

**KARAKTERISTIK PINOKIO DALAM LUKISAN  
BERTEMA KRITIK SOSIAL**

**TUGAS AKHIR KARYA SENI (TAKS)**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan



oleh:  
**Sukron**  
NIM 07206241038

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
JULI 2013**

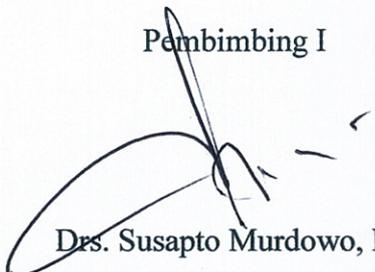
## HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Karakteristik Pinokio Dalam Lukisan Bertema Kritik Sosial* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

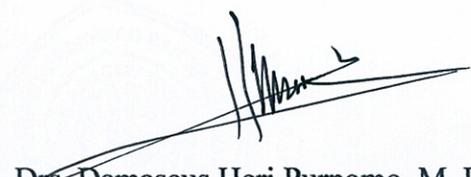


Yogyakarta, 10 Juni 2013

Pembimbing I

  
Drs. Susapto Murdowo, M. Sn.  
NIP. 19560505 198703 1 003

Pembimbing II

  
Drs. Damascus Heri Purnomo, M. Pd.  
NIP. 19581211 198703 1 001

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Karakteristik Pinokio Dalam Lukisan Bertema Kritik Sosial* ini telah dipertahankan didepan Dewan Penguji pada hari Kamis, tanggal 11 Juli 2013 dan dinyatakan LULUS

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Drs. Mardiyatmo, Pd.	Ketua Penguji		23 Juli 2013
Drs. Damascus Heri Purnomo, M. Pd.	Sekretaris		23 Juli 2013
Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M. Si.	Penguji I		23 Juli 2013
Drs. Susapto Murdowo, M. Sn.	Penguji II		23 Juli 2013

Yogyakarta, 23 Juli 2013  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,

  
Prof. Dr. Zamzani, M. Pd.  
NIP. 19550505 198011 1 001

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini, saya :

Nama : **Sukron**

NIM : 07206241038

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya Seni ini adalah hasil karya saya sendiri dan sepanjang sepengetahuan saya, tidak berisikan materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 10 Juni 2013

Penulis,



Sukron

## **MOTTO**

*“Awali Segala Sesuatu dengan Doa dan Cinta”*

*“Sesungguhnya setelah kesulitan itu akan ada kemudahan”*

*(Q.S Al Insyiroh: 6)*

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Tugas Akhir Karya Seni ini, penulis persembahkan kepada:

1. Ayah, Ibu yang telah membesarkan, mendidik, dan mendukung saya jiwa dan raga.
2. Adik-adiku yang kusayangi.
3. Vivi yang telah memberikan semangat dan dorongan.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat, hidayah dan inayah-Nya akhirnya saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul Karakteristik Pinokio Dalam Lukisan Bertema Kritik Sosial untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulisan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Tanpa bantuan mereka niscaya Tugas Akhir Karya Seni ini tidak akan terwujud. Untuk itu penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada Rektor UNY, Prof. Dr. H. Rochmat Wahab, M.Pd.M.A, Dekan FBS UNY, Prof. Dr. Zamzani, M.Pd dan Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Drs. Mardiyatmo, M.Pd, yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada saya. Kepada kedua pembimbing, yaitu Drs. Susapto Murdowo M.Sn selaku pembimbing I, Drs. Damascus Heri Purnomo M.Pd selaku pembimbing II, yang penuh kesabaran, kearifan, dan kebijaksanaan telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tidak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya.

Terima kasih juga saya ucapkan kepada kedua orang tua saya, yang telah memberikan dukungan secara spiritual, moral, material, hingga saya dapat menyelesaikan studi dan Tugas Akhir Karya Seni ini dengan baik. Tidak lupa ucapan terima kasih saya sampaikan kepada teman-teman yang ada di lingkungan jurusan pendidikan seni rupa dan kerajinan Universitas Negeri Yogyakarta serta teman-teman yang telah turut membantu yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu. Terimakasih.

Yogyakarta, 10 Juni 2013

Penulis,



Sukron

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
KATA MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
ABSTRAK .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan .....	6
F. Manfaat .....	6
BAB II KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN .....	7
A. Tinjauan Tentang karakteristik Tokoh Pinokio .....	7
B. Kritik Sosial .....	14
C. Pengertian Seni Lukis .....	15
D. Seni Rupa Kontemporer .....	16

E. Simbolisasi .....	17
F. Deformasi .....	18
G. Metafora .....	19
H. Seni Ilustrasi .....	20
I. Seni Lukis Dekoratif .....	20
J. Elemen-elemen Seni .....	21
K. Prinsip-Prinsip Seni Rupa .....	25
L. Metode Penciptaan .....	29
M. Karya-Karya Sebagai Sumber Inspirasi .....	34
<b>BAB III PEMBAHASAN DAN HASIL KARYA .....</b>	<b>38</b>
A. Tema Lukisan .....	38
B. Bahan, Alat dan, Teknik .....	42
C. Bentuk lukisan .....	47
D. Deskripsi Hasil Penciptaan .....	48
E. Penyajian Karya .....	67
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>68</b>
Kesimpulan .....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>70</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>72</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Karakter Bentuk Pinokio Versi Ilustrasi Sampul Buku .....	11
a. Enrico Mazzanti .....	11
b. Attilio Mussino .....	11
c. Tony Sarg .....	11
Tabel 2. Karakter Bentuk Pinokio Versi Film .....	12
a. Steve Barron .....	12
b. Roberto Benigni .....	12

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Perbandingan Tokoh Pinokio dan Tokoh Petruk .....	9
Gambar 2 : Pinokio Versi Film Petualangan Pinokio (2002) .....	13
Gambar 3 : Bola-Bali Mangan Ati .....	35
Gambar 4 : Kampaye Partai Binatang .....	36
Gambar 5 : Bahan dan Alat .....	46
Gambar 6 : Jalan Pintas .....	48
Gambar 7 : Mencari Dukungan .....	50
Gambar 8 : Kampanye .....	52
Gambar 9 : Euforia .....	54
Gambar 10 : Berebut Kursi .....	57
Gambar 11 : Tertidur .....	59
Gambar 12 : Si Kaya dan Si Miskin .....	61
Gambar 13 : Mengadili Koruptor .....	63
Gambar 14 : Bebas Bersyarat .....	65

## **KARAKTERISTIK PINOKIO DALAM LUKISAN BERTEMA KRITIK SOSIAL**

Oleh :  
SUKRON  
NIM: 07206241038

### **ABSTRAK**

Penulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan tema lukisan, proses visualisasi, dan bentuk lukisan yang berjudul *Karakteristik Pinokio Dalam Lukisan Bertema Kritik Sosial*.

Penciptaan lukisan ini menggunakan pendekatan kontemporer, serta dilukiskan dengan gaya dekoratif ilustratif. Metode dalam penciptaan lukisan ini meliputi eksplorasi, eksperimentasi, dan *forming* (pembentukan). Dalam hal ini melakukan pengamatan terhadap fenomena-fenomena sosial yang terjadi didalam masyarakat. Pengamatan dilakukan dengan cara melihat diberbagai media cetak dan elektronik. Hasil pengamatan yang didapat berupa foto-foto. Foto tersebut kemudian dibuat sketsa dengan suatu adegan kritik sosial. Hasil pengamatan tersebut kemudian dikembangkan dengan perubahan bentuk melalui, deformasi, simbolisasi, kesemua ini sebagai ekspresi dalam penciptaan karya seni lukis.

Tema yang dipilih dalam penciptaan lukisan adalah kebohongan politik di Indonesia antara lain, *kredibilitas calon pemimpin yang dipertanyakan, peran media massa dalam pencitraan seorang calon pemimpin, obral janji, membeli suara rakyat, persaingan kotor para calon pemimpin, melalaikan tanggung jawab, kesenjangan sosial, korupsi, dan ketidakadilan didalam hukum*. Proses visualisasi dimulai dengan membuat sketsa, persiapan bahan dan alat, penerapan sketsa pada kanvas dilakukan langsung menggunakan warna, proses *finishing* dilakukan dengan cara merapikan objek-objek lukisan dengan *outline* hitam. Bahan yang digunakan cat akrilik pada kanvas. Teknik yang digunakan adalah teknik *opaque*. Teknik tersebut disesuaikan dengan gagasan yang ingin diraih dalam penggambaran objek lukisan. Dari proses kreatif yang telah dilakukan menghasilkan 9 buah bentuk lukisan dekoratif ilustratif yang menggambarkan alur cerita seorang politikus sejak mencalonkan diri sampai akhir resiko yang harus dijalani akibat kebohongannya. Berikut judul lukisan-lukisan tersebut antara lain: *Jalan Pintas, Mencari Dukungan, Kampanye, Euforia, Berebut Kursi, Tertidur, Si Kaya dan Si Miskin, Mengadili Koruptor, Bebas Bersyarat*.

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Karya seni lahir dari kreativitas seniman, artinya seniman berusaha merangsang persepsi masyarakat terhadap dinamika kehidupan dengan media karya seni. Anggapan tersebut menghantarkan kita pada hakikat manusia sebagai makhluk sosial, yang mana manusia disamping memiliki tanggung jawab atas dirinya, ia terikat pula oleh lingkungan sosialnya. Pandangan tersebut mengacu pada salah satu fungsi seni, yaitu fungsi sosial. Hal ini dijelaskan oleh Sony Kartika (2004: 32) sebagai berikut:

*“Pengertian fungsi seni sebagai fungsi sosial merupakan kecenderungan atau usaha untuk mempengaruhi tingkah laku terhadap manusia. Ia diciptakan berdasarkan atas dasar penggunaan pada situasi umum serta menggambarkan aspek kelompok sebagai wujud adanya perbedaan pengalaman personal”.*

Berdasarkan pendapat tersebut, karya seni yang berkaitan dengan manusia sebagai penciptanya akan juga berfungsi sosial. Hal ini karena karya seni diciptakan untuk masyarakat sebagai penikmatnya. Para seniman dapat berkata bahwa karya seni yang mereka buat untuk kepuasan pribadi, tetapi tidak dapat dipungkiri bahwa sebenarnya seniman mengharapkan adanya respon dari masyarakat. Dengan diciptakannya karya seni oleh seniman, diharapkan masyarakat dapat merasakan manfaatnya.

Penciptaan karya seni membutuhkan kreativitas seniman yang dapat menciptakan karya seni dengan pemikiran yang matang. Hal ini dijelaskan oleh Sony Kartika (2004: 28) sebagai berikut:

*“Seniman yang kreatif akan membawa masyarakat ke selera estetik yang lebih dalam, bukan selera yang mengarah pada kedangkalan seni. Hal tersebut, menuntut kreativitas seniman dalam proses cipta seni, secara teoritis membutuhkan pemikiran yang matang. Ada tiga komponen dalam proses cipta seni sebagai landasan karya, yaitu : tema, bentuk, dan isi”.*

Berdasarkan pendapat tersebut, penulis memiliki perencanaan yang matang dalam menciptakan karya seni. Penulis menggunakan tiga landasan karya dalam penciptaan karya seni, yaitu: tema, bentuk, dan isi. Selain itu, penulis juga menciptakan karya seni yang berfungsi sosial, sehingga karya seni tidak hanya untuk kepuasan pribadi seniman saja, tetapi juga bermanfaat bagi masyarakat.

Tema yang dipilih penulis sebagai ide penciptaan karya lukis adalah kebohongan politik di Indonesia. Tema tersebut merupakan bentuk kritikan penulis terhadap permasalahan politik yang sangat kompleks di Indonesia, sehingga menjadi objek inspirasi yang mengalir tiada henti dan tanpa batas. Dalam hal ini, penulis memilih bentuk karakter Pinokio sebagai simbolisasi kebohongan politik di Indonesia.

Secara fisik, Pinokio memiliki tampilan seperti tokoh Petruk dalam cerita pewayangan masyarakat Jawa, yaitu sama-sama memiliki hidung yang panjang. Meskipun memiliki ciri fisik yang sama, tetapi tokoh Pinokio lebih cocok dipilih sebagai karakter yang lekat dengan kebohongan. Sedangkan tokoh Petruk hanya mengedepankan ciri fisik yang dikenal masyarakat Indonesia, mempunyai hidung panjang, dan memiliki postur tubuh tinggi. Petruk sepanjang hidupnya sebagai pelayan dinegara Amarta, bersama Semar,

Gareng, dan Bagong, hidup Petruk penuh dengan kedamaian dan kejujuran, serta mengedepankan budi pekerti.

Adapun alasan lain dipilihnya bentuk karakter tokoh Pinokio sebagai ide penciptaan karya seni ini adalah sebagai berikut:

1. pesan moral cerita Pinokio berhubungan dengan tujuan ditentukannya tema kebohongan politik di Indonesia oleh penulis. Perlu kita ingat bahwa pesan moral dari cerita Pinokio mengajarkan kita untuk tidak melakukan kebohongan. Dalam hal ini dapat diambil sebuah pelajaran bagi kita bahwa, kejujuran merupakan kunci penting manusia dalam bermasyarakat, sekali kita berbohong selamanya kita tidak dipercaya orang lain.
2. memiliki kesamaan perilaku dengan beberapa elit politik di Indonesia. Tokoh Pinokio terkenal dengan sifatnya yang pemalas, suka ingkar janji, sering melarikan diri, menjulurkan lidah, dan suka menertawakan Gepeto. Gepeto merupakan ayah angkat Pinokio yang bekerja sebagai pembuat boneka. Pinokio juga terkenal dengan kenafian dan kebodohnya, hingga dengan mudah diperdaya oleh Rubah dan Kucing yang jahat. Hal ini sama dengan karakter beberapa elit politik di Indonesia yang memiliki sifat pemalas, suka ingkar janji, lari dari tanggung jawab, dan kerap berlaku tidan sopan ketika mengejek lawan politiknya.
3. Pinokio memiliki keinginan kuat menjadi seorang manusia. Hal ini mengingatkan kita pada istilah jawa "*Dadi Wong*" yang merupakan bentuk keinginan para elit politik di Indonesia. Istilah "*Dadi Wong*" berarti kesuksesan atau keberhasilan seseorang dalam kehidupannya. Para elit

politik ingin menjadi orang yang berhasil dan sukses melalui jalur politik. Mereka menginginkan kedudukan yang tinggi agar dihormati orang banyak. Dalam hal ini, dapat disimbolkan seperti keinginan Pinokio untuk menjadi manusia, tetapi begitu banyak godaan-godaan yang harus ia hadapi. Para elit politik juga banyak menghadapi godaan seperti korupsi secara berjamaah, *money politic*, dan lain-lain. Oleh sebab itu, para elit politik harus cerdas dalam memilih antara jalan yang baik dan buruk, karena kenyataannya banyak elit politik yang terjerumus pada politik kotor yang akhirnya merugikan dirinya sendiri dan bangsa ini. Terutama pada periode pemerintahan Susilo Bambang Yudhoyono sejak tahun 2009-2011.

