GAYA HIDUP ANAK-ANAK PADA MASA KINI SEBAGAI TEMA PENCIPTAAN KARYA *POP ART*

TUGAS AKHIR KARYA SENI
(TAKS)

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

oleh
Evi SeptinWulandari
NIM 09206241038

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

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Gaya Hidup Anak-Anak pada Masa Kini sebagai Tema Penciptaan Karya Pop Art* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 20 Juni 2013

Pembimbing

Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si.

NIP. 19581014 198703 1 002

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul Gaya Hidup Anak-Anak pada masa Kini sebagai Tema Penciptaan Karya *Pop Art* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 2 Juli 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Drs. Mardiyatmo, M.Pd.	Ketua Penguji	.....	12 Juli 2013
Drs. D. Heri Purnomo, M.Pd.	Sekertaris Penguji	.....	11 Juli 2013
Drs. Susapto Murdowo, M.Sn.	Penguji I	.....	11 Juli 2013
Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si.	Penguji II	.....	12 Juli 2013

Yogyakarta, 15 Juli 2013
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan

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

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

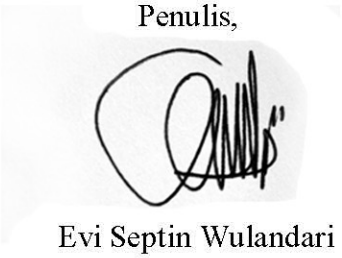
Nama	: **Evi Septin Wulandari**
NIM	: 09206241038
Program Studi	: Pendidikan Seni Rupa
Fakultas	: Bahasa dan Seni

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

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

Yogyakarta, 14 Juni 2013

Penulis,



Evi Septin Wulandari

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini penulis persembahkan kepada:

Ibuku Umi Chasanah yang telah berjuang membukakan kesempatan untukku menjalani pilihan hidupku ditengah segala keterbatasannya…

MOTTO

"Diantara berusaha, selalu ingat bersyukur dan ikhlas"

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, Sang Maha Pencipta dan Maha Kreatif yang telah memberikan anugerah dan senantiasa menunjukkan jalan yang benar. Berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir karya Seni ini untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah banyak terlibat dalam penciptaan dan penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini. Untuk itu penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada Prof. Dr. Zamzani, M.Pd selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta dan Drs. Mardiyatmo, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa beserta keluarga besar Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang telah memberikan berbagai kemudahan pada penulis.

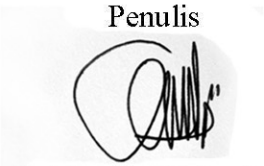
Rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada pembimbing, yaitu Sigit Wahyu Nugroho, M.Si, yang telah bersedia meluangkan waktu di sela-sela kesibukannya untuk memberikan bimbingan dan arahan, sehingga Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terwujud dengan sebagaimana mestinya. Rasa hormat dan terima kasih juga penulis ucapkan kepada Eni Puji Astuti, M.Sn selaku Penasehat Akademik, yang telah memberikan banyak dukungan dan bantuan selama penulis menempuh pendidikan di Jurusan Pendidikan Seni Rupa.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Ibu, Nenek, almarhum Bapak, Om Awik, Tante Ana, Drs. Wiyadi dan Probosiwi, Bapak Pri, adik Ovi Rianda M, kakak Andri Nugroho dan seluruh keluarga besar atas semua dukungan yang diberikannya selama ini, teman-teman: Hanifa Ajeng, Awis, Dian, Oci, Tya, Nita, Sinta, Anis, Anggoro Lutfian, Maestro Imam, Aan, Ambar, Danik, Tejo, Moko, dan seluruh teman-teman kelas ABGH angkatan 2009, Hima Seruker, Layar Maya, Dini Ariesta, Gilang Nuari, Gilang Fradika, Titi, Ima, Dhidhik Danardono, FJ. Kunthing, Pratanda Fillahi, Ambon, Moch. Fajar, Muhammad Yusuf, Dina Ucil, Gandung, Zeli, dan semua pihak yang telah turut membantu dan memberikan dukungan semangat yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas segala bantuan, amal baik, dan kebaikan hati yang telah diberikan dengan kebaikan pula yang tak terbatas. Penulis menyadari tulisan ini jauh dari sempurna, namun dengan penuh harap semoga tulisan ini dapat bermanfaat, bagi penulis khususnya dan bagi pengembangan Jurusan Pendidikan Seni Rupa pada umumnya.

Yogyakarta, 14 Juni 2013

Penulis



Evi Septin Wulandari

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL i
HALAMAN PERSETUJUAN ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
HALAMAN PERNYATAAN iv
HALAMAN PERSEMBAHAN v
MOTTO vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR GAMBAR xiii
ABSTRAK xvi
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah..... 3
C. Pembatasan Masalah 4
D. Perumusan Masalah 4
E. Tujuan 4
F. Manfaat 5
BAB II KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN 6
A. Pengertian Tema dalam Seni Lukis 6
B. Tinjauan dalam Seni Lukis 8
C. Sumber Inspirasi Karya 9
1. Pop Art 9
2. Warna dalam Lukisan Impresionisme dan Fauvisme 11
3. Ilustrasi Fashion 14
4. Seni Rupa Kontemporer 15
5. Roy Lichtenstein 17
6. Mary Cassat 18

7. Andy Warhol 19
8. Esra Roise 21
9. Paul Iribe 22
10. Robi Fathoni 23
D. Unsur-Unsur Seni Rupa 24
1. Garis 25
2. Warna 25
3. Tekstur 28
4. Bidang (*Shape*) 29
E. Prinsip dan Asas Seni Rupa 30
1. Harmoni (Selaras) 30
2. Kontras 30
3. Repetisi (Irama) 31
4. Gradasi 32
5. Kesatuan (*Unity*) 32
6. Keseimbangan (*Balance*) 32
7. Kesederhanaan (*Simplicity*) 33
8. Aksentuasi (Emphasis) 33
9. Proporsi 33
F. Bentuk, Alat, Bahan, dan Teknik Seni Lukis 34
1. Bentuk 34
2. Alat 34
3. Bahan 34
4. Teknik 34
G. Metode Penciptaan 35
1. Observasi 35
2. Improvisasi 36
3. Visualisasi 36

BAB III PEMBAHASAN DAN PENCIPTAAN KARYA 38
A. Pembahasan Tema 38
1. Gaya Hidup (*Lifestyles*)..... 38
2. Dunia Anak-Anak dan Perkembangan Zaman 39
3. Tema dalam Setiap Karya 41
a. Karya Berjudul *Shopping* 42
b. Karya Berjudul *We Love Burger* 43
c. Karya Berjudul *My i-Pod* 44
d. Karya Berjudul *Playing Guitar and Lip Synch Together* ... 45
e. Karya Berjudul Halo 46
f. Karya Berjudul *Gamers*..... 47
g. Karya Berjudul *We Love Shopping* 48
h. Karya Berjudul *1,2,3, cheer!*..... 49
i. Karya Berjudul *On TV*..... 50
j. Karya Berjudul *Lifestyles* 51
B. Bahan, Alat, dan Teknik..... 52
1. Bahan..... 52
a. Kanvas..... 52
b. Kertas..... 53
c. Cat..... 53
2. Alat..... 54
a. Kuas 54
b. Palet 54
c. Pensil..... 54
d. Penghapus 54
e. Kain Lap..... 55
f. Plester kertas..... 55
g. Tempat Pelarut 55

3. Teknik 55
a. Teknik dalam Membuat Sketsa 55
b. Teknik Pewarnaan 56
C. Tahap Visualisasi Karya 57
1. Tahap Observasi 57
2. Tahap Improvisasi 58
3. Tahap Visualisai 60
a. Sketsa 60
b. Pewarnaan 61
c. Pemberian *Outline* dan *Finishing* 62
D. Pembahasan Bentuk 62
1. *Shopping* 64
2. *We Love Burger* 66
3. *My i-Pod* 67
4. *Playing Guitar and Lip Synch Together* 69
5. *Halo* 70
6. *Gamers* 72
7. *We Love Shopping* 74
8. *1,2,3, cheer!* 76
9. *On TV* 78
10. *Lifestyles* 79

BAB IV PENUTUP 81
DAFTAR PUSTAKA 84
LAMPIRAN 86

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar I : Kiri: potongan sebagian warna lukisan Andre Derain.
Kanan: keseluruhan lukisan Andre Derain
Estaque. 1905. *Oil on canvas. Private collection* 14

Gambar II : Lukisan Roy Lichtenstein
Girl with ball.1961. *Oil on Canvas*. 153.7 x 92.7 cm
Museum of Contemporary Art, New York, USA 18

Gambar III : Lukisan Mary Cassatt
Mother kiss. 1891. *Drypoint, etching. Private Collection*..... 19

Gambar IV : Ilustrasi *Fashion* Andy Warhol
Cover Andy Warhol Fashion Book. 2004.
Chronicle Books in association dan
Andy Warhol Foundation for the Visual Arts 20

Gambar V : Ilustrasi *Fashion* Esra Roise
Rewind. 13"x 13". *Printed on matte 320gr Fine Art paper*..... 21

Gambar VI : Ilustrasi *Fashion* Paul Iribe
Ilustration from "Les Robes de Paul Poiret" book 23

Gambar VII : Lukisan Robi Fathoni
The Girls From Shoping. 2008.
Pencil and acrylic on canvas, 200x145cm(3 panel). 24

Gambar VIII : Kanvas..... 53

Gambar IX : Cat akrilik..... 53

Gambar X : Kuas dan palet 54

Gambar XI : foto-foto objek anak 58

Gambar XII : Sketsa dan karya alternatif..... 59

Gambar XIII : Proses sketsa pada kanvas 60

Gambar XIV : Proses pewarnaan..... 61

Gambar XV : Proses pembuatan outline..... 62

Gambar XVI : Karya berjudul *Shopping*

Ukuran: 80 x 100 cm

Bahan dan media : cat akrilik pada kanvas. Tahun 2012..... 64

Gambar XVII : Karya berjudul *We Love Burger*

Ukuran: 100 x 120 cm

Bahan dan media : cat akrilik pada kanvas. Tahun 2012..... 66

Gambar XVIII : Karya berjudul *My iPod*

Ukuran: 70 x 140 cm

Bahan dan media : cat akrilik pada kanvas. Tahun 2012..... 67

Gambar XIX : Karya berjudul *Playing Guitar and Lip Synch Together*

Ukuran: 120 x 140 cm

Bahan dan media : cat akrilik pada kanvas. Tahun 2012..... 69

Gambar XX : Karya berjudul Halo

Ukuran 70 x 140 cm x 2 panel

Bahan dan media : cat akrilik pada kanvas. Tahun 2013..... 70

Gambar XXI : Karya berjudul *Gamers*

Ukuran: 100 x 150 cm

Bahan dan media : cat akrilik pada kanvas. Tahun 2013..... 72

Gambar XXII : Karya berjudul *We Love Shopping*

Ukuran: 70 x 90 cm

Bahan dan media : cat akrilik pada kanvas. Tahun 2013..... 74

Gambar XXIII : Karya berjudul *1,2,3, Cheer!*

Ukuran: 100 x 100 cm

Bahan dan media : cat akrilik pada kanvas. Tahun 2013..... 76

Gambar XXIV : Karya berjudul *On TV*

Ukuran: 80 x 120 cm

Bahan dan media : cat akrilik pada kanvas. Tahun 2013..... 78

Gambar XXV : Karya berjudul *Lifestyles*

Ukuran: 100 x 200 cm

Bahan dan media : cat akrilik pada kanvas. Tahun 2013..... 79

GAYA HIDUP ANAK-ANAK PADA MASA KINI SEBAGAI TEMA PENCIPTAAN KARYA *POP ART*

Oleh Evi Septin Wulandari
NIM 09206241038

ABSTRAK

Tujuan penulisan Tugas Akhir Karya Seni ini untuk mendeskripsikan tema, visualisasi, dan bentuk yang dihasilkan dalam karya *pop art* yang mengambil gaya hidup anak-anak pada masa kini sebagai tema penciptaannya.

Penciptaan karya seni lukis menggunakan pendekatan *pop art*. Metode penciptaan karya melalui tahap observasi dengan pengamatan dan pencarian gambar atau foto figur anak-anak. Selanjutnya tahap improvisasi dengan pembuatan sketsa pada kertas dan pengembangan teknik akuarel melalui berbagai cara, yaitu dengan disemprotkan, diteteskan, maupun diluberkan sebelum divisualisasikan ke dalam media kanvas. Kemudian tahap terakhir yaitu visualisasi ke dalam media kanvas dengan menggunakan cat akrilik melalui teknik pewarnaan akuarel dan plakat.

Karya yang dihasilkan merupakan representasi dari berbagai gaya hidup anak-anak pada masa kini yang terjadi di lingkungan urban atau perkotaan dalam bentuk karya *pop art* ilustratif. Hal ini berdasarkan pada pengolahan unsur-unsur rupa menggunakan prinsip dan asas seni rupa yang disusun dengan estetika *pop art*. *Background* menggunakan warna putih dan *flat* dengan tujuan menghilangkan ruang sehingga penonjolan figurnya lebih kuat dan ilustratif. Jumlah karya seni lukis sebanyak 10 buah dengan ukuran yang bervariasi, antara lain berjudul: *Shopping, We Love Burger, My i-Pod, Playing Guitar and Lypsync Together*, Halo*, Gamers, We Love Shopping, 1,2,3, Cheer!, On TV,* dan *Lifestyles*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kesenian menjadi bagian dari kebudayaan. Kesenian pada tingkat awal bukanlah sebuah benda tanpa kesan. Dalam bentuk visual, manusia yang hidup dalam gua-gua 6.000-10.000 tahun yang lalu telah meninggalkan karya seni berupa teraan goresan pada dinding gua, patung atau alat-alat untuk hidup, yang semuanya merupakan suatu wujud dari kepekaan dan kesan tertentu. Kesenian pada tingkat ini telah menyertai kehidupan manusia sekaligus menunjukkan bahwa kesenian bagian yang tak terelakkan dalam kebudayaan (Mikke Susanto: 2003)

Kebudayaan suatu daerah pun tak terelakkan dari pengaruh kebudayaan lain yang datang seiring perubahan zaman. Menurut Popo Iskandar (2000), setiap bentuk kebudayaan, dimanapun ternyata tidak ada yang bebas pengaruh. Setiap kontak kebudayaan mengakibatkan terjadinya pengaruh mempengaruhi, meski dengan kadar intensitas yang berbeda. Namun baik unsur maupun pengaruh kebudayaan adalah benda hidup yang bisa tumbuh berkembang dan bersenyawa.

Kebudayaan terus berbenah mengikuti perkembangan zaman, begitu pula kesenian yang berada di dalam kebudayaan. Keduanya hidup dan berkembang dalam kehidupan setiap lapisan masyarakat. Zaman, kebudayaan, kesenian, dan masyarakat saling menjadi pengaruh dan mempengaruhi. Pada akhirnya setiap individu harus mampu mencermati dan menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman.

Uraian diatas merupakan contoh dimana kehidupan masyarakat tak lepas dari sebab dan akibat perkembangan zaman. Banyak sekali dampak dari perkembangan zaman, salah satunya perubahan gaya hidup masyarakat. Gaya hidup tidak terpungkiri hadir mempengaruhi setiap orang, tidak memandang anak-anak maupun dewasa. Gaya hidup bagi anak-anak hadirnya tanpa disengaja oleh anak, dapat terjadi karena berbagai faktor. Faktor terkuat adalah lingkungan hidup dan sifat dasar anak yang ingin tahu juga meniru.

Anak-anak memiliki fase pertumbuhan dan perkembangan yang lebih rentan dipengaruhi banyak hal daripada orang dewasa.Usia 7-12 tahun dikatakan sebagai masa operasi konkret anak dimana anak berpikir logis terhadap objek yang konkret. Berkurang rasa egonya dan mulai bersikap sosial (Rita Eka Izzaty, dkk: 2008). Dengan kata lain anak-anak mulai memahami situasi lingkungan dan orang-orang disekitarnya. Sekarang ini anak-anak berada di masa kini yang identik dengan hal-hal yang merupakan imbas dari modernisme, dimana segala hal mampu tersaji cepat dengan adanya teknologi, maka tidak mengherankan jika arah berpikir logis dan sosial anak beralih dengan memahami dunia teknologi dan menyukai segala hal yang dikemas modern. Begitu pula dalam memilih permainan, secara otomatis mereka akan menjadikan teknologi dan gaya hidup modern sebagai teman dan tempat bermain. Fenomena ini terjadi di seluruh kota-kota besar di Indonesia, bahkan juga merambah hingga daerah yang berbatasan dengan kota atau daerah pinggiran kota maupun kota kabupaten.

