian dari seluruh rangkaian gambar atau bagian dari gambar/lukisan yang dijadikan fokus pandangan, atau sering disebut dengan istilah *Center of Interest*, untuk mewujudkan hal ini dapat

dilakukan dengan jalan memberi warna yang mencolok (kontras), atau membagi garis arah berlawanan, dan dapat pula dengan arsir yang intensitasnya tinggi (<http://eka.web.id>).

Sedangkan menurut Dharsono (2007: 63), “aksentuasi dapat dicapai melalui perulangan atau pola, aksentuasi juga dapat dicapai melalui ukuran yang lebih besar, dan aksentuasi dapat dicapai melalui kontras”.

Dipertegas oleh Mike Susanto (2002:89) bahwa “titik perhatian atau titik dimana penikmat mengutamakan perhatiannya pada suatu karya seni. Dalam hal ini seniman dapat memanfaatkan warna, bentuk, maupun ide ceritera sebagai pusat perhatian.”

Jadi aksentuasi dalam seni rupa merupakan pusat perhatian dari seluruh rangkaian gambar atau bagian dari gambar/lukisan yang dijadikan fokus pandangan. Prinsip aksentuasi dalam lukisan saya terdapat pada objek tubuh yang rata-rata hampir memenuhi setengah bidang kanvas secara keseluruhan. Selain hal tersebut, tak jarang saya juga menggunakan warna-warna latar (*background*) yang kontras dengan tubuh yang menjadi *center of interest* pada lukisan.

J. Originalitas Karya

Dalam berkarya seorang perupa tidak mungkin terlepas dari pengaruh lingkungan sekitarnya, baik lingkungan sebagai sumber inspirasi, objek berkarya, maupun lingkungan sebagai penikmat. Dalam berkarya tak jarang seorang seniman melakukan studi dan pengamatan terhadap konsep dan karya seniman

lain, hal ini dilakukan untuk memperkaya referensi visual dan ide dalam berkarya, terdapat beberapa karya seniman yang menarik dan menginspirasi dalam berkarya, berikut ini lukisan saya dan lukisan seniman lain yang menginspirasi dalam melukis :



Gambar: 8

Karya berjudul: “*Think Mokal at Global*”
Cat Minyak dan Akrilik pada kanvas, 180 x 140 cm, 2011

Pada lukisan diatas menampilkan sosok figur berkepala tas kresek dan seseorang dengan senyum lebar yang berpose hampir sama dengannya. Pada bagian latarnya (diluar objek sentral) terdapat beberapa *image* tokoh terkenal seperti wajah Marylin Monroe, Jim Morisson, Bob Marley, dan John Lennon.

Lukisan yang berjudul “*Think Mokal at Global*” pada gambar. 7, memiliki kemiripan dengan karya Agus Suwage yang berjudul “*Sekedar memperagakan apa yang sedang dilakukan oleh Si Dia*” (gambar. 8) dibawah ini, yaitu pada *gesture* dan *atribut* yang dikenakan tubuh sebagai objek sentral dalam lukisan,

selain itu, ke-duanya juga sama-sama menggunakan teknik dengan pewarnaan monochrome.



Gambar: 9
Karya: Agus Suwage
“Sekedar memperagakan apa yang sedang dilakukan oleh Si Dia”
Cat Minyak pada kanvas, 150 x 145 cm, 2004

Lukisan yang berjudul *“Think Mokal at Global”* pada gambar 7, juga memiliki kemiripan dengan lukisan Gustave Courbet dengan judul *“The Desperate Man”* pada gambar 9 :



Gambar: 10
Karya: Gustave Courbet berjudul: *“The Desperate Man”*
Cat minyak pada Kanvas, 45 x 55 cm, 1844

Beberapa seniman yang menginspirasi dalam melukis antara lain :

1. Agus Suwage



Gambar: 11

Karya: **Agus Suwage** berjudul: **“Paradiso-Inferno”**
Acrylic and Digital print on Hahnemuhle Canvas, 2 panel,
each 187 x 93 cm, 2002

Agus Suwage aktif berkarya dan berpameran sejak 1984. Perupa kelahiran Purworejo, 14 April 1959 ini mempunyai semangat yang tak pernah surut dalam berkarya. Sebelum terjun ke dunia seni rupa, Suwage pernah menjadi desainer grafis sesuai dengan ijjasahnya dari Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB. Meski akhirnya ia nekat meninggalkan pekerjaannya. (dikutip dari *Gelaran Almanak Seni Rupa Jogja 1999-2009, 2009* : 492) .

Karya-karya Suwage adalah karya yang bercerita tentang tubuh. Lebih tepatnya tubuh menjadi titik berangkat proses berkesenianya. Dari tubuh sebagai pusat, Suwage kemudian memotret dan menceritakan berbagai hal dalam realitas kehidupan manusia. Tubuh yang menjadi titik berangkat tersebut juga tidak lain adalah tubuh dirinya (Suwage) sendiri. Walhasil, Suwage tidak hanya melihat, memotret, dan menceritakan realitas dengan hanya menggunakan mata, telinga, kepala, dan hatinya, melainkan menjadikan seluruh tubuhnya untuk merepresentasikan berbagai masalah kemanusiaan dalam wujud visual.

Karena tubuh (sosok) menjadi kata kunci, secara naratif karya-karya Suwage adalah karya yang sangat kental dengan penggambaran tokoh atau penokohan. Nyaris semua karyanya memang menggunakan tubuh dirinya sendiri sebagai subjek, tetapi secara visual tubuh itu diwujudkan dalam berbagai karakter. Tubuh yang berevolusi, tubuh yang kesakitan dan disakiti,

tubuh yang salin rupa, tubuh dengan wajah yang ditutupi, tubuh telanjang, dan seterusnya. (Acep Iwan Saidi, 2008 : 177).

Penggunaan tubuh dan penggambaran tokoh sebagai subjek dalam karya-karya Agus Suwage banyak memberi inspirasi bagi proses penciptaan karya saya. Pengolahan citra fotografi dan penggunaan teks (tulisan) secara metaforis dalam karya Suwage juga memiliki keunikan tersendiri bagi saya.

2. Gustave Courbet



Gambar: 12

Karya: **Gustave Courbet** berjudul: “**The Stone Breaker**”

Cat minyak pada Kanvas, 165 × 257 cm, 1849

Jean Desire Gustave Courbet (1819-1877) adalah seorang pelukis Perancis yang merintis gerakan Realis pada abad ke-19. Para kritikus seni dan masyarakat dimasa sebelumnya sudah terbiasa dengan gambar-gambar cantik yang membuat hidup terlihat lebih baik dari kenyataan yang sebenarnya. Courbet berani melawan pandangan umum tersebut, ia jujur menggambarkan tempat-tempat biasa dengan orang-orang yang biasa pula.

Gustave Courbet lahir pada tanggal 10 Juni 1819, dari sebuah keluarga petani makmur di Ornans, Prancis. Dia pergi ke Paris pada tahun 1841 untuk belajar hukum, namun pada akhirnya ia malah memutuskan untuk belajar melukis dengan menyalin karya para seniman *oldmaster*. Pada tahun 1844, karya potret dirinya yang berjudul, *Courbet with Black Dog*, diterima oleh Salon, pameran tahunan masyarakat seni yang disponsori oleh Royal Academy (sebuah lembaga yang lumayan berpengaruh di masa itu).

Pada tahun 1848, revolusi politik terjadi di Perancis. Revolusi politik ini meramalkan pula sebuah revolusi besar dalam dunia seni, Sebagian penikmat

seni menjadi lebih terbuka terhadap ide-ide baru. Karya-karya awal Courbet yang dipamerkan pada tahun 1849, berhasil menyita perhatian publik. Pada tahun yang sama ia mengunjungi keluarganya di pedesaan dan menghasilkan salah satu lukisannya yang terkenal, *The Stone-Breakers*, diikuti oleh *Burial at Ornans* pada tahun 1850. Keduanya sama sekali tidak menampilkan suatu keadaan yang romantis, kedua karya tersebut menggambarkan kehidupan buruh dan petani dalam wujud yang realistik, bukan orang kaya dalam situasi glamor. Pada tahun 1855, ia menyelesaikan sebuah karya *manifesto*-nya yang berukuran besar, *The Artis Studio*. Karya ini pernah ditolak ketika diikutsertakan dalam sebuah pameran penting bertajuk *Salon 1855* karena masalah ukuran. Keputusan ini mendorong Courbet untuk mengatur pamerannya sendiri di samping *Universal Exhibition Hall*, di sebuah gedung yang telah dibangunnya dengan biaya sendiri. Gedung tersebut ia namakan "The Pavilion Realisme". (dikutip dari <http://www.ibiblio.org/wm/paint/auth/courbet/>).

Konsep gerakan realisme yang diusung Gustave Courbet memberikan banyak referensi bagi proses penciptaan karya saya. Dalam karya "Think Mokal at Global" (gambar. 8), saya meminjam salah satu gambar dari karyanya yang berjudul "The Desperate Man" (gambar. 10) sebagai elemen pendukung visualisasi karya saya.

3. Atsushi Suwa



Gambar: 13
 Karya: **Atsushi Suwa** berjudul: "*Stereotype 08*"
 Cat minyak pada Kanvas, 2008

Atsushi Suwa adalah seorang pelukis hiper-realistik yang lahir di Hokkaido, Jepang. Pada tahun 1992, ia berhasil menerima gelar master dari Musashino Art University. Ia pernah tinggal di Madrid, Spanyol selama dua tahun untuk menjalani program pertukaran bagi para seniman yang diselenggarakan oleh Badan Urusan Kebudayaan Jepang. Selama tinggal di sana, ia pernah dianugerahi hadiah pertama dalam kompetisi seni lukis yang disponsori oleh Yayasan Barcelo yang membawanya pada pengakuan sebagai seorang pelukis internasional. Setelah kembali ke Jepang, Suwa melanjutkan eksplorasi realismenya sebagai cara untuk menemukan kembali esensi lukisan.