Isi merupakan elemen penting dalam karya seni, karena bentuk tanpa isi membuat karya seni menjadi sia-sia. Dalam karya penulis nantinya tokoh utama pada lukisan penulis visualisasikan dengan melebih-lebihkan pada bagian hidung, sehingga isi dalam karya dapat tersampaikan. Kondisi politik seperti sekarang ini penulis abadikan kedalam sembilan buah bentuk lukisan bercorak representatif.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Bagaimana lukisan bertema kritik sosial yang dipilih dari karakteristik tokoh Pinokio?
2. Bagaimana penggunaan teknik dalam proses penciptaan lukisan?

3. Bagaimana simbolisasi yang terdapat dalam proses visualisasi lukisan?
4. Bagaimana visualisasi bentuk lukisan yang dipilih dari karakteristik Pinokio?

### **C. Batasan Masalah**

Penciptaan karya seni yang bertema kritik sosial terhadap kebohongan politik di Indonesia dibatasi pada kritik sosial terhadap kondisi politik negara Indonesia pada periode 2009-2011. Hal ini karena pada periode tersebut banyak kasus-kasus korupsi yang muncul di masyarakat Indonesia, dan menjadi berita diberbagai media.

### **D. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana lukisan bertema kritik sosial yang dipilih dari karakteristik tokoh Pinokio?
2. Bagaimana penggunaan teknik dalam proses penciptaan lukisan?
3. Bagaimana visualisasi bentuk lukisan yang dipilih dari karakteristik Pinokio?

### **C. Tujuan**

Tujuan dari penulisan ini adalah :

1. Mendeskripsikan tema lukisan bertema kritik sosial yang dipilih dari karakteristik tokoh Pinokio.
2. Mendeskripsikan teknik dalam proses penciptaan lukisan.
3. Mendeskripsikan visualisasi bentuk lukisan yang dipilih dari karakteristik Pinokio.

### **D. Manfaat**

Manfaat dari penulisan ini adalah :

1. Bagi penulis bermanfaat sebagai sarana pembelajaran dalam proses berkesenian dan sebagai sarana mengkomunikasikan ide-ide yang penulis miliki kepada masyarakat.
2. Mengetahui kondisi politik negara Indonesia pada periode 2009-2011.
3. Bagi penulis bermanfaat untuk melatih keterampilan menulis dan berkarya.
4. Bagi pembaca, besar harapan penulis agar tulisan ini dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran, referensi dan sumber pengetahuan dunia seni (rupa) khususnya dan masyarakat pada umumnya.
5. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta adalah sebagai tambahan referensi dan sumber kajian terutama untuk mahasiswa seni rupa.

## **BAB II**

### **KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN**

#### **A. Tinjauan Tentang Karakteristik Tokoh Pinokio**

##### **1. Pengertian Karakteristik**

Karakteristik kerap diartikan sebagian orang sebagai bentuk sifat, watak, tabiat, budi pekerti yang menjadi ciri khas seseorang. Karakteristik juga identik dengan ciri khas yang membedakan seseorang dengan yang lainnya. Hal ini sama dengan pendapat Abdullah (1992: 389) bahwa karakteristik merupakan sifat khas sesuai dengan tabiat atau coraknya, ciri khas, watak.

Pada definisi di atas Abdullah menekankan pada kekhasan yang menjadi identitas pembeda. Oleh karena itu Echols dan Hassan Shadily (2005: 108) mengemukakan bahwa *characteristic* merupakan sifat (yang khas). Sifat khas tersebut bersifat khusus yang artinya tidak setiap hal memiliki kesamaan sifat, ciri, watak, dan tabiat.

Begitu pula disebutkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, bahwa karakteristik merupakan ciri khusus (Depdiknas 2008: 623). Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik merupakan sifat khas atau ciri khusus yang membedakan tabiat, watak, dan budi pekerti sesuatu hal.

## 2. Tokoh Pinokio

Pinokio adalah sosok boneka kayu yang dapat bergerak, berbicara, dan memiliki sifat layaknya manusia karena sihir dari peri biru, sesuatu yang unik dari cerita pinokio ialah hidungnya dapat memanjang jika berbohong. Menurut Carlo Collodi (dalam KWON, Suk-hyang, dan Sangsang Gongjang. 2012: 110) Pinokio pertama kali diterbitkan di surat kabar *Giornale per i Bambini* tahun 1881-1883. Pada awalnya Carlo Collodi membuat dongeng Pinokio tidak hanya untuk mendidik anak-anak, tetapi ia juga ingin menunjukkan kemiskinan yang dialaminya.

Judul asli dongeng Pinokio adalah *Storia di un burattino* yang artinya “Kisah sebuah Boneka”, buku pertama terbit di Italia tahun 1883. Sampai kini, cerita Pinokio telah diterjemahkan dan dicetak ke dalam lebih dari 90 bahasa, termasuk bahasa Indonesia. Hal ini membuktikan bahwa tokoh Pinokio sangat dikenal oleh masyarakat Indonesia. Selain terbit sebagai buku cerita dan komik, Pinokio juga muncul dalam beberapa film animasi. (<http://suaramerdeka.com/>). 20-03-2013.

Meskipun tokoh Pinokio sangat dikenal masyarakat Indonesia terutama masyarakat Jawa, namun bentuk visual Pinokio sering dikacaukan oleh bentuk visual Petruk. Hal ini karena keduanya sama-sama memiliki hidung panjang. Walaupun keduanya memiliki tampilan fisik yang sama, tetapi apabila dicermati keduanya memiliki karakter bentuk yang berbeda.

Berikut perbandingan visual tokoh Pinokio dan Petruk:



Gambar : 1  
Perbandingan Tokoh Pinokio dan Tokoh Petruk

Pinokio merupakan tokoh dongeng yang lekat dengan kebohongan sedangkan Petruk merupakan salah satu tokoh Punakawan yang hidupnya selalu mengedepankan keluhuran budi pekerti.

Dongeng Pinokio menceritakan tentang kisah seorang tukang kayu yang membuat boneka dari sepotong kayu yang bisa berbicara, bergerak dan bahkan berkelahi dengannya sewaktu si tukang kayu hendak menjadikannya kaki meja. Tukang kayu kemudian memberikan kayu itu kepada Gepeto yang bekerja sebagai pembuat boneka. Gepeto merupakan seorang kakek tua yang

hidup sebatang kara, kemudian Gepeto memahat kayu tersebut menjadi sebuah boneka berwujud seorang anak laki-laki yang kemudian diberi nama Pinokio. (<http://diah-prameswari.blogspot.com/>). 5-4-2013.

Pinokio memiliki keinginan menjadi seorang anak manusia sungguhan. Perjalanan untuk menjadi seorang anak manusia tidaklah mudah ia harus menjadi anak yang baik dan selalu jujur dalam hidupnya. Cerita Pinokio banyak mengandung pesan moral bagi anak-anak agar berbuat baik dan tidak berbohong. Suatu hal yang menarik dari cerita Pinokio ialah hidung Pinokio dapat memanjang jika berbohong, maka orang-orang lebih mengenal karakter Pinokio sebagai boneka kayu berhidung panjang.

Beberapa gubahan Pinokio dari berbagai versi membuktikan bahwa tokoh ini sangat dikenal masyarakat. Identitas yang melekat pada Pinokio mudah diingat seperti bertubuh kayu dan hidungnya dapat memanjang jika berbohong, begitulah karakter universal Pinokio: pemalas, naif, kadang tampak bodoh, suka ingkar janji, sering melarikan diri, menjulurkan lidah, dan menertawakan Gepeto.

Berikut beberapa karakteristik bentuk Pinokio menurut beberapa versi.

**Tabel 1. Karakter Bentuk Pinokio Versi Ilustrasi Sampul Buku**

No.	Versi	Tahun	Karakteristik Bentuk	Gambar
a.	Enrico Mazzanti (Italia)	1883	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memiliki tubuh yang serba panjang</li> <li>- Bertubuh coklat</li> <li>- Berhidung panjang.</li> </ul>	
b.	Attilio Mussino (Amerika)	1932	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bertubuh anak-anak</li> <li>- Bertubuh putih</li> <li>- Berhidung panjang</li> <li>- Memperlihatkan bentuk kayu pada tubuhnya.</li> </ul>	
c.	Tony Sarg (Amerika)	1940	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bertubuh kerdil</li> <li>- Bertubuh coklat</li> <li>- Berhidung panjang</li> <li>- Memperlihatkan bentuk kayu pada tubuhnya.</li> </ul>	

**Tabel 2. Karakter Bentuk Pinokio Versi Film**

No.	Versi	Tahun	Karakteristik Bentuk	Gambar
a.	Steve Barron (Amerika)	1996	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bertubuh anak-anak</li> <li>- Bertubuh coklat</li> <li>- Berhidung panjang</li> <li>- Memperlihatkan detail kayu pada tubuhnya.</li> </ul>	
b.	Roberto Benigni (Italia)	2002	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bertubuh tinggi</li> <li>- Bertubuh manusia yang hidungnya dideformasi memanjang</li> </ul>	

Pinokio memiliki tempat sendiri dimata setiap pencipta dan apresiatornya, sehingga Pinokio dapat digayakan dalam berbagai bentuk yang kadang berkesan tidak rasional.



Gambar: 2  
“Pinokio” Versi Film Petualangan Pinokio (2002)  
Karya Roberto Benigni  
(Sumber: <http://www.imdb.com>)

Dari beberapa versi contoh karakter bentuk Pinokio yang saya sajikan pada tabel di atas, saya lebih tertarik pada tokoh Pinokio karya Roberto Benigni sebagai inspirasi dalam penciptaan lukisan. Ketertarikan saya tertuju pada bentuk visual tokoh dan deformasi bentuk hidung. Dalam hal ini saya tidak mementingkan lagi karakter kayu pada tubuh Pinokio, karena menurut saya orang-orang pasti sudah sangat akrab dengan karakter universal Pinokio yang tidak ada duanya, yaitu hidungnya dapat memanjang jika berbohong. Dalam karya saya nantinya, karakter Pinokio mengalami gubahan bentuk, dan jauh dari kesan boneka kayu. Karakter ini dikembangkan sekaligus sebagai pusat perhatian utama.

## **B. Kritik Sosial**

Kritik sosial dapat diartikan sebagai penilaian dan pengawasan oleh masyarakat terhadap jalannya suatu pemerintahan. Hal ini sama seperti yang diungkapkan Soerjono Soekanto dalam Kuncoro Hadi (2009: 29) bahwa:

Dalam kehidupan sehari-hari kritik sosial sering diartikan sebagai pengawasan oleh masyarakat terhadap jalannya pemerintahan, khususnya pemerintah beserta aparaturnya. Tujuan dari kritik sosial yaitu untuk mencapai keserasian antara stabilitas dengan perubahan-perubahan dalam masyarakat untuk mencapai keadaan damai melalui keserasian antara kepastian dengan keadilan.

Kritik sosial kerap dipakai sebagai tema suatu karya seni, seperti: seni tari, seni rupa, seni sastra, dan sebagainya. Hal ini sejalan dengan pendapat Herman J. Waluyo dalam Kuncoro Hadi (2009: 29) yang mendefinisikan bahwa kritik sosial dalam karya seni sastra yaitu sebuah tema tentang adanya ketidakadilan dalam masyarakat, dengan tujuan untuk mengetuk nurani pembaca agar keadilan sosial ditegakkan dan diperjuangkan.

Selain pendapat tersebut, Rendra dalam Kuncoro Hadi (2009: 30) menyatakan bahwa:

adalah kewajiban seseorang penyair untuk mengkritik semua operasi dimasyarakat baik yang bersifat sekuler maupun spiritual yang menyebabkan kemacetan didalam kehidupan kesadaran. Sebab kemacetan kesadaran adalah kemacetan daya cipta, adalah kemacetan daya hidup, dan melemahkan daya pembangunan.

Berdasarkan keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa, kritik sosial sebagai tindakan adalah membandingkan serta mengamati secara teliti dan melihat perkembangan secara cermat tentang baik atau buruknya kualitas suatu masyarakat. Adapun tindakan mengkritik dapat dilakukan oleh siapapun

termasuk pelukis dan kritik sosial merupakan suatu variable penting dalam memelihara sistem sosial yang ada.

### **C. Pengertian Seni Lukis**

Seni lukis merupakan cabang seni rupa yang diwujudkan dalam bidang dua dimensional yang dihasilkan melalui sapuan kuas dan warna. Seni lukis merupakan cabang seni murni yang memiliki banyak aliran, gaya, dan teknik pembuatan, baik bahan maupun alat yang digunakan. Menurut Soedarso SP (1990: 11) seni lukis adalah suatu pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna.

Garis dan warna menjadi medium terbentuknya dua dimensi tersebut sehingga membentuk suatu rupa yang artistik. Oleh karena itu, Dharsono (2004: 36) mendefinisikan seni lukis sebagai suatu ungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi (dua matra), dengan menggunakan medium rupa, yaitu garis, warna, tekstur, shape dan sebagainya. Sementara itu menurut Bahari (2008: 82) mengatakan seni lukis adalah karya senirupa dua dimensional yang menampilkan unsur warna, bidang, garis, bentuk dan tekstur.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa seni lukis merupakan suatu ungkapan pengalaman estetik seseorang yang diungkapkan menggunakan medium rupa yaitu warna, garis, ruang, cahaya, bayangan, tekstur, makna, tema dan lambang kedalam bidang dua dimensional.