Anak-anak mulai bergaya layaknya orang dewasa. Orang tua pun mulai memfasilitasi anaknya dengan peralatan canggih dan praktis.Meskipun hal itu

banyak terjadi pada kalangan menengah ke atas, namun seringkali diikuti oleh anak-anak kalangan bawah. Contohnya teknologi *handphone-smartphone*, *computer-laptop* atau *tablet*, dan lain-lain yang hampir dimiliki oleh setiap kalangan masyarakat.

Permasalahan dunia anak-anak sekarang ini menarik untuk diungkapkan ke dalam karya seni lukis. Segala bentuk perkembangan zaman dan pengaruhnya terhadap anak-anak memberikan banyak tema penciptaan dalam berkarya seni lukis. Dalam lukisan akan ditampilkan visualisasi tema tersebut berupa karya yang sederhana dengan figur anak-anak yang digambarkan dalam bentuk *pop art*, pewarnaan teknik akuarel dan *background* yang datar/*flat*.*Background* datar/*flat* dipilih untuk memberikan fokus gambar sehingga makna dan ceritanya mampu tersampaikan dengan mudah. Dengan demikian dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan seni rupa pada umumnya dan sebagai proses berkesenian pribadi pada khususnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terkait, antara lain:

1. Bagaimana dampak perkembangan zaman/globalisasi bagi kehidupan anak-anak?
2. Bagaimana kehidupan anak-anak masa kini sehubungan dengan penyebaran teknologi komunikasi?

3. Bagaimana pemilihan media yang tepat untuk melukiskan tema kehidupan anak-anak masa kini?
4. Bagaimana memilih bentuk lukisan sesuai dengan tema kehidupan anak-anak masa kini?
5. Bagaimana menciptakan bentuk lukisan *pop art* yang sesuai dengan tema kehidupan anak-anak masa kini?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah di batasi pada gaya hidup anak-anak pada masa kini sebagai tema penciptaan karya untuk kemudian divisualisasikan dalam karya *pop art*.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang berkaitan dengan penciptaan karya, yaitu: bagaimana tema, visualisasi, dan bentukyang dihasilkan dalam karya *pop art* yang mengambil gaya hidup anak-anak pada masa kini sebagai tema penciptaannya?

E. Tujuan

Tujuan dari penulisan ini adalah mendeskripsikan tema, visualisasi, dan bentuk yang dihasilkan dalam karya *pop art* yang mengambil gaya hidup anak-anak pada masa kini sebagai tema penciptaannya.

F. Manfaat

Manfaat dari penulisan ini adalah :

1. Bagi penulis bermanfaat sebagai sarana pengkomunikasian ide-ide berkaitan dengan proses berkesenian dan pengalaman estetik penulis, juga sebagai sarana pembelajaran dalam proses berkesenian.
2. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta adalah sebagai tambahan referensi dan sumber kajian terutama untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa.
3. Bagi masyarakat, tulisan ini dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran, referensi dan sumber pengetahuan dunia seni rupa, khususnya seni lukis.

BAB II

KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN

A. Pengertian Tema Dalam Seni Lukis

Pengertian tema dalam seni lukis disebut juga *subject matter* atau pokok isi/pikiran. Tema dalam seni lukis adalah hal-hal yang diketengahkan dalam karya. Tema dapat berasal dari berbagai masalah, mulai dari kehidupan perasaan (emosi), kisah, atau cerita, kehidupan keagamaan, sejarah, pengalaman intelektual, perlambangan-perlambangan, atau peristiwa metafisik lainnya (Mikke Susanto: 2003).

Tema juga dapat disebut sebagai rangsang cipta dari seniman yang merupakan usahanya untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk yang menyenangkan adalah bentuk yang dapat memberikan kebutuhan batin manusia secara utuh, dan perasaan keindahan kita dapat menangkap harmoni bentuk yang disajikan, serta mampu merasakan lewat sensitivitasnya. Tema berfungsi sebagai stimulus atau rangsangan yang ditimbulkan oleh objek (Dharsono Sony Kartika: 2004).

Tema dipastikan ada dalam setiap karya seni, tetapi kehadirannya tidak selalu diciptakan sebagai objek yang sama dan sesuai tema. Contohnya seorang seniman yang mengambil tema dan objek tentang alam, kemudian hasil akhir dari karyanya bukanlah bentuk alam tetapi bentuk lain yang dihasilkan berdasarkan pengolahan cipta, rasa, karsa, dan pengalaman estetik dari seniman itu sendiri. Oleh karena itu, persoalan yang sangat penting dalam menciptakan karya seni

bukanlah apa yang digunakan dalam objek tetapi bagaimana seniman mengolah objek tersebut.

Raden Saleh (1807-1880) dikenal sebagai perintis seni lukis modern Indonesia. Selama masa hidupnya, Raden Saleh banyak menghasilkan lukisan-lukisan dengan gaya naturalis yang berjiwa romantis, atau naturalisme-romantis. Lukisan Raden Saleh diantaranya melukiskan sarjana lanjut usia yang duduk di muka bola dunia, lukisan tentang pemandangan berburu banteng oleh barisan berkuda yang bersenjata dengan pemandangan rimba raya dan terdapat harimau yang sedang asyik minum di sungai, kemudian peristiwa kehidupan di Aljazair yang menceritakan pengendara kuda yang tiba-tiba di serang singa yang sedang mengamuk dan seorang Negro yang menolong telah mati tergeletak, juga beberapa lukisan potret keluarga raja-raja Jawa dan pejabat pemerintahan Belanda, dan sebagainya.

Secara garis besar tema-tema yang dihadirkan Raden Saleh merupakan tema romantis kehidupan, namun melukiskannya dengan gaya naturalis yang lembut dan teliti. Sebagai contoh adalah figur orang Negro dalam kehidupan Aljazair yang mati terkoyak oleh singa, namun jubah yang dipakai tidaklah koyak oleh kuku singa dan tidak ada darah yang menetes di tubuhnya (Dharsono Sony Kartika: 2004). Lukisan Raden Saleh ini sebagai contoh dimana tema berfungsi sebagai rangsangan yang ditimbulkan oleh objek yaitu figur orang Negro yang dikoyak singa, kemudian bentuk objek itu diolah oleh Raden Saleh sehingga yang muncul adalah bentuk akhir orang yang terkoyak, namun tidak terlihat

mengerikan dan berdarah-darah. Proses pengolahan objek inilah yang menjadi penting dan dihasilkan berdasarkan rangsangan dari tema yang telah dipilih.

B. Tinjauan Tentang Seni Lukis

Seni lukis merupakan salah satu cabang seni rupa yang termasuk dalam seni murni (*fine art*). Seni lukis dapat dikatakan 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. Medium rupa dapat dijangkau melalui berbagai macam jenis material seperti tinta, cat/pigmen, tanah liat, semen dan berbagai aplikasi yang memberi kemungkinan untuk mewujudkan medium rupa (Dharsono Sony Kartika: 2004)

Seni lukis menjadi salah satu cabang seni rupa yang populer dan mempunyai banyak gaya, aliran, dan teknik pembuatan maupun bahan serta alat yang digunakan. Dalam proses penciptaan, karya seni rupa dua dimensi ini tidak terlalu terikat pada aturan teknis yang rumit bila dibandingkan dengan cabang seni rupa lainnya semisal seni patung dan seni cetak (grafis) dimana memerlukan langkah-langkah yang lebih banyak dan kompleks, walaupun pada perkembangannya seni lukis mengalami banyak pengembangan dalam teknis pengerjaannya.

“Seni lukis pada dasarnya merupakan bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan garis dan warna, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi, maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang “ (Mikke Susanto, 2011:241).

C. Sumber Inspirasi Karya

1. Pop Art

"*Pop-art* merupakan kependekan dari *popular-art*, semula dicetuskan oleh seorang kritikus Inggris, Lawrence Alloway, untuk menamai suatu gerakan seni rupa di Inggris yang muncul sekitar tahun 1954-1955 yang menyebut dirinya *Independence Group"* (Soedarso Sp, 2000:155).

Richard Hamilton salah satu seniman Inggris yang memiliki ketertarikan besar terhadap budaya Amerika, ia muncul dengan karya yang sering dianggap pemicu gerakan *pop* yang kemudian banyak muncul di karya-karya *pop* Amerika. Karya kolase Hamilton yang berjudul *Just What Is It That Makes Today's Home So Different, So Appealing?* (1956) mengandung unsur-unsur seperti label dagang, logo produk, dan bagian yang ditonjolkan dalam buku komik. Bahkan kata *pop* muncul dalam karya ini. Unsur budaya populer yang dimunculkan Hamilton ini kemudian menjadikan banyak seniman memberikan perhatian pada budaya massa di Amerika. Hal ini juga di sebutkan oleh Tony Thorne (2008) Kelompok *Pop Art* memiliki kecenderungan untuk memberi perhatian pada budaya massa dan teknologi baru serta meminati artefak-artefak masyarakat konsumen Amerika

Berkaitan dengan hal tersebut secara sederhana dapat dikatakan bahwa budaya massa adalah budaya populer yang dihasilkan melalui teknik-teknik industrial produksi massa dan dipasarkan untuk mendapatkan keuntungan kepada khalayak konsumen massa. Pertumbuhan budaya ini berarti memberi ruang yang makin sempit bagi segala jenis kebudayaan yang tidak dapat diproduksi secara

massal bagi massa seperti halnya kesenian dan budaya rakyat (Dominic Strinati: 2006).

Di sisi lain *Pop art* mengingatkan kita pada seni realitas (bukan realisme). Mengingatkan kita pada lingkungan dan sesuatu yang akrab dengan kita namun sudah kita lupakan. *Pop art* mempopulerkan kepada masyarakat akan sesuatu yang berguna dan telah lama terlupakan seperti: sisi lingkungan yang kumuh, polusi pabrik yang menghantui kematian, kehidupan masyarakat kecil yang terlupakan, sejarah yang terlupakan dan hal-hal yang sedang terlupakan mereka ingatkan kembali melalui bentuk karya seni (Dharsono Sony Kartika: 2004)

Pop art lebih berkembang di Amerika daripada di Inggris. *Pop art* di Amerika lahir akibat tidak puas terhadap berkembangnya gaya Ekspresionisme yang melanda kaum akademis dan menempati kelas yang besar saat itu yang dianggap tidak memberikan sumbangan pada masyarakat. Perkembangan *Pop art* di Amerika lebih banyak memunculkan seniman-seniman yang terkenal diantaranya Andy Warhol dan Roy Lichtenstein.

Warhol muncul dengan karya-karyanya yang menggunakan budaya populer dan dunia periklanan sebagai sumber tema karyanya. Sebelumnya ia memulai karirnya sebagai seniman iklan kemudian beralih ke seni murni. Roy Lichtenstein berbeda dengan Warhol, ia lebih tertarik dengan karya-karya bertema komik.

Di Indonesia *Pop art* bisa jadi mulai dikenal pada tahun 1970-an ketika munculnya Gerakan Seni Rupa Baru. Seperti yang dituliskan Dharsono Sony Kartika (2004: 177), mengutip pernyataan Harsono dalam Jim Supangkat, 1979:8, yaitu:

> ……..
> Gerakan ini menampakkan adanya kegairahan baru untuk melahirkan karya-karya yang serba baru dan tidak ketinggalan zaman, sehingga tidak mengherankan apabila karya Gerakan Seni Rupa Baru melahirkan karya yang aneh-aneh mirip karya "Pop Art".

Karya-karya pop art dari awal kemunculannya hingga saat ini identik dengan memunculkan simbol-simbol populer pada karyanya. Secara visual karya pop art identik dengan bentuk yang cenderung sederhana, *outline* atau kontur garis yang tegas, dan warna yang cerah juga *flat*. Hal tersebut menjadi inspirasi dalam karya penulis.

2. Warna dalam Lukisan Impresionisme dan Fauvisme

Impresionisme merupakan aliran seni lukis yang muncul pada abad 19 di Perancis. Nama Impresionisme mulai dikenal secara tidak sengaja karena kritikan seorang kritikus Louis Renoy terhadap sebuah pameran sekelompok seniman yang pada saat itu memberi nama pameran mereka *'Societe Anonyme des Artistes Peintres, Sculpteurs, Graveurs,etc'*. Louis Renoy memberi nada ejekan pada pameran tersebut dengan menyebutkan judul artikelnya 'Eksposisi dari Kaum Impresionis'. Ternyata kalimat tersebut terdengar lebih manis dan para seniman bersangkutan kemudian mengubah nama mereka segera dengan sebutan *'Paintres Impressionistes'* (Soedarso Sp: 2000).

Menurut Mikke Susanto (2011: 191) “Impresionisme merupakan sebuah aliran atau paham yang melukiskan kesan atau pengaruh pada lukisan”. Impresionisme muncul pada abad 19 di Perancis. Gerakan Impresionisme berkembang dari gerakan sebelumnya yaitu realisme yang mengamati objek dalam kenyataan sehari-sehari, tetapi Impresionisme lebih kuat dalam penggunaan warna-warna cerah dan terang. Secara khusus warna-warna yang dihasilkan merupakan kesan cahaya yang jatuh atau memantul pada suatu objek/benda yang kasat mata. Hal ini merupakan bentuk penolakan dari kaum Impresionis terhadap bentuk-bentuk yang terlalu realis sehingga para Impresionis hanya melukis cahayanya. Warna yang cerah dalam lukisan para impresionisme memberikan penulis inspirasi dalam pengolahan dan pencampuran warna.

Salah satu pelukis impresionisme yang menjadi inspirasi penulis adalah Mary Cassat. Mary memiliki perbedaan dengan pelukis impresionisme lainnya dalam hal pemilihan objek. Mary lebih sering menggambar objek manusia yaitu perempuan dan anak-anak. Dalam segi pewarnaan Mary juga mendapat pengaruh dari seni cetak jepang dengan pewarnaan yang cenderung datar.

Warna yang disajikan lebih berani dimunculkan oleh gerakan Fauvisme pada tahun 1905-1908 setelah Impresionisme dan Post-impresionisme. Fauvisme muncul dari kata-kata Perancis *‘Les Fauves’* yang artinya binatang liar. Awalnya kata ini digunakan oleh seorang kritikus Louis Vauxcelles yang terkejut oleh keliaran segerombolan pelukis-pelukis muda yang berpameran di salon d’Automne, dan menyebut pameran itu sebagai *Sage des Fauves*, sangkar binatang-binatang liar. Meskipun istilah tersebut merupakan hinaan, para seniman

itu kemudian mengadopsinya sebagai nama gerakan mereka. Maka peristiwa Louis Leroy dengan ‘impresionisme’-nya 30 tahun yang lalu terulang kembali, nama fauvisme justru menjadi nama resmi gerakan tersebut (Soedarso Sp: 2000).

Lukisan kaum Fauvis memang terasa bebas dan keliarannya. Dalam hal warna penolakannya terhadap warna natural jelas terlihat. Warna-warna yang digunakan bisa jauh diluar warna obyek nyatanya. Pohon bisa jadi warna biru atau merah dan lain-lain. Lukisan tidak harus sesuai bentuk dan warnanya dengan bentuk dan warna di alam. Maka setelah itu bentuk-bentuk mengarah ke bentuk yang lebih absolut, yaitu bentuk-bentuk abstrak, oleh karena itu Fauvisme disebut unsur pembebas dalam perkembangan seni rupa modern. Pelukis Fauvisme yang menjadi inspirasi penulis adalah Andre Derain. Ia memunculkan lukisan dekoratif dengan warna yang cerah, nonnatural, dan ekspresif, yang menjadikannya salah satu ciri khas pada gerakan Fauvisme. Pencapaian Andre dalam menghadirkan warna-warna yang kuat, berani dan amat galak, memberikan penulis inspirasi dalam hal pewarnaan objek.

Lukisan impresionisme banyak menggunakan warna-warna primer dan menghasilkan warna cerah. Sedangkan Fauvisme menghadirkan warna liar, kuat, dan berani. Ciri-ciri tersebut menjadi inspirasi penulis dalam pemilihan maupun pengolahan warna pada lukisan.



Gambar I: Kiri: potongan sebagian warna lukisan Andre Derain.
Kanan: keseluruhan lukisan Andre Derain
Estaque. 1905. *Oil on canvas*
Private collection
(http://www.wikipaintings.org/en/paintings-by-style/fauvism/2#supersized-andre-derain-256119)

3. Ilustrasi *Fashion*

Ilustrasi merupakan gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Ilustrasi mencakup gambar-gambar yang dibuat untuk mencerminkan narasi yang ada dalam teks atau gambar tersebut merupakan teks itu sendiri (Mikke Susanto, 2011:190). Fashion jika diartikan dalam bahasa Indonesia memiliki dua arti kebiasaan/cara dan mode. Disini jelas yang dimaksud fashion adalah mode. Ilustrasi Fashion adalah komunikasi fashion yang berbentuk ilustrasi, gambar dan lukisan. Hal ini biasanya dibuat untuk majalah fashion sebagai salah satu bagian dari fitur editorial atau untuk iklan dan mempromosikan para pembuat fashion, butik fashion dan department store.