Pada tahun 2000, ia membuat studi yang mendalam tentang seni pertunjukan dan beberapa seniman *Butoh* (tarian dari Jepang), mereka adalah Kazuo Ohno dan Yoshito Ohno. Penelitian ini memaksanya untuk selalu menjalin kontak dengan semua orang yang terlibat di dalam studinya. "Orang-orang tersebut memberi kemungkinan lain dalam melihat lukisan saya," tegasnya. Pendekatan semacam ini pada akhirnya memberikan pengaruh besar pada penciptaan karya-karya Suwa berikutnya. Sejak itu, Suwa semakin kerap memamerkan karya-karya lukis yang menyoroti kehidupan orang-orang tertentu. Dia menjadi salah satu pelukis figuratif terkemuka, menjalani proses yang melampaui realisme dengan bekerja di sekitar tubuh manusia. Karya-karyanya menampilkan kecantikan wanita atau penuaan manusia dengan komposisi cahaya yang mencerminkan ketenangan dan keheningan. (dikutip dari <http://www.enkil.org/2009/02/17/atsushi-suwa-hiperrealismo-oriental/>).

Penggambaran figur-firug telanjang dalam karya Atsushi Suwa secara realistik menjadi inspirasi bagi penciptaan karya-karya saya. Pengaturan cahaya yang dramatis pada karya Suwa juga memberi nuansa ironi yang menarik bagi saya.

4. Yue Min Jun



Gambar: 14

Karya: **Yue Min Jun** berjudul: "*The Lovers*"
Cat minyak pada Kanvas, 170 x 140 cm, 2005

Yue Min Jun adalah salah satu seniman yang paling berpengaruh dalam avant-garde Realisme sinis di Cina. Menggunakan potret dirinya berulang kali dalam lukisan dan patung, ia mengubah dirinya menjadi ikon agar dapat memperlihatkan kekosongan spiritual dari dunia kontemporer. Seringai besar dan pose canggung yang mengejek adalah merek dagang dari karya-karyanya yang humoris namun mengganggu. Perang/konflik, manipulasi sejarah, dan ambiguitas gender adalah tema konstan dalam karya-karyanya.

Berikut adalah salah satu ungkapan Yue mengenai karya-karyanya:

"Dengan mengadopsi beberapa elemen pada lukisan tradisional serta penggunaan bermacam teknik dalam pembuatan patung, beberapa karya yang menyangkut potret diri telah saya ciptakan dalam rangka untuk menciptakan idola baru, menggunakan pendekatan yang hampir sama dengan televisi dan film. Ketika gambar diduplikasi terus menerus, ia akan menghasilkan jumlah kekuatan yang besar dari kekuatan sebelumnya. Setelah gambar/ lukisan saya ubah menjadi patung, saya bisa memanipulasi dan memanfaatkan gambar secara berulang-ulang. Idola memiliki kekuatan hidup, sering mempengaruhi kehidupan kita dan mengatur perilaku kita dengan menetapkan dirinya sebagai contoh. Sebuah masyarakat kontemporer adalah masyarakat yang mengidolakan, maka budaya kontemporer adalah budaya yang mengidolakan ". (dikutip dari <http://www.culturebase.net/artist.php?1341>).

Potret diri dengan seringai tawa dalam karya Yue Min Jun menjadi ikon yang tak asing lagi dalam dunia seni rupa. Beberapa elemen visual dalam karya Yue menjadi bahan referensi bagi proses penciptaan karya saya, dalam karya “*Think Mokal at Global*” saya meminjam ikon wajahnya sebagai pendukung visualisasi karya saya.

5. David Lyle



Gambar: 15
 Karya: **David Lyle**, berjudul: “*Spot*”
 Cat minyak pada Panel, 22 x 34 ", 2006

David Lyle lahir pada tahun 1971 di Okinawa, Jepang. Dia menerima gelar akademisnya dari *College of Creative Studies* di University of California, Santa Barbara pada tahun 1994. Karyanya telah di publikasikan dalam berbagai surat kabar seperti; *American Art Collector*, *Art News*, *Art Week*, *New American Painting*, *San Francisco Bay Guardian*, *San Francisco Weekly* dan majalah *Southwest Art*.

Saat berkarya, David Lyle berperan sebagai kurator maupun pelukis, memilah-milah *view* dan *array* yang luas dari foto kamera *snapshot* yang hilang dari tahun 60-an , 50-an hingga 70-an. Ia biasa menemukannya di toko barang bekas, *garage sale*, pasar loak atau lelang *E-bay*. Perpaduan teknik dan komposisi cat pada lukisan panelnya dapat menirukan suasana yang ada

dalam foto bekas temuannya , hingga mencapai rasa nostalgia, kenangan, dan waktu yang telah berlalu.

"Lukisan saya terinspirasi dari foto-foto yang ditemukan atau 'kenangan - kenangan yang dibuang.' Saat menemukan sebuah foto dan melukisnya, saya merasa seperti mengijinkan foto dan kenangannya untuk memiliki kehidupan kedua. Meski terkadang saya tidak mengenal orang-orang di dalam lukisan saya, saya merasa bisa berhubungan dengan kenangan-kenangan tertentu dan waktu-waktu tertentu yang ada di dalamnya, seperti terjadi di dalam kehidupan saya sendiri. Dengan menggunakan nada-nada warna seperti hitam dan *sepia*, lukisan saya mencoba merekam suasana hati, perasaan nostalgia atau kesan *sinematik* di dalam foto yang saya temukan." (www.gcgallery.com/).

Warna monochrome dan aksentuasi objek yang terdapat pada karya-karya David Lyle memberikan inspirasi bagi penciptaan karya saya. Foto-foto lawas yang dilukis David menghadirkan ingatan-ingatan kolektif tentang kejadian yang mungkin pernah saya alami, sesuatu yang dekat dan manusiawi.

6. Andy Warhol



Gambar: 16

Karya: **Andy Warhol**

berjudul: **Marilyn Monroe**, Silk Screen 36 x 36 cm, 1967

Andy lahir pada tahun 1928 di Pittsburgh sebagai putra imigran Slovakia. Nama aslinya adalah Andrew Warhola. Ayahnya adalah seorang pekerja konstruksi dan meninggal dalam kecelakaan ketika Andy berusia 13 tahun.

Sejak kecil Andy telah menunjukkan bakat menggambar dan melukisnya. Setelah SMA ia belajar seni komersil di Institut Teknologi Carnegie di Pittsburgh. Warhol lulus pada tahun 1949 dan pergi ke New York dimana ia bekerja sebagai ilustrator untuk iklan-iklan komersil. Tidak berselang lama, dia lalu menjadi salah satu ilustrator iklan komersil yang paling dicari di New York saat itu.

Pada tahun 1952, Andy Warhol menggelar pameran tunggal pertamanya di Galeri Hugo, New York. Pada tahun 1956, ia juga mengikuti sebuah pameran dari kelompok penting di Modern Art Museum yang terkenal.

Dalam usia enam puluhan, Warhol mulai melukis obyek-obyek yang dapat kita temui sehari-sehari dan diproduksi secara massal seperti kaleng Campbell Soup dan botol Coke. Tak lama kemudian, ia menjadi salah satu tokoh terkenal di kancah seni New York. Pada tahun 1962, ia mulai menekuni cetak *silkscreen* (sablon) untuk menghasilkan karya - karya dengan obyek - obyek yang mengangkat figur – figur terkenal seperti Marylin Monroe atau Elizabeth Taylor. Karya-karya Warhol mengandung intisari yang selalu menunjukkan usaha untuk menghilangkan perbedaan antara seni rupa dan seni komersial yang biasa digunakan untuk ilustrasi majalah, buku komik, album rekaman, atau kampanye iklan. (http://www.artelino.com/articles/andy_warhol.asp).

Penggambaran ikon-ikon dari tokoh terkenal seperti Marylin Monroe dan John Lennon dalam karya Andy Warhol memberi inspirasi bagi penciptaan karya saya. Saya tertarik dengan citra-citra fotografi pada karya Andy yang cenderung mempertegas *value* dengan mengatur *brightness* dan *contrast* hingga menghilangkan kesan tekstur, teknik pengolahan visual tersebut saya gunakan pada proses penciptaan beberapa karya saya.

BAB III

PROSES VISUALISASI

A. Tema Penciptaan

Setelah melakukan berbagai observasi dan mempertimbangkan bermacam penguasaan teknik yang dimiliki, saya memilih dan menempatkan tubuh manusia sebagai tema dasar dalam menciptakan lukisan. Bagi saya, tubuh mempunyai tingkat kompleksitas masalah yang menarik untuk dikaji secara mendalam. Hal ini bermula dari sebuah pemahaman bahwa tubuh adalah bagian yang paling dekat dengan realitas hidup, mengingat secara kodrat, manusia beraktifitas dan bertahan hidup melalui penggunaan fungsi-fungsi biologis yang ada di dalam tubuhnya. Tidur, makan, bekerja, bicara, sakit, lelah, cacat, mati, semua aktifitas dan predikat tersebut berawal dari tubuh sebagai subjek atau pelakunya.

Dengan kata lain, tubuh di dalam semiotika merupakan objek yang berpotensi menjadi simbol karena ia memberikan analogi (tanda) bagi segala sesuatu yang ‘diperankan’ dan ‘disandangnya’. Pada titik ini, tubuh telah menjadi penanda yang bermuatan sosial, karena secara *hermeunetika*, penafsirannya akan begitu dipengaruhi oleh kekuatan budaya dan mekanisasi sistem yang berlaku di masyarakatnya. Pemahaman ini akhirnya mendorong saya untuk mencoba merepresentasikan berbagai masalah yang bertolak dari persoalan tubuh, baik peran, eksistensi, maupun nilai-nilai yang telah dibangunnya ke dalam sejumlah karya lukisan. Mengenai pengembangan dari tema dasar yang diambil, saya bertolak dari kejadian-kejadian aktual yang berkaitan dengan masalah sosial,

konflik, isu identitas, atau benturan-benturan nilai dan kepentingan yang saya rasakan di lingkungan sekitar. Dengan memberikan empati pada masalah-masalah tersebut, saya mencoba membangun sebuah substansi antara simbol dan narasi yang akan disampaikan dalam lukisan. Subtansi tersebut tidak sekedar bertujuan untuk mengkomunikasikan sebuah gagasan, lebih dari itu, saya berharap dapat merepresentasikan bahwa secara visual, tubuh dapat dimaknai sebagai ungkapan-ungkapan simbolis yang bermuatan sosial.