#### D. Seni Rupa Kontemporer

Salah satu ciri menonjol dalam seni rupa modern adalah kreasi baru, tidak lagi mementingkan persesuaiannya dengan alam atau objeknya, perspektifnya, ataupun komposisinya yang membatasi seniman untuk bebas berkreasi. Pengertian baru pada seni bahwa “Seni merupakan hasil kreativitas penciptanya, yang terwujud dalam bentuk kreasi dan hasil pengolahan yang kreatif”.

Seni rupa kontemporer berkembang di barat pada tahun 1970, bersamaan dengan terjadinya krisis modernisme, serta bergulirnya wacana pasca modernisme.

Pengertian seni kontemporer dalam kamus umum bahasa Indonesia susunan J.S Badudu dan Sutan Muhamad Zain (dalam Iwan Saidi, 2008: 17),

terdapat 3 arti leksikal tentang kata kontemporer, yaitu (1) semasa, sezaman ; (2) bersamaan waktu, dalam waktu yang sama ; (3) masa kini atau dewasa ini. Untuk menjelaskan lebih jauh, Badudu memberikan satu contoh kalimat yakni ”seni kontemporer tidak bertahan lama”. Dengan contoh ini Badudu Zain ingin menegaskan bahwa seni kontemporer adalah seni yang bertahan sezaman saja.

Sementara itu, Oxford Dictionary (dalam Iwan Saidi, 2008: 17), memberikan pengertian yang kurang lebih sama yakni, *”living or occurring at the same time, dating from the same times”*. Susanto (2011: 355) berpendapat, seni rupa kontemporer secara umum diartikan seni rupa yang berkembang masa kini, karena kata *”kontemporer”* itu sendiri berarti masa yang sezaman dengan penulis atau pengamat atau saat ini.

Dengan demikian seni rupa kontemporer dapat diartikan sebagai seni rupa atau aktivitas kesenian (rupa) pada saat ini.

Perkembangan seni rupa modern di Indonesia tidak dapat dihindari bahwa perjalanannya mengarah dan berkiblat pada konsepsi seni lukis barat. Ada yang menganggap seni rupa modern dari sudut teknis, seperti munculnya seni instalasi. Seni rupa kontemporer mengakui adanya pluralisme. Seni rupa kontemporer berorientasi bebas, tidak menghiraukan batasan-batasan kaku seni rupa. Seperti halnya karya instalasi yang diciptakan dengan menggabungkan berbagai media, sehingga memunculkan bentuk-bentuk baru, dan menawarkan makna baru.

#### **E. Simbolisasi**

Simbol terbentuk melalui kesepakatan, dalam setiap aktivitas kehidupannya manusia selalu dihadapkan dengan simbol-simbol. Manusia tidak dapat lepas dari simbol. Hal tersebut sama seperti yang diungkapkan Mac Iver dalam Iwan Saidi (2008: 27) bahwa dari zaman ke zaman manusia memerlukan simbol dalam berbagai aktivitas kehidupannya “masyarakat nyaris tidak mungkin ada tanpa symbol”.

Budiman (2005: 59) mengemukakan bahwa:

Simbol adalah tanda yang representasinya merujuk pada objek tertentu tanpa motivasi (*unmotivated*); simbol terbentuk melalui konvensi, konvensi atau kaidah-kaidah, tanpa adanya kaitan langsung diantara representasi dan objeknya, yang oleh Ferdinand De Saussure dikatakan sebagai “sifat tanda yang arbiter (terbentuk begitu saja)”.

Sony Kartika dan Sunarmi (2007: 128) juga berpendapat bahwa simbol atau lambang adalah sesuatu seperti tanda (rambu, lukisan, perkataan, lencana dan sebagainya) yang menyatakan sesuatu hal atau mengandung maksud tertentu.

Berdasarkan keterangan diatas simbol adalah suatu tanda yang terbentuk berdasarkan pada konvensi yang mengandung maksud tertentu.

## **F. Deformasi**

Deformasi merupakan usaha untuk menemukan atau menciptakan bentuk baru. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia susunan Depdiknas (2008: 758), “deformasi adalah perubahan bentuk”.

Teori lain dalam Susanto (2011: 99) menyebutkan :

Deformasi adalah perubahan susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja untuk kepentingan seni, yang sering terkesan sangat kuat/besar sehingga kadang-kadang tidak berwujud figur semula atau yang sebenarnya. Sehingga hal ini dapat memunculkan figure/karakter baru yang lain dari sebelumnya. Adapun cara mengubah bentuk antara lain dengan cara: simplifikasi/penyederhanaan, distorsi/pembiasan, distruksi/perusakan, stilisasi/penggayaan, atau kombinasi dari semua susunan bentuk.

Dari definisi tentang deformasi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa deformasi dalam lukisan adalah proses merubah bentuk suatu objek yang akan dijadikan sebagai tema lukisan secara sengaja, melalui pengolahan bidang, warna, garis untuk kemudian dari pengubahan bentuk tema tersebut akan melahirkan lukisan dengan bentuk yang baru dan artistik.

Dalam lukisan penulis, gubahan bentuk lebih mengacu pada kebutuhan cerita dan gagasan yang ingin disampaikan. Penulis memilih mengambil potret diri sebagai objek utama dalam setiap lukisan penulis dengan bentuk hidung yang penulis deformasi memanjang. Bentuk hidung yang dideformasi memanjang terilhami dari karakter Pinokio yang suka berbohong. Dengan mengangkat potret diri sebagai objek lukisan, penulis maksudkan supaya tidak menyinggung perasaan pihak tertentu.

### **G. Metafora**

Kata metafor sendiri berasal dari kata dalam bahasa Yunani yaitu: *meta* dan *phor*. *Meta* adalah prefiks yang biasa dipakai untuk menggambarkan perubahan, sedangkan kata *phor* berasal dari kata *pherein* yang berarti membawa. Dengan demikian arti kata *metaphor* bisa diartikan sebagai membawa perubahan makna. (<http://eprints.uny.ac.id/>). 30-4-2013.

Menurut Rachmad Djoko Pradopo dalam (Kuncoro Hadi, 2009: 21) menyatakan, metafora adalah bahasa kiasan yang melihat sesuatu sebagai hal yang sama atau seharga dengan hal lain yang sesungguhnya tidak sama. Menurut kamus Poerwadarminta dalam A.A.M. Djelantik (2004: 144) mengartikan metafora sebagai pemakaian kata-kata yang berbeda dengan arti yang sebenarnya.

Dalam seni rupa metafora bekerja melalui peminjaman bentuk atau objek untuk menghasilkan sebuah makna. Fungsi metafora dalam seni rupa bekerja pada pengaburan makna yang ekstrim, negatif atau sebagainya. Unsur

metafora dalam sebuah lukisan memberikan bobot dan kesan lebih bagi para penikmat karya seni.

## **H. Seni Ilustrasi**

Seni ilustrasi merupakan karya seni yang bertujuan untuk memperjelas suatu maksud. Hal ini sesuai dengan pendapat Susanto (2011: 190), bahwa ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual.

Menurut Soedarso SP (1990: 11) Seni ilustrasi adalah seni gambar atau seni lukis yang diabdikan untuk kepentingan lain, ialah memberikan penjelasan atau mengiringi suatu pengertian, umpamanya cerita pendek di majalah atau uraian tentang penampang pohon dalam pelajaran ilmu hayat.

Dalam situs <http://ahrisguruserni.blogspot.com/> juga dijelaskan bahwa gambar ilustrasi merupakan karya seni rupa dua dimensi yang bertujuan untuk memperjelas suatu pengertian.

Berdasarkan keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa seni ilustrasi merupakan seni gambar atau seni lukis dua dimensi yang dimanfaatkan untuk member penjelasan suatu maksud atau pengertian.

## **I. Seni Lukis Dekoratif**

Seni lukis mempunyai banyak gaya atau aliran, salah satu gaya dalam seni lukis adalah gaya dekoratif. Soedarso SP (1987: 63) menyebut seni lukis dekoratif sebagai suatu gaya seni lukis, dan mengatakan bahwa orang-orang

Indonesia mempunyai kecenderungan untuk melukis secara dekoratif. Selain itu Kusnadi (1976: 29) berpendapat, seni lukis dekoratif adalah seni yang menstilir segala bentuk-bentuk menjadi elemen hias dengan memberikan warna-warna juga sebagai unsur hias. Jadi seni lukis dekoratif menggunakan pengayaan bentuk (stilisasi) dan penggunaan warna untuk menciptakan keindahan.

Sedangkan menurut Susanto (2011: 100), dekoratif yaitu karya seni yang memiliki daya (unsur) (meng)hias yang tinggi atau dominan. Di dalam karya seni lukis tidak menampakkan adanya volume keruangan maupun perspektif. Semua dibuat secara datar/flat atau tidak menunjukkan ketigadimensiannya.

Dari beberapa pendapat tersebut di atas seni lukis dekoratif mengandung pengertian suatu gaya seni lukis yang menstilir segala bentuk-bentuk menjadi elemen hias dengan tidak menampakkan adanya volume keruangan maupun perspektif. Semua dibuat secara datar/flat atau tidak menunjukkan ketiga dimensiannya.

## **J. Elemen-elemen Seni**

Elemen seni rupa merupakan segala hal yang secara umum terdapat pada setiap karya seni rupa sebagai elemen visual pembentuk karya secara keseluruhan, elemen-elemen tersebut yaitu:

## 1. Garis

Garis terbentuk dari gerakan suatu titik sehingga meninggalkan goresan. Pada dunia seni rupa sering kali kehadiran “garis” bukan hanya sebagai garis tetapi kadang sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis, atau lebih tepat disebut goresan (Sony Kartika, 2004: 40). Garis sebagai simbol emosi kerap diterjemahkan melalui goresan panjang, pendek, halus tebal, dan sebagainya. Hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan Susanto (2011: 148) yang mengartikan garis sebagai berikut:

Garis memiliki tiga pengertian: Pertama: Perpaduan sejumlah titik-titik yang sejajar dan sama besar. Garis memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek, panjang, halus, tebal, berombak, melengkung lurus dan lain-lain. Kedua: Dalam seni lukis, garis dapat pula dibentuk dari perpaduan antara dua warna. Ketiga: Sedangkan dalam seni tiga dimensi garis dapat dibentuk karena lengkungan, sudut yang memanjang maupun perpaduan teknik dan bahan-bahan lainnya.

Berdasarkan keterangan di atas garis dalam seni lukis adalah goresan yang diciptakan oleh perupa yang mempunyai dimensi panjang, pendek, halus, tebal, berombak, melengkung lurus dan lain-lain yang merupakan wujud ekspresi atau ungkapan perupa dalam menciptakan lukisan.

## 2. Bidang (*shape*)

Bidang atau *Shape* adalah area. Bidang terbentuk karena ada dua atau lebih garis yang bertemu (bukan berhimpit). Dengan kata lain, bidang adalah sebuah area yang dibatasi oleh garis, baik oleh formal maupun garis yang sifatnya ilusif, ekspresif atau sugestif (Susanto, 2011: 55).

*Shape* dapat berupa lingkaran, segi tiga, segi empat, segi banyak, bentuk tak berbentuk dan sebagainya.

### 3. Ruang

Ruang adalah kumpulan beberapa bidang; kumpulan dimensi yang terdiri dari panjang, lebar dan tinggi; ilusi yang dibuat dengan pengelolaan bidang dan garis, dibantu oleh warna (sebagai unsur penunjang) yang mampu menciptakan ilusi sinar atau bayangan yang meliputi perspektif dan kontras antara terang dan gelap ( A.A.M. Djelantik, 1992: 21).

Sedangkan menurut Susanto (2011: 338) bahwa ruang merupakan istilah yang dikaitkan dengan bidang dan keluasan, yang kemudian muncul istilah dwimatra dan trimatra. Dalam seni rupa orang sering mengaitkan ruang adalah bidang yang memiliki batas atau limit, walaupun kadang-kadang ruang bersifat tidak terbatas dan tidak terjamah. Ruang juga dapat diartikan secara fisik adalah rongga yang terbatas maupun yang tidak terbatas. Sehingga pada suatu waktu, dalam hal berkarya seni, ruang tidak lagi dianggap memiliki batas secara fisik.

Fungsi ruang adalah untuk memberikan kesan trimatra (3 dimensi), pada karya seni lukis, ruang memberi kesan kedalaman, jarak dan plastisitas. Pada karya seni patung dan arsitektur, ruang untuk menekankan nilai ekspresi seperti irama, gerak, kepadatan dan kehampaan.

### 4. Tekstur

Tekstur adalah nilai raba pada suatu permukaan benda yang memiliki sifat (halus-kasar), baik nyata maupun semu. Hal tersebut sama seperti yang dikemukakan Sony Kartika (2004: 47), tekstur adalah unsur rupa yang

menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada perwajahan bentuk pada karya seni rupa secara nyata dan semu. Susanto (2011: 49), juga memberikan pengertian, “barik atau tekstur, nilai raba, kualitas permukaan. Barik dapat melukiskan sebuah permukaan objek, seperti kulit, rambut dan bisa merasakan kasar halusny, teratur tidaknya suatu objek”.

Dari keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa tekstur dalam seni lukis adalah elemen seni yang berupa kesan visual maupun nilai raba yang dapat memberikan watak karakter pada permukaan. Dalam proses melukis tekstur dapat dibuat dengan menggunakan bermacam-macam alat, bahan dan teknik.

## 5. Warna

Warna merupakan getaran atau gelombang yang diterima indra penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda” (Susanto, 2011: 433). Sementara menurut Soegeng TM.ed., dalam Sony Kartika (2004: 48), warna merupakan kesan yang ditimbulkan cahaya pada mata.

Menurut keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa warna merupakan getaran atau gelombang yang diterima indra penglihatan akibat pantulan cahaya yang melalui sebuah benda.

## 6. Value

*Value* adalah unsur seni lukis yang memberikan kesan gelap terangnya warna dalam suatu lukisan.