Ilustrasi *fashion* telah ada sekitar hampir 500 tahun. Sejak pakaian telah ada dan ada kebutuhan untuk menerjemahkan ide atau gambar menjadi pakaian.

Ilustrasi fashion bukan hanya sebagai desain pakaian, tetapi juga menjabat sebagai bentuk seni. Ilustrasi *fashion* berkembang dengan adanya gerakan *Art Nouveau*.

Art Noveau berarti seni gaya baru. Istilah ini mengarah pada penyebutan gaya lukisan yang berkembang sejak 1893-1905 di Perancis dan Belgia. Gaya ini berkembang didasarkan pada garis lengkung panjang yang melambai-lambai, sangat dekoratif dan kadang asimetris. Di dalam dunia desain *Art Noveau* sering disebut dengan *Art Deco* (Mikke Susanto: 2011).

Ilustrasi *fashion* menonjolkan mode pakaian daripada objek manusianya. Beberapa *fashion illustrator* membuat mode pakaian lebih terlihat dengan cara tidak mengolah *background* gambarnya, seperti yang dilakukan Paul Iribe, Esra Roise, dan Andy Warhol sebelum ia menjadi pelukis *pop art*. Hal tersebut juga menginspirasi penulis dalam membuat karya seni lukis.

4. Seni Rupa Kontemporer

Istilah seni rupa kontemporer muncul di Barat tahun 1970. Seni rupa kontemporer secara umum diartikan seni rupa yang berkembang pada masa kini, karena kata ”kontemporer” itu sendiri berarti masa yang sezaman dengan penulis atau pengamat atau saat ini (Mikke Susanto: 2011). Menurut Dr. Acep Iwan Saidi (2008), kata ”kontemporer” yang diletakkan pada frasa ”seni rupa” bukan merupakan istilah yang merujuk pada sebuah aliran atau gaya berkesenian, melainkan hanya sebuah aktivitas berkesenian yang dianggap terkini pada setiap zaman oleh pengamat yang hidup pada setiap zaman yang bersangkutan. Di Barat sendiri yang notabene sebagai pihak pertama yang memunculkan istilah

contemporary art juga belum terbentuk definisi seni kontemporer dalam konteks ”gaya kontemporer”.

Seni rupa kontemporer sering dihubungkan dengan sebuah gejala seni rupa yang membedakan dirinya dari seni rupa sebelumnya, yakni seni rupa modern. Seni rupa kontemporer dikategorikan sebagai karya yang dihasilkan oleh paradigma posmodern (posmodernisme). Seni rupa kontemporer lebih mudah dipahami sebagai seni rupa yang memiliki kecenderungan posmodern. Posmodernisme berbanding terbalik dengan modernisme. Posmodernisme memuat beberapa konsep diantaranya: meminjam masa lalu untuk konteks yang baru, orientasi tema dan medium lebih bebas, banyak menimba dari budaya populer, *low art* dan *high art* yang dapat digunakan bersamaan, kepedulian terhadap kehidupan sehari-hari (sosial), isu-isu kelas sosial , ras, gender, usia, bangsa, alam, agama, lingkungan, dan sebagainya (Dr. Acep Iwan Saidi: 2008).

Di Indonesia seni rupa kontemporer muncul pada era 1980-an. Sejak awal kemunculannya seni rupa kontemporer Indonesia memposisikan dirinya sebagai seni yang lebih mengedepankan aspek konseptual daripada aspek bentuk (estetik). Oleh karena itu kebanyakan karya seni rupa kontemporer tidak memenuhi hasrat mata, mengabaikan bentuk dan aspek-aspek visual karya yang ideal, sehingga yang muncul adalah gagasan/ide dibalik karya tersebut. Tetapi tidak semua karya rupa kontemporer mengabaikan bentuk seperti itu. Beberapa perupa memperhatikan teknik dan aspek-aspek visual. Karya-karya Dede Eri Supria, Ivan Sagita, dan Agus Suwage tetap memperlihatkan ciri-ciri tersebut. Mereka mengolah objek dengan gaya penggambaran realistik dan teknik *drawing* yang

kuat, yang juga diimbangi dengan gagasan yang kuat. Dalam hal ini aspek visual menjadi aspek penting yang sangat diperhatikan, demikian pula dengan aspek tematik karya.

Pelukis lainnya, seperti Robi Fathoni menggunakan *background* datar/*flat* sebagai cara menyederhanakan bentuk keruangan. Namun ia juga menggunakan teknik *drawing* dan penggambaran objek yang realistik dalam mengungkapkan gagasannya. Cara Robi Fathoni melukiskan objek dan pemilihan *background* datar memberikan inspirasi pada lukisan penulis.

5. Roy Lichtenstein

Roy Lichtenstein seorang seniman berkewarganegaraan Amerika Serikat yang karya-karyanya terpengaruh dari iklan-iklan dan komik. Bisa terlihat dari cara menyajikan ide-ide visualnya, gaya *Pop Art* cukup mendukung untuk mewujudkan setiap gagasannya (http://www.artchive.com/artchive/W/lichenstein.html).

Roy membesarkan gambar komik yang tadinya merupakan bagian dari cerita komik berukuran 5 x 6 cm menjadi 150 x 150 cm. Tentu saja hal tersebut akan memberikan sensasi yang berbeda dari menikmati komik menjadi menikmati lukisan komik yang besar hingga terlihat butir-butir *raster*nya seukuran uang logam.

Roy memang tidak berniat menyuguhkan cerita, karena titik perhatiannya adalah bentuk: bagaimana menyuguhkan bentuk yang baik dan menyatu, dan itulah yang harus dinikmati ketika penonton menyaksikan lukisannya. Barangkali adapula niatan di hatinya untuk menyadarkan penontonnya bahwa ketika mereka

membaca komik, sensasi kebentukan itu tidak pernah diperolehnya, karena memang tidak menjadi titik perhatiannya (Soedarso Sp: 2000).

Karya *Girl with the Ball* (1961) dan *No Nox* (1962), dalam visualnya menggunakan kekuatan *outline* untuk menegaskan bentuk objek, sekaligus sebagai cara mengungkapkan ekspresi pada wajah figur komikalnya. Dengan mengacu cara Roy mewujudkan ide visualnya, penulis juga menggunakan *outline* sebagai penegasan objek dan pengekspresian wajah figur pada lukisan.



Gambar II: Lukisan Roy Lichtenstein
Girl with ball.1961. *Oil on Canvas*. 153.7 x 92.7 cm
Museum of Contemporary Art, New York, USA
(http://www.aseanagallery.com/new/details.php?id=243)

6. Mary Cassat

Mary Cassat (1845-1927) adalah pelukis Amerika yang berasal dari keluarga kaya di Philadelphia. Pada masa itu, bagi seorang wanita untuk menjadi pelukis yang serius sangat sulit. Namun bagi Mary latar belakang ekonomi yang kuat memungkinkan baginya untuk mengabdikan hidupnya dalam dunia seni lukis. Mary bergabung dengan para pelukis Impresionis di Perancis pada tahun 1877, setelah ia bersahabat dekat dengan Edgar Degas (Bambang Prihadi: 2009).

Mary berhasil mengembangkan gayanya sendiri dengan mempelajari secara serius lukisan Edgar dan seni cetak Jepang. Ia banyak melukis objek wanita dan anak-anak. Dari seni cetak Jepang menjadikan beberapa karya Mary memiliki warna-warna yang cenderung datar dan *background* yang flat seperti karya *Mother Kiss* (1891). Hal ini menginspirasi penulis untuk secara khusus menjadikan figur anak-anak sebagai objek dan membuat *background* karya yang flat.



Gambar III: Lukisan Mary Cassatt
Mother kiss. 1891. *Drypoint, etching*
Private Collection
(http://www.wikipaintings.org/en/mary-cassatt/mothers-kiss-1891)

7. Andy Warhol

Andy Warhol (1925—1987) merupakan seniman *Pop* yang paling terkenal. Sebelum menjadi seniman dalam seni murni, ia memulai karirnya sebagai seniman iklan. Ia menjadi *advertising illustrator* dan *commercial artist* untuk mengilustrasikan mode atau fashion. Bekerja untuk Barney's, Neiman

Marcus, I. Miller, Glamour-Mademoiselle, dan Harper's Bazaar. Pekerjaannya sebagai illustrator dalam mode sejak tahun 1950-an telah di dokumentasikan dalam bentuk buku berjudul *Andy Warhol Fashion* oleh *Chronicle Books in Association dan Andy Warhol Foundation for the Visual Arts*, tahun 2004. Karya-karya ilustrasi *fashion*-nya cenderung unik, bergaya dan tampil sederhana namun istimewa (http://www.goodreads.com/book/show/776487.Fashion).

Andy Warhol juga membawa selera ilustrasi *fashion*-nya dalam karya lukisan *Pop Art*-nya, seperti menghadirkan ikon-ikon selebritis populer abad ke-20, Marlyn Monroe, Elvis Presley, Jacqueline Kennedy Onassis, Judy Garland dan Elizabeth Taylor. Andy Warhol yang menggunakan objek wanita dengan bentuk sederhana dan garis sebagai pembatas objek dengan *background*-nya menjadi inspirasi dalam karya penulis.



Gambar IV: Ilustrasi *Fashion* Andy Warhol
Cover Andy Warhol Fashion Book. 2004. *Chronicle Books in association* dan *Andy Warhol Foundation for the Visual Arts*
(http://www.goodreads.com/book/show/776487.Fashion)

8. EsraRoise

Esra Roise adalah seorang *freelance illustrator* yang berada di Oslo, Norwegia. Karya-karyanya banyak terinspirasi oleh musik, kehidupan sehari-hari, budaya popular, buku, dan majalah. Ia banyak bekerjasama dengan majalah-majalah fashion yang terkenal, seperti Vogue, GQ magazine, Nylon, Vice, dan lain-lain. Karyanya memiliki unsur gaya yang kuat, dengan menghadirkan objek perempuan dan dikerjakan detail di bagian rambut, pakaian, perhiasan, dan ekspresi wajah. Karyanya memiliki sentuhan klasik, realistik dan feminisme (http://blog.artflakes.com/2011/11/23/interview-with-esra-roise/). Hal inilah yang membuat penulis mengagumi karyanya dan menjadikan inspirasi bagi karya penulis.



Gambar V: Ilustrasi *Fashion* Esra Roise
Rewind. 13"x 13". *Printed on matte 320gr Fine Art paper*.
(http://shop.esraroise.com/product/rewind)

9. Paul Iribe

Paul Iribe (1883-1935) adalah seorang *illustrator* dan *designer* seni dekoratif yang lahir di Perancis. Dari tahun 1908-1910 ia belajar di *École des Beaux-Arts* dan *College Rollin.* Karyanya banyak menampilkan kekhasan dari *Art Nouveau* (*Art Deco*) yang menghadirkan garis melengkung panjang dan dekoratif, seperti menghadirkan dinding yang digantung dengan permadani dan lantai yang berkarpet indah hingga pada mode pakaian yang menjuntai panjang dengan motif dekoratif.

Paul Iribe juga bekerjasama dengan *designer* lain seperti Paul Poiret. Paul Iribe mengilustrasikan desain mode karya Paul Poiret. Pada masa kerjasamanya ini Iribe menampilkan bentuk karya yang lebih sederhana dengan garis-garis, interior, dan arsitektur yang sederhana, banyak mengurangi tirai mewah dan ornamen tambahan. Hal ini sejalan dengan visi rekannya yaitu Paul Poiret yang ingin membawa desain fashion dan interior yang sejalan dan mengarah ke desain modern yang fungsional (http://godsavedadaism.blogspot.com/2012/05/critical-approach-to-paul-poiret.html dan http://en.wikipedia.org/wiki/Paul_Iribe).

Bentuk karya Paul Iribe yang sederhana dengan menggunakan unsur garis untuk membuat detail objek, unsur warna pada pakaian, dan warna *background* yang menyatu dengan kulit objek, memberi inspirasi pada karya seni lukis penulis.



Gambar VI: Ilustrasi *Fashion* Paul Iribe
Fashion Ilustration from "Les Robes de Paul Poiret" book
(http://inspirational-imagery.blogspot.com/2012/06/les-robes-de-paul-poiret-by-paul-iribe.html)

10. Robi Fathoni

Pelukis Indonesia yang memberikan inspirasi penulis yaitu Robi Fathoni. Hingga saat ini Robi masih aktif berkarya dan berpameran. Robi Fathoni merupakan salah satu pelukis Indonesia yang sangat kuat dan gigih dalam menekuni teknik drawing dalam setiap karya-karyanya. Pelukis yang juga merupakan barisan depan pendiri dari organisasi seni Sanggar Bidar Sriwijaya dan Rumah Seni Muara ini seringkali menampilkan figur-figur manusia, lengkap dengan detail pakaian dengan pencapaian draperi yang maksimal sebagai kekuatan visualnya (Katalog pameran seni lukis *Emotional Home*, Bentara Budaya Yogyakarta 2008).



Gambar VII: Lukisan Robi Fathoni
The Girls From Shoping. 2008.*Pencil and acrylic on canvas*, 200x145cm (3 panel).
(Emotional Home, Katalog pameran Komunitas SBS, Yogyakarta 2008)

Dari kedua karya diatas menunjukkan ketertarikan robi pada tema-tema keseharian yang ia lihat dan amati, juga beberapa karya Robi terinspirasi dari dunia *fashion* dengan objek manusia (wanita) bergaya dan ia kerap memberikan *background* warna flat juga minimalis. *Background* datar/*flat* dipilih untuk menjadikan objek yang digarapnya lebih menonjol.

Tema-tema keseharian dan *fashion* yang dipilih Robi membuat penulis memilih untuk ikut menyajikan hal-hal keseharian dengan sentuhan *fashion*, yaitu figur manusia (anak-anak) yang bergaya dengan perlengkapan *fashion* yang menarik.

D. Unsur-Unsur Seni Rupa

Unsur seni rupa merupakan bagian-bagian kecil atau suatu bentuk yang masih murni yang menjadi landasan fisik atau visual dalam penciptaan sebuah karya seni rupa. Penyusunan dari unsur-unsur tersebut dapat menjadi bentuk karya

seni yang utuh. Sebagai elemen visual pembentuk karya secara keseluruhan, unsur-unsur tersebut meliputi:

1. Garis

Garis merupakan unsur yang dominan sebagai unsur pembentuk karya seni dan dapat disejajarkan dengan peranan unsur warna. Penggunaan garis secara matang dan benar dapat pula membentuk kesan tekstur dan nuansa ruang seperti volume. (Mikke Susanto: 2011).

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004) kehadiran garis bukan hanya sebagai garis tetapi kadang sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis atau lebih tepatnya disebut goresan. Goresan atau garis yang dibuat seniman akan memberikan kesan psikologis yang berbeda pada setiap garis yang dihadirkan. Sehingga dari kesan yang berbeda garis mempunyai karakter yang berbeda pada setiap goresan yang lahir dari seniman.

Dengan demikian garis dibentuk oleh goresan alat dan bahan yang dapat meninggalkan bekas. Garis juga dapat disusun sedemikian rupa hingga dapat membentuk volume objek gambar maupun tekstur. Kehadiran garis juga memberikan karakter tersendiri pada setiap karya seniman.

2. Warna

Warna merupakan salah satu bagian terpenting dalam pembuatan sebuah karya lukis. Warna juga dapat digunakan tidak demi bentuk tapi demi warna itu sendiri, untuk mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan keindahannya serta digunakan untuk berbagai pengekspresian rasa secara psikologis (Fajar Sidik & Aming Prayitno: 1979)

Warna menjadi unsur yang komunikatif dibanding unsur-unsur seni rupa yang lain. Dengan warna seniman dapat mempertegas bentuk-bentuk, suasana dan memberi macam-macam kesan seperti kesan riang, gembira, sedih, gelap, terang, damai, tenang, mencekam, dan lain-lain.