Teks visual yang diketengahkan dalam lukisan berupa pose tubuh/*gesture*, atribut, dan simbol-simbol yang berkaitan dengan kehidupan manusia. “Teks-teks” tersebut diharapkan mampu menjadi “kendaraan” bagi gagasan yang hendak diungkapkan saat keduanya bertemu pada suatu kedalaman konteks. Konteks yang saya maksudkan disini adalah nilai-nilai provokasi yang ingin dicapai saat apresian menyaksikan karya secara langsung, sehingga tak jarang saya menggambarkan tubuh yang disakiti atau tubuh yang berada dalam sebuah tekanan. Kesan-kesan yang timbul saat melihat gambar semacam itu tentu tidak mengenakan, namun bagaimana penilaian sebuah karya adalah kuasa bagi penikmatnya, selera adalah suatu yang relatif bagi saya. Karya yang mempunyai ‘daya kejut’ (*shock power*) adalah suatu pencapaian yang ingin saya dapatkan dalam setiap lukisan-lukisan saya.

B. Metode Penciptaan

Dalam berkarya, saya biasa melakukan bermacam eksplorasi untuk mendukung proses visualisasi lukisan. Menurut *American Dictionary*, eksplorasi adalah upaya awal untuk membangun pengetahuan melalui peningkatan pemahaman atas suatu fenomena. Di dalam penciptaan lukisan, eksplorasi merupakan upaya penjelajahan gagasan yang dapat memberikan pengetahuan tentang berbagai kemungkinan artistik yang dapat dicapai oleh suatu bentuk visual. Eksplorasi yang saya lakukan pada tahap visualisasi yakni eksplorasi objek/foto, eksplorasi bentuk, dan eksplorasi ikon populer. Berikut adalah penjelasan mengenai eksplorasi dalam proses visualisasi karya:

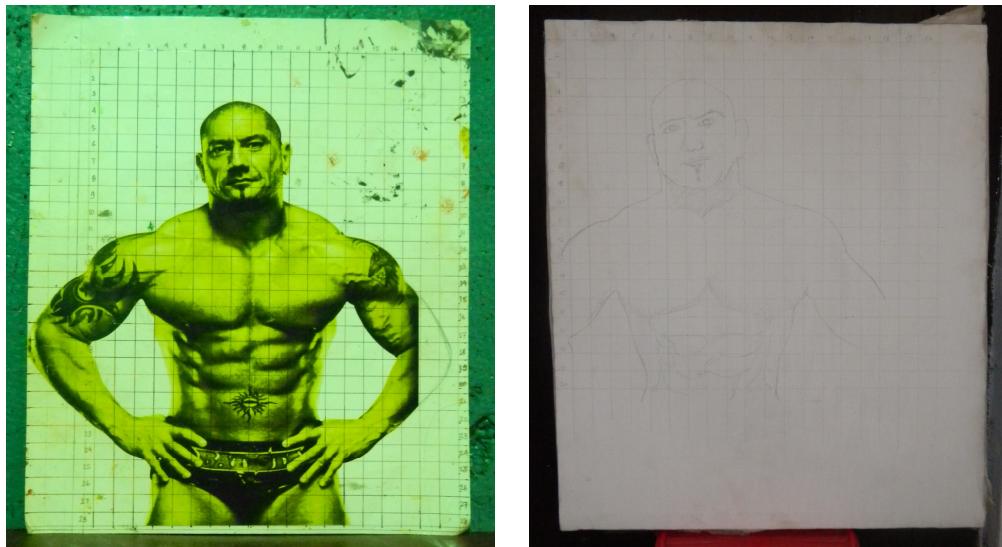
1. Eksplorasi Objek/Foto

Proses visualisasi saya awali dengan mengobservasi dan menentukan objek yang akan digubah ke dalam lukisan. Foto atau gambar tubuh yang saya jadikan objek berasal dari pemotretan pribadi, internet, majalah atau poster. Foto yang berasal dari pemotretan pribadi memberikan keleluasaan bagi saya untuk menentukan sudut pandang dan *pose* tubuh yang dikehendaki, sedangkan model yang berasal dari internet, majalah, dan poster adalah referensi-referensi gambar yang tidak mungkin saya peroleh dari hasil pemotretan pribadi. Secara umum, *gesture-gesture* tubuh yang terdapat pada foto tersebut ditentukan setelah saya menemukan suatu ide visualisasi yang akan diaplikasikan pada lukisan. Berikut adalah beberapa contoh foto dan gambar yang menjadi objek dalam lukisan :



Gambar: 17, "Objek-Objek Lukisan"

Setelah menetapkan objek yang akan ditransfer ke dalam kanvas, saya akan mengatur skala yang akan diterapkan pada lukisan dengan membuat diagram skala seperti pada gambar.18. Dalam tahap ini, ukuran *print-out* foto/gambar diatur sedemikian rupa agar dapat memudahkan penghitungan skala pada kanvas, sebagai contoh: jika ukuran kanvas yang digunakan adalah 50 x 100 cm , maka dengan mengambil skala 1 : 5, hasil ukuran yang akan didapatkan pada *print-out* foto adalah: 10 x 20 cm. Setelah membuat diagram skala pada foto dan kanvas, saya akan membuat sketsa pada kanvas secara langsung sesuai dengan kontur pada *print-out* foto (gambar.19). Hal ini saya lakukan agar hasil sketsa yang didapatkan pada kanvas mempunyai proporsi yang tepat seperti objek aslinya



Gambar: 18, ''Diagram Skala pada print-out foto dan kanvas''



Gambar: 19, "Detail diagram skala pada kanvas"



Gambar: 20, "Proses Berkarya"

Dengan sketsa yang telah dibuat pada kanvas, penggarapan karya dilanjutkan dengan melukis objek sesuai prinsip-prinsip menggambar bentuk dalam seni lukis, seperti: gelap terang, perspektif (kedalaman), dan lain-lainnya (gambar.20). Selanjutnya, saya akan melakukan pengembangan-pengembangan pada objek sesuai dengan kacenderungan yang ingin saya munculkan dalam karya. Berikut adalah beberapa eksplorasi objek/foto yang tampak pada lukisan saya:

1. Perencanaan objek tubuh yang melalui proses pemotretan pribadi mengalami bermacam penentuan *pose* dan sudut pandang. Contoh:



2. Beberapa penjelajahan warna gambar dari objek foto yang asli menjadi warna-warna *monochrome* (warna tunggal) pada lukisan. Contoh:



2. Eksplorasi Bentuk

Selain ‘memindahkan’ materi-materi visual pada objek foto secara realistik, saya juga melakukan pengembangan bentuk melalui penggabungan, penyederhanaan, atau penggubahan objek yang akan divisualisasikan pada lukisan. Eksplorasi bentuk yang saya lakukan dapat dibagi ke dalam dua teknik yaitu transformasi dan deformasi.

1. *Transformasi*

Teknik penggubahan bentuk ini saya terapkan ketika memindahkan suatu elemen visual pada suatu gambar dan menggabungkannya dengan sebuah objek pokok untuk menghasilkan suatu bentuk baru dalam lukisan. Teknik transformasi yang diterapkan dalam lukisan saya adalah sebagai berikut:



Dua model yang ditransformasikan.



Hasil Transformasi

2. Deformasi

Teknik penggubahan bentuk ini saya terapkan untuk menghasilkan suatu karakter visual baru pada lukisan. Hasil deformasi bentuk yang saya lakukan meliputi penyederhanaan, perusakan, dan penggayaan. Teknik deformasi yang diterapkan dalam lukisan saya adalah sebagai berikut:



Sebelum



Sesudah



Sebelum

Sesudah

3. Eksplorasi Ikon Populer

Karya seni merupakan simbol atau kategori tempat yang dibuat oleh manusia secara sengaja, di dalamnya termuat simbol manasuka (*arbitrary symbol*) maupun simbol ikonik (*iconic symbol*) (Nooryan Bahari. 2008: 106). Ikon menurut Pierce adalah tanda yang menyerupai benda yang diwakilinya, atau suatu tanda yang menggunakan kesamaan atau ciri-ciri yang sama dengan apa yang dimaksudkannya. Misalnya, kesamaan sebuah peta dengan wilayah geografis yang digambarkannya, foto, dan lain-lain. Pada proses visualisasi lukisan, saya juga mengadopsi beberapa ikon populer yang dipadukan dengan beberapa simbol rekaan (*arbitrary symbol*) untuk mengarahkan penafsiran apresian pada suatu makna tertentu. Berikut adalah contoh eksplorasi ikon yang tampak pada lukisan saya:



C. Bahan, Alat, dan Teknik

Dalam proses visualisasi lukisan mutlak dibutuhkan material atau media seni (dalam hal ini termasuk alat dan bahan) serta bermacam penguasaan teknik untuk mencapai hasil yang diinginkan. Berikut alat dan bahan yang digunakan dalam melukis :



Gambar: 21, "Alat dan bahan"

1. Bahan

Dalam melukis diperlukan bahan-bahan yang akan diolah menjadi satu kesatuan lukisan. Bahan yang digunakan dalam melukis antara lain :

a. Kanvas

Kanvas adalah kain yang digunakan sebagai landasan untuk melukis. Seorang perupa sebelum melukis merentangkan kain kanvas di atas spanram, kemudian diberi cat dasar yang berfungsi menahan cat yang digunakan untuk melukis (Mikke susanto,2002: 60-61). Sedangkan kelebihan kanvas yaitu: bahan standar yang digunakan untuk melukis, liat dan kuat, tidak mudah rusak serta mudah dibawa kemana-mana.

b. Cat

Dalam penciptaan karya saya menggunakan dua jenis cat :

- Cat minyak

Cat minyak adalah jenis cat yang dibuat dengan bahan minyak alami seperti biji rami atau kenari, sebagai media untuk mengikat pigmen. Cat ini menggunakan minyak (*lyn oil*) sebagai pelarutnya.