Menurut Susanto (2011: 418), menyatakan bahwa:

*value* adalah kesan atau tingkat gelap terangnya warna. Ada banyak tingkatan dari terang ke gelap dari mulai putih hingga hitam, misalnya mulai dari *white – high light – light – low light – middle – high dark – low dark – dark – black*. *Value* yang berada di atas *middle* disebut *high value*, sedangkan yang berada di bawah *middle* disebut *low value*. Kemudian *value* yang lebih terang daripada warna normal disebut *tint*, sedang yang lebih gelap dari warna normal disebut *shade*. *Close value* adalah *value* yang berdekatan atau hampir bersamaan, akan memberikan kesan lembut dan terang, sebaliknya yang memberi kesan keras dan bergejolak disebut *contrast value*.

Menurut keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa *value* dalam seni lukis adalah kesan atau tingkat gelap terangnya warna yang dibuat oleh perupa pada suatu lukisan. Dalam proses melukis *value* dapat dilakukan dengan berbagai campuran warna mulai dari gelap ke terang atau terang ke gelap.

## K. Prinsip-prinsip Seni

Prinsip seni merupakan 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*)

Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi diantara hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara

keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh (Sony Kartika, 2004:

59). Sedangkan menurut Susanto (2011: 416), menyatakan bahwa:

kesatuan merupakan salah satu unsur dan pedoman dalam berkarya seni (azas-azas desain). *Unity* merupakan kesatuan yang diciptakan lewat sub-azas dominasi dan subordinasi (yang utama dan kurang utama) dan koheren dalam suatu komposisi karya seni. Dominasi diupayakan lewat ukuran-ukuran, warna dan tempat serta konvergensi dan perbedaan atau pengecualian. Koheren menurut E.B. Feldman sepadan dengan *organic unity*, yang bertumpu pada kedekatan/letak yang berdekatan dalam membuat kesatuan.

Dari keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa kesatuan atau *unity* dalam seni rupa merupakan prinsip hubungan diciptakan melalui dominasi, kohesi (kedekatan), konsistensi, keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Jika salah satu atau beberapa elemen rupa mempunyai hubungan, warna, bidang, arah, dan lain-lain, maka kesatuan tersebut akan tercapai.

## 2. Keseimbangan (*Balance*)

Dalam seni rupa keseimbangan dapat dicapai dengan mengatur objek-objek agar tidak berkesan berat sebelah antara satu objek dengan objek lainnya. Menurut Susanto (2011: 46), keseimbangan atau *balance* adalah persesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas suatu komposisi karya seni. Sedangkan menurut Sony Kartika (2004: 60), pemaknaan tentang keseimbangan sebagai berikut:

Keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya pesan seimbang secara visual ataupun secara intensitas karya. Ada dua macam keseimbangan yang diperhatikan dalam penyusunan bentuk, yaitu keseimbangan formal (*formal balance*) dan keseimbangan informal (*informal balance*). Keseimbangan formal

adalah keseimbangan pada dua pihak berlawanan dari satu poros. Keseimbangan informal adalah keseimbangan sebelah menyebelah dari susunan unsur yang menggunakan prinsip susunan ketidaksamaan atau kontras dan selalu asimetris.

Dari keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa keseimbangan atau *balance* dalam seni rupa adalah suatu keadaan dimana 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, sedangkan asimetris yaitu keseimbangan yang diperoleh dengan menggunakan prinsip susunan ketidaksamaan atau kontras.

### 3. Irama (*Rhythm*)

Irama merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni. Irama merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada ruang dan waktu (Sony Kartika, 2004: 57). Menurut E. B. Feldman seperti yang di kutip Susanto (2011: 334) *Rhythm* atau irama adalah urutan atau perulangan yang teratur dari sebuah elemen atau unsur-unsur dalam karya lainnya. *Rhythm* terdiri dari bermacam-macam jenis, seperti repetitif, alternatif, progresif, dan flowing (ritme yang memperlihatkan gerak yang berkelanjutan).

Dari keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa ritme dalam seni rupa adalah pengulangan yang teratur dari sebuah elemen dan unsur-unsur pada bentuk atau pola yang sama dalam karya seni.

#### 4. *Point Of Interest*

*Point of interest* adalah titik perhatian atau titik dimana penonton mengutamakan perhatiannya pada suatu karya seni. Dalam hal ini seniman dapat memanfaatkan warna, bentuk, objek, atau gelap terang ataupun ide cerita/tema sebagai pusat perhatian (Susanto, 2011: 312).

#### 5. Keselarasan (*Harmoni*)

Menurut Susanto (2011: 175), *harmoni* adalah tatanan atau proporsi yang dianggap seimbang dan memiliki keserasian. Juga merujuk pada pemberdayagunaan ide-ide dan potensi-potensi bahan dan teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan-aturan ideal. Sedangkan menurut Sony Kartika dan Sunarmi (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.

Dari keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa *harmoni* dalam seni rupa adalah unsur-unsur dalam seni rupa yang berbeda dekat, yang merupakan transformasi atau pendencygunaan ide-ide dan proteksi-proteksi bahan dan teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan-aturan ideal.

## 6. Proporsi

Menurut Sony Kartika (2004: 64), mengatakan “proporsi mengacu kepada hubungan antara bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan”.

Susanto (2011: 320) berpendapat bahwa:

proporsi merupakan hubungan ukuran antar bagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan/keseluruhannya. Proporsi berhubungan erat dengan *balance* (keseimbangan), *rhythm* (irama, harmoni) dan *unity*. Proporsi dipakai pula sebagai salah satu pertimbangan untuk mengukur dan menilai keindahan artistik suatu karya seni.

Dari keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa proporsi dalam seni rupa adalah hubungan ukuran antar bagian yang dipakai sebagai salah satu pertimbangan untuk mengukur dan menilai keindahan artistik pada suatu karya seni yang berhubungan erat dengan *balance* (keseimbangan), *rhythm* (irama, harmoni) dan *unity*.

## L. Metode Penciptaan

Proses penciptaan karya seni lukis sering sulit diterjemahkan secara ilmiah. Hal ini disebabkan karena karya seni lukis dihasilkan dari pengolahan rasa estetis pelukis yang dimunculkan secara natural berupa ide-ide, dan diwujudkan dalam bentuk rupa. Oleh karena itu, proses penciptaan karya seni memerlukan pendekatan-pendekatan dengan disiplin ilmu lain. Hal ini dimaksudkan agar selama dalam proses penciptaan dapat dijabarkan secara ilmiah dan argumentatif. Dalam kaitan ini Sachari (2000: 223), menguraikan bahwa selama ini penelitian yang bersifat proses penciptaan dengan bahasa

rupa dapat dikelompokkan dalam dua katagori, yaitu kajian estetik dan proses desain. Dalam kajian estetik, jurus-jurus yang sering dipakai oleh seniman dan perancang dalam penggalan ide dapat dilakukan dengan beberapa pendekatan:

- a. Heurostik: Spontanitas dan kreatif
- b. Semantik: metaphor atau kepatutan
- c. Sinektik: analogi atau fantasi
- d. Semiotik: pengkodean atau penandaan
- e. Simbolik: pemaknaan atau penyimbolan
- f. Holistik: bersifat universal dan global
- g. Tematik: pendekatan tema tertentu
- h. Hermeneutik: tafsiran atau interpretasi

Berdasarkan beberapa jenis pendekatan di atas, penulis menggunakan pendekatan tematik. Hal ini karena pada penciptaan karya seni lukis ini, penulis mengambil satu tema yaitu kritik sosial terhadap kebohongan politik di Indonesia mengenai kepemimpinan yang korup. Dari satu tema tersebut diturunkan ke dalam beberapa sub tema yang saling berkesinambungan satu dengan yang lain. Selain pendekatan, penciptaan karya seni juga memerlukan suatu metode untuk menguraikan secara rinci tahapan-tahapan yang di lakukan.

Metode penciptaan dapat dipakai sebagai rambu-rambu yang menuntun dan mengarahkan pola pikir dan pola tindak yang lebih sistematis,

sehingga mempermudah langkah-langkah aplikasinya secara teknik. Metode penciptaan yang saya gunakan adalah teori Hawkins. Hawkins dalam bukunya *Creating Through Dance* yang dikutip oleh Hadi (2003: 24,29,40) menterjemahkan bahwa metode tersebut meliputi: *eksplorasi*, *improvisasi*, dan *forming* (pembentukan). *Eksplorasi* yang dimaksud dalam hal ini adalah sebagai langkah awal dari suatu penciptaan karya seni. Tahap ini termasuk berpikir, berimajinasi, merasakan dan merespon objek yang dijadikan sumber penciptaan; *Improvisasi* tahap ini memberikan kesempatan yang lebih besar bagi imajinasi, seleksi dan mencipta dari pada tahap eksplorasi.

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

Dengan demikian dalam proses perwujudan karya ini digunakan metode tersebut di atas melalui langkah-langkah sebagai berikut:

### **1. Eksplorasi**

Pada tahap *eksplorasi*, penulis menjajaki sumber-sumber yang berkaitan dengan tema yang akan dipilih. Adapun langkah-langkah yang dilakukan yaitu:

- a. Mengamati perilaku-perilaku menyimpang yang dilakukan oleh beberapa oknum pejabat yang menyalahgunakan kepemimpinannya, seperti korupsi, kasus suap, dan lain-lain. Pengamatan terhadap fenomena-fenomena sosial tersebut dilakukan dengan cara melihat diberbagai media cetak dan elektronik. Pengamatan melalui media elektronik lebih banyak dilakukan karena jauh lebih efektif.
- b. Pengamatan juga dilakukan pada karya lukisan seniman lain yang dapat dijumpai didalam buku atau majalah dan pameran-pameran seni rupa, serta situs-situs internet, hal ini dilakukan untuk memperoleh ilham yang dapat mendukung tema lukisan.

Hasil pengamatan berupa data-data serta gambar atau foto yang kemudian akan dijadikan inspirasi dalam melukis. Foto tersebut bukanlah sebagai gambar yang harus dituangkan secara visual kedalam kanvas, dari foto tersebut kemudian diolah lagi di atas kertas hingga menghasilkan sketsa.

## **2. Eksperimentasi**

Setelah melakukan pengamatan, tahap selanjutnya yaitu proses eksperimen dengan cara membuat sketsa-sketsa di atas kertas dengan menggunakan pensil dan drawingpen. Sketsa sangat diperlukan guna menggali kemungkinan-kemungkinan bentuk dan komposisi serta untuk melatih keluwesan tangan supaya tidak kaku didalam berkarya.

Kemudian sketsa-sketsa tersebut diseleksi dan beberapa dipilih untuk direkonstruksi, serta dielaborasi untuk menjadi rancangan yang akan diwujudkan dan dipakai sebagai acuan dalam penciptaan karya lukis.

### **3. *Forming* (Pembentukan)**

Pada tahap pembentukan, diperlukan seperangkat piranti berupa alat dan bahan dalam mewujudkan gagasan-gagasan ke dalam karya seni lukis. Adapun bahan yang dipakai berupa kanvas dan cat akrilik. Sedangkan alat-alat yang dipergunakan adalah: kuas dengan berbagai jenis ukuran, serta botol bekas sebagai tempat mencampurkan cat. Tahap berikutnya adalah menentukan tempat agar tercipta kenyamanan pada saat melukis. Tempat yang luas dan terbuka memungkinkan pelukis memunculkan imajinasi yang tak terbatas, dan sewaktu-waktu dapat mengamati dengan cermat lukisan yang sedang dalam proses pembuatan.

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

Adapun material cat yang digunakan adalah cat akrilik, karena jenis cat ini dapat memberikan kemudahan saat proses melukis serta memiliki sifat menutup yang kuat dan mempermudah pencapaian bentuk karena cepat kering. Aplikasi warna-warna dan penguasaan teknik yang dimiliki, serta kecermatan dalam penataanya, mampu mencapai teknik plakat sesuai yang diinginkan secara *perfect*.

Proses pewarnaan dilakukan dengan cara mencampur warna-warna primer diatas palet sampai memperoleh warna yang diinginkan. Proses pewarnaan dikerjakan bersamaan dengan membuat pola, hal ini dilakukan untuk menghemat waktu pengerjaan, karena pembuatan pola dikerjakan langsung menggunakan warna. Tahap pertama pembuatan lukisan dimulai dengan membuat objek utama, kemudian disusul dengan membuat tokoh figuran dan latar belakang. Untuk membuat kesan berdimensi penulis gunakan beberapa lapis warna yang dilakukan secara bergradasi, pada proses ini juga perlu diperhatikan arah datangnya cahaya agar objek lukisan tidak terkesan mengambang. Semua proses blok dilakukan dengan sedikit pengolahan gelap terang, hal ini dilakukan karena penulis ingin menonjolkan sisi kartun pada lukisan saya. Pada tahap *finishing* dilakukan dengan cara merapikan objek-objek lukisan dengan *outline* hitam.

#### **M. Karya-karya Sebagai Sumber Inspirasi**

Dalam berkarya, seniman tentunya tidak lepas dari seniman-seniman lain, baik dari pengamatan langsung dalam sebuah pameran, ataupun, hanya

melihat di dalam buku atau majalah. Pengamatan dilakukan sebagai referensi visual untuk memperkaya ide dalam berkarya.

Berikut beberapa karya seniman lain yang mengilhami penulis dalam melukis.

**a) AC. Andre Tanama**



Gambar: 3

Karya: AC. Andre Tanama

Bola-bali Mangan Ati, Hardboard Cut Print, 40 x 60 cm, 2009

AC. Andre Tanama dikenal sebagai salah satu seniman grafis Indonesia, namun diantara karya grafisnya dia juga membuat karya lukisan. Andre memiliki beberapa tokoh rekaan yang menjadi ciri khas karyanya yaitu wayang monyong dan *gwen silent* (<http://www.belindomag.nl/>). 4-4-2013. Karakteristik wayang monyong karya AC. Andre Tanama memiliki bentuk

mulut dan hidung yang dideformasi sama panjang sehingga hampir menyerupai corong. Karakter wayang monyong sering AC. Andre Tanama gunakan pada setiap karya grafis maupun lukisannya. Visualisasi tokoh Petruk karya AC. Andre Tanama memiliki karakter yang unik dari tokoh Petruk pada umumnya. (<http://www.tembi.org/>). 2-4-2013. Keberanian AC. Andre Tanama dalam mengolah bentuk mengilhami setiap karya-karya penulis.