Dharsono Sony Kartika (2004) menyebutkan peranan warna yang sangat penting dalam aspek kehidupan. Menurutnya warna dibagi dalam tiga kelompok peranan, yaitu: a) warna sebagai warna, yang kehadiran warna tersebut sekedar untuk memberi tanda pada suatu benda atau barang, atau hanya untuk membedakan ciri benda satu dengan yang lainnya tanpa maksud tertentu dan tidak memberikan pretensi apapun, b) warna sebagai representasi alam. Kehadiran warna merupakan penggambaran sifat objek secara nyata, atau penggambaran dari suatu objek alam sesuai dengan apa yang dilihat. Misalnya warna hijau untuk menggambar daun, rumput, dan biru untuk laut, gunung, langit, dan sebagainya. Warna-warna tersebut sekedar memberikan gambaran dari apa yang dilihatnya. Warna-warna ini banyak dipakai oleh kaum naturalis dan realis juga pada karya representatif lainnya, c) warna sebagai tanda/lambang/simbol. Disini kehadiran warna merupakan lambang atau melambangkan sesuatu yang merupakan tradisi atau pola umum. Kehadiran warna ini banyak digunakan oleh seniman tradisi untuk memberikan warna pada wayang, batik tradisional, dan tata rupa lain yang mempunyai citra tradisi. Selain itu, warna ini hadir untuk memberikan tanda tertentu yang sudah merupakan satu kebiasaan umum atau pola umum.

Lebih lanjut mengenai warna, Dharsono Sony Kartika (2004) juga menyebutkan mengenai standar warna yang dialternatifkan oleh Albert H. Munsel

(1912). Munsel menyempurnakan sistem dengan angka-angka warna dan terminologinya berdasarkan atas penyelidikan standaridisasi warna yang dapat digunakan untuk aspek-aspek fisik dan psikologi. Sistem Munsel mendasarkan pada dimensi kualitas warna yaitu: *hue, value*, dan *intensity/chroma*.

Hue adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna, seperti merah, hijau, biru, kuning, dan sebagainya. *Value* secara teoritis hanya membicarakan mengenai kegelapan dan kecerahan warna (*hue*). Ada banyak tingkatan dari terang ke gelap dari mulai putih hingga hitam, misalnya 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*. (Mikke Susanto: 2011)

Intensity/*chroma* diartikan sebagai gejala kekuatan/intensitas warna (jernih atau suramnya warna). Warna yang memiliki intensitas penuh/tinggi adalah warna yang sangat mencolok dan menimbulkan efek yang cerah. Warna yang intensitasnya rendah adalah warna-warna yang lebih berkesan lembut.

Dengan demikian warna *(hue)* dapat berperan sebagai pembeda bentuk satu dengan yang lainnya maupun berdiri sendiri sebagai warna untuk mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan keindahannya serta digunakan untuk berbagai pengekspresian rasa secara psikologis. Melalui pengolahan sedemikian rupa warna dapat ditentukan tingkat intensitasnya, sehingga dapat mengesankan cerah ataupun lembut pada karya keseluruhan.

3. Tekstur

Tekstur menurut Mikke Susanto (2011) adalah nilai raba atau kualitas permukaan. Tekstur dapat melukiskan permukaan objek seperti kulit, rambut, dan bisa merasakan kasar-halusnya, teratur-tidaknya suatu objek. Tekstur dimunculkan dengan memanfaatkan kanvas, cat, atau bahan-bahan lain seperti pasir, semen, kerikil, dan lain-lain. Ada tiga jenis nilai raba dalam lukisan, yaitu: a) tekstur semu**,** tekstur yang dibuat pada kanvas atau media apapun terlihat bertekstur namun jika diraba secara fisik tidak ada kesan kasar atau sentuhan yang nyata, b) tekstur nyata, tekstur yang secara fisik terasa. Teknik pembuatannya dapat dengan cat yang di*plotot*, kolase, atau dengan alat khusus, c) tekstur palsu , tekstur palsu merupakan perkembangan tekstur semu, yaitu lukisan yang meniru gaya lukisan perupa tertentu namum dilukis secara realistik seperti perupa melukis gaya Affandi atau gaya yang dikembangkan Jackson Pollock pada kanvas namun dilukis dengan gaya realistik.

Menurut cara terjadinya Dharsono Sony Kartika (2004) menyebutkan ada dua tekstur yaitu Artificial texture (tekstur buatan) dan Nature texture (tekstur alami). Tekstur buatan yaitu tekstur yang sengaja dibuat atau hasil penemuan dari kertas, logam, kaca, plastik, dan sebagainya. Sedangkan istilah tekstur alami merupakan wujud rasa permukaan bahan yang sudah ada secara alami tanpa campur tangan manusia, seperti batu, pasir, kayu, rumput, dan sebagainya.

Dengan demikian nilai raba atau tekstur dapat menentukan kasar halusnya permukaan maupun teratur tidaknya permukaan karya. Tekstur juga dapat

membantu mewujudkan kesan objek seperti aslinya, misalnya seperti menggambarkan bulu-bulu pada hewan.

4. Bidang (*shape*)

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004), *shape* adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda, atau gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur. Di dalam karya seni bidang digunakan sebagai simbol perasaan seniman di dalam menggambarkan objek hasil *subject matter*, maka tidaklah mengherankan jika seseorang kurang dapat menangkap atau mengetahui secara pasti objek hasil pengolahannya. Bidang yang terjadi bisa menyerupai wujud alam (figur) dan dapat pula tidak meyerupai bentuk alam sama sekali (non figur). *Shape* dapat berupa lingkaran, segi tiga, segi empat, segi banyak, bentuk tak berbentuk dan sebagainya.

Lebih lanjut mengenai bidang, jika bidang dikumpulkan dan disusun dapat terbentuk ruang. Menurut Mikke Susanto (2011), 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 memilki batas atau limit, walaupun kadang-kadang ruang bersifat tidak berbatas dan dan tidak terjamah. Ruang juga dapat diartikan secara fisik adalah rongga yang yang berbatas maupun yang tidak berbatas.

Dalam seni lukis, ruang dalam perkembangannya terkait dengan konsep, contohnya zaman Renaissans dengan perspektif digunakan untuk menghasilkan ilusi susunan kedalaman tertentu atau di Cina lebih menghargai arti ruang kosong

sebagai makna filosofis, dengan kekosongan jiwa dapat diwujudkan kemungkinan kemungkinan yang lain.

E. Prinsip Dan Asas Seni Rupa

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004) sebuah karya seni rupa dapat dihasilkan dengan menyusun unsur-unsur seni rupa dengan menggunakan dasar-dasar penyusunan (prinsip seni rupa/desain) maupun hukum penyusunan (asas seni rupa/desain).

Prinsip dan asas seni rupa meliputi:

1. Harmoni (Selaras)

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004) harmoni atau selaras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda dekat. Jika unsur-unsur estetika dipadu secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keserasian (harmoni). Sedangkan menurut Mikke Susanto (2011:175) “harmoni adalah tatanan atau proporsi yang dianggap seimbang dan memiliki keserasian”. Dengan demikian harmoni dapat membentuk keserasian dan keseimbangan pada karya melalui penyusunan unsur warna, garis, bentuk, dan sebagainya.

2. Kontras

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004) kontras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda tajam. Kontras juga menjadi bumbu komposisi dalam pencapaian bentuk, tetapi perlu diingat bahwa kontras yang berlebihan akan merusak komposisi, ramai dan berserakan.

Sedangkan menurut Mikke Susanto (2011), kontras adalah perbedaan mencolok dan tegas antara elemen-elemen dalam sebuah tanda yang ada pada

sebuah komposisi atau desain. Kontras dapat dimunculkan menggunakan warna, bentuk ,tekstur, ukuran dan ketajaman. Kontras digunakan untuk memberi ketegasan dan mengandung oposisi-oposisi seperti gelap-terang, cerah-buram, kasar-halus, besar-kecil dan lain-lain. Dalam hal ini kontras dapat pula memberi peluang munculnya tanda-tanda yang dipakai sebagai tampilan utama maupun pendukung dalam sebuah karya.

3. Repetisi (Irama)

Dharsono Sony Kartika (2004) menuliskan bahwa repetisi itu adalah irama, lebih lengkapnya Mikke Susanto (2011) menjelaskan irama dalam seni rupa menyangkut persoalan warna, komposisi, garis, maupun lainya. Menurut E.B. Feldman, *Rhythm* atau ritme (irama) adalah urutan atau perulangan yang teratur dari sebuah elemen atau unsur-unsur dalam karya lainnya. Ritme terdiri dari bermacam-macam jenis, seperti repetitif, alternatif, progesif, dan *flowing* (ritme yang memperlihatkan gerak berkelanjutan).

Dengan kata lain repetisi menjadi salah satu jenis atau bagian dari pembentuk irama. Repetisi merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni. Menurut Mikke Susanto (2011), repetisi adalah pengulangan bentuk-bentuk, teknik atau objek karya seni. Contoh repetisi yaitu pada karya lukisan atau batik yang memakai dekoratif dan pola hias, atau karya seni *optic* (*Op Art*). seperti karya Viktor Vasarelly dan Riley yang sering memakai repetisi garis.

4. Gradasi

Gradasi merupakan penggambaran susunan monoton menuju dinamika yang menarik. Sistem ini banyak dijumpai pada kesenian klasik tradisional seperti pemakaian sungging pada pewarnaan tradisi (Dharsono Sony Kartika: 2004).

Sedangkan menurut Mikke Susanto (2011), gradasi adalah sebuah tahap yang halus, bernuansa terkesan mengalir lancar dan lembut. Tahapan dengan perubahan yang halus dari terang ke gelap atau nilai dari besar ke kecil, atau tekstur kasar ke halus, atau satu warna ke warna lain. Sebagai prinsip desain, gradasi merujuk pada cara menggabungkan unsur seni dengan menggunakan serangkaian perubahan bertahap ditempat-elemen. Gradasi adalah penekanan kontras, berbeda dengan perubahan mendadak atau kontras, dalam sebuah elemen.

5. Kesatuan (*Unity*)

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004) kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi diantara hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh.

6. Keseimbangan (*Balance*)

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004) keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual ataupun intensitas kekaryaan. Bobot visual ditentukan oleh ukuran, wujud, warna, tekstur, dan kehadiran semua unsur dipertimbangkan dan memperhatikan keseimbangan.

7. Kesederhanaan (*Simplicity*)

Dharsono Sony Kartika (2004) menuliskan kesederhanaan mencangkup beberapa aspek, diantaranya kesederhanaan unsur, kesederhanaan struktur, kesederhanaan teknik. Kesederhanaan unsur artinya unsur-unsur dalam desain atau komposisi hendaklah sederhana, sebab unsur yang terlalu rumit sering menjadi bentuk yang mencolok dan penyendiri, asing atau terlepas sehingga sulit diikat dalam kesatuan keseluruhan.

Kesederhanaan struktur artinya suatu komposisi yang baik dapat dicapai melalui penerapan struktur yang sederhana, dalam artinya sesuai dengan pola, fungsi atau efek yang dikehendaki. Kesederhanaan teknik artinya sesuatu komposisi jika mungkin dapat dicapai dengan teknik yang sederhana.

8. Aksentuasi (*Emphasis*)

Menurut Mikke Susanto (2011:13) ”**Aksentuasi** merupakan pembeda bagian dari satu ungkapan bahasa rupa agar tidak berkesan monoton dan membosankan. Aksen dapat dibuat dengan warna kontras, bentuk berbeda atau irama yang berbeda dari keseluruhan ungkapan”.

9. Proporsi

Dharsono Sony Kartika (2004) menuliskan proporsi mengacu kepada hubungan antara bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dan keseluruhan. Menurut Mikke Susanto (2011), 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.

F. Bentuk, Alat, Bahan Dan Teknik Seni Lukis

1. Bentuk

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004) bentuk (*form*) adalah totalitas dari karya seni dan merupakan organisasi atau suatu kesatuan (komposisi) dari unsur-unsur pendukung karya. Ada dua macam bentuk: *visual form* yaitu bentuk fisik dari sebuah karya seni dan *special form* yaitu bentuk yang tercipta karena adanya hubungan timbal balik antara nilai-nilai yang dipancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan kesadaran emosionalnya.

Sedangkan bentuk yang dilihat secara umum dalam karya seni rupa, menurut Mikke Susanto (2003:19) "bermakna memiliki dimensi tertentu". Dimensi tertentu diantaranya dua dimensi (dwimatra) dan tiga dimensi (trimatra).

2. Alat

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001), alat adalah benda yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu. Dalam berkarya seni lukis, alat disebut juga media (sesuatu yang dapat membuat tanda goresan), dapat berupa kuas, pensil, penghapus, *ballpoint*, palet, pisau palet, dan lain sebagainya.

3. Bahan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001), bahan merupakan barang yang akan dibuat menjadi suatu benda tertentu. Dalam berkarya seni lukis bahan dapat berupa kertas, kanvas, cat, tinta, dan lain-lain.

4. Teknik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001), teknik adalah cara membuat/melakukan sesuatu, metode/sistem mengerjakan sesuatu. Umumnya

dalam seni lukis teknik berkarya dibagi dua, yaitu teknik basah dan teknik kering. Teknik basah merupakan cara melukis menggunakan medium yang bersifat basah atau dengan pelarut air dan minyak cair. Seperti cat air, cat minyak, cat poster, tempera, dan tinta. Teknik kering merupakan cara melukis dengan bahan kering, tanpa harus dilarutkan dengan medium air atau minyak sudah dapat digunakan. Seperti *charcoal* (arang gambar), pensil, arang, dan lain sebagainya.

Secara khusus, teknik melukis ada dua kategori, Mikke Susanto (2003) menjelaskan yaitu kategori teknik konvensional dan teknik yang bersifat pribadi atau non konvensional. Teknik transparan, *opaque, kerok*, hisap, adalah beberapa teknik konvesional dalam melukis, sedangkan diluar itu biasanya tergolong pribadi atau non konvensional.

G. METODE PENCIPTAAN

1. Observasi

Observasi merupakan cara memperoleh pengetahuan yang terdapat di dunia ini melalui penggunaan panca indra atau dengan bantuan alat. Observasi kebanyakan diartikan sebagai suatu metode ilmiah karena asal katanya dari bahasa Inggris yaitu *observe*. Sebenarnya observasi itu sendiri bukan pengertian yang terlalu ilmiah karena kata yang sepadan dengan *observe* jika diartikan dalam bahasa Indonesia adalah memperhatikan dan meneliti. Tetapi istilah observasi juga sering digunakan untuk menamai sebuah metode dalam penelitian ilmiah (http://www.filsafatpendidikan.com).

Observasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001) berarti peninjauan secara cermat. Jika dikaitkan dengan penciptaan suatu karya seni, observasi dapat bermakna pengamatan/penelitian terkait berbagai bentuk dukungan atau konsep, pengetahuan awal maupun unsur-unsur yang terkait dengan karya seni yang akan diciptakan, baik seni rupa, musik, tari, dan teater. Observasi menjadi tindakan sebelum diciptakannya sebuah karya seni.

2. Improvisasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001), improvisasi berarti pembuatan (penyediaan) sesuatu berdasarkan bahan yg ada (seadanya), di dalam seni berarti penciptaan atau pertunjukan sesuatu (pembawaan puisi, musik, dan sebagainya) tanpa persiapan lebih dahulu. Terkait dengan penciptaan karya seni rupa improvisasi bisa merupakan penambahan unsur-unsur rupa yang tanpa direncanakan terlebih dahulu.

3. Visualisasi

Visualisasi merupakan pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta grafik, dan sebagainya. Dalam karya seni visual disebut juga sebagai proses pengubahan konsep menjadi gambar (Mikke Susanto: 2011).

Dalam visualisasi digunakan pendekatan-pendekatan terkait penggunaan teori dan teknik yang berhubungan dengan masalah yang diangkat (dalam teori) atau kecenderungan yang dipakai (dalam praktek karya). Pada karya lukis Tugas Akhir ini menggunakan pendekatan *pop art*. Penggunaan pendekatan *pop art* karena cerita yang disajikan dalam karya mengenai gaya hidup yang juga

merupakan masalah populer saat ini. Selain itu karya-karya ditampilkan secara sederhana/*simple* yang terinspirasi dari karya-karya *pop art* yang telah ada sebelumnya. Kemudian juga digunakan berbagai inspirasi karya lukis seperti lukisan impresionisme dan fauvisme, maupun ilustrasi *fashion* yang mendukung pendekatan *pop art.*

BAB III

PEMBAHASAN DAN PENCIPTAAN KARYA

A. Pembahasan Tema

Tema yang diambil dalam penciptaan karya seni lukis ini adalah mengenai gaya hidup anak-anak pada masa kini. Berawal dari ketertarikan akan dampak-dampak perkembangan zaman terhadap hal-hal yang dijalani dan dilakukan anak-anak, hingga tanpa disadari hal-hal tersebut menjadi suatu bentuk gaya hidup bagi anak-anak.