Tingkat kecepatan keringnya tergantung pada pelarut yang digunakan (*quick, medium, dan moderate*), dapat digunakan secara plakat (*opaque*) maupun transparan tergantung jumlah pelarut yang ditambahkan.

- Cata Akrilik (Acrylic)

Cat akrilik adalah salah satu bahan melukis yang mengandung polimer ester poliakrilat, sehingga memiliki daya rekat yang sangat

kuat terhadap medium lain, dan standar pengencer yang digunakan adalah air (Mikke susanto, 2002:73). Beberapa kelebihan cat akrilik yaitu: ramah lingkungan, cepat kering dan tidak mengeluarkan aroma tak sedap. Perbedaan dengan bahan lain adalah bahwa cat akrilik cepat kering, jadi dibutuhkan ketepatan dan kecepatan dalam mengolah warna. Cat akrilik mempunyai karakter menutup warna dibawahnya, namun dengan campuran air lebih banyak akan menghasilkan kesan transparan.

- **Cat Semprot (*Spray Paint*)**

Cat semprot adalah salah satu cat yang dapat menghasilkan daya kilap yang tinggi, tahan lama, dan waktu kering yang relatif cepat. Jenis cat ini mudah diaplikasikan pada berbagai media.

c. **Found object (objek temuan)**

Found object merupakan benda alam atau barang-barang produksi manusia yang 'ditemukan', diolah, dan direpresentasikan kembali oleh sang seniman sehingga menjadi barang yang bernilai seni. *Found object* dapat ditampilkan secara mentah sebagai karya seni, atau dapat juga dikombinasikan dengan unsur-unsur lain untuk menghasilkan sebuah bentuk karya seni yang baru. Media ini mulai populer digunakan sejak awal perkembangam aliran *Dadaisme* dan *Conceptual art* (http://en.mimi.hu/finearts/found_object.html). Dalam menciptakan karya, saya biasa menempelkan barang-barang *Found*

object seperti kertas, logam, dan potongan kain pada permukaan kanvas.

d. Vernis

Vernis merupakan bahan pendukung yang digunakan dalam proses *finishing* karya. Fungsi vernis sendiri antara lain; menjaga cat agar tidak mudah terkelupas jika tergores maupun karena perubahan cuaca yang ekstrim, melindungi pemukaan lukisan dari serangan jamur, sebagai lapisan pelindung dari debu dan sinar ultraviolet secara langsung, dan memberikan efek kilap pada lukisan.

2. Alat

Alat yang saya gunakan dalam melukis adalah:

a. Kuas

Saya menggunakan berbagai jenis dan ukuran kuas untuk berkarya. Berikut adalah macam-macam kuas menurut bentuk fisik dan kegunaanya:

- 1) Kuas berbulu lembut dan runcing saya gunakan untuk menghasilkan garis yang lembut, tipis, dan panjang.
- 2) Kuas cat minyak yang berbulu rata dan kaku biasa digunakan untuk menghasilkan garis yang tegas dan pendek.
- 3) Kuas mata bulat, kuas jenis ini biasa digunakan untuk meratakan cat, saya biasa menggunakannya untuk mewarnai latar belakang lukisan.

b. Pensil

Pensil saya gunakan karena sifat goresannya yang khas dan sulit didapatkan dengan material yang lain sebagai efek pendukung visualisasi saya dalam berkarya.

c. Ballpoint

Selain dapat menjangkau detil-detil objek yang saya kerjakan, ballpoint mampu memberikan efek goresan yang tegas pada karya saya.

c. Palet

Palet digunakan sebagai media untuk mencampur cat sebelum disapukan kedalam permukaan kanvas.

d. Tempat pelarut

Saya biasa menggunakan berbagai bahan dalam berkarya, sehingga saya memakai beberapa tempat pelarut secara terpisah serta satu tempat tersendiri untuk membersihkan kuas yang telah dipakai.

e. Kain lap

Kain lap biasa digunakan untuk mengeringkan kuas yang telah dipakai atau setelah dibersihkan.

f. Penggaris

Saya biasa menggunakan penggaris untuk mengukur dan membuat diagram skala saat pengerjaan sketsa.

g. Cutter (pisau pemotong)

Cutter saya gunakan untuk membuat master *stencil* yang berbahan dasar karton, master ini yang akan digunakan sebagai cetakan suatu pola.

3. Teknik

Teknik mutlak diperlukan dalam penciptaan sebuah karya, penguasaan bahan dan alat merupakan salah satu faktor penting yang harus dikuasai dalam berkarya agar dapat dicapai visualisasi yang diinginkan. Berikut adalah beberapa teknik yang saya gunakan dalam menciptakan lukisan:

a. Kolase (*Collage*)

Menurut *Kamus Modern Art, A Collins – Larousse Concise Encyclopedia*, kolase (*collage*) adalah sebuah cabang dari seni rupa yang meliputi kegiatan menempel potongan - potongan kertas atau material lain untuk membentuk sebuah desain atau rancangan tertentu (<http://www.e-dukasi.net>). Sedangkan menurut Mikke Susanto (2002 : 63) “kolase adalah sebuah teknik seni dengan cara menempel materi-materi selain cat seperti kertas, kaca, logam, tanah, dan lain-lain kemudian dikombinasikan dengan penggunaan cat (minyak) atau lainnya.”

b. Drawing

Drawing berasal dari kata *draw* yang berarti menggambar. Menggambar pada tingkat paling sederhana adalah dasar bagi segala hal dalam seni rupa, gambar berdiri sebagai fakta kasat mata yang memperlihatkan pikiran dan rencana seniman di setiap wilayah kreatifitasnya (Mikke Susanto, 2002 : 34). Teknik ini saya gunakan untuk menghasilkan visualisasi yang sulit didapatkan oleh teknik yang lain.

c. *Opaque*

Opaque merupakan teknik dalam melukis yang dilakukan dengan mencampur cat dengan sedikit pengencer sehingga warna yang sebelumnya dapat tertutup atau tercampur (Susanto, 2002).

d. *Sfumato*

Sfumato adalah istilah yang digunakan dan dipopulerkan Leonardo da Vinci untuk merujuk pada lukisannya yang melapiskan warna-warna yang berdekatan untuk menciptakan ilusi kedalaman, volume, dan bentuk. Sebagai hasil akhir, perpindahan warna tersebut tidak lagi terlihat jelas. Teknik ini saya gunakan pada visualisasi tubuh yang perpindahan gelap terangnya tidak ditampilkan melalui penggunaan garis yang jelas.

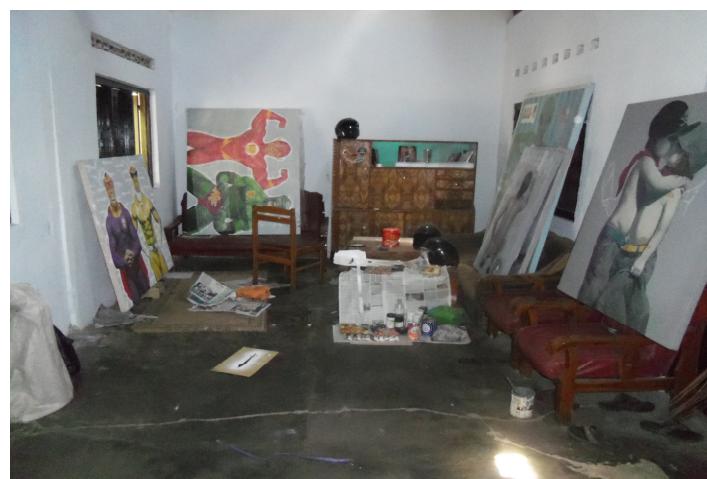
e. *Spray painting*

Spray painting atau teknik semprot adalah salah satu teknik pengecatan yang menghasilkan daya kilap yang tinggi, tahan lama,

waktu kering yang relatif cepat, dan warnanya tidak mudah pudar. *Spray painting* mudah diaplikasikan pada berbagai permukaan, sehingga cocok untuk perupa yang membutuhkan teknik pengecatan yang dinamis. Teknik ini saya gunakan untuk membentuk pola-pola dengan master *stencil* yang telah saya buat terlebih dahulu



Gambar: 22, "Penggunaan teknik Spray Painting"



Gambar: 23, "Ruang Studio"

D. Tahap Visualisasi

Pada uraian-uraian di atas telah dijelaskan mengenai beberapa metode, media, dan teknik yang digunakan dalam proses penggerjaan lukisan. Mengenai tahapan-tahapan yang harus dilakukan pada proses visualisasi lukisan dari persiapan bahan hingga *finishing* secara urut adalah sebagai berikut:

1. Mencari foto-foto atau gambar yang akan dijadikan sebagai objek atau referensi dalam berkarya, saya biasa mendapatkannya dari hasil pemotretan pribadi, internet, poster, dan majalah. Setelah mendapatkan objek yang diinginkan, saya akan melakukan *scanning* dan *printing* pada foto/gambar yang diperoleh.
2. Menata studio dan menyiapkan peralatan melakukan *scanning* dan *printing* pada foto/gambar yang diperoleh.serta bahan-bahan yang akan digunakan untuk melukis.
3. Membuat diagram skala pada foto dan kanvas seperti yang telah dijelaskan pada uraian di atas (eksplorasi objek/foto).
4. Membuat sketsa pada kanvas dengan panduan objek karya, proses pembuatan sketsa ini dikerjakan dengan bantuan diagram skala yang telah diatur pada tahap sebelumnya. Alat yang digunakan dalam proses penggerjaan sketsa adalah pensil dan penggaris.
5. Melukis objek tubuh dengan bantuan sketsa yang telah dikerjakan. Pada tahap ini, saya menggunakan cat minyak sebagai bahan pilihan karena karakter cat ini relatif pekat untuk menghasilkan polesan yang berlapis-

lapis sehingga dinamis untuk mewujudkan *value* pada bentuk-bentuk yang realistik.

6. Setelah bentuk pokok yang dilukis selesai, selanjutnya saya akan melakukan eksplorasi bentuk melalui penggabungan, penyederhanaan, atau penggayaan objek tubuh. Namun ketika objek tubuh yang dieksposisikan dirasa tidak perlu mengalami perubahan bentuk, saya hanya akan menambahkan sedikit variasi pada bagian tertentu saja.
7. Proses visualisasi dilanjutkan dengan pengolahan latar lukisan. Dalam tahap ini, proses kerjanya tidak serumit saat melukis tubuh karena bagian latar hanya berupa komposisi-komposi yang ‘ringan’ dilihat, sebagian besar berupa variasi warna dan bidang-bidang kosong atau *flat*. Media yang biasa digunakan pada tahap ini adalah cat akrilik dengan teknik blok.
8. Mengisi latar belakang lukisan dengan elemen-elemen pendukung seperti potongan teks (tulisan), ikon, pola-pola, atau kolase benda-benda ringan. Media yang digunakan pada tahap ini sangat beragam, antara lain cat akrilik, pensil, *ballpoint*, objek temuan (*found object*) hingga cat semprot atau *spray paint*. Agar tidak terjadi kerancuan pada lukisan, prinsip aksentuasi tetap diperhatikan pada konsep penataan elemen pendukung, sehingga objek-objek yang ditempatkan pada bagian latar diusahakan tidak mengganggu visualisasi tubuh (sebagai *subject matter* lukisan) meski keberadaannya berfungsi sebagai penguat gagasan pada lukisan.

9. Setelah lukisan dirasa selesai, saya akan memberikan lapisan pelindung lukisan dengan *vernis clear* agar bahan material pada lukisan tetap terjaga dari debu, jamur, dan perubahan cuaca.

E. Pembahasan Karya

1. “*Chaplin (Behind The Scene)*”



Gambar: 24

Karya berjudul: “*Chaplin (Behind The Scene)*”

Oil, Acrylic, and Collage on Canvas, 90 x 70 cm (3 panel), 2009

Saya tertarik dengan lagu berjudul “Panggung Sandiwara” yang dibawakan oleh band God Bless, banyak gagasan yang muncul ketika mendengarkan dan memaknai lagu tersebut. Saat manusia mencoba bertahan dalam satu peranan hidup, segala macam konsekuensi tidak mungkin bisa dipungkiri, dan terkadang kita tak punya banyak pilihan untuk menjawab semua itu. Di saat tiba masa-masa sulit, kita seringkali ‘melarikan diri’ atau sekedar menjaga jarak dengan sebuah masalah demi memahami kenyataan

yang terjadi. Namun seperti yang diungkapkan oleh band God Bless, bahwa di dalam panggung sandiwara selalu ada peran kocak yang membuat kita menjadi terbahak-bahak. Di tengah jaman yang rawan stress ini, ‘me-make up’ diri untuk sejenak santai dan ‘memerankan’ Charlie Chaplin atau badut adalah solusi palsu yang terkadang menjadi pilihan terbaik bagi saya. Hal ini menjadi ide dan sub-tema dari karya yang berjudul “***Chaplin (Behind The Scene)***”.

Secara keseluruhan, lukisan ini menggunakan warna *monochrome* yang mengkombinasikan warna-warna seperti hitam, putih, dan abu-abu. Secara teknis, penggunaan warna hitam, putih, dan abu-abu memberikan keleluasaan tersendiri bagi proses penciptaan karya karena warna-warna tersebut merupakan warna yang mudah diadaptasikan dengan warna-warna lainnya. Media karya ini menggunakan tiga panel kanvas dengan ukuran yang sama, hal ini memberi kemudahan bagi proses penciptaan karya karena kedua figur pada panel samping (kiri dan kanan) memiliki bentuk yang relatif berbeda dengan figur yang berada pada panel tengah. Visualisasi figur pria pada panel tengah digarap secara realistik, sedangkan sosok Charlie Chaplin dan badut pada panel samping (kiri dan kanan) digambarkan dengan tampilan siluet seperti pada karya-karya komik strip. Hal tersebut dilakukan untuk mencapai *aksentuasi* pada lukisan, selain itu penekanan bentuk juga diterapkan melalui penyajian figur Charlie Chaplin dan badut yang ditampilkan separuh badan. Metode ini bertujuan untuk mempertegas perhatian pada panel tengah yang dijadikan *center of interest* lukisan. Perbedaan yang terlihat antara wajah

Charlie Chaplin dan wajah badut bertujuan untuk menciptakan dinamika pada lukisan. Meski memiliki perbedaan pada wajah, prinsip keseimbangan *simetris* berusaha dicapai melalui penempatan posisi dan pose yang ditampilkan kedua figur tersebut, selain memperagakan *gesture* yang sama, keduanya mempunyai jarak yang relatif imbang dari panel tengah. Potongan kata-kata di sisi tubuh pria memberikan variasi yang semakin menambah pusat perhatian pada panel tengah karena media yang digunakan berupa kolase kain *tensoplast* yang diwarnai dengan cat minyak warna merah.

Karya “*Chaplin (Behind The Scene)*” berwujud tiga panel kanvas yang masing-masing berukuran 90 x 70 cm . Karya ini menggambarkan seorang figur laki-laki yang menutup muka dengan posisi membelakangi arah pandangan karya. Di samping kanan dan kiri laki-laki tersebut terdapat dua sosok siluet, yaitu tokoh komedian legendaris Charlie Chaplin dan seorang badut yang digambarkan separuh badan. Di antara laki-laki dan dua sosok siluet tersebut terdapat empat potongan kata-kata yang berbunyi: *Do you know – too many – wound behind – his mask.*

2. “*Ode To The Moron Massocist*”



Gambar: 25

Karya berjudul: “*Ode To The Moron Massocist*”

Cat minyak dan akrilik pada kanvas, 110 x 130 cm, 2010

Suatu hal yang manusiawi bila hubungan kasih selalu diliputi oleh ego untuk menuntut semua yang telah ‘terberi’ dan ‘diberikan’. Semakin menuntut, maka semakin jauh kita akan tersesat pada alasan-alasan yang membela ‘kekurangan’ dalam diri kita. Bagi yang selalu merasa ‘kekurangan’, maka tak akan ada habisnya dorongan untuk menuntut segala rasa yang harus dipenuhi. Dalam budaya ‘kiri’ di Barat, terdapat kebiasaan bercinta yang disebut dengan istilah *Massocist*. Tindakan menyimpang ini memperagakan aktifitas saling menyakiti untuk mendapatkan titik kenikmatan yang klimaks. Sama halnya dengan rasa ‘kekurangan’, bila

dituruti tak akan ada habisnya, seperti nafsu untuk saling menyakiti dalam aktifitas *Massocist*. Hal ini menjadi ide atau sub-tema dalam penciptaan lukisan yang berjudul “*Ode To The Moron Massocist*”.

Karya “*Ode To The Moron Massocist*” menggambarkan sepasang bocah laki-laki dan perempuan yang sedang berciuman. Pada tubuh bocah perempuan terdapat beberapa luka-luka yang terlihat karena ia melepas bajunya. Di sisi belakang tubuh bocah laki-laki terdapat gambar ‘tangan ketiga’ yang menggenggam sebuah pisau, sedangkan pada tubuh bocah perempuan terlihat sebuah sayap kecil di pundaknya.

Secara keseluruhan, lukisan ini menggunakan warna *monochrome* yang mengkombinasikan warna hitam, abu-abu, dan putih. Warna ikat pinggang dan kain yang dikenakan pada leher kedua bocah sengaja ditampilkan dengan warna yang cerah untuk mengimbangi warna luka pada tubuh bocah perempuan, hal ini dilakukan untuk mencapai *balance* pada lukisan. Secara teknis, tubuh kedua bocah dalam karya ini digambarkan secara realistik (mempertimbangkan prinsip anatomi). Tekstur semu yang terlihat pada bentuk tubuh dan lekukan kain dihasilkan melalui teknik *opaque*. Efek luka-luka yang terlihat pada beberapa bagian tubuh bocah perempuan merupakan hasil deformasi tubuh yang dilakukan tanpa menggunakan model sebagai acuan. Teknik deformasi juga diterapkan pada gambar tangan yang menggenggam pisau dan sayap pada bocah perempuan yang ditampilkan melalui kontur/*line* tanpa kesan adanya volume seperti pada bagian tubuh. Visualisasi tangan (menggenggam pisau) dan sayap tersebut sengaja

ditampilkan secara sederhana untuk menggiring interpretasi apresiator bahwa keduanya merupakan simbol dari sebuah akrifitas yang *invisible* atau kasat mata.

3. “*Knockin On Heaven’s Door*”



Gambar: 26

Karya berjudul: “*Knockin On Heaven’s Door*”

Cat Minyak, Akrilik, dan Kolase pada kanvas, 80 x 100 cm, 2011

Pada akhir tahun 2008, media sedang marak menayangkan berita tentang berlangsungnya eksekusi hukuman mati kepada beberapa pelaku pengeboman di Bali tahun 2005. Berangkat dari peristiwa itu, imaji saya mulai banyak terganggu oleh kisah-kisah para manusia fatalis yang mempunyai kenekatan untuk melampaui fase duniawi demi membawa misi

mulia dalam keyakinannya. Sedikit banyak hal ini juga menimbulkan banyak ‘tanda tanya’ bagi orang-orang yang tak mampu menerima bahwa kejadian-kejadian semacam itu mesti terjadi. Ketegangan antara kepentingan sebuah paham dan kondisi sosial yang terjadi saat itu menjadi narasi dalam lukisan yang berjudul **“Knockin On Heaven’s Door”**.

Visualisasi tubuh pada lukisan tersebut merupakan hasil representasi objek foto yang berasal dari pemotretan pribadi. Bagian tangan yang berwujud ujung kunci adalah hasil transformasi antara objek foto dan objek benda yang ditiru secara langsung. Efek luka-luka yang terlihat pada beberapa bagian tubuh merupakan hasil deformasi yang dilakukan tanpa menggunakan objek sebagai acuan. Pemilihan warna kain pada lengan sengaja ditonjolkan dengan warna merah dan putih karena selain memiliki pesan simbolik, secara teknis dapat mengimbangi warna luka-luka yang ditampilkan pada sekujur badan, hal ini dilakukan untuk mencapai *balance* pada lukisan. Pada bagian sisi atas lukisan, saya kembali menggunakan teknik kolase dengan media *handle* pintu dan kain tensoplast.

Karya **“Knockin On Heaven’s Door”** menampilkan seorang figur berkedok hitam yang berada dalam keadaan yang tertekan, keadaan tubuh dan atributnya seperti menggambarkan seorang terpidana hukuman mati yang akan dieksekusi. Visualitas tersebut digambarkan pada sebuah media kanvas yang bentuk span-ramnya menyerupai peti mati. Pada sisi atas kanvas terdapat tempelan *handle* pintu yang bertuliskan kata **“heaven”**. Figur yang digambarkan dalam karya ini mengalami luka-luka yang

menyerupai luka bakar pada sekujur tubuhnya. Pada lengan tangan kirinya terdapat kain berwarna merah dan pada lengan tangannya kanannya terdapat kain berwarna putih, sedangkan pada kedua ujung tangannya membentuk sebuah ujung kunci.

4. *“Fine Art, Uang, dan Lubang E’ek”*



Gambar: 27

Karya berjudul: *“Fine Art, Uang, dan Lubang E’ek”*

Cat Minyak, Akrilik, dan Ballpoint pada kanvas, 80 x 120 cm, 2009.

Mendambakan kesenangan dalam berproses adalah pencapaian yang ideal bagi setiap orang, namun bagaimana ‘sesuatu’ tersebut dianggap sebagai kesenangan juga merupakan pernyataan yang relatif. Dari mana kita melihat ‘kesenangan’ dan bagaimana ‘kesenangan’ itu di mata orang lain begitu mempengaruhi cara kita dalam berpikir. Di dunia yang belum lama saya kenal: dunia kesenian, terdapat ruang perenungan yang saya sebut

sebagai ‘ruang antara’, ruang refleksi yang mempertemukan bermacam ‘kesenangan’ dan dunia yang begitu *chaos*. Di dalamnya terdapat bermacam aktifitas ‘tawar-menawar’ yang tak jarang membawa ketegangan bagi para pendatang barunya. Idealisme untuk memilih jalan hidup sebagai seorang yang ‘berkubang’ pada kesenian adalah suatu pilihan yang seringkali memberikan nilai konfrontasi berlebih. Menerima konsekuensi bahwa eksistensi kesenian juga tak luput dari nilai ekonomi yang menaunginya, berarti menyiapkan sebuah ‘ruang dinamis’ yang cukup untuk meredam segala ‘tegangan’ antara kenyataan dan hal-hal yang sifatnya adalah ‘kesenangan’. Hal ini direpresentasikan dalam wujud lukisan yang berjudul “*Fine Art, Uang, dan Lubang E’ek*”.

Secara keseluruhan warna yang digunakan dalam karya ini masih menggunakan warna *monochromatic*, dengan komposisi warna hitam, putih, dan abu-abu. Visualisasi tubuh yang digarap secara realistik merupakan hasil representasi model yang berasal dari pemotretan pribadi. Elemen *text/tulisan* pada bagian atas yang berbunyi “*voltage*” digarap secara ekspresif tanpa menggunakan bantuan sketsa atau menirukan suatu tipografi huruf tertentu, sedangkan *text* pada bagian kaleng cat dikerjakan secara lebih rapi untuk mendapatkan efek yang menyerupai tipografi huruf pada merk cat yang sebenarnya. Penggambaran uang logam pada karya menggunakan media *ballpoint*, konsep penataannya menerapkan prinsip keseimbangan asimetris.

Karya “*Fine Art, Uang, dan Lubang E’ek*” menggambarkan seorang pemuda gondrong bercelana *mlotrok* yang sedang mengecat dengan posisi berjongkok, di bagian atas tubuhnya terdapat tulisan berwarna perak yang berbunyi ‘*voltage*’. Di antara tulisan tersebut terdapat uang-uang logam yang berjatuhan dari atas dengan simbol satuan tegangan pada setiap kepingnya. Pada bagian sebelah kanan kaki pemuda yang digambarkan, terdapat kaleng cat dengan merk “*Payulex*”.

5. “*Crop Circle Fantasy*”



Gambar: 28

Karya berjudul: “*Crop Circle Fantasy*”

Cat minyak, Akrilik, pensil, dan spray paint pada kanvas,

140 x 170 cm, 2011

Saya mendapat ide untuk membuat lukisan ini pada awal tahun 2011, saat itu media sedang dihebohkan oleh penemuan *Crop Circle* di daerah Berbah, Sleman, Yogyakarta. Fenomena alam ini ditemukan warga pada sebuah areal persawahan, wujudnya berupa pola-pola lingkaran raksasa dengan tingkat akurasi yang cukup tinggi. Sebagian pihak menduga bahwa *Crop Circle* tersebut merupakan bekas pendaratan pesawat mahluk luar angkasa, namun tidak sedikit pula yang menyangkal pendapat tersebut setelah munculnya beberapa pemberitaan dari mahasiswa UGM yang mengaku membuatnya. Setelah berselang satu bulan dari kejadian tersebut, media beralih fokus pada isu tentang kenaikan harga BBM (Bahan Bakar Minyak) yang merupakan kebijakan pemerintah untuk menekan biaya subsidi dan menyesuaikan harga minyak lokal dengan harga minyak dunia. Melalui karya ini saya berfantasi jika para alien memang mendatangi bumi untuk mampir dan membajak sumber-sumber energi yang kita miliki karena di planetnya juga terjadi krisis energi yang berkepanjangan.

Secara keseluruhan, warna yang digunakan pada lukisan yang berjudul “*Crop Circle Fantasy*” ini masih menggunakan warna *monochromatic*, namun pada penggambaran figure dan latarnya saya mulai melakukan variasi dengan menggunakan warna-warna terang seperti hijau dan biru muda. Media yang digunakan pada karya ini juga lebih bervariatif dari karya-karya lainnya. Pada gambar alien dan latar lukisan, saya masih menggunakan media cat minyak dan akrilik. namun pada gambar potret diri dan pesawat piring terbang, saya mulai menggunakan teknik *drawing*

dengan media pensil, dan teknik *stencil* dengan media spray paint (cat semprot) pada pola *crop circle*. Visualisasi tubuh pada karya merupakan hasil representasi model yang berasal dari pemotretan pribadi, figur alien adalah hasil transformasi antara tubuh manusia dengan bentuk kepala alien yang diimajinasikan. Pola-pola garis sejajar pada latar lukisan menggunakan gradasi warna biru langit (*light blue*) untuk mencapai irama atau *rhythm* pada karya.

Lukisan ini berukuran 140 x 170 cm dengan medium cat minyak, akrilik, pensil dan *spray paint* pada kanvas, lukisan ini menampilkan potret diri yang sedang disekap dan ditodong pistol oleh mahluk alien yang populer disebut dengan nama *ET*. Disamping kanan tubuh alien terdapat pesawat piring terbang yang memancarkan sinar ke bawah, sedangkan pada bagian kirinya menampilkan ‘gelembung kata-kata’ (kerap digunakan pada komik) yang merujuk pada ungkapan alien tersebut. Kotak kata-kata tersebut berisi simbol manusia (laki-laki) yang biasa digunakan pada toilet umum serta gambar tiga baterai kering yang kerap digunakan pada barang-barang elektronik seperti radio dan senter. Diantara kedua gambar tersebut tersebut terdapat simbol “samadengan” seperti pada operasi bilangan matematika. Secara visual, bagian latar lukisan menampilkan tebaran pola yang menyerupai *Crop Circle* (secara harfiah merupakan bekas yang ditinggalkan pesawat alien saat mendarat di permukaan bumi) dan pola-pola garis biru muda yang digradasikan.

6. “*Think Mokal At Global*”



Gambar: 29

Karya berjudul: “*Think Mokal At Global*”

Cat Minyak dan Akrilik pada kanvas, 180 x 140 cm, 2011

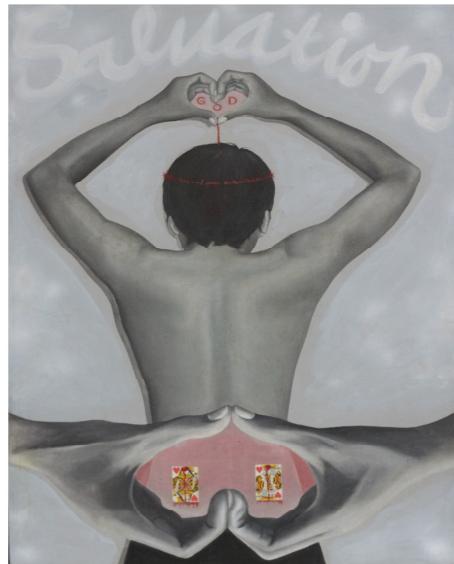
Dibukanya gerbang globalisasi membuat akses segala informasi menjadi mudah, di dalam dunia yang ‘mencair’ ini, segala kemungkinan menjadi terbuka. Peluang ekonomi yang terbangun tidak hanya pasar komoditi akan tetapi juga pasar gagasan. Orang kini begitu mudah untuk melahap apa saja yang disukai dari tren musik, fesyen,hingga pemikiran para tokoh. Seni rupa merupakan bidang yang tak luput dari dinamika tersebut, berbagai tawaran gagasan mengenai gaya perupaan dan aspek-aspek visual yang diangkat dalam karya rupa datang berjibun tanpa batas. Saya sebagai apresiator sekaligus pelaku seni menjadi salah satu konsumen yang tak bisa mengelak dari tawaran-tawaran tersebut. Setelah mempelajari bermacam hal yang datang, saya di ambang ketidak percayaan terhadap konsep orisinalitas, hal ini sangat terasa ketika banyaknya ‘kemasan’ baru dengan pengulangan *content* yang lama. Siklus yang saya rasakan diduga

sebagai fenomena periodik yang sensitif dengan wacana trend paling aktual. Saya memahaminya sebagai sebuah konsekuensi, perubahan dan kesetaraan adalah sesuatu yang mungkin diharapkan dari semua itu, walaupun begitu, sangat adil rasanya jika sebuah karya seni merupakan hasil representasi dari identitas dan keadaan yang benar-benar terjadi disekitar penciptanya, berpikir *mokal* meski hasilnya merupakan sebuah pengulangan. Hal ini menjadi ide dan sub-tema pada lukisan yang berjudul “***Think Mokal At Global***”.

Karya “*Think Mokal At Global*” merupakan karya yang banyak memiliki variasi warna dari karya-karya sebelumnya. Warna *monochromatic* tidak terlalu mendominasi bidang kanvas karena warna pakaian figur ke-dua (bawah) serta latar lukisan tidak senada dengan warna kulit tubuh yang ditampilkan. Visualisasi tubuh pada lukisan adalah representasi model yang berasal dari pemotretan pribadi dan penggubahan bentuk dari dua karya seniman lain yang ditransformasikan secara serta merta untuk menghasilkan suatu bentuk baru dalam karya. Proses pengambilan model (pemfotoan) untuk figur pertama (atas) menyesuaikan dengan arah pencahayaan dan pose yang ditampilkan model figur ke-dua, hal ini dilakukan untuk mencapai kesatuan (*unity*) dalam lukisan. Teknik *sfumato* digunakan saat melukis kedua figur karena tingkat kontras pada model yang relatif halus. Penggambaran sayap pada pundak figure pertama menggunakan teknik deformasi yang menghasilkan sebuah peyederhanaan bentuk. Visualisasi tokoh-tokoh terkenal pada latar lukisan berupa siluet-siluet ikonik yang wujudnya mirip dengan penggambaran figur dalam karya-karya pop. Warna yang digunakan pada gambar-gambar siluet ini merupakan gradasi dari warna latar, hal ini dilakukan untuk mencapai keselarasan (*harmony*) pada lukisan. Prinsip keseimbangan simetris kembali diterapkan melalui penataan posisi ikon-ikon populer tersebut, terlihat dari letak keempat gambar yang ditata secara sejajar, baik dari sisi vertikal maupun dari sisi horizontal.

Karya diatas menggambarkan *cropping* sesosok pria berkepala tas kresek yang berpose sama dengan sosok pria yang berada di bawahnya. Kedua laki-laki tersebut sama-sama memegang kepalanya masing-masing, mereka seperti memperagakan sikap yang telah disepakati sebelumnya. Perbedaan yang nampak pada kedua orang tersebut adalah warna kulit dan atribut yang dikenakan. Tubuh laki-laki yang berada di atas memiliki kulit dengan warna hitam-putih, ia tak mengenakan pakaian, hanya sebuah tas kresek dengan tempelan yang menyerupai bendera merah-putih menutupi seluruh bagian kepalanya. Pada tempelan tersebut terdapat tulisan dengan tipografi huruf yang sengaja ditampilkan separuh bagian, tulisan itu berbunyi “*internationality*”. Laki-laki ke-dua yang posisinya berada dibawah tubuh figur pertama, ia mempunyai warna kulit merah muda dan berwajah riang. Pria berambut panjang ini mengenakan baju bermodel Eropa klasik dengan warna putih krem dan hitam. Pada bagian latarnya (diluar objek sentral) terdapat beberapa *image* tokoh-tokoh terkenal seperti wajah Marylin Monroe, Jim Morisson, Bob Marley, dan John Lennon.

7. “*Sacrifice of Superego*”



Gambar: 30

Karya berjudul: “*Sacrifice of Superego*”

Cat Minyak, Akrilik, dan Spray Paint pada kanvas, 80 x 120 cm, 2009

Hidup tak ayal seperti permainan *poker* atau *remi*, di dalamnya banyak mengandung *gambling* atau spekulasi. Bertaruh dengan sesuatu yang besar, berarti mempunyai peluang dan resiko yang besar pula. Pengendalian diri terhadap ambisi dan nafsu merupakan modal awal yang mampu membekali langkah-langkah yang penuh dengan godaan. Harta, tahta, dan lawan jenis adalah rejeki sekaligus cobaan yang diberikan Tuhan kepada umat-Nya. “*Superego*” adalah suatu bagian dalam alam bawah sadar kita yang mengendalikan emosi, nafsu, dan ambisi. Setiap kali *Superego* kita mengadakan sensor, maka ia harus bekerja lebih keras untuk mencari ‘ikatan vertikal’ dengan Tuhan. Saat “*Superego*” menjawab dan menolak, di saat yang sama ia akan menjaga ketentraman dan keselamatan (*salvation*) dalam membina hubungan secara horizontal (sosial) dengan sesama manusia. Hal ini menjadi ide dan sub-tema dari lukisan yang berjudul “*Sacrifice of Superego*”.

Secara keseluruhan, warna yang digunakan pada karya ini menggunakan warna *monochromatic* dengan komposisi warna abu-abu, hitam, merah, dan merah muda. Visualisasi tubuh yang digarap secara realistik merupakan hasil representasi model yang berasal dari pemotretan pribadi. Latar/*background* lukisan menampilkan warna-warna putih semu yang dihasilkan oleh cat semprot (*spray painting*), teknik ini saya gunakan karena dapat menghasilkan kesan yang menyerupai uap air (*Co 2*) pada permukaan kaca. Teknik kolase kembali saya terapkan pada karya ini, dua kartu raja dan ratu ditempelkan berjajar di tengah tangan yang berada di bawah.

Karya yang berjudul “*Sacrifice of Superego*” menggambarkan seorang pria dengan posisi membelakangi arah pandangan, ia mengangkat kedua tangannya ke atas kepala untuk memperlihatkan sebuah *gesture* yang dibentuk oleh jari-jari yang saling dikaitkan, di dalam *gesture* tangan tersebut terdapat simbol dengan tulisan berwarna merah yang berbunyi: “*GOD*”. Selain *text* / tulisan tersebut, terdapat dua *text* lain yang menonjol pada karya ini. *Text* ke-dua berupa tulisan latin berwarna perak, terletak pada sisi atas tubuh, bunyinya adalah “*Salvation*”. *Text* ke-tiga terletak pada bagian kepala pria, ukurannya relatif lebih kecil, berwarna merah, bunyinya: “ampuni dan kabulkan”. Sosok pria yang ada dalam karya ini tidak digambarkan dengan tubuh yang utuh, pangkal pinggangnya ditutupi oleh sebuah visualisasi tangan lain yang ukurannya relatif sama dengan tubuh pria tersebut. Di dalam tangan ke-dua ini terdapat dua kartu yang

bergambar raja (K) dan ratu (Q), keduanya memiliki simbol hati yang sama dengan gesture yang ditampilkan oleh dua tangan di atas.

8. *“Turnamen Bela Diri Superhero Kunyuk”*



Gambar: 31

Karya berjudul: *“Turnamen Bela Diri Superhero Kunyuk”*

Cat Minyak, Akrilik, dan Spray paint pada kanvas, x cm (2 panel), 2012

Budaya ‘kekerasan’ (*reckless resistance*) sepertinya telah melembaga ke dalam sendi-sendi kehidupan kita sehari-hari, menjelma menjadi sesuatu yang dianggap wajar, *keren*, dan populer. Konflik demi konflik membengkak menjadi rasa was-was yang menjangkuti kehidupan masyarakat heterogen karena keberagaman tak lagi dimaknai sebagai anugerah. Organisasi masyarakat, *supporter* bola, komunitas suku/ras, dan partai politik telah berubah menjadi agen-agen legal yang memanjakan anggotanya untuk berbuat anarkis. Sistem yang tidak lagi sehat memaksa para pengikutnya untuk membela kepentingan golongan secara lebih progresif. Superhero hari ini adalah mereka yang menempuh cara diplomasi dengan teknik adu otot. Melalui karya “***Turnamen Bela Diri Superhero Kunyuk***” saya mempresentasikan otokritik atas budaya ‘kekerasan’ di tengah lingkungan sosial kita.

Visualisasi empat tubuh dalam lukisan ini merupakan hasil transformasi bentuk antara tubuh manusia dan monyet. Bentuk kepala keempat figur diperoleh dari hasil deformasi kepala monyet yang divariasikan menjadi empat wujud yang berbeda. Penggubahan bentuk pada karya ini berasal dari beberapa referensi yang saya dapatkan dari internet sebagai acuan dalam berkarya. Warna yang digunakan pada keempat tubuh tersebut adalah warna *monochromatic* dengan komposisi warna yang lebih cerah dari karya-karya sebelumnya. Pada bagian latar lukisan, warna abu-abu menjadi warna pilihan karena sifatnya yang netral sehingga tidak mengganggu warna kostum keempat figur yang notabene menggunakan warna-warna cerah.

Kostum superhero yang dikenakan adalah hasil observasi yang dikembangkan melalui eksplorasi warna dan atribut. Pola-pola gambar senjata pada latar lukisan dikerjakan dengan teknik *spray painting* secara acak.

Karya “*Turnamen Bela Diri Superhero Kunyuk*” adalah lukisan yang berwujud dua panel kanvas, menggambarkan empat figur monyet bertubuh kekar yang mengenakan kostum superhero. Figur monyet pertama mengenakan kostum warna biru-merah yang memiliki kemiripan dengan kostum yang dipakai oleh Superman, namun di bagian dadanya tidak terdapat simbol dengan huruf “S”, melainkan sebuah lambang kecil dengan gambar senapan dan tulisan arab yang berbunyi “halal”. Figur monyet kedua mengenakan kostum berwarna kuning-putih yang memiliki kemiripan dengan kostum yang dikenakan oleh Power Rangers, pada bagian dada tengahnya terdapat lambang dengan gambar dua senjata *clurit* yang disilangkan, serta sebuah tulisan dengan huruf jawa yang berbunyi “*satriyo*”. Figur monyet ke-tiga mengenakan kostum warna merah-kuning, sepintas memiliki kemiripan dengan kostum yang dikenakan oleh Flashgordon, di bagian dadanya terdapat lambang dengan gambar dua pedang yang disilangkan dan sebuah tulisan yang berbunyi “*VOTE*”. Figure monyet ke-empat mengenakan kostum berwarna hijau- violet yang memiliki kemiripan dengan kostum yang dikenakan oleh Hulk, pada bagian dada kanannya terdapat lambang dua kapak yang disilangkan serta tulisan yang berbunyi “*box*” dengan gambar sebuah bola pada huruf “O”nya. Keempat

figur tersebut memperagakan pose yang berbeda-beda, masing-masing bergaya seperti para binaragawan yang sedang memamerkan kekuatan tubuhnya. Latar karya di atas (di luar keempat objek sentral tadi) menampilkan pola-pola gambar senjata berupa senapan, pistol, dan pedang secara acak. Penyajian pola-pola tersebut menggunakan prinsip keseimbangan asimetris.

BAB IV

PENUTUP

Kesimpulan

Dari pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Tema dasar yang diketengahkan dalam tugas akhir ini adalah tubuh manusia dan muatan sosialnya. Tubuh di dalam semiotika merupakan objek yang berpotensi menjadi simbol karena ia memberikan analogi (tanda) bagi segala sesuatu yang ‘diperankan’ dan ‘disandangnya’. Pada titik ini, tubuh telah menjadi penanda yang bermuatan sosial, karena secara *hermeunetika*, penafsirannya akan begitu dipengaruhi oleh kekuatan budaya dan mekanisasi sistem yang berlaku di masyarakatnya. Pemahaman ini akhirnya mendorong penulis untuk mencoba merepresentasikan berbagai masalah yang bertolak dari persoalan tubuh, baik peran, eksistensi, maupun nilai-nilai yang telah dibangunnya ke dalam sejumlah karya lukisan.

Beberapa bahan dan teknik digunakan dalam tahap visualisasi untuk menghasilkan kemungkinan-kemungkinan yang ingin dicapai pada lukisan. Bahan cat minyak digunakan saat menerapkan teknik *sfumato* dan *opaque* untuk mendapatkan bentuk-bentuk realistik. Pensil dan ballpoint digunakan sebagai bahan dari teknik *drawing* untuk mendapatkan efek-efek goresan yang tidak dapat dihasilkan oleh bahan cat. Cat semprot digunakan saat menerapkan teknik *spray painting* untuk menghasilkan pola-pola gambar secara efektif. Objek-objek temuan (*found object*) seperti kain, logam, dan kertas dijadikan sebagai bahan kolase yang ditempelkan.

Proses visualisasi diawali dengan mengobservasi dan menentukan model tubuh yang akan digubah ke dalam lukisan. Gambar atau foto tubuh yang dijadikan model berasal dari pemotretan pribadi, internet, majalah dan poster. Setelah menetapkan model foto atau gambar yang akan ditransfer ke dalam lukisan, proses penggerjaan karya dilanjutkan dengan membuat sketsa pada kanvas. Pada tahap ini, pembuatan sketsa dikerjakan melalui bantuan diagram skala yang telah dibuat sebelumnya. Setelah pembuatan sketsa selesai, proses penggerjaan karya dilanjutkan dengan melukis model tubuh dengan bantuan sketsa. Pada tahap ini, cat minyak digunakan sebagai bahan pilihan karena karakter cat ini relatif pekat untuk menghasilkan polesan yang berlapis-lapis sehingga dinamis untuk mewujudkan *value* pada bentuk-bentuk yang realistik.

Setelah objek tubuh yang dilukis selesai, selanjutnya eksplorasi bentuk diterapkan melalui teknik transformasi dan deformasi. Penggubahan bentuk ini dilakukan jika objek tubuh dirasa mempunyai potensi untuk menyampaikan gagasan melalui suatu perubahan bentuk. Proses visualisasi dilanjutkan dengan pengolahan latar belakang lukisan. Media yang biasa digunakan pada tahap ini adalah cat akrilik dengan teknik blok. Tahap visualisasi berikutnya dilanjutkan dengan mengisi latar lukisan dengan elemen-elemen pendukung seperti potongan teks (tulisan), ikon, pola-pola, atau kolase benda-benda ringan. Media yang digunakan pada tahap ini sangat beragam, antara lain cat akrilik, pensil, *ballpoint*, objek temuan (*found object*) hingga cat semprot atau *spray paint*. Proses visualisasi diakhiri dengan memberi lapisan pelindung lukisan berupa *vernis clear*.

agar bahan material pada lukisan tetap terjaga dari debu, jamur, dan perubahan cuaca.

Bentuk lukisan yang dihasilkan pada tugas akhir mempunyai kecenderungan yang hampir sama dengan karya-karya realisme banal dan pop art, seluruhnya berjumlah 8 judul dengan media dan ukuran yang bervariasi. Rincian judul lukisan berdasar tahun pembuatan karya antara lain : tahun 2009 dengan judul *Sacrifice Of Superego, Fine Art, Uang, dan Lubang E'ek*, dan *Chaplin (Behind The Scene)* kemudian tahun 2010 dengan judul *Ode To The Moron Massocist*, selanjutnya tahun 2011 dengan judul *Knokcin On Heaven's Door, Crop Circle Fantasy, Think Mokal At Global*, dan tahun 2012 dengan judul *Turnamen Bela Diri Superhero Kunyuk*.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

Bahari, Nooryan. 2008, *Kritik Seni*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.

Bangun, Sem C. 2001, *Kritik Seni Rupa*. ITB. Bandung

Berlin and Kay. 1969. Basic Colour Terms: Their Universality and Evolution, Berkeley: University of California Press.

Claudia Betti and Teel Sale, 2008. *Drawing; A Contemporary Approach*, Belmont, CA : Thompson Wadsworth, Corp.

Dillistone, F.W.. 2002, *The Power of Symbols*. Kanisius. Yogyakarta

Ebdi Sanyoto, Sadjiman. 2005. *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta.

2009. *Nirmana (Dasar-Dasar Seni dan Desain)*. JALASUTRA. Yogyakarta.

Gelaran Almanak Seni Rupa Jogja 1999-2009. Terbit 2009. Gelaran Budaya, Yogyakarta.

Iwan Saidi, Acep. 2008, *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Yogyakarta: ISACBOOK.

Myers, B.S.. 1961, *Understanding the Art*, Rinehart and Winston, New York.

Otto Ocvirk, 1996. *Art Fundamentals: Theory and Practice*, Bowling Green State University, USA.

Synnott, Anthony. 1993. *The Body Social, Symbolism, Self, and Society*, (Tubuh Sosial, Simbolisme, Diri, dan Masyarakat). Yogyakarta: Jalasutra.

Sony Kartika, Dharsono. 2004, *Seni Rupa Modern*. Rekayasa Sains. Bandung.

2007. *Kritik Seni*. Bandung : Rekayasa Sains Bandung.

SP, Soedarso. 1990, *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*. Saku Dayar Sana. Yogyakarta.

Susanto, Mikke. 2002, *Diksi Rupa (Kumpulan Istilah- Istilah Seni Rupa)*. Kanisius. Yogyakarta.

INTERNET

<http://eka.web.id>, diunduh pada tanggal 25 Maret 2012

<http://www.e-dukasi.net>, diunduh tanggal 25 Maret 2012

[http:// komposisi-dalam-fotografi-pola-pattern](http://komposisi-dalam-fotografi-pola-pattern). diunduh pada tanggal 25 Maret 2012

<http://grammar.about.com/od/qaaboutrhetoric/f/faqmetaphor07.htm> diunduh pada tanggal 25 Maret 2012

<http://www.ibiblio.org/wm/paint/auth/courbet/> diunduh pada tanggal 4 September 2012

<http://www.enkil.org/2009/02/17/atsushi-suwa-hiperrealismo-oriental/> diunduh pada tanggal 4 September 2012

<http://www.culturebase.net/artist.php?1341> diunduh pada tanggal 4 September 2012

[http://www.gcgallery.com/david lyle/](http://www.gcgallery.com/david_lyle/), diunduh pada tanggal 6 September 2012

http://www.artelino.com/articles/andy_warhol.asp, diunduh pada tanggal 6 September 2012

http://www.ehow.com/way_5315423_sfumato-painting-techniques.html, diunduh pada tanggal 15 November 2012

<http://mikkesusanto.jogjanews.com/pameran-realisme-banal.html>, diunduh pada tanggal 2 Desember 2012

LAMPIRAN

Gambar-gambar yang digunakan sebagai referensi dalam berkarya:



1. Superman. (Courtesy by Colombo's Art)



2. Power Rangers



3. Flashgordon



4. Crop Circle di Berbah, Sleman (Courtesy by Student Magz)



5. Alien