#### b) Heri Dono



Gambar: 4  
Kampanye Partai Binatang, Acrylic on Canvas, 200 x 150 cm, 2009

Heri Dono merupakan salah satu seniman kontemporer Indonesia, ciri-ciri dasar karya-karyanya adalah visualisasi sosok-sosok manusia yang dimodifikasi dari bentuk wayang (kulit) yang telah mengalami penggubahan bentuk sehingga kemudian berubah wujudnya menjadi raksasa-raksasa berwujud ganjil (Iwan Saidi, 2008: 143). Keterampilannya dalam meramu

unsur-unsur kekayaan tradisi seperti wayang dan tema-tema sosial politik dalam penggarapan visual karya-karyanya merupakan hal unik yang menjadi ciri khas lukisannya. Model pengungkapan bahasa visual Heri Dono yang menggunakan pendekatan simbolik dengan gaya ilustrasi pada setiap karyanya mengilhami penulis untuk membuat lukisan yang berkesan imajinatif, lucu, dan bebas.

Pemilihan tema lukisan terilhami dari karya-karya Heri Dono yang kebanyakan bertema sosial. Tema-tema sosial disampaikan Heri Dono lewat karya-karyanya dengan gaya ilustrasi, lucu dan menggambarkan keadaan negeri yang kacau dari sisi humor, sehingga tidak berkesan menggurui. Hal yang menarik dari karya-karya Heri Dono adalah kritik yang dikemukakan mampu mengangkat segala aspek yang terkadang terlupakan. Kejeliannya dalam menangkap masalah sehari-hari menjadikan setiap karya Heri memiliki makna filosofis, historis, artistik dan bijaksana. Selain itu, kemampuannya untuk menggali aspek-aspek filosofis wayang kulit dalam pembuatan figur-figur pada karyanya yang cenderung bersifat kontemporer sangat menarik untuk dikaji.

Jadi, pada keseluruhan lukisan penulis terpengaruh karya AC. Andre Tanama dan Heri Dono, seperti bentuk deformasi hidung terilhami dari karya grafis AC. Andre Tanama yang berjudul "Bola-bali Mangan Ati", sedangkan pemilihan tema lukisan terilhami dari lukisan karya Heri Dono yang berjudul "Kampanye Partai Binatang".

### **BAB III**

#### **PEMBAHASAN DAN HASIL KARYA**

##### **A. Tema Lukisan**

Tema merupakan komponen yang penting dalam suatu karya seni. Hal ini karena tema menjadi dasar untuk menguraikan tujuan penciptaan karya seni. Dengan adanya tema, penciptaan karya seni menjadi lebih terkontrol.

Menurut Sony Kartika (2004: 28) *Subject Matter* atau tema pokok ialah rangsang cipta seniman dalam usahanya menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk yang menyenangkan adalah bentuk yang dapat memberikan konsumsi batin manusia secara utuh, dan perasaan keindahan kita dapat menangkap harmoni bentuk yang disajikan serta mampu merasakan lewat sensitivitasnya.

Dalam hal ini penulis memilih tema kebohongan politik di Indonesia sebagai ide penciptaan karya seni lukis. Tema tersebut merupakan bentuk kritikan penulis terhadap permasalahan politik yang sangat kompleks di Indonesia. Permasalahan sosial yang baru-baru ini melanda negeri ini yaitu perilaku korup yang dilakukan oleh beberapa oknum, terutama pada masa pemerintahan Susilo Bambang Yudhoyono (SBY) periode 2009- 2011. Masalah korupsi tengah menjadi perbincangan hangat di masyarakat, terutama media massa lokal dan nasional. Maraknya tindak korupsi di Indonesia seakan sulit untuk diungkap dan diberantas para pelakunya.

Beberapa faktor penyebab seorang politikus melakukan tindak korupsi adalah cara yang ditempuh untuk mendapatkan kedudukan dengan jalan yang tidak jujur, biaya kampanye yang mahal, terutama untuk pemilihan umum, serta penggunaan uang untuk membeli suara pemilih (*money politic*) yang masih marak terjadi. Sehingga setelah para politikus memperoleh jabatan, berbagai cara dilakukan guna mengembalikan modal saat berkampanye, hal ini yang menjadi penyebab beberapa politikus melakukan tindak korupsi.

Dari sinilah ide awal pemilihan objek lukisan penulis bermula, penulis memiliki pemikiran bahwa, dari cara yang tidak jujur untuk memperoleh suatu kedudukan maka hasilnya pun pemimpin-pemimpin yang hanya berorientasi pada uang dan berpotensi melakukan korupsi. Berikut tema yang dipilih penulis berdasarkan alur cerita yang menggambarkan seorang politikus sejak mencalonkan diri sampai akhir resiko yang harus dijalani akibat kebohongannya.

a. Lukisan Berjudul “Jalan Pintas”

Lukisan yang berjudul “Jalan Pintas” penulis memilih tema *kredibilitas calon pemimpin yang dipertanyakan*, pada lukisan tersebut penulis ingin memvisualisasikan seorang calon pemimpin yang ingin memperoleh kedudukan dengan jalan *merdukun*. Hal ini menandakan bahwa kredibilitas seorang calon pemimpin dipertanyakan dengan caranya untuk mendapatkan kedudukan menempuh jalan yang sesat dan tidak masuk di akal. Lukisan ini ingin mengkritisi bahwa seorang calon pemimpin tidak hanya

harus sehat jasmani, tetapi juga harus sehat secara rohani, sehingga nantinya keputusan yang ia ambil selalu tepat dan logis.

b. Lukisan berjudul “Mencari Dukungan”

Lukisan yang berjudul “*Mencari Dukungan*”, penulis memilih tema *peran media massa dalam pencitraan seorang calon pemimpin*. Penulis ingin memvisualisasikan seorang calon pemimpin yang ingin mencari simpati rakyat dengan cara membentuk pencitraan melalui media elektronik. Media elektronik menjadi sarana yang penting bagi seorang calon pemimpin untuk mencari simpati rakyat.

c. Lukisan berjudul “Kampanye”

Lukisan yang berjudul “*Kampanye*” penulis memilih tema *obral janji*. Penulis ingin memvisualisasikan seorang calon pemimpin yang sedang melakukan kampanye. Kampanye menjadi sarana untuk mengobral janji-janji palsu. Publik dikelabui oleh pencitraan yang seolah-olah baik dan pro rakyat, tetapi dalam kehidupan nyata banyak ditemukan calon pemimpin yang lebih berorientasi pada uang.

d. Lukisan Berjudul “Euforia”

Lukisan yang berjudul “*Euforia*” penulis memilih tema *membeli suara rakyat*. Penulis ingin memvisualisasikan adegan bagi-bagi uang ditengah pesta rakyat, calon pemimpin mengelabui rakyat dengan memberikan uang sebagai

jalan pintas untuk memperoleh suara rakyat. Lukisan ini ingin mengkritisi bahwa pendidikan demokrasi di Indonesia oleh parpol masih gagal. Hal ini karena masih maraknya *money politic* yang dilakukan oleh beberapa oknum pendukung calon pemimpin agar mendapat dukungan dan terpilih menjadi pemimpin.

e. Lukisan berjudul “Berebut Kursi”

Lukisan yang berjudul “*Berebut Kursi*”, penulis memilih tema *persaingan kotor para calon pemimpin*. Penulis ingin memvisualisasikan persaingan para calon pemimpin untuk mendapatkan jabatan. Mereka bersaing di atas panggung politik dengan cara yang tidak sehat, dan kadang terang-terangan saling menghina, mengkritisi, dan mengungkap keburukan partai lawan.

f. Lukisan berjudul “Tertidur”

Lukisan yang berjudul *Tertidur*, penulis memilih tema *melalaikan tanggung jawab*. Penulis ingin memvisualisasikan seorang pemimpin yang sedang bersantai-santai di atas jabatannya, sehingga lupa dengan tugas dan tanggung jawabnya.

g. Lukisan berjudul “Si Kaya dan Si Miskin”

Lukisan yang berjudul *Si Kaya dan Si Miskin*, penulis memilih tema *kesenjangan sosial*. Penulis ingin memvisualisasikan tokoh pemimpin yang mementingkan urusan perutnya sendiri tanpa memperhatikan nasib rakyat.

h. Lukisan berjudul “Mengadili Koruptor”

Lukisan yang berjudul *Mengadili Koruptor*, penulis memilih tema *korupsi*. Penulis ingin memvisualisasikan sorang pemimpin yang tertangkap basah melakukan korupsi.

i. Lukisan berjudul “Bebas Bersyarat”

Lukisan berjudul *Bebas Bersyarat*, penulis memilih tema *ketidakadilan didalam hukum*. Penulis ingin memvisualisasikan perlakuan yang tidak adil di dalam hukum. Hukum di Indonesia yang masih pilih kasih antara si kaya dan si miskin, masyarakat kelas atas dan kelas bawah. seseorang yang mencari kebebasan hukum dengan cara menyogok aparat.

## **B. Bahan, Alat, dan Teknik**

Proses visualisasi sangat membutuhkan material atau media seni, hal ini termasuk alat, bahan, dan penguasaan teknik. Berikut bahan, alat, dan teknik yang digunakan dalam melukis.

## 1. Bahan

Bahan diperlukan dalam proses penciptaan karya seni lukis, bahan yang digunakan dalam melukis sebagai berikut.

### a) Kanvas

Kain kanvas yang digunakan adalah kanvas mentah yang berserat halus, jenis kanvas tersebut lebih mudah digunakan untuk bahan eksperimentasi dalam berkarya dan sekaligus teksturnya memungkinkan untuk memunculkan efek yang diinginkan. penulis memilih kanvas mentah (belum siap digunakan) karena harganya lebih terjangkau. Sebelum kanvas siap dilukis, kanvas dibentangkan di atas spanram yang terbuat dari kayu pinus dan sengon, kayu yang sifatnya lunak mudah untuk mengaitkan kanvas. Tahap berikutnya kain kanvas diberi lapisan cat tembok putih yang mengandung aklirik dan dicampur dengan lem kayu, kemudian ditambah air secukupnya, aduk hingga merata. Lapiskan bahan tersebut diatas kanvas 3 sampai 4 lapis, hingga pori-pori pada kanvas tertutup rata, tunggu sampai kanvas kering. Setelah kanvas kering, permukaan kanvas diampelas untuk menghilangkan serat yang kasar pada permukaan kanvas dan kanvas siap digunakan.

### b) Cat Akrilik

Media penciptaan lukisan digunakan beberapa warna cat akrilik untuk menghasilkan efek visual yang diinginkan. Cat akrilik tersebut menggunakan medium air sebagai pelarutnya dengan tingkat kecepatan kering yang lebih

tinggi daripada cat minyak. Cat akrilik bersifat transparan walaupun dapat pula diaplikasikan secara plakat. Penulis juga menggunakan cat tembok putih yang mengandung akrilik sebagai campuran untuk membuat warna-warna pastel dan sebagai bahan dasar yang digunakan untuk melapisi kanvas dengan campuran lem kayu. supaya kanvas tidak terlalu banyak menyerap warna.

## **2. Alat**

Alat-alat yang digunakan dalam berkarya sebagai berikut.

### a) Pensil

Penulis memilih pensil dengan kode 2B untuk membuat sketsa global diatas kertas, sebelum akhirnya dilukis kembali kedalam media kanvas. Penulis memilih membuat sketsa terlebih dahulu untuk mempermudah saat membuat lukisan diatas kanvas.

### b) Kuas

Kuas yang digunakan dengan berbagai jenis dan ukuran kuas. Kuas tersebut meliputi kuas berbulu lembut, kuas berbulu kaku dan kuas berujung runcing. Masing-masing kuas memiliki ukuran yang berbeda, kecuali kuas berujung runcing. Kuas yang berbulu kaku dan berujung rata digunakan untuk teknik plakat, kuas yang berbulu lembut berujung rata digunakan untuk membuat efek gelap terang, sedangkan kuas berujung runcing digunakan untuk membuat detail *outline* pada lukisan.

c) Palet

Penulis menggunakan botol plastik bekas minuman yang penulis fungsikan sebagai palet, hal ini penulis pilih karena daya tampung cat lebih banyak daripada palet yang dijual dipasaran, sehingga menghemat waktu dalam melukis. Selain memiliki daya tampung cukup banyak, palet dengan botol bekas juga dapat mengurangi cat yang berceceran akibat cat yang kita tuangkan terlalu banyak. Selain penulis fungsikan sebagai palet, botol bekas tersebut juga penulis fungsikan sebagai tempat pelarut cat sebelum dicampur dengan cat warna lain untuk mendapatkan komposisi warna yang diinginkan. Selain digunakan untuk dua keperluan diatas, penulis juga menggunakan botol bekas minuman sebagai tempat pencuci kuas sebelum dan sehabis digunakan.

a. Kain Lap

Kain lap digunakan untuk mengeringkan kuas yang telah dipakai atau setelah dibersihkan. Jenis kain lap yang digunakan dengan bahan yang mudah menyerap air.



Gambar 5: Bahan dan Alat  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

### 3. Teknik

Teknik dalam lukisan sangat penting dalam proses berkarya, hal ini sangat mendukung seorang perupa menuangkan gagasan seninya secara tepat seperti yang dirasakan. Ini karena bentuk seni yang dihasilkan sangat menentukan kandungan isi gagasannya (Sumardjo, 2000: 96).

Teknik yang penulis gunakan dalam lukisan adalah teknik *opaque* (opak). Teknik *Opaque* (opak) adalah tidak tembus pandang atau tidak transparan. Merupakan teknik dalam melukis yang dilakukan dengan mencampur cat pada permukaan kanvas dengan sedikit pengencer sehingga warna yang sebelumnya dapat tertutup atau tercampur. Penggunaan cat secara merata tetapi mempunyai kemampuan menutup bidang atau warna yang

dikehendaki (Susanto, 2011: 282). Teknik *opaque* penulis gunakan untuk menutup bidang pada objek gambar dan menutup bagian-bagian yang salah atau kurang menarik serta untuk membuat efek gelap terang pada objek.