1. Gaya Hidup (Lifestyles)

Gaya menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001) berarti sikap, gerakan. Gaya di dalam diri dapat terbentuk karena faktor yang beragam, baik faktor dari dalam diri sendiri yaitu sifat maupun faktor dari luar. Sebagian besar gaya banyak dipengaruhi faktor dari luar, seperti kehidupan yang dijalani, lingkungan hidup, orang-orang yang dikenal, perubahan zaman, dan lain sebagainya. Faktor-faktor ini membuat manusia berpikir dan memilih jalan yang ditempuh, yang kemudian dikatakan sebagai sikap, maka pada tahap inilah manusia memiliki gaya.

Pada perkembangan selanjutnya dikenal istilah gaya hidup yaitu pola-pola tindakan yang membedakan antara satu orang dengan orang lain. Gaya hidup (*Lifestyles*) dalam dunia modern membantu manusia dalam mendefinisikan sikap, nilai-nilai, dan menunjukkan kekayaan serta posisi sosialnya (David Chaney: 1996).

Yasraf Amir Piliang (2011) mendefinisikan gaya hidup sebagai pola penggunaan ruang, waktu, dan barang-barang karakteristik kelompok sosial tertentu. Dengan demikian gaya hidup adalah bagaimana pola, kebiasaan, dan gaya kelompok sosial tertentu dalam melakukan rutinitas praktik sosial sehari-hari di dalam ruang-waktu.

Menurut Idi Subandy Ibrahim dalam pengantar buku *"Lifestyles"* David Chaney (1996), Di Indonesia gaya hidup identik dengan *shopping mall*, industri waktu luang, industri mode atau *fashion*, industri kecantikan, industri kuliner, industri nasehat, industri gosip, kawasan huni mewah, apartemen, *real estate*, gencarnya iklan-iklan supermewah dan liburan wisata ke luar negeri, berdirinya sekolah-sekolah mahal, kegandrungan terhadap merk asing, makanan serba-instan (*fastfood*), telepon seluler (*handphone*), dan tentu saja serbuan gaya hidup lewat industri iklan dan televisi yang sudah sampai ke ruang-ruang pribadi manusianya.

2. Dunia Anak-Anak dan Perkembangan Zaman

Secara umum manusia disebut anak-anak adalah sejak dilahirkan hingga usia 12 tahun, kemudian setelahnya disebut usia remaja, dewasa, dan lanjut usia. Dalam psikologi perkembangan anak disebutkan bahwa usia 7-12 tahun adalah dimana anak-anak mampu berkembang pola pikir mereka kearah yang lebih konkret atau nyata. Pada usia ini anak-anak memahami perubahan-perubahan dan proses dari kejadian-kejadian yang lebih kompleks serta saling berhubungan. Mereka memiliki pengertian yang lebih baik tentang konsep ruang, sebab akibat, kategorisasi, konservasi, dan tentang jumlah (Rita Eka Izzaty, dkk: 2008).

Sejak dulu dunia anak-anak di Indonesia menjadi sorotan banyak pakar, karena anak-anak merupakan generasi penerus bangsa. Anak-anak adalah makhluk yang paling mudah belajar dan terpengaruh. Perkembangan zaman memiliki andil besar terhadap perubahan dunia anak-anak.

Di Indonesia perkembangan zaman dimulai sejak masuknya gagasan-gagasan modern yang menjadi langkah awal masuknya industri, yaitu tahun 1969. Saat itu Indonesia melancarkan program pengembangan industri di segala bidang dengan langkah-langkah yang jelas, mulai dengan industri pertanian, industri barang-barang pengganti impor dan industri pengolahan dan perakitan, seperti industri elektronik, telekomunikasi, tekstil, pakaian jadi, kendaraan bermotor, kapal, bahkan pesawat terbang. Dunia anak-anak juga mulai diperhatikan, terutama dalam hal pendidikan. Pertambahan sekolah cukup tinggi dengan fokus pada pendidikan yang merata setidaknya hingga sekolah dasar. Anak-anak pada masa ini diarahkan untuk hidup berdikari, bergaul dengan teman sebaya, dan mengembangkan daya kemampuan (Joel Colton: 1985).

Pada masa kini, Indonesia sudah memasuki era industri yang global atau globalisasi industri, dimana dengan mudah bentuk industri dari negara manapun dapat masuk ke Indonesia. Masa kini juga identik dengan perkembangan sains, teknologi dan informasi, yang mempermudah kehidupan masyarakat. Kemudahan yang di dapat inilah yang memicu perubahan pada kebudayaan dan kehidupan masyarakat, sehingga dikenal pula budaya baru di masyarakat, yaitu budaya populer. Yasraf Amir piliang (2011:417) mengatakan “Ada relasi yang tidak dapat dipisahkan antara perkembangan industrialisasi, kapitalisme, konsumerisme,

dengan apa yang disebut budaya populer. Budaya populer adalah budaya khusus yang berkembang bersamaan dengan berkembangnya industrialisasi, produksi massa, dan budaya massa".

Budaya populer yang berjalan juga membawa ideologi populerisme dalam masyarakat, dimana ideologi populerisme itu telah menggiring berbagai wacana (politik, pendidikan, media, agama) ke dalam berbagai bentuk pendangkalan, sifat permukaan, penampakan luar dan perayaan citra. Ideologi populerisme merayakan citra ketimbang makna, kulit luar ketimbang isi, penampilan ketimbang esensi, popularitas ketimbang intelektualitas (Yasraf Amir Piliang: 2011).

Ideologi populerisme juga terjadi dalam dunia anak-anak masa kini. Pola pikir dan gaya hidup anak-anak sekarang cenderung meniru apa yang dilihat tanpa tahu makna atau arti sesungguhnya dari hal yang ditirunya itu. Meskipun kebanyakan terjadi pada anak-anak kalangan menengah ke atas yang hidup diperkotaan dengan dukungan gaya hidup orang-orang disekitarnya (orang tua dan keluarga). Tetapi karena mudahnya teknologi, menjadikan gaya anak-anak perkotaan ini dapat dilihat bahkan ditiru oleh anak-anak di daerah bukan kota, atau pun anak-anak kalangan bawah. Contohnya melalui media televisi dengan acara-acara yang memperlihatkan gaya dan penampilan anak-anak populer.

3. Tema dalam Setiap Karya

Karya-karya *pop art* mengusung segala bentuk budaya populer yang sedang berkembang pada masanya. Gaya hidup merupakan salah satu bentuk dari budaya populer. Pemilihan gaya hidup sebagai pokok cerita menjadi hal yang mendukung lukisan terkait dengan pendekatan *pop art* yang digunakan.

Masing-masing karya menceritakan satu bagian dari bentuk gaya hidup yang dilakukan anak-anak akibat perkembangan zaman, diantaranya kebiasaan berbelanja, konsumsi *fastfood*, bermain *game*, mendengarkan musik dengan teknologi baru, berkaraoke, menonton televisi, mengoperasikan berbagai alat elektronik-digital, jalan-jalan (*travelling*), dan lain-lain.

Semua figur juga didukung dengan rambut dan pakaian mereka yang warna-warni, modis dan bergaya. Warna-warna yang ditampilkan cenderung liar dan cerah, hal ini memberikan makna akan dunia kekinian yang serba liar, budaya populer yang hanya mengejar penampakan luar, dan kehidupan anak-anak yang telah terpengaruh segala bentuk industri gaya hidup tanpa mengerti arti sesungguhnya dari segala hal yang dilakukannya. *Background* yang dipilih dominan putih untuk memberikan fokus gambar sehingga makna dan ceritanya mampu tersampaikan dengan mudah. Tema-tema yang akan digambarkan dalam setiap karya diantaranya:

a. Karya Berjudul *Shopping*

Lukisan berjudul *Shopping* menceritakan mengenai tema berbelanja. Dahulu aktivitas berbelanja di berbagai daerah di Indonesia terjadi di pasar-pasar tradisional yang memang hanya difungsikan untuk aktivitas jual-beli, tetapi zaman sekarang pasar-pasar tersebut telah digantikan tempat-tempat berbelanja yang tidak hanya menawarkan aktivitas jual-beli saja. Perkembangan mutakhir kota dan metropolitan telah mentranformasikan kegiatan belanja, yang sebelumnya semata kegiatan transaksi jual-beli menjadi satu kegiatan waktu senggang yang menjanjikan kesenangan dan fantasi.

Aktivitas belanja pun menjadi arena bermain bagi anak-anak. Mereka cenderung meniru aktivitas orang dewasa disekitarnya, maka dalam karya tersirat melalui ekspresi wajah kedua anak perempuan yang bergaya arogan jauh dari kesan anak kecil. Kini kebudayaan belanja telah menjadi satu dunia nyata yang menjajah kehidupan sosial yang sangat luas.

Pada karya lukis juga terdapat logo Apple, Inc. yang digambarkan pada tas yang dibawa salah satu anak. Apple, Inc. merupakan salah satu perusahaan teknologi komputer berasal dari California, Amerika Serikat yang produk-produknya digunakan di berbagai negara. Adanya logo ini pada tas belanja yang dibawa anak seakan menceritakan anak tersebut telah membeli salah satu produk dari Apple. Maka, berbelanja produk-produk dengan merk terkenal menjadi sebuah cara dalam menampakkan dan membedakan identitas diri sendiri terhadap orang lain. Anak-anak tanpa sadar ikut mengambil bagian di dalamnya, mengikuti gaya hidup dan fasilitas yang diberikan oleh orang tuanya.

b. Karya Berjudul *We Love Burger*

Tema pada lukisan "*We Love Burger*" menggambarkan tentang konsumsi makanan. Konsumsi makanan merupakan aktivitas manusia paling dasar (primordial), yang telah ada setua sejarah manusia sendiri. Meskipun demikian aktivitas tersebut mengalami berbagai perkembangan dan perubahan sesuai dengan perubahan sosial, ekonomi, teknologi, dan budaya. Sebagai aktivitas konsumsi, makan dan juga makanan sebagai objeknya merupakan bentuk yang sepintas tampak sederhana, namun apabila diamati secara mendalam hal ini menjadi lebih kompleks.

Pada karya ini muncul makanan asal luar negeri yaitu Hamburger/Burger. Burger merupakan makanan yang dikemas dengan citra-citra global mengenai kecepatan, ketepatan, kepresisian dan efisiensi. Maka tidak heran jika makanan ini menjadi pilihan bagi orang tua yang sibuk untuk diberikan kepada anak-anaknya.

Penggambaran objek Burger dipilih untuk menunjukkan kesukaan anak-anak pada makanan Burger yang memiliki cita rasa yang enak. Burger mewakili berbagai makanan cepat saji (*fastfood*) yang banyak disukai masyarakat Indonesia zaman sekarang. Mudahnya jenis makanan ini ditemukan, baik di kawasan pertokoan elit, *mall* maupun *outlet-outlet* di jalanan, menjadikan makanan ini simbol budaya populer yang menjangkau seluruh lapisan masyarakat.

Pada karya lukis, terdapat juga bentuk parodi dari karakter burung merah dalam *game* Angry Birds yang digambarkan pada kaos yang dipakai oleh anak laki-laki. *Game* Angry Birds merupakan bentuk permainan digital yang dimainkan tidak dalam dunia nyata tetapi melalui perangkat elektronik seperti komputer, *handphone*, Tablet, dan lain sebagainya. Pada karya, tulisan *Angry Bird* dituliskankan *Hungry Bird*, sehingga maksud tulisannya menjadi lain. Semestinya berarti "burung marah" tetapi menjadi "burung lapar". Hal ini sebagai objek pendukung cerita dari lukisan.

c. Karya Berjudul *My iPod*

Tema pada lukisan *"My iPod"* menceritakan mengenai kesukaan anak-anak terhadap musik dan lagu-lagu yang dapat dengan mudah didengarkan sesuai keinginan melalui alat iPod. IPod merupakan perangkat pemutar media digital yang dirancang dan dijual oleh perusahaan Apple.

Apple mendisain iPod untuk bekerja dengan piranti lunak iTunes, yang memungkinkan penggunanya untuk mengatur koleksi musiknya di komputer dan iPod. iTunes bisa secara langsung menyelaraskan sebuah iPod dengan koleksi lagu tertentu atau dengan seluruh koleksi yang dimiliki penggunanya pada saat iPod tersebut disambung dengan sebuah komputer. Dari sini iPod menjadi salah satu simbol perkembangan teknologi terkait dengan kepraktisan dalam mendengarkan musik.

Hadirnya aneka sarana, perangkat, dan *gadget* elektronik-digital telah menjauhkan manusia (pelaku kehidupan nyata) dari arena bersosialisasi sesama manusia. Manusia kini cenderung lebih menikmati berbagai alat tersebut sebagai ganti manusia lainnya. Hal ini juga terjadi terhadap anak-anak, mereka lebih menyukai dan menikmati pertemanan mereka dengan berbagai peralatan elektronik canggih seperti iPod daripada dengan teman sesama manusia. Terlihat pada karya di atas figur anak memiliki ekspresi wajah yang menikmati apa yang sedang ia lakukan atau dengarkan. Kegiatan seperti ini mudah ditemui di lingkungan kita sekarang dan menjelma menjadi bentuk gaya hidup.

d. Karya Berjudul *Playing Guitar and Lip Synch Together*

Tema pada karya "*Playing Guitar and Lip Synch Together*" merespon fenomena *lip synch* yang banyak dilakukan di dunia hiburan musik Indonesia saat ini. *Lip synch* berasal dari dua kata *lip* berarti bibir dan *synch* berarti sinkron, jadi *lip synch* dapat berarti sinkronisasi/menyamakan bibir dengan suara yang terdengar, sehingga terlihat mengucapkan kata-kata sesuai dengan suara tersebut, padahal hanya menggerakkan bibir saja.

Lip synch sering digunakan dalam dunia musik dan bernyanyi, ketika keadaan penyanyi yang bersangkutan tidak dalam kondisi baik, tidak memadainya *sound system*, kesulitan bernyanyi sambil menari, atau mungkin hanya untuk meringankan pekerjaan bernyanyi dipanggung. Akhir-akhir ini kehadiran *lip synch* menjadi budaya populer di tengah masyarakat Indonesia, dengan banyaknya acara musik yang ditayangkan stasiun-stasiun televisi, baik lokal maupun swasta. Musisi dan penyanyi baru tidak lagi mengejar kualitas musik dan vokal dalam bernyanyi langsung, tetapi dengan atau tanpa alasan serius mereka dengan bangga menggunakan *lip synch.* Meski demikian masarakat tidak menolak dan secara sadar telah menjadi bentuk gaya hidup yang menyertai, mengilhami, dan mempengaruhi kehidupan mereka sehari-hari.

Pada karya akan ditampilkan gambar anak memegang guitar dan satunya lagi memegang mikrofon, seolah mereka memainkan instrumen musik dan bernyanyi sedangkan pada karya tersebut tidak ditampilkan *sound speaker* dan hanya terlihat kabel yang menjuntai dilantai, disitulah simbol adegan *lip synch* dimunculkan dengan seolah-olah mereka bermain sesungguhnya.

e. Karya Berjudul Halo

Pada karya “halo” terdapat dua figur yang dilukiskan pada dua panel yang berbeda. Figur yang menempati panel berbeda dimaksudkan untuk mendukung tema dari karya. Karya ini menceritakan mengenai dua anak yang berbeda tempat namun dapat tetap berkomunikasi dengan menggunakan *handphone*. Fungsi *handphone* disini merupakan alat elektronik-digital yang dapat mempersingkat

waktu berkomunikasi, sehingga dengan perbedaan tempat, waktu, dan jarak, orang satu dengan yang lain tetap dapat melakukan pembicaraan/obrolan.

Karya ini menceritakan mengenai gaya hidup digital, dimana relasi dan hubungan dibangun melalui model televisual yaitu dengan cara-cara elektronik-digital. Pertemuan secara langsung di sebuah tempat, lokasi atau ruang (lingkungan fisik) digantikan oleh pertemuan secara virtual melalui jaringan elektronik-digital-virtual seperti penggunaan *handphone*.

Elektronisasi atau digitalisasi lingkungan menyebabkan berkurangnya fungsi aneka lingkungan fisik (kantor pos, tempat pertemuan, rumah tempat berkumpul dan lain sebagainya). Makna yang diperoleh dari pertemuan/pembicaraan menjadi berkurang ketika dilakukan melalui alat elektronik-digital. Tetapi sebanyak apapun dampak negatif dari teknologi elektronik-digital, sisi positifnya lebih besar dirasakan masyarakat. Oleh karena itu handphone menjadi barang yang hampir dimiliki setiap orang dari berbagai kalangan maupun jenjang usia, tak terkecuali anak-anak. Pemandangan anak-anak membawa *handphone* dan akrab dengan fitur-fiturnya sudah tidak asing lagi, terutama bagi yang hidup di lingkungan urban/perkotaan. Penampilan dua figur anak pada karya menjadi salah satu gambaran zaman sekarang, dimana gaya hidup digital telah menjadi bagian kehidupan sejak masih anak-anak.

f. Karya Berjudul *Gamers*

Karya "*Gamers*" bercerita mengenai dua orang anak yang menyukai permainan "*game*". *Game* disini merupakan permainan digital berupa video yang dimainkan dengan bantuan peranti elektronik, seperti Nintendo, Playstation, PSP,

dan lain sebagainya. Dalam karya, kedua figur memegang *joystick* yang merupakan alat pengendali dalam memainkan *video game* yang ditampilkan pada layar monitor. Keduanya asyik menikmati permainan tanpa saling berinteraksi, mereka memandang lurus seakan menghadap layar monitor yang sedang memutarkan *video game* mereka.

Secara psikologis usia anak-anak adalah usia bermain, tetapi pada permainan *game* digital tidak ada interaksi sosial dengan orang lain. Meskipun beberapa *video game* ada yang menyediakan permainan dengan *multiplayer game* atau dapat dimainkan oleh banyak orang tetapi hanya dalam ranah virtual, tidak menggunakan perasaan yang nyata. Hadirnya *video game* menjadi lebih menarik bagi anak-anak daripada permainan dengan sesama teman. Jika mereka dihadapkan pada *video game* atau permainan lainnya, kebanyakan akan memilih *video game*.

g. Karya Berjudul *We Love Shopping*

Karya "*We Love Shopping*" mengangkat tema yang sama dengan karya "*Shopping*" yang telah dibuat sebelumnya, tetapi terdapat beberapa perbedaan dari karya "*Shopping*". Pada karya ini terdapat budaya konsumerisme yang digambarkan lebih jelas, yaitu konsumsi makan makanan ringan yang populer/siap saji, seperti es krim dan minuman ringan Pepsi.

Konsumsi kini menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari penciptaan gaya hidup, yaitu gaya konsumsi yang dimuati dengan nilai tanda dan makna simbolik tertentu, yang membentuk apa yang disebut gaya hidup konsumerisme. Orang lebih memilih makan/minum sesuatu yang bermerk/memiliki nilai tanda lebih,

meski untuk makanan/minuman ringan yang bukan merupakan kebutuhan dasar untuk memenuhi nutrisi tubuh.

Gaya hidup seperti ini banyak menjangkit masyarakat urban perkotaan, dan menyebabkan generasi muda/anak-anaknya melakukan hal yang sama. Mengingat anak-anak itu merupakan makhluk yang mudah terpengaruh dan menyukai hal-hal populer, maka tidak heran jika sering menjumpai anak-anak bergaya layaknya orang dewasa di pusat perbelanjaan di kota-kota besar, seperti yang digambarkan pada lukisan diatas.

h. Karya Berjudul *1, 2, 3, Cheer!*

Karya *"1,2,3, Cheer!"* merupakan karya yang bertema gaya hidup digital dan budaya jalan-jalan (*travelling)* yang menjangkit anak-anak dalam kesehariannya. Anak mengoperasikan kamera digital dan berfoto dengan berbagai gaya, di tempat-tempat baru maupun suasana baru sudah menjadi hal biasa dan mudah ditemui di dalam masyarakat urban dengan budaya populer.

Dalam lukisan kedua anak yang bergandengan tangan sedang bergaya untuk difoto, anak perempuan agak malu-malu karena digandeng anak laki-laki. Kemudian anak laki-laki yang membawa kamera siap memotret dan seakan mengatakan "*1,2,3, Cheer!*" yang dalam bahasa Indonesia biasanya "1,2,3 senyum!" (aba-aba sebelum mengambil foto).

Pada gambar kaos anak yang berada di tengah juga terdapat logo kaos populer khas Yogyakarta, yaitu Dagadu. Munculnya logo tersebut sebagai pembuktian bahwa si anak pernah mengunjungi daerah wisata tersebut. Hal ini menjadi sebuah tanda eksistensi gaya hidup, yaitu gaya jalan-jalan (*travelling*).

i. Karya Berjudul *On TV*

Pada lukisan “On TV” menceritakan tentang kecenderungan anak-anak yang lebih tertarik berinteraksi dengan tayangan kesukaannya di TV daripada dengan sesama anak-anak seusianya. Bahkan untuk berhubungan dengan anak-anak seusianya akan lebih menarik dan lebih dianggap keberadaannya jika mereka tahu tayangan apa saja yang sedang populer di TV. Tayangan di TV menjadi hal yang dibicarakan anak-anak ketika mereka bermain bersama, terutama program TV untuk anak-anak, seperti film kartun Spongebob Squarepants yang muncul dalam karya lukis di atas.

Televisi merupakan media elektronik yang paling mampu menarik perhatian massa atau publik yang luas, yang menjangkau hingga ke desa-desa, bahkan daerah pelosok. Akhir-akhir ini tayangan televisi banyak menjadi sorotan publik terkait efek negatifnya terhadap kehidupan masyarakat.

Dalam lukisan terdapat tanda yang menggambarkan tentang interaksi manusia dengan tayangan televisi yang berdampak pada proses meniru apa yang sedang ditayangkan. Gerakan tangan anak dalam lukisan digambarkan sedang meniru gaya dari tangan Spongebob. Hal ini merupakan gambaran bahwa penonton acara televisi, dalam hal ini anak-anak dengan mudahnya meniru apa yang dilihatnya tanpa mengerti maksud dan akibat dari tindakannya, hanya sebatas spontanitas. Kegiatan anak-anak semacam ini menjadi bentuk perilaku yang menjelma menjadi gaya hidup sehari-hari dari anak-anak.

Selain itu, di dalam lukisan juga dimunculkan produk-produk *fashion* yang populer. Figur anak mengenakan pakaian dengan merk yang dikenal atau populer

dari luar negeri, yaitu Adidas dan D&G (*Dolce and Gabbana*). Bahkan karena kepopulerannya, kedua merk tersebut banyak ditemukan tiruannya/bajakannya di Indonesia.

j. Karya Berjudul *Lifestyles*

Lukisan yang berjudul "*Lifestyles*" merupakan karya yang menggambarkan secara lebih jelas fenomena gaya hidup di kalangan anak-anak yang berada di lingkungan urban/perkotaan. Objek yang akan digambarkan mewakili gaya hidup yang identik dengan budaya populer, budaya konsumerisme, dan penampakan luar.

Menghadirkan tujuh figur anak-anak yang bergaya dengan caranya masing-masing. Diantaranya terdapat gambar anak perempuan yang menikmati permen *lollipop* dan memegang minuman ringan, dimana aktifitas tersebut mewakili budaya konsumerisme yang telah masuk ke dalam dunia anak-anak, yang dilihat dari kebiasaan anak masa kini dimana mereka lebih gemar menikmati minuman ringan dan makanan cepat saji yang serba instan.

Kemudian juga terdapat gambar anak-anak yang sedang asik mengoperasikan *notebook* bermerk Apple Inc., mendengarkan musik, berkomunikasi dengan handphone, berjalan-jalan dengan anjing peliharaan dan seorang anak yang sedang memotret dengan kamera, dimana dari semua kegiatan tersebut diatas menyimbolkan sebuah budaya populer, sebuah aktifitas anak-anak yang sangat dekat dengan gaya kekinian, bersinggungan dengan produk-produk industri dan bercitra teknologi masa depan.

Keseluruhan figur anak-anak menonjolkan sisi *fashion* dimana hal tersebut menunjukkan sisi penampilan/penampakan luar. Dalam ungkapan David Chaney (1996) “penampakan luar” menjadi salah satu situs yang penting bagi gaya hidup. Hal-hal permukaan akan menjadi lebih penting daripada substansi. Gaya dan desain menjadi lebih penting daripada fungsi. Gaya menggantikan substansi. Kulit akan mengalahkan isi. Pemasaran penampakan luar, penampilan, hal-hal yang bersifat permukaan akan menjadi bisnis besar gaya hidup.

B. Bahan, Alat, Dan Teknik

Dalam penciptaan sebuah karya seni rupa mutlak diperlukan adanya bahan, alat serta teknik untuk mengelolanya sedemikian rupa agar tercipta sebuah karya. Keseluruhan karya yang disajikan dalam Tugas Akhir ini menggunakan bahan-bahan dan teknik yang biasa digunakan untuk melukis secara konvensional meliputi:

1. Bahan

a. Kanvas

Dalam penciptaan karya digunakan kanvas mentah, kemudian dilapisi dengan campuran cat tembok putih dan lem hingga menutup seluruh pori-pori kain. Hal ini dilakukan untuk menghindari pemakaian cat yang merembes hingga ke bagian belakang, untuk mempermudah penggunaan teknik akuarel.



Gambar VIII: Kanvas

b. Kertas

Kertas digunakan untuk membuat sketsa-sketsa awal dan eksplorasi figur anak-anak.

c. Cat

Cat yang digunakan adalah cat akrilik dengan pelarut air. Medium ini dipilih karena sifatnya yang dapat dilarutkan dengan banyak air, cepat kering, dan cenderung transparan sehingga sesuai untuk pewarnaan yang menggunakan teknik akuarel.



Gambar IX: Cat akrilik

2. Alat

a. Kuas

Kuas yang digunakan adalah kuas cat air dengan berbagai ukuran dan bentuk. Kuas dengan ujung berbentuk runcing digunakan untuk membuat *outline* dan menjangkau daerah-daerah yang sempit. Sedangkan yang berbentuk rata digunakan untuk membuat blok warna dengan jangkauan daerah yang lebih luas.

b. Palet

Palet adalah alat untuk meletakkan atau mencampur cat sebelum di sapukan pada kanvas.



Gambar X: Kuas dan palet

c. Pensil

Pensil digunakan untuk membuat sketsa awal pada kertas maupun pada kanvas.

d. Penghapus

Penghapus digunakan untuk menghapus bagaian-bagian kurang tepat atau yang tidak diperlukan pada tahap sketsa dan *finishing* karya.

e. Kain Lap

Kain lap berfungsi sebagai alat untuk mengeringkan kuas sebelum menggunakan warna yang berbeda, sehingga keaslian dan kecerahan warna yang disapukan pada kanvas tetap terjaga.

f. Plester Kertas

Plester kertas digunakan sebagai pengganti pensil untuk membuat garis bantu pada kanvas dalam proses sketsa agar kanvas tetap terjaga kebersihannya.

g. Tempat Pelarut

Tempat pelarut berfungsi sebagai tempat untuk mearuh air yang merupakan bahan pelarut dari cat akrilik.

3. Teknik

a. Teknik dalam Membuat Sketsa

Sketsa berarti memindahkan objek dengan goresan, arsiran ataupun warna dengan tujuan baik sebagai rancangan maupun karya yang dapat berdiri sendiri. Biasanya sketsa hanya dibuat “ringan” dengan menggunakan bahan yang mudah seperti pensil, tinta atau pena (Mikke Susanto, 2011).

Dalam membuat sketsa pada kanvas digunakan teknik langsung dan tidak langsung. Teknik langsung yaitu dengan langsung menggoreskan pensil ke kanvas tanpa menggunakan garis bantu. Sedangkan yang tidak langsung, dengan menggunakan garis bantu yaitu teknik skala/Dam.

Teknik Dam diawali dengan menggunakan skala perbandingan pada sketsa awal dan kanvas, kemudian membagi menjadi kotak-kotak sesuai skala yang

sudah ditentukan. Selanjutnya kanvas mulai disketsa dengan pensil mengikuti sketsa awal. Teknik ini memudahkan dalam memindahkan sketsa awal yang digambar pada kertas kecil ke dalam kanvas yang lebih besar dengan proporsi dan keakuratan bentuk yang tepat.

b. Teknik Pewarnaan

Pewarnaan dalam karya lukis menggunakan teknik akuarel. Menurut Mikke Susanto (2011), teknik akuarel adalah teknik melukis yang menggunakan cat air (teknik transparan) sehingga lapisan cat, kertas atau kanvas yang ada dibawahnya masih nampak. Warna putih hampir tidak pernah dipakai sebagai gantinya adalah warna kertas atau kanvas. Semakin banyak air yang digunakan, maka catnya semakin transparan.

Teknik akuarel dipilih karena sifatnya yang transparan dan penggunaan banyak air yang dapat memberikan efek pencampuran warna yang natural. Natural dalam hal ini warna yang dihasilkan bercampur dengan sendirinya karena efek penggunaan unsur air yang banyak sehingga memberikan hasil percampuran warna yang kadang tidak terduga. Sehingga teknik ini mampu menghasilkan warna-warna cerah dan liar yang dikehendaki.

Selain teknik aquarel juga digunakan teknik plakat untuk membuat kontur garis dan *background* yang datar/*flat*. Teknik plakat bersifat menutup semua bidang dengan rata sehingga memunculkan kesan flat dan datar, hal ini sesuai digunakan untuk membuat kontur garis yang tegas dan *background* yang datar/*flat*.

C. Tahap Visualisasi Karya

Proses pembuatan lukisan melalui beberapa tahap, diantaranya:

1. Tahap Observasi

Keseluruhan lukisan merupakan pendekatan *pop art* dengan objek anak-anak. Objek anak-anak yang digambarkan merupakan imitasi atau tiruan objek yang sesungguhnya tetapi figur disederhanakan menjadi bentuk-bentuk yang *flat*. Oleh karena itu, observasi dalam penciptaan karya lukis ini meliputi pengamatan maupun pencarian gambar-gambar yang terkait konsep. Observasi dilakukan sebelum ataupun sesudah menentukan konsep yang akan diceritakan pada sebuah karya. Observasi sebelum ditentukannya sebuah konsep dimaksudkan untuk memperbanyak pengamatan dan pencarian gambar-gambar figur anak yang sekiranya dapat membantu dalam proses penciptaan karya.

Observasi yang dilakukan sesudah mendapatkan konsep cerita, contohnya pada pembuatan karya "*Gamers*". Karya "*Gamers*" menceritakan tentang kecenderungan anak-anak pada permainan dengan teknologi canggih. Diawali dengan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan game modern, mencari gambar-gambar anak dengan ekspresi wajah yang sedang asyik (menikmati), dan gaya tubuh (*gesture*) yang diinginkan. Gambar-gambar diperoleh dari memotret sendiri maupun foto di internet.



Gambar XI: Foto-foto objek anak

2. Tahap Improvisasi

Tahap ini dapat disebut sebagai tahap pembuatan sketsa, dimana dibuat banyak sketsa yang berkaitan dengan tema maupun konsep cerita setiap karya. Pembuatan sketsa ini memberikan banyak peluang untuk mengolah komposisi, anatomi yang sesuai gaya tubuh (*gesture*), dan ekspresi dari objek atau figur.

Selain itu terdapat beberapa sketsa yang dapat berdiri sendiri sebagai karya jadi. Disinilah peran improvisasi lebih terlihat dengan pengembangan teknik akuarel melalui berbagai cara, yaitu dengan cat yang disemprotkan, diteteskan, maupun diluberkan. Proses ini memberikan pilihan dan pertimbangan dalam mengolah warna yang lebih banyak untuk dicoba dipindahkan ke dalam kanvas.

Dari sekian banyak sketsa, kemudian dipilih sketsa yang akan dipindahkan ke dalam kanvas. Sketsa yang dipilih berdasarkan pada komposisi yang harmonis, anatomi yang tepat berdasarkan gaya tubuh (*gesture*) yang ingin ditampilkan,

ekspresi wajah yang diinginkan, hingga teknik pewarnaannya yang sesuai. Semua dipertimbangkan sesuai dengan kedalaman cerita yang ingin disampaikan.



Gambar XII: Hasil karya tahap improvisasi

3. Tahap Visualisasi

Tahap ini dibagi menjadi beberapa urutan pengerjaan, yaitu:

a. Sketsa

Sketsa pada tahap ini adalah memindahkan sketsa yang terpilih dari kertas ke kanvas. Peran sketsa disini sangat penting karena objek yang dipindahkan akan diperbesar beberapa kali lipat dari objek yang digambarkan pada sketsa awal. Memperbesar objek erat kaitannya dengan ketepatan bentuk dan anatomi, sehingga tahap ini membutuhkan waktu cukup lama.



Gambar XIII: Proses sketsa pada kanvas

b. Pewarnaan

Setelah proses sketsa dilanjutkan pewarnaan menggunakan cat akrilik. Pewarnaan dengan teknik akuarel membutuhkan tempat berkarya yang lebih luas karena dalam pengerjaannya kanvas diposisikan terlentang dilantai. Hal itu dilakukan untuk memudahkan pewarnaan yang menggunakan banyak air. Jika kanvas tetap diposisikan berdiri/bersandar di dinding, air cat akan mudah menetes ke bawah sehingga dapat mengotori bagian yang tidak seharusnya diberi warna.