### **C. Bentuk Lukisan**

Karya yang dihasilkan selama proses melukis berjumlah 9 karya menggunakan pendekatan kontemporer dan dilukiskan dengan gaya dekoratif ilustratif. Secara keseluruhan objek pada lukisan dominan menampilkan bentuk manusia, tokoh utama dalam lukisan divisualisasikan dengan hidung yang dideformasi memanjang. Selain itu juga terdapat tokoh-tokoh figuran dan objek-objek pendukung seperti, pemukiman penduduk, dan tumbuh-tumbuhan. Dalam penciptaan lukisan ini menerapkan teknik *stop action* yang sering digunakan dalam dunia fotografi, sehingga lukisan digambarkan tanpa adanya kesan gerak.

## D. Deskripsi Hasil Penciptaan

### 1. “Jalan Pintas”



Gambar : 6  
 “Jalan Pintas”, Acrylic on canvas, 80 X 120 cm, 2012

Gambar lukisan di atas terdapat tiga objek utama yang dimunculkan dalam lukisan. Dua objek terlihat sedang duduk seperti *merdukun*. Action objek bagian kiri terlihat serius melakukan jampi-jampi dan objek bagian kanan tangannya menengadah dengan ekspresi wajah bahagia. Objek bagian kiri sebagai seorang dukun dan objek bagian kanan sebagai calon pemimpin. Sedangkan objek bagian tengah sebagai jin atau *prewangan* yang sedang memperlihatkan gambaran sebuah kedudukan yang disimbolkan dalam bentuk kursi yang mewah.

Posisi duduk dukun dan calon pemimpin saling berhadapan menghadap sebuah benda seperti anglo yang digunakan dukun untuk melakukan ritual, dan semacam wadah berisi air kembang yang digunakan

sebagai perlengkapan ritual seorang dukun. Selain itu, terdapat dua benda seperti tengkorak yang menambah kesan mistis. Disamping dukun terlihat segepok uang yang digunakan calon pemimpin untuk memperlancar urusannya. Pada bagian latar belakang didominasi objek tumbuh-tumbuhan yang menggambarkan suasana disebuah sudut hutan dan divisualisasikan dengan warna keunguan yang menggambarkan visualisasi siluet malam. Warna-warna yang digunakan pada gambar lukisan diatas menciptakan harmonisasi warna pada lukisan.

Visualisasi pada lukisan menggunakan teknik *opaque* dan menggunakan beberapa jenis kuas, yaitu kuas berujung runcing untuk membuat objek yang membutuhkan kedetailan. Sedangkan kuas yang lain yang berukuran lebih besar digunakan untuk membuat objek yang berukuran besar dan untuk membuat *background*. Bahan yang digunakan dalam melukis adalah kanvas mentah dan cat akrilik. Lukisan di atas dikerjakan pada waktu siang dan malam hari.

Gelap terang disusun sedemikian rupa agar tercipta kesan *volume* pada lukisan. Pusat perhatian (*centre of interest*) terwujud lewat penekanan tokoh Jin pada tengah lukisan, diapit seimbang oleh dukun di sebelah kiri dan calon pemimpin di sebelah kanan.

Unsur metafora dalam lukisan diatas terdapat pada kesesuaian judul dengan gambaran sesungguhnya. Jalan pintas merupakan jalan *alternative* untuk mencapai suatu tempat agar tidak memakan waktu terlalu lama, namun dalam lukisan diatas terjadi pergeseran makna dengan lukisan yang disajikan

karena dalam visualisasinya justru mengarah pada keinginan seseorang untuk memperoleh sesuatu dengan cara merdukun.

## 2. “Mencari Dukungan”



Gambar : 7  
 “Mencari Dukungan?”, Acrylic on Canvas, 80 X 120 cm, 2012

Dalam gambar lukisan berjudul “Mencari Dukungan” di atas terdapat tiga karakter utama yang dimunculkan sebagai objek lukisan. Ketiga objek tersebut adalah ulama, calon pemimpin dan wartawan yang sedang berada di tengah-tengah perkampungan padat penduduk. Objek ulama mengenakan pakaian serba putih lengkap dengan kopiahnya sedang membawa kotak amal. Objek calon pemimpin mengenakan jas berwarna merah dan tangan kanannya sedang memasukkan sejumlah uang ke dalam kotak amal. Sedangkan, objek wartawan mengenakan pakaian serba hitam berada di antara objek ulama dan

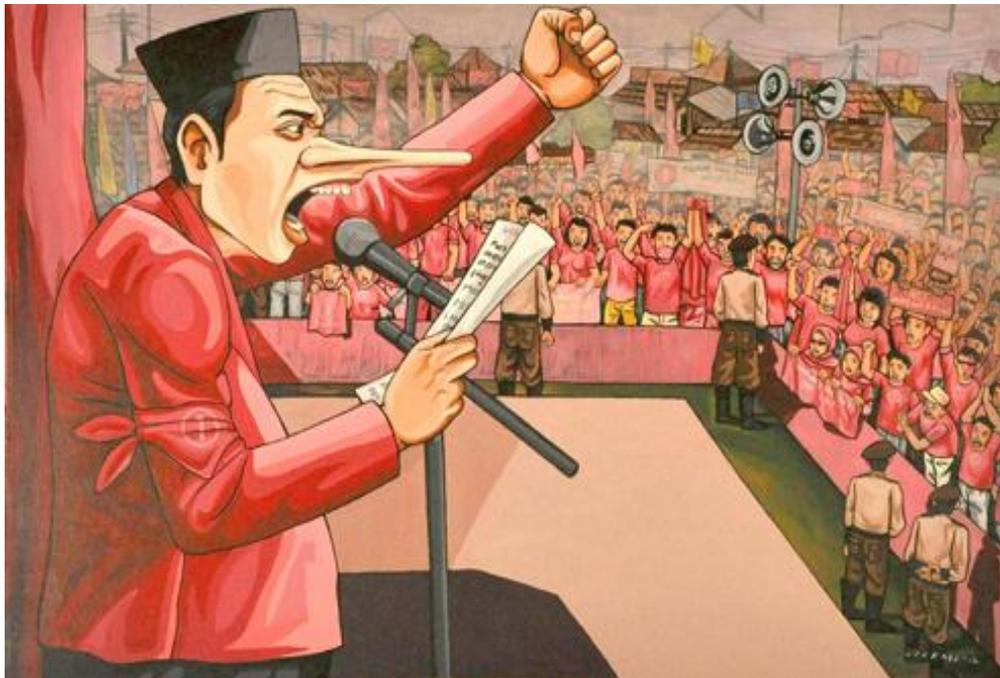
calon pemimpin. Pada sudut kiri lukisan terlihat objek kamera salah satu stasiun tv yang digunakan untuk merekam adegan tersebut. Sedangkan, pada bagian kanan terdapat objek mobil berwarna merah yang berada di belakang calon pemimpin.

Objek ulama dan wartawan digambarkan dengan raut wajah bahagia, Hal ini memberikan gambaran bahwa rakyat akan senang jika hidupnya disejahterakan, salah satunya dengan diberi uang. Sedangkan objek calon pemimpin digambarkan dahinya mengenyit sombong. *Action* tangan kanannya memasukkan sejumlah uang di kotak amal dan tangan kirinya dimasukkan ke dalam saku. Pada bagian latar belakang terdapat spanduk dan bendera warna-warni yang menghiasi pemukiman padat penduduk. Hal tersebut merupakan bentuk penggambaran sebuah suasana menjelang pesta rakyat yang diadakan setiap lima tahun sekali.

Visualisasi pada lukisan menggunakan teknik *opaque*. Bahan yang digunakan dalam melukis adalah kanvas mentah dan cat akrilik. Lukisan di atas dikerjakan pada waktu siang dan malam hari. Warna yang digunakan adalah warna-warna cerah, dengan proses pewarnaan dilakukan secara bergradasi. Warna yang digunakan dalam lukisan ini antara lain: merah, hitam, putih, abu-abu, hijau, coklat, biru dan lain-lain. Pusat perhatian atau *centre of interest* terwujud lewat penekanan tokoh wartawan tv yang berada tepat pada tengah lukisan, yang diapit seimbang oleh tokoh ulama di sebelah kiri dan calon pemimpin di sebelah kanan.

Lukisan yang berjudul “Mencari Dukungan” ini saya ingin menyampaikan bahwa media elektronik menjadi sarana yang penting bagi calon pemimpin untuk berkampanye. Media elektronik menyempurnakan bentuk pencitraan yang selama ini dibangun oleh para calon pemimpin.

### 3. “Kampanye”



Gambar : 8  
“Kampanye”, Acrylic on canvas, 80 X 120 cm, 2012

Gambar lukisan berjudul “Kampanye” menggambarkan seorang calon pemimpin yang sedang melakukan kampanye. Ia berorasi di atas podium dengan semangat yang menggebu-gebu. Tangan kirinya mengepal dengan posisi diangkat ke atas sebagai tanda memberikan semangat kepada simpatisannya. Sedangkan posisi tangan kanannya memegang kertas yang

berisi janji-janjinya terhadap rakyat. Selain objek tersebut, terdapat objek sekumpulan orang yang mengenakan pakaian serba merah berdiri di sebuah tanah lapang. Tanah lapang tersebut terletak diantara perkampungan padat penduduk. Suasana tanah lapang juga digambarkan penuh dengan sorak sorai para simpatisan yang membawa spanduk dan bendera sebagai simbol dukungan kepada partai pilihannya. Pada gambar lukisan di atas juga terdapat objek-objek pendukung seperti polisi, pepohonan, dan siluet gedung bertingkat.

Pada lukisan di atas pusat perhatian berada pada profil calon pemimpin sebagai tokoh utama dalam lukisan, dan objek yang dibuat lebih menonjol dibandingkan dengan objek yang lain. Pada bagian kanan, objek lukisan dibuat lebih banyak agar tercapai keseimbangan. Warna pada lukisan di atas didominasi oleh warna merah sebagai simbol kekuasaan partai tersebut.

Visualisasi pada lukisan menggunakan teknik *opaque* Bahan yang digunakan dalam melukis adalah kanvas mentah dan cat akrilik. Lukisan di atas dikerjakan pada waktu siang dan malam hari.

Lukisan di atas menggambarkan seorang calon pemimpin yang sedang melakukan kegiatan kampanye. Kampanye merupakan sarana untuk mengemukakan visi dan misi, tetapi tidak jarang kampanye menjadi sarana untuk mengobral janji-janji palsu. Hal ini yang sering disebut di masyarakat sebagai upaya pembohongan publik. Publik dikelabui oleh pencitraan yang seolah-olah baik dan pro rakyat, tetapi dalam kehidupan nyata banyak ditemukan calon pemimpin yang lebih berorientasi pada uang. Karakter calon

pemimpin tersebut disimbolkan melalui bentuk hidung yang semakin panjang seperti karakter Pinokio dalam dongeng.

#### 4. “Euforia”



Gambar : 9  
“Euforia”, Acrylic on canvas, 160X 275 cm, 2012

Gambar lukisan yang berjudul *Euforia* menggambarkan sebuah adegan bagi-bagi uang di tengah pesta rakyat. Di dalam lukisan tersebut terdapat dua objek manusia yang dibuat lebih menonjol, yaitu calon pemimpin yang mengenakan baju merah dan seorang dukun yang mengenakan baju kecoklatan. Di dalam lukisan tersebut tangan kiri calon pemimpin merangkul si dukun dan mengacungkan jempolnya di belakang. *Action* tersebut

menunjukkan bahwa rencana mereka untuk mengelabui masyarakat berhasil, yaitu dengan memberikan uang sebagai jalan pintas untuk memperoleh suara rakyat. Balon visual yang menggambarkan bentuk sebuah kursi yang mewah mengarah pada calon pemimpin. Hal itu merupakan bentuk visualisasi dari pemikiran calon pemimpin yang mendambakan kedudukan. Kedudukan itu sendiri digambarkan bentuk kursi yang nyaman dan hal tersebut diartikan sebagai lambang keamanan bagi siapa saja yang mendudukinya.

Diantara objek-objek manusia yang mendominasi *background*, terdapat dua objek manusia berpenampilan serba merah menaiki pesawat, mereka merupakan tim sukses partai. Mereka terlihat sedang membawa karung berisi uang yang mereka sebarkan kepada warga yang akan memberikan suaranya.

Selain objek-objek manusia juga terdapat objek lain seperti tempat pemungutan suara (TPS), foto keempat calon pemimpin, pepohonan dan beberapa bangunan khas pedesaan. Objek-objek tersebut diwujudkan untuk menggambarkan suasana pemilihan di sebuah tanah lapang di daerah pedesaan.

Warna-warna yang digunakan dalam lukisan diatas merupakan percampuran warna primer dan putih, sehingga warna pada lukisan terlihat sangat cerah. Pada bagian kiri lukisan dibuat dengan objek yang lebih banyak agar tercipta keseimbangan. Pusat perhatian lukisan berada pada profil calon pemimpin dan dukun karena kedua objek dibuat lebih menonjol.

Visualisasi pada lukisan menggunakan teknik *opaque*. Bahan yang digunakan dalam melukis adalah kanvas mentah dan cat akrilik. Lukisan di atas dikerjakan pada waktu siang dan malam hari.

Visualisasi lukisan berjudul *Euforia* menggambarkan suasana pemilihan yang terjadi di daerah pedesaan serta orang-orang yang merayakan *euforia* adanya pemilihan calon pemimpin. Wajah mereka digambarkan dengan muka bahagia dan bersorak sorai menyambut pembagian uang dadakan yang kerap terjadi pada musim pemilihan. hal tersebut merupakan penggambaran ironi tentang rendahnya pendidikan masyarakat Indonesia untuk berdemokrasi. Masyarakat mudah sekali disuap dengan uang. Hal ini menandakan masyarakat Indonesia senang berpikir praktis, tanpa memikirkan resikonya kelak.