Proses pewarnaan objeknya berdasarkan pada intuisi saja, tidak menggunakan aturan tertentu ataupun harus sesuai dengan objek aslinya. Pada tahap ini permainan warna dan kemunculan ekspresi diri lebih terlihat. Penggunaan warna-warna kontras, primer, warna panas dan dingin yang bercampur secara tidak terduga pada kanvas, menjadikan warna-warna cerah dan cenderung liar yang muncul. *Background* dibiarkan berwarna putih dan sengaja tidak diolah untuk menonjolkan objek.



Gambar XIV: Proses pewarnaan

c. Pemberian *Outline* dan *Finishing*

Proses pemberian *outline*/kontur garis berperan memunculkan pembatas objek dengan *background*, memunculkan ekspresi wajah figur dan memberikan perwujudan kesan volume dan draperi pada kain. Selanjutnya *finishing* karya yaitu pengemasan karya layak pajang dengan menggunakan beberapa alternatif kemasan sesuai ketepatan media. Finishing karya lukis ini tanpa figura tetapi langsung dengan pengecatan tepi kanvas sesuai warna background. Cara ini dipilih karena dapat mendukung tampilan dari objek karya lukis. Pada proses pemberian *outline* dan *finishing* menjadikan lukisan yang menggunakan pendekatan *pop art* semakin terasa. Banyak menggunakan garis dan kemasan karya yang minimalis/sederhana membawa kesan akrab, modern dan populer.



Gambar XV: Proses pembuatan outline

D. Pembahasan Bentuk

Keseluruhan karya yang disajikan menggunakan pendekatan *pop art*. Setiap karya memunculkan figur anak-anak sebagai objek utama. Figur anak-anak digambar secara utuh namun bentuknya disederhanakan dengan membuat wajah

dan badan cenderung *flat* dan hanya dibatasi dengan kontur garis untuk memunculkan kesan adanya volume. Hal ini merupakan pendekatan dari karya-karya *pop art* yang cenderung sederhana dengan *outline* atau kontur garis yang tegas.

Bentuk visual pada pakaian dan assesoris yang dikenakan figur juga menggunakan garis sebagai perwujudan kesan volume dan draperi kain. Kemudian figur digambarkan dengan *gesture* tubuh dan mimik wajah bergaya. Untuk mendukung bentuk visualnya, digunakan pewarnaan teknik akuarel dengan menggunakan warna kontras, warna primer, warna panas, dan warna dingin yang saling dicampurkan diatas kanvas, sehingga tercipta warna-warna yang tercampur secara tidak terduga, cerah dan liar. Pada bagian pipi wajah diberikan bulatan warna untuk mendukung mimik wajah anak-anak yang senang (bahagia). Pada bagian rambut diberikan warna yang beragam, mewujudkan bentuk rambut yang warna-warni.

Background menggunakan warna putih dan sengaja tidak diolah untuk mendapatkan kesan minimalis dan menonjolkan objek. Warna putih mempunyai karakter positif dan merangsang dibandingkan dengan warna abu-abu atau hitam, bercahaya, ringan, terang, dan lembut (Maitland Graves: 1951). Oleh karena itu warna putih lebih mampu mendukung bentuk karya yang sederhana. Dalam hal ini warna putih juga berperan menyatukan objek.

Background menggunakan warna putih dan *flat* juga bertujuan untuk menghilangkan ruang sehingga penonjolan figurnya lebih kuat dan ilustratif. Karya yang ilustratif berarti karya yang memiliki sifat ilustrasi. Dalam hal ini

ilustrasi yang dimaksud adalah gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan mengenai tema yang disajikan. *Background* yang biasanya dimanfaatkan untuk menggambarkan ruang dan mendukung objek, dalam karya lukis ini dihilangkan, sehingga kesan adanya ruang diperoleh dari objek yang ditampilkan itu sendiri. Pada beberapa karya akan ditemui objek yang terlihat seakan-akan menempel pada lantai atau tembok, tetapi lantai atau tembok itu tidak tergambar, yang ada hanya ruang kosong yang berwarna putih dan *flat*. Dapat dikatakan keseluruhan karya menggunakan prinsip kesederhanaan/*simplicity*, baik kesederhanaan unsur, kesederhanaan struktur, dan kesederhanaan teknik.

1. Shopping



Gambar XVI: Karya berjudul *Shopping*
Ukuran: 80 x 100 cm
Bahan dan media : cat akrilik pada kanvas
Tahun 2012

Karya yang berjudul "*Shopping"* berukuran 80 x 100 cm dengan media akrilik di atas kanvas, menampilkan dua figur anak yang membawa tas berwarna jingga dan kuning. Figur anak disebelah kiri membawa tas dengan tangan kiri, rambut berwarna dominan merah, baju berwarna kuning kehijau-hijauan, celana bergaris warna biru, dan sepatu berwarna jingga bermotif *polkadot*. Figur anak sebelah kanan membawa tas dengan tangan kanan, rambut berwarna dominan hijau, baju dominan merah-jingga dengan motif garis dan *polkadot*, dan sepatu berwarna biru. Tas yang dibawa keduanya terletak ditengah-tengah kanvas. Letak tas ini menjadi *centre*/titik pusat dari lukisan.

Pandangan mata kedua figur yang saling berpandangan dapat mendukung dalam mengarahkan perhatian apresian pada tengah kanvas, selanjutnya dapat mengarahkan pada objek tas yang menjadi *centre of interest* lukisan. Hal ini juga dapat membuat keseimbangan komposisi pada lukisan. Pada pakaian yang dikenakan kedua figur muncul pengulangan garis dan pola *polkadot* yang dijadikan sebagai motif pakaian. Hal ini mampu memberikan aksen sekaligus harmoni pada kedua figur.

Objek tas menjadi pusat perhatian dimaksudkan sebagai penekanan cerita yang ingin disampaikan melalui lukisan yaitu mengenai *shopping*/berbelanja. Selain itu juga muncul logo Apple Inc. yang merupakan salah satu merk populer produk digital-elektronik.

2. *We Love Burger*



Gambar XVII: Karya berjudul *We Love Burger*
Ukuran 80 x 100 cm
Bahan dan media : cat akrilik pada kanvas
Tahun 2012

Karya yang berjudul "*We Love Burger*" berukuran 80 x 100 cm dengan media akrilik di atas kanvas, menampilkan dua figur anak yang sedang duduk dan memegang makanan burger. Figur di sebelah kiri adalah anak laki-laki yang sedang duduk bersila dan memakai kaos berwarna hijau bergambar Angry Birds merah, sedangkan figur di sebelah kiri adalah anak perempuan yang memakai jepit rambut dan rok berwarna dominan jingga cerah. Pada rambut anak laki-laki dominan berwarna merah dengan sedikit warna hijau dibagian atas dan bagian ujung bawah, sedangkan pada anak perempuan rambut berwarna dominan merah dengan sedikit warna kuning. Kedua figur diposisikan sedemikian rupa pada tengah kanvas untuk memberikan komposisi yang seimbang.

Pada figur anak laki-laki warna-warna dingin mendominasi, sebaliknya pada figur anak perempuan warna-warna panas yang mendominasi, karenanya diletakkan tanda tangan pada bagian bawah figur anak perempuan dan menambah gambar dengan warna panas pada bagian baju anak laki-laki agar keseimbangan dan harmonisasi warna tetap tercapai. Selain itu, draperi kain yang ada pada karya ini sangat berperan dalam membentuk volume objek yang berposisi duduk.

3. *My iPod*



Gambar XVIII: Karya berjudul *My iPod*
Ukuran 70 x 140 cm
Bahan dan media : cat akrilik pada kanvas
Tahun 2012

Karya diatas berjudul "*My iPod*" dengan ukuran 140 x 70 cm menggunakan media akrilik diatas kanvas. Karya tersebut menampilkan satu figur anak yang sedang menggunakan *headset* berwarna kombinasi hiatam dan merah muda, tangan kirinya memegang alat pemutar musik (i-Pod), rambut berwarna dominan hijau, baju berwarna biru dan bermotif, dan sepatu berwarna merah dan merah muda dengan warna kuning di bagian tengahnya. Figur diposisikan tidak tepat ditengah kanvas, tetapi sedikit bergeser ke kiri menyesuaikan dengan pandangan mata figur yang cenderung ke arah kanan. Menyisakan ruang kosong yang lebih banyak di sebelah kanan agar komposisinya tidak terkesan monoton.

Pada karya ini ditambahkan motif berbentuk bunga pada baju untuk memberikan aksen yang berbeda dari karya sebelumnya. Motif diberi warna kuning sebagai salah satu cara untuk membuat keseimbangan komposisi dalam pewarnaan objek yang lebih di dominasi warna-warna dingin seperti biru dan hijau.

4. *Playing Guitar and Lip Synch Together*



Gambar XIX: Karya berjudul *Playing Guitar and Lip Synch Together*
Ukuran 120 x 140 cm
Bahan dan media : cat akrilik pada kanvas
Tahun 2012

Karya diatas berukuran 120 x 140 cm dengan media akrilik diatas kanvas. Karya tersebut berjudul *"Playing Guitar and Lip Synch Together"* yang menampilkan dua figur anak. Figur pertama adalah anak perempuan disebelah kiri yang sedang memegang gitar, rambut berwarna doninan merah, memakai kaos warna biru gelap dan celana warna-warni dengan kombinasi warna biru, kuning, merah, hijau. Sedangkan disebelah kanan adalah figur kedua, yaitu anak perempuan memegang mikrofon, rambut hijau dan biru, memakai jaket garis-garis jingga, baju hijau,dan juga rok kombinasi merah dan kuning.

Keseimbangan dan keselarasan pada komposisi karya dicapai dengan meletakkan figur yang berdampingan dan irama bentuk objek yang seperti garis bergelombang. Irama bentuk objek dilihat dari arah kabel gitar dan kabel mikrofon yang mengarah ke atas menyambung dengan liukkan tubuh figur, jika hal tersebut diganti dengan garis maka menjadi garis yang bergelombang dan berdampingan mengarah ke atas. Pada karya ini juga muncul pengulangan garis/pola *strip* dan pola polkadot yang menjadi aksen lukisan.

5. Halo



Gambar XX: Karya berjudul Halo
Ukuran 70 x 140 cm x 2 panel
Bahan dan media : cat akrilik pada kanvas
Tahun 2013

Karya berjudul “Halo” diatas terdiri dari dua panel kanvas masing-masing berukuran 70 x 140 cm dengan media akrilik diatas kanvas. Karya tersebut menampilkan dua figur anak-anak. Figur pertama seorang anak laki-laki dengan tangan kanan masuk ke saku celana dan tangan kiri memegang *handphone* di telinga. Rambut berwarna dominan merah, jaket kombinasi biru dan hijau, celana kombinasi warna merah, kuning, dan biru. Ekspresi wajahnya santai dengan bentuk bibir seperti mengatakan “halo”. Figur kedua seorang anak perempuan dengan rambut berwarna dominan merah tua, baju bermotif warna-warni kombinasi kuning, hijau, biru, dan merah, dan juga tas berwarna hijau dan merah. Ekspresi wajahnya menunjukkan sedang mendengarkan telepon dan tangan kanan memegang *handphone* sedangkan tangan kiri memegang tas. Tas yang dibawa anak perempuan membuatnya lebih *fashionable*/bergaya, begitu juga syal pendek sebagai asesoris leher pada anak laki-laki.

Satu figur digambarkan pada satu panel kanvas. Figur anak laki-laki diletakkan lebih ke kiri tidak ditengah kanvas, begitu juga figur anak perempuan diletakkan lebih ke arah kanan. Pemilihan letak objek seperti ini lebih sesuai untuk *gesture* atau gaya tubuh yang ditampilkan figur, sehingga tetap tercapai keseimbangan komposisinya. Keseimbangan komposisi juga diperoleh dari pewarnaan objek dengan menambahkan motif/pola pakaian pada karya. Motif keduanya cenderung mengulang bentuk yang sama/repetisi. Motif pakaian pada figur anak perempuan dibuat lebih detail dengan mengulang dan menyusun bentuk seperti kelopak bunga, begitu juga penggunaan pola bentuk *polkadot* dan *strip* pada pakaian yang digunakan figur anak laki-laki. Hal ini bertujuan untuk

memberikan aksen dan penyeimbang warna pada masing-masing panel, sehingga kesatuan karya tetap ada meskipun terdiri dari dua panel.

6. Gamers



Gambar XXI: Karya berjudul *Gamers*
Ukuran 100 x 150
Bahan dan media : cat akrilik pada kanvas
Tahun 2013

Karya berjudul *"Gamers"* memiliki ukuran 100 x 150 cm dengan media akrilik diatas kanvas. Karya tersebut menampilkan dua figur anak perempuan yang memegang *joystick*, sedang asyik memainkan game. Kedua figur diletakkan berdampingan pada tengah kanvas. Figur pertama berdiri di sebelah kiri dengan rambut panjang lurus diikat dua berwana dominan hijau tua, ekspresi wajah

senang dengan senyum lebar, baju motif kotak-kotak dengan kombinasi warna yang beragam dan sandal tertutup dengan motif dan warna menyerupai baju. Figur kedua disebelah kanan dengan rambut keriting yang dijepit, berwarna kombinasi merah, biru, kuning, hijau , dan diolah sedemikian rupa. Sedangkan pada baju memakai motif garis-garis berwarna kombinasi merah, biru, hijau, kuning atau percampuran diantaranya dan sandal jepit berwarna kombinasi kuning dan jingga.

Dari segi pewarnaan karya ini memiliki kontribusi yang besar terhadap pengembangan warna-warna cerah yang dihasilkan juga mampu membawa unsur ekspresi dari pembuatnya. Warna tersebut menjadi bagian dari motif baju, namun karena kemunculannya yang tidak beraturan dan tidak diperhitungkan ketika pembuatan, sehingga ekspresi dari pembuatnya lebih keluar.

Perbedaan motif kotak-kotak dan garis-garis yang digunakan bertujuan untuk memberikan kontras, komposisi warna yang tidak membosankan dan menjadi penyeimbang terhadap posisi objek yang terletak ditengah kanvas. Selain itu motif kotak-kotak lebih cocok diletakkan pada baju anak berambut lurus sebagai penyeimbang unsur garis bergelombang yang muncul pada rambut keriting figur anak satunya. Demikian pula pada anak berambut keriting, motif garis-garis vertikal pada baju sebagai penyeimbang munculnya unsur garis lurus pada rambut figur anak berambut lurus.

7. We Love Shopping



Gambar XXII: Karya berjudul *We Love Shopping*
Ukuran 70 x 90 cm
Bahan dan media : cat akrilik pada kanvas
Tahun 2013

Karya berjudul "*We Love Shopping*" memiliki ukuran 70 x 90 cm dengan media akrilik diatas kanvas. Karya ini menampilkan dua figur anak perempuan. Anak perempuan disebelah kiri memakai baju dengan warna kombinasi merah, hijau, biru, dan kuning. kemudian rambut berwarna dominan merah, sepatu kombinasi merah, biru, kuning, dan tas bergaris-garis biru, merah dan kuning. Sedangkan anak disebelah kanan berambut hijau kekuning-kuningan, memakai baju berwarna dominan merah, jaket warna putih, biru, dan merah yang lembut/*soft*, celana legging kuning, tas biru tua, dan sepatu kombinasi biru dan

merah. Keduanya membawa tas dengan tangan kiri dan tangan kanan masing-masing membawa minuman Pepsi dan es krim. Figur diletakkan cenderung ke arah kiri menyisakan lebih banyak ruang kosong disebelah kanan menjadikan keseimbangan asimetris pada lukisan. Keseimbangan tercapai dengan penggambaran tas di sebelah kanan pada anak yang sedang memakan es krim, tanda-tangan di sebelah kanan bawah, dan rambut kedua figur yang melambai ke arah kanan sehingga memberikan kekuatan pandangan ke kanan.

Pada karya ini memunculkan teknik baru yang belum digunakan pada karya sebelumnya, yaitu dengan cara meneteskan warna dengan menggunakan kuas yang mengandung banyak air, sehingga pada saat mengenai bagian kanvas terjadi perpendaran warna berbentuk bulatan seperti pada motif baju anak yang memakan es krim dan gantungan kunci pada tas yang dibawanya. Sedangkan pada anak yang memegang pepsi pewarnaan menggunakan teknik pencampuran seperti karya lainnya, tetapi terdapat motif garis pada tas yang dibuat dengan menggunakan teknik yang sama seperti pada pembuatan motif baju anak yang memegang es krim, yaitu dengan menggunakan kuas yang mengandung banyak air kemudian digoreskan, sehingga pencampuran warna yang dihasilkan memunculkan irama garis yang lebih lembut.

8. 1, 2, 3, Cheer!



Gambar XXIII: Karya berjudul *1,2,3, Cheer!*
Ukuran 100 x 100
Bahan dan media : cat akrilik pada kanvas
Tahun 2013

Karya berjudul *"1,2,3, Cheer!"* memiliki ukuran 100 x 100 cm dengan media akrilik diatas kanvas. Karya ini memunculkan tiga figur anak-anak yaitu dua figur anak laki-laki dan satu figur anak perempuan. Anak perempuan di sebelah kiri membawa tas motif kotak-kotak dengan kombinasi warna biru, kuning, merah dan jingga kemudian baju dengan warna dominan kuning dengan motif bunga-bunga. Sedangkan pada bagian bawah mengenakan legging bermotif garis-garis putih dan merah muda kemudian bagian sepatu berwarna dominan biru dan kuning. Pada bagian rambutnya digunakan warna dominan biru dan sedikit warna merah dan selanjutnya bagian bandana berwarna kuning dan merah.

Pada figur anak laki-laki dibagian tengah yang mengenakan topi berwarna kuning, merah, biru dan rambut berwarna hijau, pada bagian bajunya menggunakan kombinasi beberapa warna yaitu biru, merah, kuning, dan hijau yang disapukan secara tipis, sedangkan bagian celana dan sepatunya menggunakan warna kombinasi merah, biru, dan kuning yang lebih kuat. Figur anak laki-laki yang berdiri memegang kamera disebelah kanan, menggunakan baju, celana, dan sepatu yang di dominasi warna merah, kuning, dan biru yang diolah membentuk motif garis dan juga motif lingkaran yang acak. Kemudian rambutnya berwarna dominan biru tua.

Komposisi pada karya ini cenderung berat disebelah kiri, tetapi dengan intensitas warna yang lebih cerah pada pewarnaan pakaian anak yang membawa kamera disebelah kanan memberikan keseimbangan pada karya. Pada anak perempuan dan anak laki-laki yang membawa kamera muncul pola-pola/motif yang dihasilkan dari pewarnaan yang tidak terdapat pada anak laki-laki bertopi. Oleh karena itu ditambahkan aksen pada kaos anak bertopi dengan memunculkan logo kaos Dagadu Jogkdja. Logo tersebut menjadi unsur pusat perhatian/*centre of interest* karena penggunaan warna hitam yang menimbulkan kekontrasan warna yang kuat.

9. On TV



Gambar XXIV: Karya berjudul *On TV*
Ukuran 80 x 120 cm
Bahan dan media : cat akrilik pada kanvas
Tahun 2013

Lukisan "*On TV*" mempunyai ukuran 80 x 120 cm dengan media akrilik diatas kanvas. Lukisan ini menampilkan satu figur anak laki-laki dengan posisi badan tengkurap memandangi televisi (TV) di depannya. Ekspresi wajahnya senang melihat tayangan kartun populer Spongebob Squarepants di televisi dan mengikuti gayanya.

Keseimbangan pada lukisan dicapai dengan meletakkan figur anak pada bagian tengah kanvas dengan posisi horisontal. Agar figur lebih menonjol, pada figur diberikan warna-warna dengan intensitas yang cerah. Pada baju anak digunakan warna merah, kuning, dan biru, yang dicampur secara acak, hingga menghasilkan warna-warna yang membentuk seperti motif pakaian. Hal ini sebagai aksen agar figur yang diletakkan ditengah kanvas dengan menyisakan cukup banyak ruang kosong tetap terlihat menarik dan tidak monoton.

Penggambaran objek kabel pada belakang televisi dibuat sedemikian rupa seperti tergeletak pada sebuah lantai bertujuan untuk mememberikan kesan keruangan pada gambar.

10. Lifestyles



Gambar XXV: Karya berjudul *Lifestyles*
Ukuran: 100 x 200 cm
Bahan dan media : cat akrilik pada kanvas
Tahun 2013

Lukisan "*Lifestyles*" berukuran 100 x 200 cm dengan media akrilik diatas kanvas. Pada karya ini terdapat tujuh figur anak-anak. Enam figur anak perempuan dan satu figur anak laki-laki. Figur anak laki-laki berdiri paling kiri dengan tangan memegang kamera. Di sebelah kanannya terdapat anak perempuan yang sedang bergaya dengan membawa seekor anjing, anak perempuan yang membawa tas dan sedang menelepon, anak perempuan yang membawa tas dan minuman ringan, anak perempuan yang duduk sambil menikmati permen *lollipop*, kemudian anak perempuan yang sedang duduk dan mengoperasikan *notebook* dengan merk Apple Inc, dan yang paling kanan terdapat anak perempuan sedang

berdiri yang seakan-akan menempel ditembok sambil mendengarkan musik melalui *headphone*-nya.

Secara komposisi karya tersebut menggunakan prinsip keseimbangan asimetris, dilihat dari figur yang ditampilkan secara tidak simetris, yaitu dengan empat figur disebelah kiri dan tiga figur disebelah kanan dengan posisi yang tidak formal. Penggambaran tersebut dimaksud untuk memberikan variasi dan menarik perhatian, karena dapat memberikan kesan dinamika dan tidak membosankan.

Secara teknis, pewarnaan pada karya ini hampir sama dengan karya sebelumnya, namun pada karya ini menyajikan percampuran warna yang lebih kaya dan berperan memberi harmonisasi pada karya keseluruhan. Selain itu, pada karya ini dimunculkan kesan tekstur semu. Tekstur semu muncul pada penggambaran bulu-bulu anjing dan bulu sintetis pada *headphone* dengan teknik pewarnaan aquarel dan percampuran warna yang lembut menyerupai kesan sesungguhnya. Kesan adanya ruang pada karya ini juga lebih terlihat dengan penggambaran tiga figur anak perempuan dari sebelah kiri yang berjalan dengan berurutan semakin ke belakang, sehingga memberikan kesan perspektif. Selanjutnya dua anak perempuan yang duduk di kursi juga menggambarkan kesan keruangan dengan penggambaran kursi yang bervolume. Kemudian gambar anak perempuan yang mendengarkan headphone dengan bagian kaki satunya diangkat mengesankan seolah bersandar di tembok.

BAB IV

PENUTUP

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

1. *Subject matter*/tema yang akan ditampilkan adalah gaya hidup anak-anak pada masa kini, dimana bagi anak-anak merupakan sesuatu yang hadirnya tanpa disengaja maupun dipahami oleh anak yang masuk sebagai dampak dari perkembangan zaman/globalisasi. Gaya hidup identik dengan budaya populer, budaya konsumerisme, dan penampakan luar. Tema gaya hidup anak-anak pada masa kini mengangkat berbagai cerita keseharian anak-anak yang mudah ditemui dalam lingkungan urban/perkotaan. Hal-hal yang disajikan merupakan hasil pengamatan dari lingkungan dan masing-masing karya menceritakan bentuk gaya hidup yang dilakukan anak-anak, diantaranya kebiasaan berbelanja, konsumsi *fastfood*, bermain *game*, mendengarkan musik dengan teknologi baru, berkaraoke, menonton televisi/hiburan, mengoperasikan berbagai alat elektronik-digital, gaya berpakaian, gaya jalan-jalan (*travelling*), dan lain-lain.
2. Visualisasi lukisan menggunakan media cat akrilik diatas kanvas. Prosesnya diawali dengan mencari dan mengamati (tahap observasi) hal-hal yang berkaitan dengan objek yang ingin dilukiskan berdasarkan tema yang sudah ditentukan. Kemudian proses pengolahan komposisi objek, anatomi tubuh dan ekspresi wajah yang sesuai gaya tubuh (*gesture*) figur yang diinginkan melalui pembuatan beberapa sketsa (tahap improvisasi). Selanjutnya proses

melukis (visualisasi) dari memindahkan sketsa terpilih ke media kanvas, pewarnaan, hingga *finishing*. Sketsa dilakukan dengan teknik langsung maupun teknik skala/Dam. Dalam pewarnaan teknik yang banyak digunakan adalah teknik akuarel dan didukung teknik plakat. *Finishing* karya ditampilkan tanpa figura tetapi langsung dengan pengecatan tepi kanvas sesuai warna *background*, hal ini dapat mendukung tampilan dari objek karya lukis.

3. Hasil karya seni lukis dari visualisasi tema gaya hidup anak-anak pada masa kini merupakan karya *pop art* ilustratif. Hal ini berdasarkan pada pengolahan unsur-unsur rupa menggunakan prinsip dan asas seni rupa yang disusun dengan estetika *pop art*. Karya *pop art* identik dengan bentuk yang cenderung sederhana, *outline* atau kontur garis yang tegas, dan warna yang cerah juga *flat*. Setiap karya memunculkan figur anak-anak sebagai objek utama. Figur anak-anak digambar secara utuh namun bentuknya disederhanakan dengan membuat wajah dan badan cenderung *flat* dan hanya dibatasi dengan kontur garis untuk memunculkan kesan adanya volume. Pewarnaan menggunakan teknik akuarel dengan menyapukan warna-warna kontras, primer, panas dan dingin secara acak sehingga memberikan efek pencampuran yang tidak disengaja dan terkesan liar namun cerah. *Background* menggunakan warna putih dan *flat* dengan tujuan menghilangkan ruang sehingga penonjolan figurnya lebih kuat dan ilustratif. Selain itu, *background* tersebut juga bertujuan untuk mendapatkan kesan minimalis/sederhana dan sebagai unsur penyatu objek. Karya yang dihasilkan sebanyak 10 karya lukis dengan ukuran

karya yang bervariasi dari tahun pembuatan 2012-2013, antara lain berjudul: *Shopping, We Love Burger, My i-Pod, Playing Guitar and Lypsync Together*, Halo, *Gamers, We Love Shopping, 1,2,3, Cheer!, On TV*, dan *Lifestyles*.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

Chaney, David.1996. *Lifestyles: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.

Colton, Joel dan Para Editor Pustaka Time-Life. 1985. *Abad Keduapuluh: Abad Besar Manusia*. Jakarta: Tira Pustaka.

Departemen Pendidikan Nasional, Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa Indonesia. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (edisi ketiga)*. Jakarta: Balai Pustaka.

Graves, Maitland. 1951. *The Art of Color and Design*. New York: Mcgraw-Hill Book Company.

Iskandar, Popo. 2000. *Alam Pikiran Seniman*. Bandung: Yayasan Popo Iskandar & Yayasan Aksara Indonesia.

Izzaty, Rita Eka, Dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.

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

Piliang, Yasraf Amir. 2011. *Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan (edisi 3)*. Bandung: Matahari.

Prayitno, Aming dan Fajar Sidik. 1979. *Desain Elementer*. Yogyakarta: STSRI

Prihadi, Bambang. 2009. *Sejarah Seni Rupa Barat II*. Diktat Mata Kuliah. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Seni Rupa, FBS, UNY.

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

Soedarso Sp. 2000. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Jakarta: Studio Delapan Puluh Interprise

Strinati, Dominic. 2010. *Popular Culture*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.

Susanto, Mikke. 2003. *Membongkar Seni Rupa*. Yogyakarta: Jendela.

_____. 2011. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa (edisi revisi)*. Yogyakarta: Dicti Art Lab & Djagad Art House.

Thorne, Tony. 2008. *Kultus Underground*. Yogyakarta: The Continuum.

KATALOG

Emotional Home, Katalog pameran Komunitas SBS, Yogyakarta 2008

SITUS INTERNET

http://blog.artflakes.com/2011/11/23/interview-with-esra-roise/ diunduh pada tanggal 8 Maret 2013

http://en.wikipedia.org/wiki/Paul_Iribe diunduh pada tanggal 8 Maret 2013.

http://godsavedadaism.blogspot.com/2012/05/critical-approach-to-paul-poiret.html diunduh pada tanggal 8 Maret 2013.

http://inspirational-imagery.blogspot.com/2012/06/les-robes-de-paul-poiret-by-paul-iribe.html diunduh pada tanggal 8 Maret 2013.

http://shop.esraroise.com/product/rewind diunduh pada tanggal 8 Maret 2013.

http://www.aseanagallery.com/new/details.php?id=243 diunduh pada tanggal 4 Januari 2013.

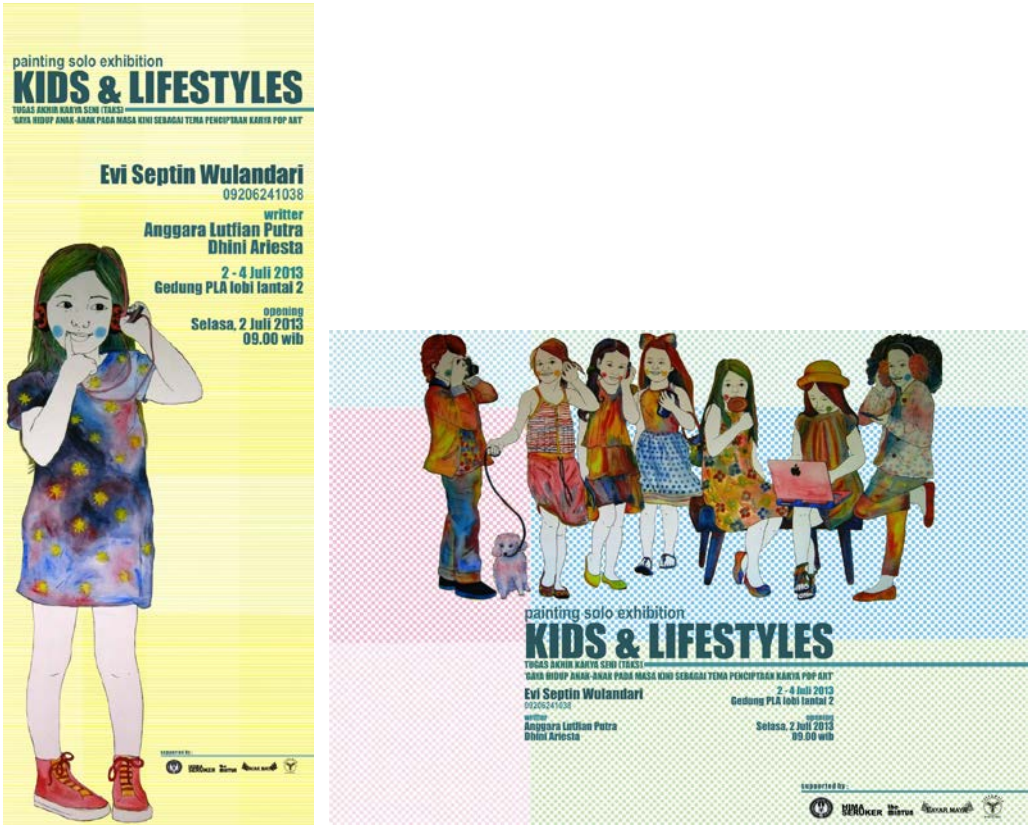
http://www.filsafatpendidikan.com/artikel/pengertian-observasi-sebagai-salah-satu-alat-empirisme diunduh pada tanggal 23 April 2013.

http://www.goodreads.com/book/show/776487.Fashion diunduh pada tanggal 8 Maret 2013.

http://www.wikipaintings.org/en/mary-cassatt/mothers-kiss-1891 diunduh pada tanggal 4 Januari 2013.

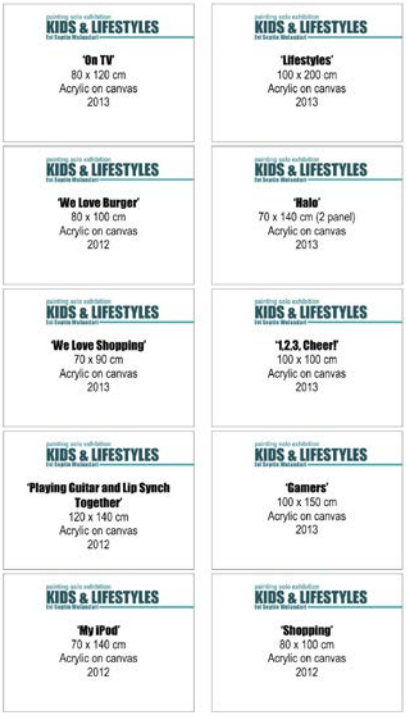
http://www.wikipaintings.org/en/paintings-by-style/fauvism/2#supersized-andre-derain-256119 diunduh pada tanggal 11 Februari 2013.

LAMPIRAN



Banner dan poster pameranTAKS





Katalog dan caption pameran TAKS



Suasana pelaksanakan ujian TAKS





Suasana pameran TAKS