## 5. “Berebut Kursi”



Gambar : 10  
 “Berebut Kursi“, Acrylic on canvas, 150X 275 cm, 2012

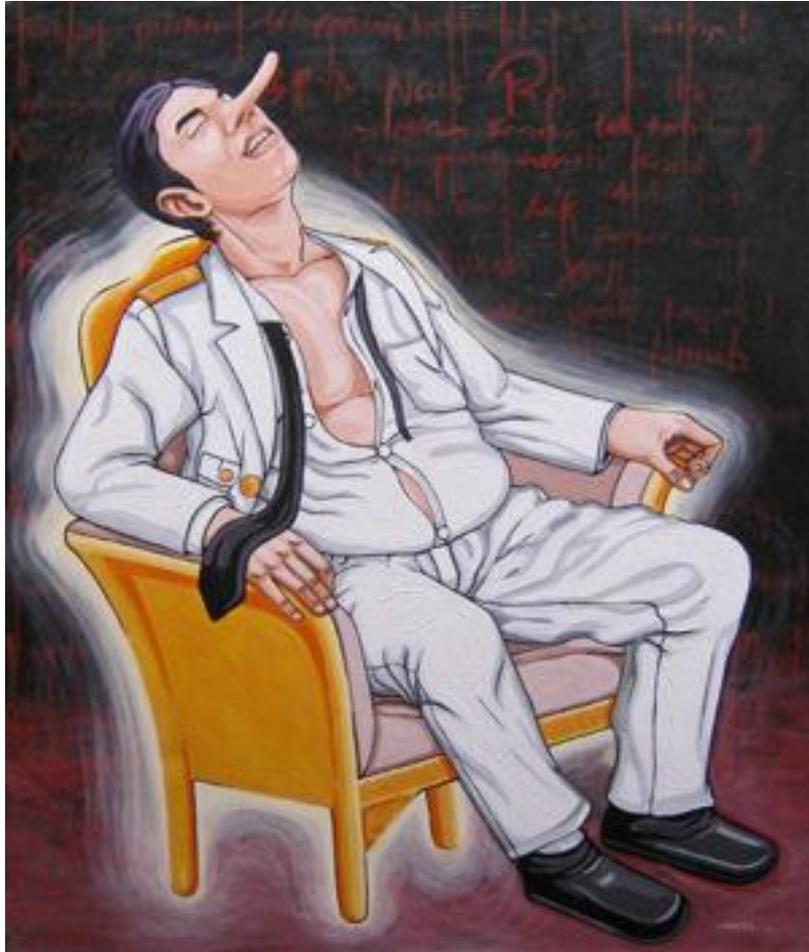
Gambar lukisan yang berjudul *Berebut Kursi* diatas terdapat empat objek utama, mereka adalah calon pemimpin. Mereka mengenakan Jas dengan warna yang berbeda, warna tersebut merupakan simbol partai yang mereka kuasai. Pada lukisan tersebut juga terdapat objek kursi berwarna kuning keemasan dan memancarkan cahaya. Kursi tersebut merupakan simbol kedudukan yang sedang diperebutkan ke empat calon pemimpin. Pada latar belakang objek dibuat abstrak, hal tersebut bertujuan supaya fokus pandangan langsung tertuju pada objek utama.

Pada lukisan diatas dibuat dengan mempertimbangkan arah datang cahaya, warna disebelah kiri dibuat lebih cerah akibat pantulan cahaya yang berasal dari objek kursi. Warna-warna yang digunakan pada lukisan diatas

merupakan percampuran warna-warna primer dan warna pastel. Bahan yang digunakan dalam melukis adalah kanvas mentah dan cat akrilik. Lukisan di atas dikerjakan pada waktu siang dan malam hari.

Lukisan berjudul *Berebut Kursi* menggambarkan calon pemimpin yang sedang bersaing memperebutkan kedudukan. Mereka bersaing di atas panggung politik yang dibuat seperti papan catur. Papan catur merupakan bentuk metafora dari panggung politik, yang mana di atas panggung tersebut calon pemimpin berlomba-lomba untuk mendapatkan sebuah jabatan. Mereka saling tarik, saling jegal, dan saling injak yang merupakan bentuk gambaran persaingan yang tidak sehat dalam pemilihan umum. Pada bagian latar belakang didominasi oleh warna-warna panas, hal tersebut merupakan simbol dari panasnya persaingan antar lawan politiknya.

## 6. “Tertidur”



Gambar : 11  
“Tertidur”, Acrylic on canvas, 150 x 170 cm, 2012

Gambar lukisan diatas menggambarkan seorang pemimpin yang sedang bersantai di atas kursi berwarna keemasan yang saya simbolkan sebagai kedudukan. Baju kebesarannya dibiarkan terbuka sehingga memperlihatkan dadanya yang lebar, raut wajahnya terlihat santai seolah tidak ada beban yang menjadi tanggung jawabnya. Kontras tinggi ditampilkan dengan perpaduan hitam pekat kombinasi warna merah pada *background*, sedangkan pada bagian

objek berwarna putih. Pada latar belakang lukisan saya tambahkan unsur tekstual. Posisi objek yang mendominasi ruang sekaligus objek yang dilukiskan tepat di tengah menjadikan konsentrasi visual langsung tertuju pada objek lukisan.

Visualisasi lukisan menggunakan teknik *opaque*, teknik tersebut disesuaikan dengan gagasan yang ingin diraih dalam penggambaran objek lukisan. Warna-warna yang digunakan dalam lukisan antara lain: putih, kuning, hitam, merah, abu-abu dan lain-lain. Bahan yang digunakan dalam melukis adalah kanvas mentah dan cat akrilik. Lukisan di atas dikerjakan pada waktu siang dan malam hari.

Lukisan yang berjudul *Tertidur* ini menggambarkan sebuah keadaan seorang pemimpin yang bersantai-santai di atas jabatannya, sehingga lupa dengan tugasnya. Tugas seorang pemimpin yang seharusnya melayani masyarakat, namun kenyataan sebaliknya, kebanyakan pemimpin sekarang minta untuk dilayani. Rakyat sudah bosan dengan pemimpin yang hanya suka obral janji tanpa ada realisasi yang jelas. Janji-janji yang telah mengantarkannya pada posisi tertinggi. Setelah itu rakyat kecil tidak diperhatikan lagi, suara-suara rakyat kecil hanya diperlukan pada saat pemilu, setelah itu hanya menjadi obyek kesekian dari prioritas pembangunan. Visualisasi objek dengan dada terbuka menggambarkan seorang pemimpin yang sombong, unsur tekstual berwarna merah merupakan simbol penderitaan rakyat yang divisualisasikan seperti darah menetes.

## 7. “Si Kaya dan Si Miskin”



Gambar : 12

“Si Kaya dan Si Miskin”, Acrylic on canvas, 160 x 275 cm, 2012

Gambar lukisan diatas menggambarkan keadaan dua objek yang sangat kontras, pada objek bagian kiri terlihat seorang pemimpin yang sedang menikmati hidangan mewah, sedangkan di sebelah kanan terlihat sekelompok orang (rakyat kecil) berpakaian kumuh sedang memakan sebungkus nasi secara bersama-sama. *Background* pejabat digambarkan dengan mobil mewah dan makanan enak. Ekspresi bahagia yang ditunjukkan oleh tokoh pemimpin merupakan penggambaran tokoh dalam menyikapi keadaan bergelimang harta, sedangkan *background* rakyat kecil digambarkan dengan dikelilingi tempat sampah dengan ekspresi wajah yang penuh harap kemurahan hati sang

pemimpin. Objek bagian kanan lukisan dibuat lebih banyak agar tercipta keseimbangan, warna-warna yang digunakan dalam lukisan diatas antara lain: putih, coklat, biru, hitam, abu-abu, dan lain-lain. Warna objek bagian kiri dibuat lebih cerah untuk menonjolkan kesan mewah tokoh pemimpin, sedangkan objek bagian kanan dibuat lebih kusam agar tercipta kesan kumuh. Pusat perhatian tertuju pada tokoh pemimpin karena visualisasi tokoh dibuat lebih besar dan warna yang digunakan lebih cerah.

Visualisasi lukisan yang berjudul *Si Kaya dan Si Miskin* merupakan bentuk ironi dari potret kesenjangan sosial yang terjadi di Indonesia. Pada objek lukisan bagian kiri merupakan penggambaran dari seorang pemimpin yang di dalam konteks gambar ini mewakili orang-orang yang berstatus sosial tinggi, mereka hanya mementingkan urusan perutnya sendiri tanpa memperhatikan nasib rakyat. Sedangkan, objek di sebelah kanan merupakan penggambaran susahny rakyat kecil dalam mengais rejeki. Nasi bungkus merupakan perumpamaan yang mewakili ungkapan “mencari sesuap nasi”. Rakyat kecil mencari sesuap nasi dengan bersusah payah. Rakyat kecil di sini mewakili orang-orang yang berstatus sosial rendah, yang biasa disebut pekerja kasar, tetapi kerja keras mereka tidak sebanding dengan apa yang mereka terima.

## 8. “Mengadili Koruptor”



Gambar : 13  
“Mengadili Koruptor”, Acrylic on canvas, 160 x 200 cm, 2012

Gambar lukisan ini menggambarkan seorang pemimpin dalam keadaan ketakutan melihat palu besar bercahaya akan menimpa tubuhnya. Posisi kedua tangannya diangkat ke atas dan uang yang dibawanya jatuh berhamburan. Pada bagian latar belakang objek didominasi dengan warna kehijauan. Dalam

lukisan ini pusat perhatian berada pada tokoh pemimpin, karena komposisinya diletakan tepat ditengah kanvas dan merupakan tokoh utama dalam lukisan.

Visualisasi pada lukisan menggunakan teknik *opaque*, teknik tersebut disesuaikan dengan gagasan yang ingin diraih dalam penggambaran objek lukisan. Bahan yang digunakan dalam melukis adalah kanvas mentah dan cat akrilik. Lukisan di atas dikerjakan pada waktu siang dan malam hari. Warna-warna yang digunakan dalam lukisan ini antara lain: Putih, Hijau, Coklat, kuning, biru dan lain-lain.

Pada lukisan yang berjudul *Mengadili Koruptor*, saya mencoba mengangkat tema korupsi dengan bentuk visualisasi yang menggambarkan seorang pemimpin yang tertangkap basah melakukan korupsi. Pemimpin tersebut digambarkan mengangkat kedua tangannya ke atas dengan raut wajah ketakutan ketika palu besar menimpanya, visualisasi dari *action refleks* tersebut bisa dikatakan sebagai bentuk pertahanan diri, refleks keterkejutan, ataupun bentuk perlawanan. Selain itu, latar berwarna hijau yang melingkupinya dan palu besar mengingatkan kita pada idiom “meja hijau” yang berarti pengadilan. Penggambaran palu yang begitu besar dan bercahaya, sebenarnya merupakan bentuk metafora dari besarnya kewibawaan hukum, sehingga banyak para koruptor yang takut untuk diadili. Tidak jarang di antara mereka lari ke luar negeri, mengaku sakit, memberi kesaksian yang berbelit-belit dan lain-lain.

## 9. “Bebas Bersyarat”



Gambar: 14  
 “Bebas Bersyarat”, Acrylic on canvas, 120 x 160 cm, 2012

Gambar lukisan yang berjudul *Bebas Bersyarat* terdapat dua objek utama, yaitu seorang pejabat yang mengenakan jas abu-abu dan seorang polisi yang berseragam kecoklatan. Posisi kedua tangan pejabat mengempal dan tangan kirinya diangkat keatas, *action* tersebut merupakan bentuk ekspresi bahagia. Sedangkan tangan kanan polisi terlihat sedang memasukkan sejumlah uang kedalam saku bajunya. Ekspresi licik terlihat pada tokoh polisi yang divisualisasikan dengan senyum setengah bibir dan pada bagian mata dibuat lebih gelap, ekspresi wajah yang demikian terilhami dari tokoh-tokoh antagonis dalam film kartun.

Pada bagian latar belakang dilukiskan sekelompok orang yang sedang berada didalam bui. Antara kedua objek utama dengan objek pada latar belakang apabila dilihat dari ekspresi wajah tampak terlihat kontras. Ekspresi wajah kedua objek utama mengekspresikan wajah bahagia sedangkan ekspresi wajah sekelompok orang didalam bui dilukiskan dengan raut muka penuh tanda tanya.

Warna-warna pada lukisan menggunakan warna-warna harmonis. Visualisasi lukisan banyak permainan warna abu-abu. Warna coklat digunakan untuk mewarnai figur manusia, dan seragam polisi. Warna merah digunakan untuk mewarnai batu bata yang terlihat akibat tembok rapuk. Secara teknik lukisan ini dikerjakan dengan teknik blok (flat), permainan gelap-terang disusun sedemikian rupa sehingga visualisasi objek terkesan memiliki *volume*. Bahan yang digunakan dalam melukis adalah kanvas mentah dan cat akrilik. Lukisan di atas dikerjakan pada waktu siang dan malam hari.

Pusat perhatian lukisan berada pada tokoh pejabat dan polisi, karena objek yang dibuat lebih cerah sedangkan objek sekelompok orang didalam bui dibuat sedikit kabur, hal ini dilakukan supaya kedua objek lebih menonjol.

Pada lukisan yang berjudul *Bebas Bersyarat* diatas menggambarkan perlakuan yang tidak adil di dalam hukum. Hukum di Indonesia yang masih pilih kasih antara si kaya dan si miskin, masyarakat kelas atas dan kelas bawah. Tindak pidana untuk masyarakat bawah ketika melakukan tindak kejahatan kecil seperti mencuri sandal jepit, mencuri ayam, dan sebagainya,

kalau tidak mati dihakimi massa, mereka harus pasrah hidup mendekam didalam bui. Namun untuk masyarakat kelas atas yang mencuri uang rakyat hingga triliunan rupiah dan merugikan negara kasusnya sangat berbelit-belit dan sulit diungkap bahkan lenyap. Selain itu banyak pejabat-pejabat negara yang terlibat kasus korupsi mendapat perlakuan khusus ketika di dalam bui, seperti pemberian fasilitas mewah. Mereka dapat menyogok aparat penegak hukum agar bisa jalan-jalan keluar tahanan bahkan sampai keluar negeri.

#### **E. Penyajian Karya**

Dalam tahap *finishing* dilakukan pendetailan *outline* pada lukisan. Untuk penampilan akhir, karya tidak menggunakan bingkai atau pigura dan disajikan seperti karya-karya lukis pada umumnya yaitu dengan cara digantung menempel permukaan tembok menggunakan kenur.

## **BAB IV PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dalam karya lukis berjudul “Karakteristik Pinokio dalam Lukisan Bertema Kritik Sosial” sebagai berikut.

1. Tema yang dipilih dalam penciptaan lukisan adalah kritik sosial terhadap kebohongan politik di Indonesia, sebagai bentuk keprihatinan penulis terhadap lunturnya pemahaman serta pelaksanaan prinsip-prinsip kejujuran dalam masyarakat. Hal ini dapat dilihat dari potret buruk beberapa pemimpin yang setiap saat menjadi sorotan publik karena perilaku korupnya. Penulis mengangkat potret diri dengan mendeformasi hidung menjadi panjang layaknya tokoh Pinokio dalam dongeng.
2. Proses penciptaan lukisan diawali dari proses penjajakan sumber-sumber yang berkaitan dengan tema yang akan dipilih. Hasil pengamatan berupa data-data serta gambar atau foto tingkah laku para politisi periode pemerintahan Susilo Bambang Yudhoyono pada tahun 2009-2011 yang kemudian akan dijadikan inspirasi dalam melukis. Tahap selanjutnya yaitu proses eksperimen dengan cara membuat sketsa-sketsa di atas kertas dengan menggunakan pensil dan drawingpen. Tahap pembentukan dalam penciptaan ini dilakukan melalui transformasi dari sketsa-sketsa terpilih, kemudian direkonstruksi dan dielaborasi pada bidang kanvas. Tahap pertama pembuatan lukisan dimulai dengan membuat objek utama, kemudian disusul dengan membuat tokoh figuran dan latar belakang.

Untuk membuat kesan berdimensi saya gunakan beberapa lapis warna yang dilakukan secara bergradasi, pada proses ini juga perlu diperhatikan arah datangnya cahaya agar objek lukisan tidak terkesan mengambang. Pada tahap *finishing* dilakukan dengan cara merapikan objek-objek lukisan dengan *outline* hitam. Teknik yang digunakan dalam lukisan adalah teknik opaque. Teknik tersebut disesuaikan dengan gagasan yang ingin diraih dalam penggambaran objek lukisan. Cat akrilik dipilih karena jenis cat ini dapat memberikan kemudahan saat proses melukis serta memiliki sifat menutup yang kuat dan mempermudah pencapaian bentuk karena cepat kering.

3. Karya yang dihasilkan selama proses melukis berjumlah 9 karya menggunakan pendekatan kontemporer dan dilukiskan dengan gaya dekoratif ilustratif. Dalam penciptaan lukisan ini menerapkan teknik *stop action* yang sering digunakan dalam dunia fotografi, sehingga lukisan digambarkan tanpa adanya kesan gerak. Berikut judul lukisan-lukisan yang dihasilkan antara lain: ***Jalan Pintas (80X120 cm), Mencari Dukungan (80X120 cm), Kampanye (80X120 cm), Euforia (160X270 cm), Berebut Kursi (120X270 cm), Tertidur (120X80 cm), Si Kaya dan Si Miskin (160X270 cm), Mengadili Koruptor (160X200 cm), Bebas Bersyarat (120X160 cm).***

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

- Abdullah, P. 1992. *Kamus Inggris- Indonesia*. Surabaya: Arloka.
- Bahari, Nooryan. 2008. *KRITIK SENI,( Wacana, Apresiasi dan Kreasi)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Budiman, Kris. 2005. *Ikonitas: Semiotika Sastra dan Seni Visual*. Yogyakarta. Buku Baik.
- Departmen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Djelantik, A.A.M. 2004. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: masyarakat seni pertunjukkan Indonesia bekerja sama dengan arti.
- ..... 1992. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: masyarakat seni pertunjukkan Indonesia bekerja sama dengan arti.
- Echols, Jhon M & Hassan Shadily. 2005. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hadi, Sumandyo Y. 2003. *Mencipta Lewat Tari*. Yogyakarta: Manthili.
- Iwan saidi, Acep. 2008. *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Yogyakarta: ISACBOOK.
- Kuncoro Hadi, Panji. 2009. "Kritik Sosial dalam Antologi Pusisi Aku Ingin Jadi Peluru". *Jurnal Pendidikan, Vol. 15 No. 1*, hlm. 16-41.
- Kusnadi. 1976. *Warta Budaya*. Dit.Jen. Kebudayaan Departemen P dan K No.1 dan II th.1, 1976.
- KWON, Suk-hyang, and Sangsang Gongjang. 2012. *Bilingual comics WOW Pinocchio (Pinokio)*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Sachari, Agus. 2000. "Riset Bidang Desain dan Kesenirupaan" dalam *Refleksi Seni Rupa Indonesia*. Balai Pustaka: Jakarta.
- Soedarso Sp. 1990. *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana Yogyakarta.
- Sony Kartika, Dharsono. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.

Sony Kartika, Dharsono & Sunarmi. 2007. *Estetika Seni Rupa Nusantara*. Surakarta: ISI press Solo.

Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB Press.

Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa (Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa)*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.

### **SITUS INTERNET**

<http://ahrisguruseni.blogspot.com/2012/09/gambar-ilustrasi.html>. Diunduh tanggal, 14 Juli 2013

<http://www.belindomag.nl/id/profiles/wawancara-andre-tanama-gwen-silent-dan-inspirasi-terbesar-hidupnya>. Diunduh tanggal, 4 April 2013

<http://diah-prameswari.blogspot.com/2012/02/film-terbaik-sepanjang-masa.html>. Diunduh tanggal, 5 April 2013

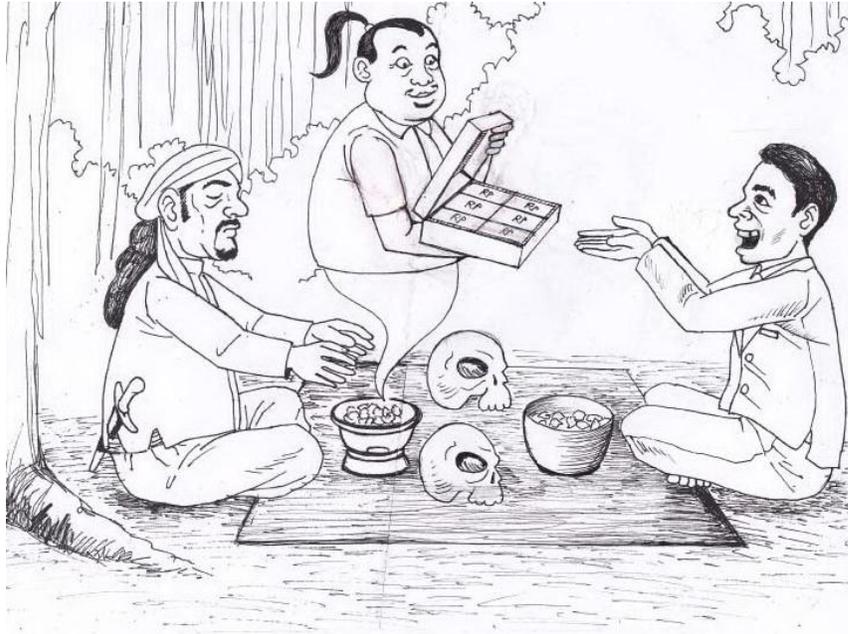
<http://eprints.uny.ac.id/9863/3/BAB2%20-%20007208244013.pdf>. Diunduh tanggal, 30 Maret 2013

<http://suaramerdeka.com/v1/index.php/read/cetak/2011/08/12/155907/10/Menunggu-Pinokio-Politik>. Diunduh tanggal, 20 Maret 2013

<http://www.tembi.org/cover/2010-01/20100105.htm>. Diunduh tanggal, 2 April 2013

# LAMPIRAN

## LAMPIRAN 1 SKETSA



### *Sketsa 1 Jalan Pintas*

Sumber: Dokumentasi Pribadi



### *Sketsa 2 Mencari Dukungan*

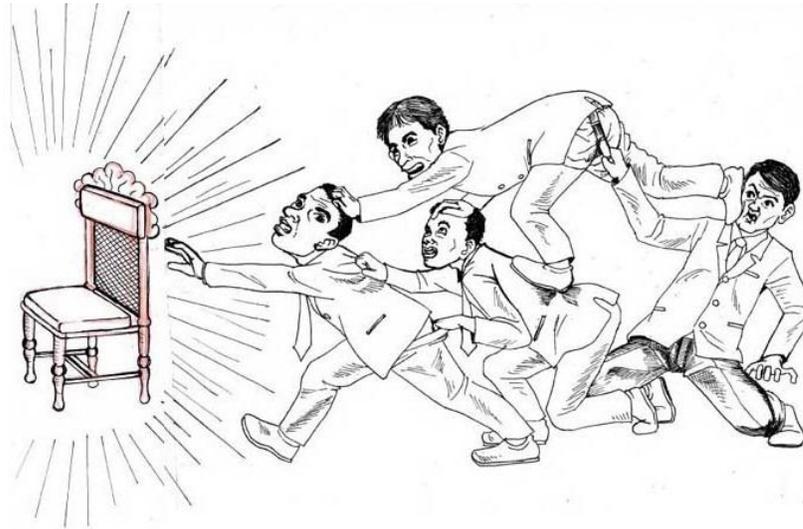
Sumber: Dokumentasi Pribadi



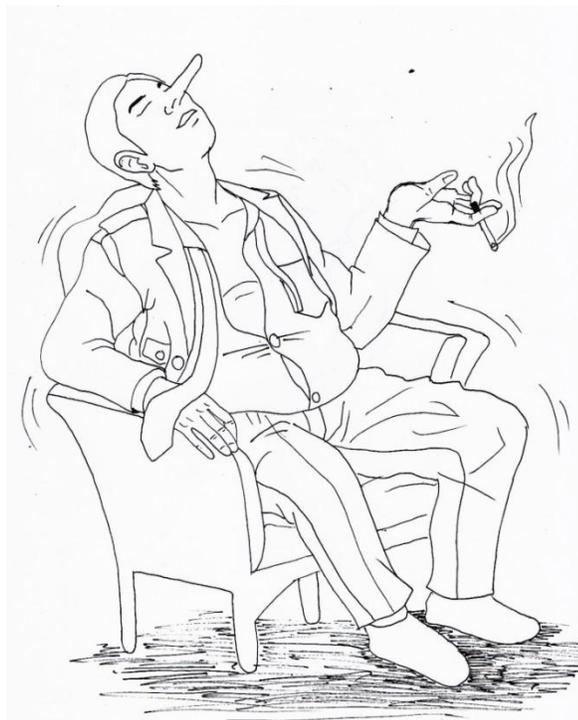
*Sketsa 3 Kampanye*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi



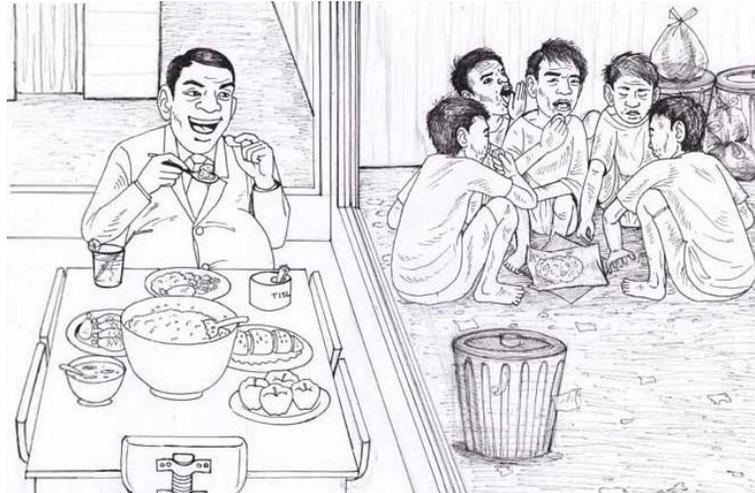
*Sketsa 4 Euforia*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi



***Sketsa 5 Berebut Kursi***  
Sumber: Dokumentasi Pribadi



***Sketsa 6 Tertidur***  
Sumber: Dokumentasi Pribadi



**Sketsa 7 Si Kaya dan Si Miskin**  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

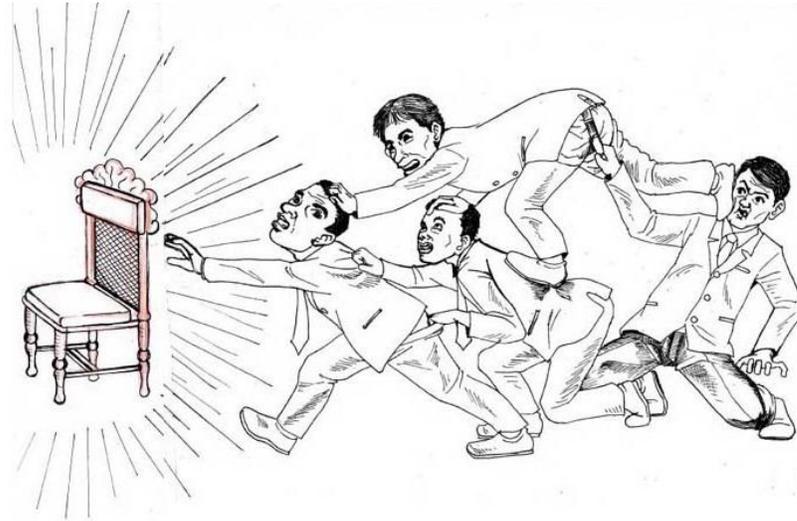


**Sketsa 8 Mengadili Koruptor**  
Sumber: Dokumentasi Pribadi



***Sketsa 9 Bebas Bersyarat***  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

## LAMPIRAN 2 PROSES MELUKIS



*Gambar, Sketsa Di Atas Kertas*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi



*Gambar, Proses Membuat Pola dan Proses Pewarnaan #1*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi



*Gambar, Proses Membuat Pola dan Proses Pewarnaan #2*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi



*Gambar, Proses Membuat Latar Belakang*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi



*Gambar, Finishing*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi