

KATAK SEBAGAI SIMBOLISASI PENGGAMBARAN KONFLIK PERSONAL DALAM PENCIPTAAN LUKISAN

TUGAS AKHIR KARYA SENI (TAKS)

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



Disusun oleh:

RICHO NURDINI

NIM 08206241020

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

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *katak sebagai simbolisasi penggambaran konflik personal dalam penciptaan lukisan* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 15 April 2013

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Djoko Maruto, MSn
NIP. 195206071984031001

Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si
NIP. 195810141987031002

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *katak sebagai simbolisasi penggambaran konflik personal dalam penciptaan lukisan* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 22 April 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Mardiyatmo, M.Pd	Ketua Penguji		April 2013
Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si	Sekretaris		April 2013
Susapto Murdowo, M.Sn	Penguji I		April 2013
Drs. Djoko Maruto, M.Sn	Penguji II		April 2013

Yogyakarta, April 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 :

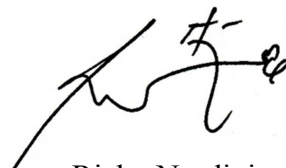
Nama : **Richo Nurdini**
NIM : 08206241020
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

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

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

Yogyakarta, 22 April 2013

Penulis,



Richo Nurdini

NIM 08206241020

MOTTO

Better Late Than Never

(Lebih baik terlambat daripada tidak sama sekali).

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini penulis persembahkan kepada :

Bapak Kusrandi dan Mamah Supriati yang telah memberikan segalanya.
Saudara dan sahabat terbaik sepanjang masa, David Kurniawan (*Alm*)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat, Hidayah, dan inayah-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Rasa hormat dan terimakasih penulis ucapkan kepada Rektor UNY, Prof. Dr. H. Rochmat Wahab, M.Pd.M.A, Dekan FBS UNY, Prof. Dr. Zamzani, M.Pd. Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Drs. Mardiyatmo, M.Pd, yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada penulis.

Penulisan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih secara tulus kepada pembimbing TAKS, yaitu Drs. Djoko Maruto M.Sn dan Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si, dengan penuh kesabaran, dan kebijaksanaan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tiada henti-hentinya disela-sela kesibukannya.

Terima kasih juga penulis ucapkan kepada kedua orang tua, adik dan sahabat-sahabat: Sholih Rahmadi, Shely Rosita Dewi, Supriyanti, Amanda Widodo, Agustian Eko, Kiki Dwi Antoro, Fuat Anas, Dewi Muftichah, Aprilia Muktirina, Agus Somanis, Afif Nofembriana, Riean Meiliadin dan teman-teman kelas A Seni Rupa angkatan 2008, Juga semua teman-teman Seruker FBS UNY.

Semoga segala bantuan dan amal baik yang telah diberikan mendapat pahala dari Tuhan Yang Maha Esa. Penulis berharap semoga tulisan ini bermanfaat bagi penulis pribadi khususnya dan pengembangan Jurusan Seni Rupa di UNY.

Yogyakarta, 22 April 2013

Penulis,

Richo Nurdini

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB II PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Fokus Masalah.....	6
E. Tujuan.....	6
F. Manfaat.....	6
BAB II KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN.....	8
A. Pengertian Katak.....	8
B. Simbol.....	9
C. Kajian Seni Lukis.....	10
1. Pengertian Seni Lukis.....	10
2. Lukisan Dekoratif.....	11
3. Konflik Personal.....	12
4. Karya Penginspirasi.....	13
a. Andre Tanama.....	14
b. Yoko Furusho.....	15

c. Karin Taylor	16
D. Tema	18
E. Media	19
F. Teknik	21
G. Bentuk	22
H. Karikatur	23
I. Deformasi	24
J. Distorsi	25
K. Stilisasi	27
L. Unsur-unsur Seni Rupa	28
1. Garis	28
2. Bidang (Shape)	29
3. Warna	30
4. Tekstur	32
5. Ruang	33
6. Gelap terang (Value)	34
M. Prinsip Penyusunan Seni Rupa	36
1. Kesatuan (Unity)	36
2. Irama (Rhythm)	37
3. Keseimbangan (Balance)	37
4. Harmoni (Selaras)	38
5. Variasi	39
6. Aksentuasi (Empasis)	39
7. Dominasi	39
8. Proporsi	40
9. Kontras	41
N. Metode Penciptaan	42
1. Eksplorasi	42
2. Eksperimen	42
3. Visualisasi	44

BAB III PEMBAHASAN	45
A. Tema Penciptaan	45
1. Tema Lukisan Peniru.....	48
2. Tema Lukisan Jangan Renggut Masa Indahku.....	48
3. Tema Lukisan Di Atas Langit Masih Ada Langit	50
4. Tema Lukisan Masuk Kuping Kiri Keluar Kuping Kanan.....	51
5. Tema Lukisan Ingin Kembali Memperbaiki Waktu Yang Rusak	51
6. Tema Lukisan Mimpi, Harapan dan Waktu	52
7. Tema Lukisan Kembali Melihat Yang Berlalu.....	53
8. Tema Lukisan Tak Selamanya Jagoan Harus Menang.....	53
9. Tema Lukisan Kita Semua Sama.....	54
10. Tema Lukisan Aku, Kalian dan DPR	55
B. Proses Visualisasi	56
1. Bahan, Alat Dan Teknik	56
2. Tahapan Visualisasi	60
C. Bentuk Lukisan.....	65
1. Deskripsi Lukisan: Peniru	65
2. Deskripsi Lukisan: Jangan renggut masa indahku	69
3. Deskripsi Lukisan: Di atas langit masih ada langit	72
4. Deskripsi Lukisan: Masuk kuping kiri keluar kuping kanan..	76
5. Deskripsi Lukisan: Ingin kembali memperbaiki waktu yang rusak.....	79
6. Deskripsi Lukisan: Mimpi, harapan dan waktu.....	82
7. Deskripsi Lukisan: Kembali melihat yang berlalu	85
8. Deskripsi Lukisan: Tak selamanya jagoan harus menang.....	89
9. Deskripsi Lukisan: Kita semua sama.....	92
10. Deskripsi Lukisan: Aku, kalian dan DPR.....	95
 BAB IV PENUTUP	 98
Kesimpulan.....	98

DAFTAR PUSTAKA	100
----------------------	-----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	: Karya Andre Tanama	15
Gambar 2	: Karya Yoko Furusho	16
Gambar 3	: Karya Karin Taylor	18
Gambar 4	: Deformasi Bentuk	25
Gambar 5	: Distorsi bentuk	26
Gambar 6	: Stilisasi	27
Gambar 7	: Karya A.T Sitompul	29
Gambar 8	: Karya Nashar	30
Gambar 9	: Karya Yusron Mudhakir	32
Gambar 10	: karya Aan Gunawan	33
Gambar 11	: Karya Rusnoto Susanto	34
Gambar 12	: Karya Rusnoto Susanto	36
Gambar 13	: Karya Richo “Kembali melihat yang berlalu”	43
Gambar 14	: Alat dan Bahan	57
Gambar 15	: Sketsa pada kertas	61
Gambar 16	: Sketsa di atas kanvas	62
Gambar 17	: Karya Richo “Peniru”	65
Gambar 18	: Karya Richo “Jangan renggut masa indahku”	69
Gambar 19	: Karya Richo “Di atas langit masih ada langit”	72
Gambar 20	: Karya Richo “Masuk kuping kiri keluar kuping kanan”	76
Gambar 21	: Karya Richo “Ingin kembali memperbaiki waktu yang rusak”	79
Gambar 22	: Karya Richo “Mimpi, harapan dan waktu”	82
Gambar 23	: Karya Richo “Kembali melihat yang berlalu”	85
Gambar 24	: Karya Richo “Tak selamanya jagoan harus menang”	89
Gambar 25	: Karya Richo “Kita semua sama”	92
Gambar 26	: Karya Richo “Aku, kalian dan DPR”	95

KATAK SEBAGAI SIMBOLISASI PENGGAMBARAN KONFLIK PERSONAL DALAM PENCIPTAAN LUKISAN

Oleh :
Richo Nurdini
08206241020

ABSTRAK

Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan tema penciptaan, proses visualisasi teknik dan bentuk lukisan dengan judul *katak sebagai simbolisasi penggambaran konflik personal dalam penciptaan lukisan*.

Metode yang digunakan dalam penciptaan lukisan adalah metode eksplorasi, yaitu untuk menemukan ide-ide dari konflik personal kemudian digambarkan melalui bentuk-bentuk katak dengan pendekatan dekoratif yang kemudian dilakukan observasi melalui media elektronik dan cetak atau kondisi personal dengan sosial yang ada di lingkungan sekitar. Metode eksperimen dilakukan untuk menciptakan bentuk-bentuk katak yang sesuai dengan ide serta pengembangan teknik dalam melukis.

Hasil dari pembahasan yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Tema lukisan yang dikemukakan dalam Tugas Akhir ini adalah konflik personal yang terjadi dengan diri sendiri, personal dengan personal lain, personal dengan lingkungan, dan personal dengan Tuhan. (2) Proses visualisasi lukisan dikerjakan menggunakan media cat akrilik di atas kanvas dengan teknik *plakat* yang dikombinasikan dengan teknik gradasi halus yang dikerjakan secara representasional dengan warna-warna kontras yang cerah (*high value*). (3) Bentuk atau visualisasi pada lukisan adalah penggambaran objek katak dalam lukisan yang disusun serta dikomposisikan sehingga mampu mewakili ide-ide berdasarkan konflik personal yang ingin disampaikan, namun katak tidak berdiri sendiri sebagai objek, tetapi terdapat objek-objek lain sebagai elemen pendukungnya. Kesan karikatur yang dihadirkan antara humor dan kegembiraan, terkadang nakal dan liar namun memperlihatkan sisi ironis, dengan kelucuan katak tidak akan membuat tersinggung apresiasi. Karya yang dikerjakan sebanyak 10 lukisan dengan berbagai ukuran yaitu :

Peniru (75x115 Cm), *Jangan Renggut Masa Indahku* (65x95 Cm), *Di Atas Langit Masih Ada Langit* (80x120 Cm), *Masuk Kuping Kiri Keluar Kuping Kanan* (110x90 Cm), *Ingin Memperbaiki Waktu Yang Rusak* (100x80 Cm), *Mimpi, Harapan, dan Waktu* (75x100 Cm), *Kembali Melihat Yang Berlalu* (110x90 Cm), *Tak Selamanya Jagoan Harus Menang* (80x120 Cm), *Kita Semua Sama* (95x95 Cm), *Aku, Kalian dan DPR (Di Bawah Pohon Ringin)* (70x120 Cm).

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Katak adalah hewan *amfibia* yang paling dikenal orang di Indonesia. Mereka adalah hewan yang tidak menggigit dan tidak membahayakan. Katak memiliki bentuk tubuh yang unik, beberapa ada yang berkulit halus, lembab namun ada juga yang berkulit kasar berbintil-bintil sampai dengan berbingkul-bingkul, kerap kali kering. Mereka memiliki bentuk tubuh yang gempal atau kurus, berpunggung agak bungkuk, berkaki empat dengan kaki belakang yang lebih panjang dan mata yang besar. Kaki belakang yang lebih panjang mereka gunakan untuk melompat dan juga untuk berenang.

Di samping itu, katak yang dapat hidup di dua alam, yakni darat dan air menjadikannya salah satu hewan yang memiliki keunikan. Bentuk tubuhnya yang tidak memiliki batasan antara kepala dan badan membuat bentuknya lucu, ditambah dengan kedua matanya yang bulat menonjol keluar. Sehingga ketika digunakan sebagai objek lukisan, katak mudah untuk dideformasikan menjadi bentuk-bentuk yang semakin lucu. Cara Bergeraknya pun unik, karena kaki belakangnya yang lebih panjang membuatnya harus melompat untuk bergerak, tidak seperti hewan lain pada umumnya yang menggunakan kakinya untuk berjalan. Warna kulit katak yang selalu lembab menjadikannya terlihat mengkilat jika terkena terpaan cahaya.

Makna simbolik yang bisa diangkat dari kehidupan dua alam katak, misalnya katak dijadikan sebagai refleksi baik dan buruk yang tergabung

menjadi satu, bisa juga diartikan sebagai kemampuan dalam beradaptasi terhadap lingkungan yang berbeda. Proses adaptasi tersebut sangatlah penting, karena walaupun tidak sempurna, tetapi terus beradaptasi menuju dekat dengan kesempurnaan. Namun, kehidupan dua alam katak kadang juga menjadikan pergolakan dalam lingkungannya. Karena ia bukan sepenuhnya menjadi makhluk darat begitupun air. Menjadikannya harus bisa beradaptasi mengimbangkan kehidupannya pada dua dunianya tersebut, walaupun ia tidak sepenuhnya diterima di salah satu dari keduanya. Dari kelebihan katak tersebut lah yang memberikan inspirasi untuk menggambarkan tema konflik personal yang terjadi pada kehidupan sehari-hari.

Dalam seni rupa corak yang dihadirkan oleh para seniman terdahulu sangatlah beragam. Salah satunya adalah dekoratif. Lukisan dalam tugas akhir ini menggunakan pendekatan dekoratif. Karena menurut Soedarso (2006: 85-86) lukisan dekoratif, yaitu lukisan yang *ngrawit* buaatannya, tidak begitu menghiraukan dimensi ketiga, dan mirip-mirip dekorasi. Warna datar (*flat*) dan unsur penghias dalam dekoratif digunakan untuk memperkuat kelucuan figur katak dalam lukisan ini. Mengingat dalam lukisan tersebut setiap elemen atau unsur rupa mengandung nilai hias dan warna-warna yang digunakan adalah warna-warna yang tidak terkesan kusam. Hal ini sangat mendukung penampilan katak yang penggambarannya secara karikatural menjadikannya lebih ceria, dan bentuk-bentuk tiap elemen penghiasnya mendukung agar terlihat lebih menarik. Deformasi bentuk dan penggambaran secara karikatural digunakan untuk menjadikan objek katak lebih lucu. Melalui kelucuannya ini

diharapkan kritik, sindiran, olok-olok yang ditujukan tidak akan menyinggung atau menyakitkan apresiasi. Demikian halnya dengan nilai-nilai konflik yang ingin disampaikan, akan lebih mudah dicerna oleh apresiasi.

Penciptaan karya seni, khususnya lukisan terkait erat dengan kehidupan senimannya. Banyak faktor yang selalu mempengaruhi perupa dalam penciptaan suatu karya seni, baik faktor internal (personal, kejiwaan, situasi dan kondisi diri) maupun faktor eksternal (kondisi lingkungan dan kultural).

Konflik personal atau konflik dari dalam diri menjadi ide penciptaan karya seni yang tidak akan pernah bosan dan tidak ada habisnya untuk dijadikan sumber penciptaan karya seni. Karena konflik personal menjadi tema yang paling dekat dengan perupa.

Ketika seseorang dihadapkan dalam suatu keyakinan antara yang benar dan yang salah. Benar dan salah sebenarnya adalah suatu pemikiran seseorang tentang sesuatu yang terbataskan akan pemikiran benar dan salah dari orang lain. Namun, kadang seseorang akan berpikiran bahwa apa yang dipikirkan adalah lebih benar dan lebih salah diatas pemikiran orang lainnya itu. Dalam hati kadang seseorang membenarkan tentang pendapat orang lain itu, menjadikan perenungan yang membuat pergolakan dalam dirinya. Namun ketika rasa egoisme seseorang ternyata lebih tinggi dari pemikiran rasionalnya, maka ia akan tetap paling membenarkan apa yang diyakininya. Hal seperti ini pun ketika direnungkan akan mamancing imajinasi untuk diolah dan dijadikan suatu lukisan yang menarik. Karena konflik personal

dengan diri sendiri adalah konflik terdekat dari konflik personal lainnya, seperti konflik personal dengan personal lain, konflik personal dengan lingkungan, dan konflik personal dengan Tuhan.

Adapun konflik dengan sosial sejatinya adalah bagian dari konflik personal itu sendiri. Seperti ketidaksejajaran saya dengan pemikiran masyarakat, tentang pihak yang kuat harus bisa mengatur pihak yang lemah atau atasan bisa seenaknya saja memerintah bawahannya tentunya agak membuat jarak antara si kuat dan si lemah, si kaya dan si miskin. Namun atas semuanya itu, ketika tidak ada pembandingan, tidak akan ada pula perbedaan yang bisa dikatakan. Hal tersebut memang nyata adanya dalam masyarakat. Atasan yang kadang-kadang suka seenaknya mengatur bawahannya memang kerap dijumpai, dan kadang ia tak sadar, bahwa ia-pun masih menjalankan perintah dari orang yang lebih di atasnya. Namun entah sadar atau tidak, kadang pemikiran bahwa ia memiliki bawahan yang harus melakukan apa yang dilakukan atasannya padanya tersebut, menjadikan serentetan kejadian, mungkin dendam yang berjalan terus menerus dan tak akan ada habisnya. Walaupun kerap terjadi konflik di antara mereka, entah itu hanya penolakan dalam diri ataupun konflik dengan orang lainnya, namun ironisnya mereka kadang tak menyuarakannya dan itu memang terjadi dalam masyarakat kita.

Ketertarikan pada konflik personal adalah karena hal tersebut sangat dekat dengan keseharian pribadi saya. Baik itu konflik dengan diri saya sendiri, maupun konflik yang terjadi di lingkungan sekitar saya. Dan karena manusia tidak pernah bisa lepas dari konflik tersebut sehingga setiap hari saya

akan menemui problem konflik yang menimbulkan luapan ide, kemudian dengan segera saya wujudkan dalam bentuk lukisan. Konflik personal tersebut kemudian saya ekspresikan melalui lukisan simbolisasi katak yang dibuat secara karikatural dengan corak dekoratif menggunakan media kanvas dengan teknik plakat yang kemudian saya olah sedemikian rupa sebagai kekuatan pada karya saya.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

1. Konflik personal sebagai tema penciptaan lukisan yang disimbolkan melalui katak.
2. Keunikan bentuk katak menantang untuk direspon sebagai objek yang karakteristik dalam proses kreatif penciptaan lukisan.
3. Melalui bentuknya yang lucu dan unik, katak dijadikan sebagai inspirasi penciptaan karya lukis.
4. Penggambaran konflik personal melalui figur katak.
5. Proses visualisasi, bahan dan teknik dalam lukisan katak sebagai simbolisasi konflik personal.
6. Bentuk lukisan yang dihasilkan dari katak sebagai simbolisasi konflik personal.

C. PEMBATAAN MASALAH

Konflik personal sebagai tema awal penciptaan karya yang kemudian divisualkan ke dalam lukisan dengan objek utama katak yang deformatif.

D. FOKUS MASALAH

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

1. Bagaimana tema penciptaan lukisan simbolisasi katak dalam penggambaran konflik personal?
2. Bagaimana proses visualisasi, bahan dan teknik dalam lukisan simbolisasi katak dalam penggambaran konflik personal?
3. Bagaimana bentuk lukisan simbolisasi katak dalam penggambaran konflik personal?

E. TUJUAN

Tujuan dari tugas akhir ini adalah :

1. Mendeskripsikan tema penciptaan lukisan simbolisasi katak dalam penggambaran konflik personal.
2. Mendeskripsikan tentang proses visualisasi, bahan dan teknik dalam lukisan simbolisasi katak dalam penggambaran konflik personal.
3. Mendeskripsikan struktur dan bentuk lukisan.

F. MANFAAT

Manfaat dari tugas akhir ini adalah :

1. Bagi penulis bermanfaat sebagai sarana pembelajaran dalam proses berkesenian dan sebagai sarana pengkomunikasian ide-ide yang dimiliki penulis.

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

BAB II KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN

A. Katak

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (<http://www.kamusbesar.com/17922/katak>) disebutkan katak adalah binatang amfibi pemakan serangga yang hidup di air tawar atau di daratan, berkulit licin, berwarna hijau atau merah kecokelat-cokelatan, kaki belakang lebih panjang dari pada kaki depan, pandai melompat dan berenang;

Jon Farndon dan Jon Kirkwood (2003: 9) mengungkapkan Katak, kodok, salamander dan kadal air adalah *amfibi*. *Amfibi* adalah binatang yang hidup di darat dan di air. Umumnya mereka lahir di air. Saat tumbuh, tubuh mereka berubah agar mereka juga bisa hidup di darat. Katak memiliki kulit tubuh yang halus dan berlendir. Katak dewasa memiliki empat kaki dan tidak berekor. Katak melompat dengan kaki belakangnya yang panjang. Katak mengembungkan lehernya membuat bunyi "*krok*" keras yang menarik perhatian katak betina.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa katak adalah *amfibi*, hewan yang dapat hidup di darat dan di air. Dalam perjalanan hidupnya, katak mengalami perubahan bentuk atau mengalami *metamorfosis*. Katak memiliki kaki belakang yang lebih panjang, ia menggunakan kaki belakangnya tersebut untuk mendorong tubuhnya ketika melompat. Cara bergerak katak ketika di darat adalah dengan melompat. Dan kaki belakang yang lebih panjang tersebut digunakan untuk mendayung ketika berenang di air.

B. Simbol

Dalam kehidupannya manusia selalu berkembang dan berinteraksi menggunakan simbol-simbol. Karya seni sebagai produk kebudayaan manusia juga merupakan sebuah benda yang berupa simbol. Bagi Saussure simbol adalah satu bentuk tanda yang semu natural, yang tidak sepenuhnya arbiter (terbentuk begitu saja), atau termotivasi. Bagi Pierce, sebuah bentuk tanda berdasarkan konvensi. Simbol seharusnya ditunjukkan bahwa bagi Pierce, sebuah tanda dapat masuk dalam kategori yang ikonik, indeksial atau simbolis, semua dapat terjadi pada saat yang sama. Dengan kata lain, satu aspek dari sebuah tanda tidak menghindari aspek-aspek lainnya (Mike Susanto, 2011: 364).

Menurut Bernard Lonergan, sebuah simbol adalah gambaran dari suatu objek nyata atau khayal yang menggugah perasaan atau digugah oleh perasaan. Perasaan-perasaan berhubungan dengan objek, satu sama lain, dan dengan subjek (Dillistone, 2002: 137).

Dalam simbol sebenarnya ada unsur kata kerja yang berarti mencampurkan, membandingkan dan membuat analogi antara tanda dan objek yang diacu. Ada pandangan lain yang menganggap simbol sebagai suatu usaha yang dilakukan dengan sengaja, terencana dan sangat diperhitungkan, untuk menerjemahkan (secara mental) konsep-konsep menjadi istilah yang ilustratif, indrawi dan didaktis. Tetapi menurut Coleridge dalam *The Statement's Manual: Complete Works* (1853) simbol dicirikan oleh penampakan sifat-sifat yang mencirikan spesies pada diri individu, atau sifat-sifat yang umum (genus) pada yang khusus yang akhirnya nampak hal-hal yang bersifat abadi pada hal-hal yang

sementara (Mike Susanto, 2002: 52). Menurut etimologinya, simbol dan simbolisasi diambil dari kata Yunani *sumballo* (*sumballein*) yang mempunyai beberapa arti, yaitu berwawancara, merenungkan dan memperbandingkan, bertemu, melemparkan menjadi satu, dan menyatukan. Bentuk simbol adalah penyatuan dua hal luluh menjadi satu (Hans J. Daeng 2000: 82).

Dari uraian-uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa simbol adalah suatu bentuk tanda mengenai suatu hal yang diacu yang menyatakan sesuatu hal atau mengandung maksud tertentu.

C. Kajian Seni Lukis

1. Pengertian Seni Lukis

Seni lukis sebagai hasil karya dua dimensional yang memiliki unsur warna, garis, ruang, cahaya, bayangan, tekstur, makna, tema dan lambang (The Liang Gie, 1996: 97). Mikke Susanto (2011: 241) menjelaskan seni lukis merupakan bahasa ungkap dari pangalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan garis dan warna, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi, maupun ilustrasi dari kondisi subyektif seseorang.

Pengertian seni lukis Menurut penjelasan Pringgodigdo dalam (Mikke Susanto, 2011: 241) merupakan penggambaran pada bidang dua dimensi berupa hasil pencampuran warna yang mengandung maksud. Pendapat lain yang dijelaskan oleh Soedarso Sp dalam (Mikke Susanto, 2011: 241) adalah

Pengungkapan atau pengucapan pengalaman artistik yang ditampilkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna.

Menurut penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa seni lukis merupakan hasil ungkapan subyektif dari pengalaman artistik seorang penciptanya. Media yang sering digunakan adalah kanvas dengan cat minyak ataupun akrilik, tetapi dalam perkembangan seni lukis baik dari media ataupun material tidak terikat oleh batasan-batasan. Seni lukis mampu menjadi sebuah catatan yang merefleksikan latar belakang penciptanya. Ekspresi dalam seni lukis tidak hanya ekspresi keindahan tetapi juga mampu menghadirkan ekspresi nilai-nilai kemanusiaan.

2. Lukisan Dekoratif

Menurut Soedarso (2006: 85-86) lukisan dekoratif, yaitu lukisan yang ngrawit buaatannya, tidak begitu menghiraukan dimensi ketiga, dan mirip-mirip dekorasi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga (2002: 247) makna dari dekoratif adalah salah satu gaya dalam seni lukis, dipakai untuk menamai lukisan yang lebih mengutamakan seni menghias atau stilisasi yang digunakan. Dalam Diksi Rupa Mikke Susanto (2011: 100) dekoratif karya seni yang memiliki daya(unsur) (meng)hias yang tinggi atau dominan. Di dalam karya seni lukis tidak menampakkan adanya volume keruangan maupun perspektif. Semua dibuat secada datar/flat atau tidak menunjukkan ketigadimensiannya.

Jadi lukisan dekoratif adalah lukisan yang tidak terlalu menghiraukan dimensi ketiga atau tidak terlalu menghiraukan perspektif atau keruangan.

3. Konflik Personal

Alo Liliweri (2005: 264-265) menyatakan konflik personal sebagai konflik yang sederhana:

Kita sebut sederhana, karena tipe ini masih pada taraf emosi dan muncul dari perasaan perbedaan yang dimiliki oleh individu. Ada empat tipe konflik sederhana:

- 1) Konflik personal versus diri sendiri – adalah konflik yang terjadi karena apa yang dipikirkan atau yang diharapkan tidak sesuai dengan kenyataan.
- 2) Konflik personal versus personal – adalah konflik antar – personal yang bersumber dari perbedaan karakter masing-masing personal.
- 3) Konflik personal versus masyarakat – adalah konflik yang terjadi antara individu dan masyarakat yang bersumber dari perbedaan keyakinan suatu kelompok atau keyakinan masyarakat atau perbedaan hukum.
- 4) Konflik personal versus alam – adalah konflik yang terjadi antara keberadaan personal dan tekanan alam.

Dalam kehidupan pribadinya seseorang dapat mengalami konflik akibat dari benturan-benturan yang terkait dengan kompleksnya permasalahan. Secara tidak langsung kondisi tersebut dapat membuat seseorang memiliki jarak dengan sosial dan lebih memilih untuk menarik diri, akan tetapi hal seperti itu tidak harus menjadikan seseorang menjadi anti sosial.

Jarak itu timbul dalam diri seseorang karena adanya kesulitan dalam berinteraksi dengan sistem sosial yang ada. Untuk dapat berinteraksi dengan sosial seseorang harus menyesuaikan cara pandang dan pola pikirnya. Hal tersebut sangatlah sulit karena seseorang memiliki ego dan keterbatasan,

tetapi juga tidak boleh diabaikan karena posisinya sebagai bagian dari lingkungan sekitar. Ketidaksesuaian tersebut tidak dapat dipaksakan, maka ada dua pilihan yaitu belajar untuk memahami atau melarikan diri. Dalam belajar tentu seseorang tidak langsung bisa, tetapi melewati metode dan membutuhkan ruang privasi. Berbagai cara dilakukan termasuk merenung, introspeksi, menjalani kegiatan spiritual keagamaan dan lain sebagainya.

Dari kondisi konflik seperti kegelisahan akan pertanyaan-pertanyaan dan respon penolakan terhadap realitas memunculkan persepsi bahwa kehidupan adalah labirin besar. Selama ini kita hanya bermain di dalamnya tanpa bisa keluar kecuali oleh kematian. Posisi seperti ini tentu berakibat kepada terganggunya kesadaran sebagai contoh; seringnya rasa takut muncul tiba-tiba tanpa sebab yang jelas, tidak bisa tidur (*insomnia*) dan kecemasan bila berhadapan dengan orang lain. Kebingungan, kegelisahan, kecemasan, ketakutan, adalah suatu bentuk kondisi dimana titik hati (perasaan) dan titik pikiran dalam otak (logika) mengalami persimpangan.

4. Karya penginspirasi

Dalam studi proses berkarya, seorang seniman tidak jarang melakukan studi pengamatan atas karya-karya seniman lain hingga mempelajari ide dan gagasannya. Studi tersebut berfungsi sebagai pemacu dan memperkaya wawasan proses berkarya. Dalam proses studi kreatif yang cukup berat tersebut seorang seniman akan terus mencari ciri-ciri personal atas kekaryaannya, dari mulai konsep penciptaan, hingga teknik dalam

memvisualkannya. Sehingga karyanya mampu berdiri sendiri tanpa harus terbayang-bayangi karya seniman yang menginspirasi. Adapun beberapa karya seniman yang turut serta dalam memberikan inspirasi dalam proses studi kreatif antara lain Andre Tanama, Yoko Furusho, dan Karin Taylor .

a. Andre Tanama

Andre tanama adalah seorang seniman lukis-grafis. Dalam halaman *website* resminya tertulis tentang Andre Tanama menurut Soeprapto Soedjono:

Andre Tanama through his printmaking art works had increased the passion of printmaking in ISI Yogyakarta, especially to the young generation of printmaking. Combined with other art media that he created, Andre Tanama was one of few artist from ISI Yogyakarta that was ready to bring the ISI Yogyakarta's VISUAL ART GLORY far ahead. (Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA, Ph.D., Rector of Indonesia Institute of Arts Yogyakarta)

Yang artinya, Andre tanama melalui karya seni grafis telah meningkatkan gairah seni grafis di ISI Yogyakarta, terutama kepada generasi muda seni grafis. Dikombinasikan dengan media seni lainnya yang ia ciptakan, Andre tanama adalah salah satu artis dari beberapa dari ISI Yogyakarta yang siap untuk membawa GLORY ART VISUAL Yogyakarta ISI jauh ke depan.

Karya-karya Andre Tanama terkesan simpel dalam figur objeknya, namun kaya akan makna yang terceritakan oleh karyanya tersebut. Kesan grafis dalam dirinya ditunjukkan oleh garis-garis kontur yang terkesan sangat kuat dan juga digunakan pada kesan lebih gelap pada figur objeknya. Kadang juga karya lukisnya dipadukan dengan unsur cetak grafis untuk

membuat *background* (latar belakang) pada karyanya agar terkesan bertekstur. Garis-garis yang kadang menjadi sangat rumit ia gambarkan dengan begitu apik sehingga orang yang melihat karyanya bisa menikmati garis-garisnya tersebut walaupun digambarkan rumit olehnya.



Gambar 1:
Andre Tanama
Ocean Cry
Woodcut Print, Charcoal, Akrilik pada Kanvas, 145cmx180cm
2010
(sumber : The Tales of Gween Silent)

Garis-garis kontur dan objek yang tidak terlalu ramai pada karya-karya Andre Tanama membuat pesan yang ingin disampaikan dalam karya-karyanya menjadi lebih mudah dicerna oleh apresiasi yang melihat karya Andre Tanama tersebut.

b. Yoko Furusho

Yoko Furusho adalah salah satu seniman (pelukis dan ilustrator) wanita yang berasal dari Jepang, namun dia berdomisili di New York. Dia lahir di

Tokyo dan pindah ke New York untuk belajar ilustrasi di School of Visual Arts. Setelah lulus, ia mulai bekerja sebagai seorang profesional ilustrator/artis. Dia suka menggambar detail, tekstur dan pola dengan tinta dan akrilik. Dunianya penuh monster imajiner, binatang aneh, dan suasana yang lucu. Sekarang dia bekerja sebagai ilustrator untuk berbagai majalah dan surat kabar.



Gambar 2:
Yoko Furusho
Waiting for the Spring
Akrilik pada Kertas Cat Air, 2008
(Sumber : <http://yokofurusho.com/wp-content/uploads/waiting4spring1.jpg>)

c. Karin Taylor

Karin Taylor adalah seorang seniman perempuan yang lahir dan bertempat tinggal di Australia. Karya-karya yang dia lukiskan adalah potongan-potongan keramahan, rasa nostalgia, kasih sayang, sedikit kehangatan yang terjadi dalam ruang lingkup kesaharian yang normal, tanpa hambatan dengan masalah dan kekhawatiran. Dia berusaha untuk membuat karya-karyanya bermanfaat bagi orang lain dan dia berusaha berinteraksi dengan apresiannya melalui karyanya tersebut tentang kasih sayang dan

keindahan yang terjadi di sekitarnya, yang sering luput dari perhatian orang-orang sekitar.

Karya-karya Karin Taylor memiliki warna-warna yang cerah, ceria namun kadang menyejukkan. Garis kontur hitam yang dia gunakan untuk mengikat warna-warna yang kadang ia gunakan terlalu tajam dan kontras. Figur-figur dalam lukisannya sangat *imajinatif* dan unsur penghias di setiap lukisannya sangat tinggi.

Dikutip dalam website resminya, ia mengungkapkan :

“these are the things that make life meaningful for me and for others.... making that connection with you my viewer, is everything for me, it ensures that I am ‘making meaning’ with my art. I used to think art was a selfish process, but now I know it is also a giving and nurturing desire that leads the artist to create for others outside of themselves, to embrace the part of another’s soul that cries out to be heard, loved, revisited and nourished.”

Yang artinya, “ini adalah hal-hal yang membuat hidup menjadi lebih berarti bagi saya dan bagi orang lain.... membuat koneksi (hubungan) dengan anda para pemirsa saya, adalah segalanya bagi saya, memastikan bahwa saya telah 'membuat makna' dengan karya seni saya. Saya terbiasa berpikir seni adalah sebuah proses egois, tapi sekarang saya tahu seni juga merupakan keinginan memberi dan memelihara yang mengarahkan seniman untuk membuat karya untuk orang lain di luar diri mereka sendiri, untuk merangkul bagian dari jiwa lain yang berteriak untuk didengarkan, dicintai, revisited dan dipelihara.”



Gambar 3:
Karin Taylor
There's an Elephant in My Garden
Mixed Media pada Kanvas, 2010
(Sumber : <http://www.redbubble.com/people/karin/works/3967482-2-theres-an-elephant-in-my-garden>)

D. Tema

Tema menurut Nooryan Bahari (2008: 22) merupakan gagasan yang hendak dikomunikasikan pencipta karya seni kepada khalayak. Tema bisa saja menyangkut masalah sosial, budaya, religi, pendidikan, politik, pembangunan, dan sebagainya. Dalam hal ini, aspek yang dapat dikritisi adalah sejauh mana tema tersebut mampu menyentuh penikmat karya seni, baik dari nilai-nilai tertentu dalam kehidupan sehari-hari ataupun hal-hal yang bisa mengingatkan pada peristiwa tertentu.

Tema pokok atau *subject matter* adalah rangsang cipta seniman dalam usahanya untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk menyenangkan adalah bentuk yang dapat memberikan konsumsi batin manusia secara utuh, dan perasaan keindahan kita dapat menangkap harmoni bentuk yang

disajikan serta mampu merasakan lewat sensitivitasnya. Sony Kartika (2004: 28), dalam sebuah karya seni hampir dapat dipastikan adanya *subject matter*, yaitu inti atau pokok persoalan yang dihasilkan sebagai akibat adanya pengolahan objek yang terjadi dalam ide seseorang seniman dengan pengalaman pribadinya.

Tema disini digunakan dalam arti *subject or topic of artistic representation*. Sedangkan pengertian *subject* digunakan dalam arti *.....an object, scene, or incident chosen by an artist for representation, or represented by an artist*. Jadi segala sesuatu yang hendak dipresentasikan atau disampaikan oleh si seniman, tentunya lewat medium karya seni, kepada para pengamat potensialnya, bisa disebut dengan tema (Humar Sahman, 1993: 88).

Dapat disimpulkan bahwa tema adalah pokok pikiran dasar yang hendak disampaikan kepada apresian. Tema dalam seni rupa adalah buah pikiran dari seniman yang divisualkan melalui karya untuk untuk disampaikan kepada apresian melalui karya-karyanya tersebut.

E. Media

Mikke Susanto (2011: 255) menjelaskan, Medium bentuk tunggal dari kata “media” yang berarti perantara atau penengah. Biasa dipakai untuk menyebut berbagai hal yang berhubungan dengan bahan (termasuk alat dan teknik) yang dipakai dalam karya seni. Jenis medium yang dipakai untuk bahan melukis misalnya medium air dan medium minyak sebagai penengah antara pikmen dan kanvas.

Medium atau material atau bahan merupakan hal yang perlu sekali bagi seni apapun, karena suatu karya seni hanya dapat diketahui kalau disajikan melalui medium. Suatu medium tidak bersifat serba guna. Setiap jenis seni mempunyai mediumnya tersendiri yang khas dan tidak dapat dipakai untuk jenis seni lain (Liang Gie, 1996: 89).

Secara pribadi, dalam penciptaan seni lukis media yang digunakan adalah cat akrilik diatas kanvas. Mike Susanto (2011: 13) memberikan penjelasan tentang cat akrilik yaitu salah satu bahan melukis yang mengandung *polimer ester poliakrilat*, sehingga memiliki daya rekat yang sangat kuat terhadap medium lain dan standar pengencer yang digunakan adalah air. Mikke Susanto (2011: 213) juga memberikan penjelasan tentang kanvas yaitu, Dalam seni lukis, diartikan sebagai kain landasan untuk melukis. Baik berbahan panel kayu, kertas, atau kain. Kanvas direntangkan dengan → spanraam (kayu perentang) hingga tegang baru kemudian diberi cat dasar yang berfungsi menahan cat yang akan dipakai untuk melukis. Di indonesia kanvas biasanya dibuat dari kain terpal, kain katun, blacu dan kain layar yang dapat menahan ketegangan tertentu dan dapat dipakai hingga jangka waktu lama, namun ada beberapa sifat pokok yang harus dimilikinya, yaitu mempunyai sifat liat (ulet) dan kuat, anyaman/tenunan dicari yang serapat mungkin, susunan serat/benanganya harus tegak lurus. Di Eropa yang sering digunakan adalah kain *lena*, dan beberapa jenis lainnya seperti, *roman linen*, *sail cloth* (kain layar), *sackloth/shoddy* (kantong goni), *muslin* (kain kasa/pembalut), *cambrics*, *handkerchief linen* (mori, kain untuk baju).

Medium adalah perantara yang sangat penting bagi seni apapun, karena sebagai jembatan antara seniman dan apresiannya. Medium tidak ada yang bersifat serba guna, jadi tiap jenis seni memiliki mediumnya masing-masing. Dalam seni lukis, medium yang digunakan bisa berupa cat, kanvas, kertas, papan, kaca.

F. Teknik

Teknik adalah pengetahuan dan kepandaian membuat sesuatu yang berkenaan dengan hasil industri (bangunan, mesin); yang berhubungan dengan seni; metode atau sistem mengerjakan sesuatu (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002: 782). Teknik dalam seni rupa dibagi menjadi dua yaitu teknik basah dan teknik kering. Teknik basah yaitu teknik dalam menggambar atau melukis yang menggunakan medium yang bersifat basah, atau menggunakan medium air dan minyak cair. Sedangkan teknik kering adalah kebalikan dari teknik basah, yaitu menggunakan teknik kering seperti arang gambar, pensil dan lain-lain (Mikke Susanto, 2011: 395). Mengolah bahan menurut tuntutan ide, sedangkan ide itu sendiri mengembangkan perasaan menurut kaidah-kaidah bentuk. Kedua olahan itu yang pada dasarnya bersifat pribadi, disebut teknik (Humar Sahman, 1993: 30).

Teknik untuk mewujudkan sebuah karya, diantara lain dalam bentuk pengolahan bahan dengan cara-cara khusus., seperti teknik cor, teknik kerok, teknik tempel, dan teknik tuang untuk patung; teknik dusel dan teknik arsir untuk gambar; teknik kuas kasar, teknik palet, teknik transparan, dan teknik pointilis

untuk seni lukis; teknik cetak tinggi, cetak dalam, dan cetak sdaring untuk seni grafis dan teknik lainnya (Nooryan Bahari, 2008: 24).

Jadi, Teknik dalam seni rupa adalah suatu cara yang digunakan oleh seorang seniman dalam membuat karya seninya. Medium yang berbeda mempengaruhi perbedaan teknik yang digunakan pula.

G. Bentuk

Bentuk adalah bangun, gambaran, wujud, sistem, susunan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002: 73). Bentuk sangat erat kaitannya dengan unsur-unsur seni rupa. Bentuk dalam seni rupa biasanya dikaitkan dengan matra yang ada, seperti dwimatra atau trimatra (Mikke Susanto: 2011: 54). Dalam seni rupa sering menggunakan adanya bentuk. Humar Sahman (1993: 29) mengatakan tiada bentuk tanpa isi, begitu pula sebaliknya tiada isi tanpa isi. Namun karya seni itu sebagai suatu totalitas dapat dihayati dan dideskripsikan lewat bentuknya (dari luar kedalam) dan lewat isinya (dari dalam keluar). Sedangkan yang disebut bentuk adalah wujud lahiriah/indrawi (*waarneembare gestalte*) yang secara langsung mengungkapkan atau mengobjektivasi pengalaman batiniah.

Dapat ditarik kesimpulan, bentuk adalah bangun, wujud, gambaran, sistem, susunan. Dalam seni rupa bentuk adalah yang berkaitan dengan matra yang ada.

H. Karikatur

Karikatur, berasal dari kata *caricare* (bahasa Itali) yang maknanya memberi muatan atau tambahan ekstra. Karikatur telah berkembang sejak abad ke-18 terutama di Perancis. Karikatur sudah sedemikian lama merebak ke segala penjuru dunia, sebagai “seni khusus” gambar distortif wajah dan figur tokoh masyarakat. Mikke Susanto (2011: 215) mengatakan karikatur gambar atau sejenis → kartun olok-olok yang mengandung pesan atau sindiran yang terbentuk dari proses → deformasi atas figur aslinya.

Dalam buku NIRMANA Vol. 2, No. 2 (2000: 128-134) Karikatur merupakan salah satu bentuk karya komunikasi visual yang efektif dan mengena dalam penyampaian pesan maupun kritik sosial. Dalam sebuah karikatur yang baik terlihat adanya perpaduan antara unsur-unsur kecerdasan, ketajaman dan ketepatan berpikir secara kritis serta ekspresif dalam bentuk gambar kartun dalam menanggapi fenomena permasalahan yang muncul dalam kehidupan masyarakat luas.

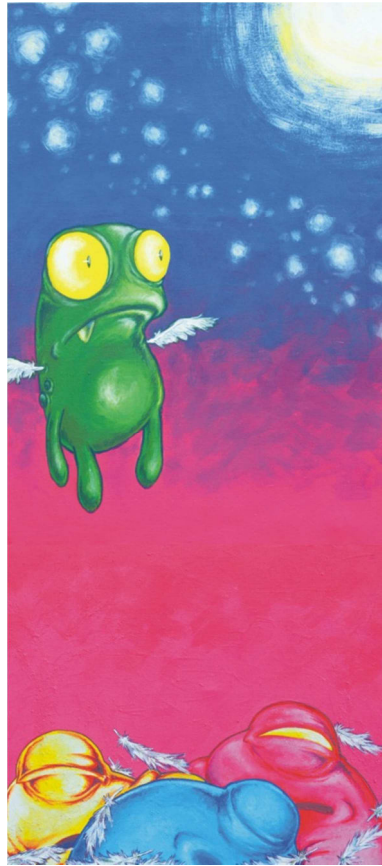
Heru Dwi Wuluyanto menuliskan dalam jurnalnya, Salah satu ciri gambar karikatur adalah jenaka. Namun lebih dari itu adalah karena penggambaran karikaturalnya, artinya satu dua aspek kehidupan manusia dipilih dan dipertajam dengan serba dilebih-lebihkan berat sebelah agar jelas kontras mencolok, sehingga memunculkan sesuatu yang dalam penampakan normal tidak kentara. Aspek realita atau kehidupan manusia yang dicolokkan karikatur lucu itu terutama demi pengucapan kritik. Kritik yang tidak berbahasa kejam menghantam, tetapi ada bantalan empuknya demi peredaman benturan keras yang

dapat berakibat fatal. Namun kritik empuk berkat humor seperti yang kita lihat dalam gambar-gambar kartun sering justru mirip angin, lembut empuk tetapi dapat membuat orang “masuk angin”. Paling tidak, dan ini yang kita harapkan dari gambar humoristik : mampu memutar baling-baling kincir angin yang bertugas memompa air dari kedalaman tanah kepermukaan.

(Sumber : <http://puslit.petra.ac.id/journals/design/>)

I. Deformasi

Deformasi menurut Mikke Susanto (2011: 98) perubahan susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja untuk kepentingan seni, yang sering terkesan sangat kuat/besar sehingga kadang-kadang tidak lagi berwujud figur semula atau yang sebenarnya. Sehingga ini dapat memunculkan figur/karakter baru yang lain dari sebelumnya.



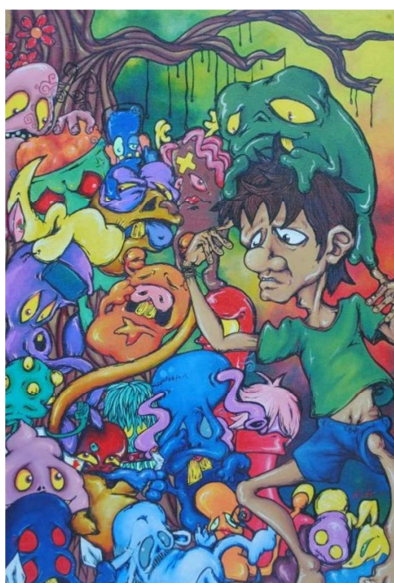
Gambar 4:
Kesepian, 2010, Akrilik pada Kanvas, 60x80,60x50cm
 (Sumber : Move On)

Pada karya diatas, deformasi yang saya lakukan pada figur katak adalah bagian tubuhnya yang tegap seperti layaknya manusia yang mempunyai 2 tangan dan 2 kaki. Yang masih menunjukkan bahwa dia katak hanyalah matanya yang bulat besar.

J. Distorsi

Mikke Susanto (2011: 107) Distorsi perubahan bentuk; penyimpangan; keadaan yang dibengkokkan. Dalam fotografi disebut pemiuhan. Dibutuhkan

dalam berkarya seni, karena merupakan salah satu cara untuk mencoba menggali kemungkinan lain pada suatu bentuk/figur. Menurut Dharsono (2004: 42) Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar.



Gambar 5:
Aku, Kalian dan DPR (Dibawah Pohon Ringin), 2012, Akrilik pada Kanvas,
95x100 Cm
(Sumber : dokumen pribadi)

Jika deformasi adalah perubahan secara besar atau kuat sedangkan distorsi hanya bentuk penyimpangan untuk menggali kemungkinan-kemungkinan lain pada suatu bentuk atau figur. Misal pada karya diatas, penyimpangan (distorsi) yang saya lakukan adalah pada bentuk tubuh manusia yang kecil dan memanjang, dengan kepala yang menjadi lebih besar dari kepala manusia pada umumnya. Juga bagian hidung yang sengaja saya buat lebih besar karena ingin lebih menonjolkan karakter dari figur orang tersebut sehingga menjadi bentuk manusia yang unik dan menarik.

K. Stilisasi

Mikke Susanto (2011: 378) Stilisasi atau pengayaan, merupakan salah satu bentuk → deformasi, tetapi lazimnya dikhususkan untuk menamai perubahan bentuk dalam ornamentasi. Stilisasi menurut Dharsono (2004: 42) merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut.

Dalam ornamen amatlah susah dan sulit untuk menerapkan bentuk-bentuk dalam keadaan asalnya, yakni secara naturalis kedalam bidang hias yang tertentu pula bentuknya, tanpa mengadakan perubahan-perubahan terlebih dahulu. Dalam pengubahan ini sudah barang tentu diusahakan agar bentuk baru itu akan sesuai bidang hias yang diinginkan. Jadi disini terjadi usaha merubah keindahan alami menjadi keindahan ornamental dengan tidak meninggalkan ciri-ciri yang mendukung karakter. Pengubahan ini dalam ornamen lazim disebut ”stilisasi”.



Gambar 6:
Sketsa Masuk Kuping Kiri Keluar Kuping Kanan, 2012, Pensil pada Kertas,
 14,8x21 cm
 (Sumber : dokumen pribadi)

Stilisasi dalam karya saya difahami sebagai pengubahan bentuk dengan tidak meninggalkan ciri-ciri yang mendukung karakter. Seperti karya diatas, stilisasi dalam bentuk manusia terutama terletak pada bagian rambutnya. Saya menggayakan rambut figur manusia tersebut menjadi seperti jalinan-jalinan/anyaman-anyaman. Rambut yang sejatinya adalah helaian-helaian tipis panjang saya gayakan menjadi seperti helaian pipih panjang seperti anyaman bambu. Namun jika orang melihat karya saya, mereka masih mengenali bahwa itu adalah rambut.

L. Unsur-unsur Seni Rupa

Unsur-unsur rupa merupakan susunan pembentuk dalam karya seni. Unsur rupa meliputi garis, bidang (*shape*), warna, tekstur, ruang, gelap terang. setiap unsur-unsur rupa memiliki karakteristik yang berbeda.

1. Garis

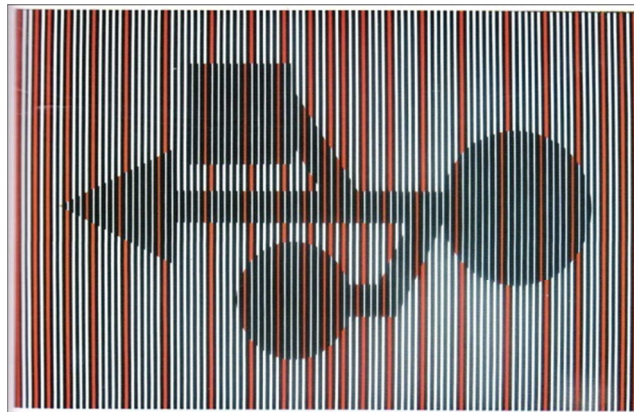
Kehadiran (garis) bukan saja hanya sebagai garis tetapi kadang sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis, atau lebih tepat disebut goresan. Goresan atau garis yang dibuat oleh seorang seniman akan memberikan kesan psikologis yang berbeda pada setiap garis yang dihadirkan (Dharsono, 2004: 40).

Diambil dua dari tiga pengertian garis yang dijelaskan oleh miki susanto

Perpaduan sejumlah titik-titik yang sejajar dan sama besar. Garis memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek, panjang, halus, tebal, berombak, melengkung, lurus, dan lain-lain. Hal inilah yang menjadi ukuran garis. Ia tidak ditandai dengan sentimeter, akan tetapi dengan ukuran yang bersifat nisbi, yakni ukuran yang berupa panjang-pendek, tinggi-rendah, besar-kecil, dan tebal-tipis. Sedang arah garis hanya ada tiga: horizontal, vertical, dan diagonal, meskipun garis bisa

melengkung, bergerigi, maupun acak. Garis sangat dominan sebagai unsur karya seni dan fungsinya dapat disejajarkan dengan peranan warna maupun tekstur. Garis dapat pula membentuk berbagai karakter dan watak pembuatnya. Manusia purba memulai membuat gambar hanya dengan sejumlah garis yang ditorehkan di tanah maupun dinding gua; 2. Dalam seni lukis, garis dapat pula dibentuk dari perpaduan antara dua warna... Dengan penggunaan garis secara matang dan benar dapat pula membentuk kesan tekstur (barik), nada dan nuansa ruang serta volume (mike susanto, 2011: 148).

Menurut penjelasan diatas garis bukan saja sebagai garis atau outline pada sebuah bidang. Kehadiran garis mampu menjelma menjadi goresan yang menghadirkan simbol perasaan, lembut, emosi, keras. Garis mampu menjadi tekstur atau kesan barik yang memberikan efek-efek tertentu pada sebuah karya.



Gambar 7:
Garis mampu menghadirkan ilusi optik
Karya A.T Sitompul: *Religi*
Akrilik pada Kanvas, 90X145 Cm
(Sumber: Intellectus Syndicate)

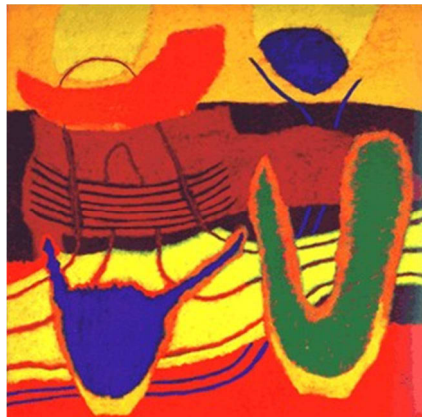
2. Bidang (*Shape*)

Shape adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau adanya tekstur. Pengertian *Shape* dapat dibagi menjadi

dua yaitu: *shape* yang menyerupai bentuk alam atau figur, dan *shape* yang sama sekali tidak menyerupai bentuk alam atau non figur (Dharsono, 2004: 41-42).

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

Menurut penjelasan tersebut, *shape* dapat dipahami sebagai bidang kecil yang terbentuk oleh warna atau garis yang membatasinya. *Shape* atau bidang bisa berbentuk alam atau figur dan juga tidak berbentuk atau non figur. *Shepe* dapat dikatakan sebagai objek dalam lukisan.



Gambar 8 :

Contoh Shape *non figure*

Nashar: *Renungan Malam*

Cat Minyak pada Kanvas, 300 x 295 cm

(Sumber : <http://www.tamanismailmarzuki.com/tokoh/nashar.html>)

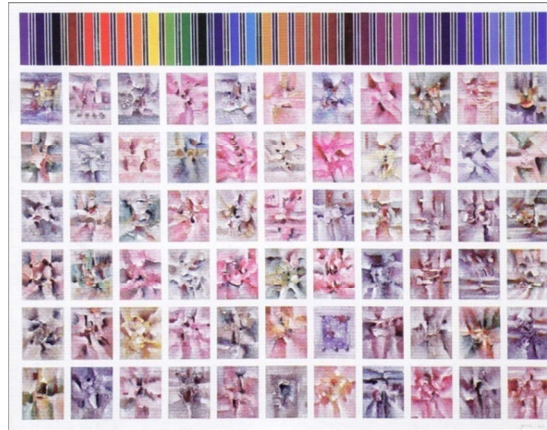
3. Warna

Suatu benda dapat dikenali dengan berbagai warna karena secara alami mata kita dapat menangkap cahaya yang dipantulkan dari permukaan benda

tersebut. Warna sebagai salah satu elemen atau medium seni rupa merupakan unsur susunan yang sangat penting, baik di bidang seni murni maupun terapan. Demikian eratnya hubungan warna dengan kehidupan manusia maka warna mempunyai peranan penting, yaitu: warna sebagai warna, warna sebagai representasi alam, warna sebagai lambang/symbol, dan warna sebagai simbol ekspresi, (Dharsono, 2004: 48-49)

Mikke Susanto (2011: 433) menjelaskan, warna sebagai getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya dari sebuah benda. Sedangkan secara khusus dalam pigmen terdapat klasifikasi warna yaitu warna primer atau warna pokok, antara lain merah, kuning, biru, serta beberapa kombinasinya berupa warna *sekunder*, warna *intermediet*, warna *tersier*, warna *kuarter*. Menurut jenisnya warna dibagi menjadi dua yaitu: warna panas (misalnya merah), warna dingin (misalnya biru).

Dapat diambil kesimpulan bahwa unsur warna pada karya seni lukis sangatlah penting. Warna mampu mewakili ekspresi seorang senimannya, dan menghadirkan suasana yang berbeda pada penikmatnya. Tanpa kehadiran warna pada karya seni lukis tentu hanya menyajikan sebuah bidang kosong pada kanvas, dan suatu ketika akan dianggap mungkin menjadi sebuah karya yang layak.



Gambar 9 :
 Karya lukis abstrak yang menghadirkan kekayaan warna
 Yusron Mudhakar: *Miracle Colour*
 Akrilik pada Linen, 150X195 Cm
 (Sumber: Intellectus Syndicate)

4. Tekstur

Tekstur menurut Soegeng (dalam Dharsono, 2004: 47-48), merupakan unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam suasana untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada perwajahan bentuk pada karya seni rupa secara nyata atau semu. Mikke Susanto (2002: 20) menjelaskan, tekstur atau barik adalah nilai raba atau kualitas permukaan yang dapat dimunculkan dengan memanfaatkan kanvas, cat atau bahan-bahan seperti pasir, semen, *zinc white*, dan lain-lain.

Menurut penjelasan diatas tektur merupakan nilai raba pada suatu karya seni. Kehadiran tekstur pada suatu karya mampu memberikan kesan berat, keras, kasar ataupun lembut. Tektur pada karya seni mempunyai sifat semu dan nyata.



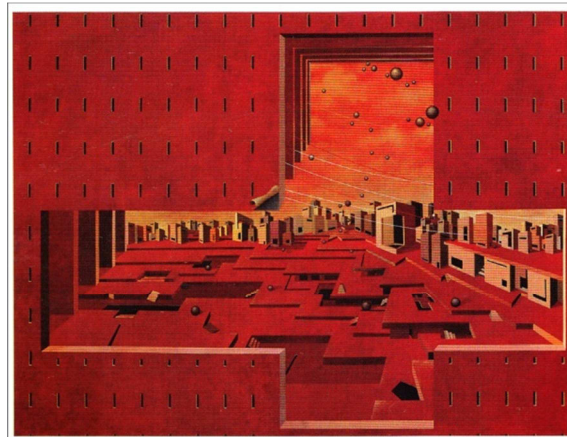
Gambar 10 :
 Contoh lukisan yang menunjukkan tekstur
 Aan Gunawan: *Nampel*
 Akrilik pada Kanvas, 140X200 Cm
 (Sumber: Insight)

5. Ruang

Menurut Mikke Susanto (2011: 338) ruang merupakan istilah yang dikaitkan dengan bidang dan keluasan, yang kemudian muncul istilah, dwimatra dan trimatara. Di dalam seni lukis terdapat ruang ilusi, terutama dalam lukisan pemandangan dan pemakaian perspektif. Ruang dalam perkembangannya terkait dengan konsep, contoh zaman *renaissance* dengan perspektif digunakan untuk menghasilkan ilusi susunan kedalaman atau di Cina lebih menghargai arti ruang kosong sebagai makna filosofis, dengan kekosongan jiwa dapat diwujudkan kemungkinan-kemungkinan yang lain. Pendapat lain yang dijelaskan oleh Dharsono (2004: 53-54) Ruang merupakan wujud tiga matra yang mempunyai panjang, lebar, dan tinggi (volume). Ruang dalam seni rupa dibagi dua macam yaitu: ruang nyata dan ruang semu. Ruang nyata adalah bentuk ruang yang dapat

dibuktikan dengan indra peraba, sedangkan ruang semu adalah kesan bentuk atau kedalaman yang diciptakan dalam bidang dua dimensi.

Dari penjelasan diatas ruang mampu menghadirkan dimensi keluasan dalam seni lukis. Kehadiran ruang dapat dicapai dengan cara sudut pandang atau perspektif. Munculnya ruang pada karya seni lukis mampu memberikan perasaan kedalaman. Hadirnya keruangan juga dapat dicapai melalui gradasi warna dari terang ke gelap.



Gambar 11 :
 Contoh lukisan yang menghadirkan keruangan
 Rusnoto Susanto: *Electric City IV*
 Akrilik pada Kanvas, 200X150
 (Sumber: Virtual displacement)

6. Gelap terang (*Value*)

Value kesan atau tingkat gelap terangnya warna. Ada banyak tingkatan dari terang ke gelap dari mulai putih hingga hitam... *Value* yang berada diatas *middle* disebut *high value*, sedang berada dibawah *middle low value*. Kemudian *value* yang lebih terang daripada warna normal disebut *tint*, sedang yang lebih gelap dari warna normal disebut *shade*. *Close value* adalah *value* yang berdekatan

atau bersamaan, akan memberikan kesan lembut dan terang, sebaliknya yang memberikan kesan keras dan bergejolak disebut *contrast value*, (Mikke Susanto 2011: 418). Menurut Dharsono (2004: 51-52) menjelaskan

Value adalah warna-warna yang memberi kesan gelap terang atau gejala warna dalam perbandingan hitam dan putih. Apabila suatu warna ditambah dengan warna putih akan tinggi *valuenya* dan apabila ditambah hitam akan lemah *valuenya*. Warna kuning mempunyai *value* yang tinggi, warna biru mempunyai *value*. *Value* secara teoritis hanya membicarakan mengenai kegelapan dan kecerahan daripada warna. Ada banyak tingkatan dari cerah/terang kegelapan, mulai dari putih yang murni hingga hitam jet. Menurut Munsell ada tingkatan *value* netral, termasuk putih dan hitam yang secara teoritis bukan warna tetapi mempunyai hubungan dengan warna. Ini membawa *value* 5 pada setengah jarak. Putih yang murni lebih cerah/terang dari warna manapun disebut *value* 10, sedangkan hitam jet lebih gelap dari warna manapun disebut *value* 0.

Dari penjelasan di atas, *Value* dapat dipahami sebagai gradasi warna dari warna gelap hingga warna terang. *Value* dapat kita amati pada karya-karya lukisan Rembrandt atau disebut dengan *chiaroscuro* yang memberikan efek tiga dimensional.



Gambar 12 :
Value pada contoh lukisan
Rusnoto Susanto: *Virtue Giant Series*
Akrilik pada Kanvas, 2009
(Sumber: Virtual displacement)

M. Prinsip Penyusunan Seni Rupa

Pada karya seni rupa, prinsip penyusunan merupakan cara umum menyusun unsur seni dalam sebuah komposisi. Prinsip seni meliputi kesatuan, irama, keseimbangan, harmoni, variasi, *movement*, aksentuasi, dominasi.

1. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan atau *unity* merupakan salah satu prinsip dasar seni rupa yang sangat penting, karena kalau tidak terdapat kesatuan dalam sebuah karya rupa akan membuat karya tersebut terlihat cerai-berai, kacau, tidak nyaman dipandang (<http://www.tipsdesain.com>). 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 (Dharsono, 2004: 59). Pendapat yang lain dikemukakan oleh Mikke Susanto (2011: 416) terkait *unity* yang menyatakan

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

2. Irama (*rhythm*)

Dalam suatu karya seni ritme atau irama merupakan kondisi yang menunjukkan kehadiran sesuatu yang terjadi berulang-ulang secara teratur. Keteraturan ini bisa mengenai jaraknya yang sama (Djelantik, 1999: 44). Pendapat lain yang dijelaskan oleh Mikke Susanto (2011: 334) menyatakan

Irama dalam seni rupa menyangkut persoalan warna, komposisi, garis, maupun lainnya. Menurut E.B Feldman *rhythm* atau ritme adalah urutan atau perulangan yang teratur dari sebuah elemen atau unsur-unsur dalam karya lainnya. *Rhythm* terdiri dari bermacam-macam jenis seperti repetitif, alternative, alternatif, progresif, dan flowing (ritme yang memperlihatkan gerak berkelanjutan).

3. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual ataupun secara intensitas karya. Bobot visual ditentukan oleh ukuran, wujud, warna, tekstur dan kehadiran semua unsur dipertimbangkan dan memperhatikan keseimbangan keseimbangan terbagi menjadi dua, yaitu

keseimbangan formal (*formal balance*) dan keseimbangan informal (*informal balance*) (Dharsono, 2004: 60).

Keseimbangan, persesuaian meteri-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas suatu komposisi karya seni. *Balance* dikelompokkan menjadi *hidden balance* (keseimbangan tertutup), *symmetrical balance* (keseimbangan simentris), *asymmetrical balance* (keseimbangan asimetri), *balance by contrast* (perbedaan atau adanya oposisi) (Mikke Susanto, 2011: 46).

4. Harmoni (Selaras)

Harmoni dijelaskan oleh Mikke Susanto (2011: 175) sebagai tatanan atau proporsi yang dianggap seimbang dan memiliki keserasian. Juga merujuk pada pemberdayaan ide-ide dan potensi bahan dan teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan-aturan ideal. Dijelaskan oleh Dharsono (2004: 54) 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). Interval sedang menimbulkan laras dan disain yang halus umumnya berwatak laras. Namun harmonis bukan berarti merupakan syarat untuk semua komposisi susunan yang baik.

Harmoni memperkuat keutuhan karena memberi rasa tenang, nyaman dan sedap, tetapi harmoni yang dilakukan terus menerus mampu memunculkan kejenuhan, membosankan, sehingga mengurangi daya tarik karya seni. Dalam suatu karya Sering kali dengan sengaja menghilangkan harmoni sehingga timbul kesan ketegangan, kekacauan, riuh, dalam karya tersebut (Djelantik, 1999: 46).

5. Variasi

Variasi secara etimologis berarti penganeekaragaman atau serba beraneka macam sebagai usaha untuk menawarkan alternatif baru yang tidak mapan serta memiliki perbedaan (Mikke Susanto, 2011: 419). Dari pendapat tersebut dapat dikembangkan sebuah pemikiran bahwa variasi dalam suatu karya dapat berupa kombinasi berbagai macam bentuk, warna, tekstur, serta gelap-terang. Variasi juga mampu menambah daya tarik pada keseluruhan bentuk atau komposisi.

6. Aksentuasi (emphasis)

Desain yang baik mempunyai titik berat untuk menarik perhatian (*center of interest*). Ada berbagai cara untuk menarik perhatian kepada titik berat tersebut, yaitu dicapai dengan perulangan ukuran serta kontras antara tekstur, nada warna, garis, ruang, bentuk atau moti. Susunan beberapa unsur visual atau penggunaan ruang dan cahaya bisa menghasilkan titik perhatian pada fokus tertentu. Aksentuasi melalui ukuran, suatu unsur bentuk yang lebih besar akan tampak menarik perhatian karena besarnya. Akan tetapi ukuran dari benda yang menjadi titik pusat perhatian harus sesuai antara perbandingan dimensi terhadap ruang tersebut (Dharsono, 2004: 63).

7. Dominasi.

Dominasi berasal dari kata *Dominance* yang berarti keunggulan. Sifat unggul dan istimewa ini akan menjadikan suatu unsur sebagai penarik dan pusat perhatian. Dalam dunia seni rupa dominasi sering juga disebut *Center of Interest*,

Focal Point dan *Eye Catcher*. Dominasi mempunyai beberapa tujuan yaitu untuk menarik perhatian, sock visual, dan untuk memecah keberaturan (www. Prinsip-prinsip dasar seni rupa.com). Bagian dari satu komposisi yang ditekankan, telah menjadi beban visual terbesar, paling utama, tangguh, atau mempunyai banyak pengaruh. Sebuah warna tertentu dapat menjadi dominan, dan demikian juga suatu obyek, garis, bentuk, atau tekstur (Mikke Susanto, 2011: 109).

8. Proporsi

Tentang proporsi di dalam bukunya Dharsono mengungkapkan:

Proporsi dan skala mengacu kepada hubungan antara bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Suatu ruangan yang kecil dan sempit bila diisi dengan benda yang besar, masif; tidak akan kelihatan baik dan juga bersifat fungsional. Warna, tekstur, dan garis memainkan peranan penting dalam menentukan proporsi. Warna-warna yang cerah lebih jelas kelihatan. Tekstur yang memantulkan cahaya atau bidang-bidang yang bermotif juga akan menonjolkan suatu bidang. Garis-garis vertikal cenderung membuat suatu benda kelihatan lebih langsing dan lebih tinggi. Garis-garis horizontal membuat benda-benda kelihatan lebih pendek dan lebar. Jadi proporsi tergantung pada tipe dan besarnya bidang, warna, garis, dan tekstur dalam beberapa area. Dari beberapa prinsip komposisi di atas yang telah dibahas, kemudian yang harus diperhatikan agar suatu desain menjadi berhasil dan lengkap seperti yang diharapkan (Dharsono, 2004: 64-65).

Sejalan dengan itu Mikke Susanto (2011: 320) mengatakan, proporsi hubungan ukuran antar bagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan/keseluruhannya. Proporsi berhubungan erat dengan *balance* (keseimbangan), *rhythm* (irama, harmoni) dan *unity* (kesatuan). Proporsi dipakai pula sebagai salah satu pertimbangan untuk mengukur dan menilai keindahan artistik suatu karya seni.

Jadi proporsi adalah perbandingan antar bagian dengan bagian, serta bagian dengan keseluruhan. Suatu objek dikatakan tidak proporsional apabila ukurannya tidak sesuai dengan ukuran pembandingnya.

9. Kontras

Dharsono (2004: 55) berpendapat, Kontras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda tajam. Semua matra sangat berbeda (interval besar), gelombang-gelombang panjang pendek yang tertangkap oleh mata/telinga menimbulkan warna/suara. Tanggapan halus, licin, dengan alat raba menimbulkan sensasi yang kontras; pertentangan adalah dinamik dari eksistensi menarik perhatian. Kontras merangsang minat, kontras menghidupkan desain; kontras merupakan bumbu komposisi dalam pencapaian bentuk. Tetapi perlu diingat bahwa kontras yang berlebihan akan merusak komposisi, ramai dan berserakan.

Mikke Susanto (2011: 227) kontras perbedaan mencolok dan tegas antara elemen-elemen dalam sebuah tanda yang ada pada sebuah komposisi atau desain. Kontras dapat dimunculkan dengan menggunakan warna, bentuk, tekstur, ukuran dan ketajaman. Kontras digunakan untuk memberikan 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.

Dapat disimpulkan bahwa kontras adalah perbedaan mencolok dan tegas antara elemen yang dipadukan dalam sebuah komposisi karya atau desain.

N. Metode Penciptaan

1. Eksplorasi

Proses eksplorasi dilakukan untuk menemukan ide-ide terkait bentuk figur katak dan tema konflik personal, Cara yang digunakan dengan melakukan observasi atau pengamatan. Pengamatan pada bentuk figur katak dilakukan melalui tayangan *national geographic*, komik, dan gambar dalam situs internet, melalui pengamatan tersebut sehingga dapat dikenali ciri-ciri dari sebuah bentuk katak, dengan seperti itu bentuk dari figur katak dapat dikembangkan lagi dengan karakter personal. Konflik personal yang dihadapi adalah konflik personal yang terjadi dengan diri sendiri dan lingkungan sekitar. Konflik yang terjadi dalam diri melalui pengalaman sehari-hari yang dilihat dan dirasakan secara langsung juga diperkuat melalui media televisi, surat kabar, maupun media internet. Dari konflik yang terjadi pada personal tersebut dicoba untuk dikaji lebih lanjut dari berbagai sisi sehingga mampu melahirkan sebuah pandangan dan pendapat secara luas dalam persepsi pribadi

2. Eksperimen

Eksperimen dalam proses melukis merupakan upaya untuk menemukan hal-hal baru dan terkadang hasil dari eksperimen tersebut tidak terduga. Dari hasil pengamatan figur katak melalui rekaman video, *national geographic*, gambar dari internet dan komik, proses selanjutnya kemudian dilakukan pembuatan sketsa di atas kertas, untuk menciptakan figur katak baru dengan karakter personal sedikit aneh, absurd, dan ambigu, sehingga figur katak dalam lukisan bukan serta merta

mencontoh atau memindahkan figur katak yang sudah ada. Pembuatan sketsa juga dilakukan untuk mencari kemungkinan komposisi susunan bentuk secara kasar sebelum dipindahkan di atas kanvas. Eksperimen juga dilakukan untuk mengembangkan teknik dalam melukis, dengan mencoba memadukan teknik plakat dan gradasi halus untuk menghasilkan warna yang lebih natural. Penggunaan garis kontur warna lebih muda daripada warna pada figur juga dilakukan untuk mendapatkan efek meredam objek, namun kadang juga penggunaan garis kontur warna lebih muda daripada warna objek membuat objek lebih muncul ketika background objek tersebut lebih gelap dan menghasilkan *center of interest*.



Gambar 13:
Richo Nurdini
Kembali mengingat yang berlalu
Akrilik pada Kanvas, 2012
(Sumber : dokumen pribadi)

3. Visualisasi

Mikke Susanto (2011: 427) visualisasi pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta grafik, dan sebagainya; proses pengubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan lewat karya seni atau visual.

Visualisasi adalah hasil jadi dari pemikiran seseorang menjadi suatu bentuk bisa berupa rupa, tulisan, gerak atau suara. Dalam tugas akhir ini dari tema konflik personal yang terjadi di lingkungan setiap harinya, kemudian dituangkan ke dalam sketsa yang kemudian dipindahkan pada kanvas dengan objek katak sebagai simbolisasi dari ungkapan konflik yang ingin disampaikan.

BAB III PEMBAHASAN

A. Tema Penciptaan

Sebuah karya yang hadir dari kerja keras kreatif seorang pelukis tentu tidak sekedar selesai dalam menciptakan sebuah karya yang mendapatkan inspirasinya dari berbagai sumber. Dalam kerja kreatif tersebut membutuhkan sebuah perenungan yang melibatkan potensi jiwa, yakni antara kerja penginderaan, pemikiran, emosi, intuisi sehingga melahirkan sebuah pengalaman artistik yang bersifat subjektif. Kesadaran seperti inilah yang seharusnya dijadikan landasan dalam proses berkarya.

Dalam Tugas Akhir ini katak adalah sebagai inspirasi penciptaan lukisan. Dalam menciptakan sebuah imaji, siapa saja bisa mengungkapkannya dengan bebas dengan objek dan tehnik masing-masing. Di sini figur katak menjadi inspirasi untuk menggambarkan tema konflik personal. Namun penggambaran seekor katak dalam tugas akhir ini telah mendapatkan perubahan bentuk secara deformasi sehingga sudah tidak lagi menyerupai bentuk aslinya, hanya esensinya saja yang masih ditampilkan dalam penggambaran figur katak.

Bagi sebagian orang katak adalah binatang yang menjijikkan karena struktur dan warna kulitnya. Namun dibalik semua itu, ada makna simbolik yang tersembunyi dari kehidupan katak. Katak adalah hewan Amfibi yang mampu hidup di dua dunia, darat dan air. Ia memiliki daya adaptasi tinggi. Ia mampu hidup dengan bebas di darat, dan ia pun tak akan pernah kekurangan oksigen ketika berada di dalam air. Dan hal itu memiliki filosofi sebagai makhluk hidup,

katak adalah contoh yang baik karena mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar dengan begitu cepat.

Kemampuan beradaptasi dalam lingkungan adalah hal yang bisa dibilang tidak terlalu mudah untuk dilakukan, namun juga bukan hal yang sulit. Kita hanya harus menyesuaikan diri dengan kultur yang ada dalam lingkungan di mana kita tinggal. Di mana biasanya akan terjadi benturan-benturan ketidak sejalan pendapat dan pemikiran yang akan menimbulkan sebuah konflik.

Konflik personal terhadap kondisi realitas sosial masyarakat dijadikan tema penciptaan lukisan. Kondisi tersebut baik yang dialami secara langsung maupun tanggapan tentang yang dihadirkan oleh tayangan televisi dan media cetak. Perseteruan antara personal dengan personal lainnya, perbedaan pendapat antara personal dengan masyarakat, ataupun ketidaksejalan pemikiran dengan takdir yang ditentukan oleh Tuhan, merupakan bagian kecil dari kondisi realitas sosial yang adadi masyarakat sekitar kita. Tema yang diangkat dalam penciptaan lukisan bukan sebuah cara untuk mengkritisi pada posisi benar dan salah tetapi hanya sebuah cerminan atau refleksi atas pemikiran pribadi dengan mencoba melihat suatu kondisi realitas sosial dari berbagai sisi. Upaya ini dilakukan untuk membuka pemikiran yang luas sehingga menemukan pemahaman yang berbeda terhadap kondisi realitas sosial.

Dalam kehidupan pribadinya, seseorang dapat mengalami konflik akibat dari benturan-benturan yang terkait dengan kompleksnya permasalahan. Secara tidak langsung kondisi tersebut dapat membuat seseorang memiliki jarak dengan

sosial dan lebih memilih untuk menarik diri, akan tetapi hal seperti itu tidak harus menjadikan seseorang menjadi anti sosial.

Jarak itu timbul dalam diri seseorang karena adanya kesulitan dalam berinteraksi dengan sistem sosial yang ada. Untuk dapat berinteraksi dengan sosial seseorang harus menyesuaikan cara pandang dan pola pikirnya. Hal tersebut sangatlah sulit karena seseorang memiliki ego dan keterbatasan, tetapi juga tidak boleh diabaikan karena posisinya sebagai bagian dari lingkungan sekitar. Ketidaksesuaian tersebut tidak dapat dipaksakan, maka ada dua pilihan yaitu belajar untuk memahami atau melarikan diri. Dalam belajar tentu seseorang tidak langsung bisa, tetapi melewati metode dan membutuhkan ruang privasi. Berbagai cara dilakukan termasuk merenung, introspeksi, menjalani kegiatan spiritual keagamaan dan lain sebagainya.

Dari kondisi konflik seperti kegelisahan akan pertanyaan-pertanyaan dan respon penolakan terhadap realitas memunculkan persepsi bahwa kehidupan adalah labirin besar. Selama ini kita hanya bermain di dalamnya tanpa bisa keluar kecuali oleh kematian. Posisi seperti ini tentu berakibat kepada terganggunya kesadaran sebagai contoh; seringnya rasa takut muncul tiba-tiba tanpa sebab yang jelas, tidak bisa tidur (*imsomnia*) dan kecemasan bila berhadapan dengan orang lain. Kebingungan, kegelisahan, kecemasan, ketakutan, adalah suatu bentuk kondisi dimana titik hati (perasaan) dan titik pikiran dalam otak (logika) mengalami persimpangan.

Dari uraian-uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa objek visual dalam penciptaan lukisan adalah katak yang telah dideformasi dan menjadi objek

utama. Dan menjadikannya simbolisasi atas penggambaran tema konflik personal yang diangkat. Terdapat objek lain sebagai elemen pendukung yang bertujuan untuk mengaitkannya pada tema, sehingga melahirkan pemaknaan baru yang lebih luas dan longgar untuk diinterpretasikan.

1. Tema Lukisan Peniru

Peniru adalah budaya yang saat ini secara tidak sadar dilakukan oleh sebagian besar masyarakat. Masyarakat di Indonesia khususnya dan masyarakat dunia pada umumnya. Secara tidak sadar kita menirukan apapun yang sedang menjadi tren demi terpenuhinya hasrat menjadi orang yang modern dan gaul. Walaupun terkadang apa yang mereka tiru tidak sesuai dengan diri mereka, namun mereka kadang tidak memperdulikannya karena itu tuntutan dari masyarakat sekitar agar mereka tidak dicap kampungan atau tidak mengikuti perkembangan jaman.

Meniru sesuatu yang sebenarnya tidak terlalu mereka inginkan kadang menjadi pergolakan bathin yang cukup mendalam. Namun, karena demi tercapainya identitas dan karena ingin menjadi perhatian di dalam masyarakat, mereka kadang tidak ingin memperdulikan pergolakan tersebut dan membohongi diri mereka dengan berpura-pura dan terus menjadi peniru.

Katak akan digambarkan dengan seorang yang mengenakan kostum katak, dengan gerakan yang akan ditiru oleh beberapa orang di belakangnya.

2. Tema Lukisan Jangan Renggut Masa Indahku

Masa anak-anak adalah masa ketika mereka bebas untuk bermain, mengekspresikan diri dan belajar untuk bebas memilih apa yang benar-benar

mereka inginkan. Mereka bebas berekspresi melalui pengalaman yang mereka lakukan dengan mencoba berbagai hal yang mereka inginkan.

Tapi kerap kita jumpai anak yang jarang atau malah tidak pernah bermain menikmati masa indah mereka, karena mereka harus dijejali oleh buku-buku materi yang membingungkan dan membuat pusing.

Namun orang tua jaman sekarang akan lebih bangga dengan anak mereka dengan kemampuan berpikir yang tinggi dibanding berkreasi yang tinggi. Mereka akan sangat bangga ketika anak mereka menjuarai lomba fisika dibandingkan ketika anak mereka menjuarai lomba lukis.

Mereka kadang terlalu egois akibat ambisi mereka sehingga tidak menyadari apa yang diinginkan oleh anak mereka. Mereka terus-terusan menjejali anak mereka dengan teori-teori yang kadang memberatkan anak mereka. Mereka dengan egoisnya memerintahkan anak mereka untuk terus belajar dan melupakan bermain. Menjejali anak mereka dengan les privat yang padat. Sehingga anak mereka seperti terkurung dalam rumah dan tidak diijinkan untuk menikmati keindahan luar rumah.

Banyak dari orang tua tidak memperdulikan akibat keegoisannya menyebabkan anak usia dini sudah mengenakan kaca mata untuk alat bantu mereka melihat. Keadaan seperti ini kerap kita jumpai dalam masyarakat sekitar kita. Masa indah mereka akan hilang karena julukan 'kutu buku' atau 'mata empat' akan mereka dapat, dari mereka usia dini karena asesoris tersebut.

Dalam lukisan, katak akan digambarkan sebagai boneka yang menjadikannya sebagai sebuah simbol pilihan antara bermain dan belajar.

3. Tema Lukisan Di Atas Langit Masih Ada Langit

Di atas langit masih ada langit adalah sebuah pepatah dari cina yang artinya, ketika kita merasa hebat atau pandai, jangan lupa bahwa masih ada orang lain yang lebih hebat atau lebih pandai dari kita. Atau kata lainnya hal itu mengajarkan pada kita untuk dapat berendah hati dan tidak menyombongkan diri.

Berkaitan dengan fenomena yang sering terjadi pada masyarakat kita dari dulu hingga kini adalah tentang kasus atasan yang kadang suka semena-mena pada bawahannya, dan memberi perintah pada bawahannya secara berlebihan.

Ketidaksejalaran saya dengan pemikiran masyarakat, tentang pihak yang kuat harus bisa mengatur pihak yang lemah atau atasan bisa dengan seenaknya saja memerintah bawahannya tentunya sedikit membuat jarak antara si kuat dan si lemah, si kaya dan si miskin. Namun, atas semuanya itu. Ketika tidak ada pembandingan, tidak akan ada pula perbedaan yang bisa dikatakan. Dan hal tersebut memang nyata adanya dalam masyarakat. Atasan yang kadang-kadang suka seenaknya mengatur bawahannya memang kerap dijumpai, dan kadang ia tak sadar, bahwa ia-pun masih menjalankan perintah dari orang yang berada lebih di atasnya. Namun entah sadar atau tidak, kadang pemikiran bahwa karena ia memiliki bawahan dan harus bisa melakukan apa yang dilakukan atasannya padanya tersebut, menjadikan serentetan kejadian, mungkin dendam yang berjalan terus menerus dan tak akan ada habisnya. Walaupun kerap terjadi konflik diantara mereka, entah itu hanya penolakan dalam diri ataupun konflik dengan orang lainnya, namun ironisnya mereka kadang tak menyuarakannya dan itu memang terjadi dalam masyarakat kita.

Katak dalam lukisan ini akan digambarkan dengan boneka tangan yang digerakkan oleh boneka lainnya.

4. Tema Lukisan Masuk Kuping Kiri Keluar Kuping Kanan

Masuk kuping (telinga) kiri keluar kuping kanan memiliki arti nasehat atau pelajaran yang tidak dimasukkan dalam ingatan. Hal ini kerap kali ditemui pada masyarakat khususnya di kalangan pelajar yang kerap kali tidak mengindahkan nasehat atau pelajaran yang diberikan pada mereka. Ataupun anak yang sering tidak mengindahkan nasehat-nasehat yang diberikan oleh orang tua mereka. Hal yang sebenarnya ketika dilakukan akan merugikan diri sendiri.

Namun kadang secara tidak sadar kita tidak bisa menolak hasrat untuk mengacuhkan nasehat-nasehat dan pelajaran tersebut. Dengan berpikir bahwa hal itu tidak kita suka dan kita tidak harus melakukannya atau mematuhi.

Dalam lukisan ini katak akan digambarkan sebagai simbol kalimat atau nasehat atau kata yang memasuki telinga, namun akan keluar lagi di telinga yang lainnya.

5. Tema Lukisan Ingin Kembali Memperbaiki Waktu Yang Rusak

Jika anda bisa kembali ke masa lalu, apakah yang akan anda lakukan?

Sebagian besar orang yang ditanyakan demikian akan sontan menjawab ingin memperbaiki kesalahan yang sudah mereka lakukan di masa lalu. Mereka ingin memperbaiki masa lalu yang buruk yang pernah mereka buat, masa lalu yang kadang menyakkan jika diingat. Namun mereka tidak berfikir bahwa jika kita merubah sedikit saja, akan berdampak perubahan yang sangat besar untuk masa depannya.

Namun, dalam masyarakat selalu saja terdengar ingin kembali lagi ke masa lalu dan memperbaiki kesalahan yang telah ia buat. Kadang mereka tidak berpikir untuk menjadikan kesalahan itu sebagai pelajaran dan ujian menuju ke tingkatan yang lebih tinggi.

Dalam lukisan ini katak akan digambarkan sebagai objek utama yang proporsinya besar dengan posisi yang akan berusaha mencapai jam-jam yang rusak.

6. Tema Lukisan Mimpi, Harapan, dan Waktu

Mimpi, harapan dan waktu adalah kisah tentang mimpi yang tinggi dengan harapan-harapan yang selalu menghiasi perjalanan mimpi tersebut namun semuanya itu dihadapkan juga dengan waktu. Waktu yang terus berjalan, semakin mendorong ruang luas di belakang kita membuat kita menjadi tertekan untuk menggapai mimpi tersebut. Kadang keadaan yang nyaman dan indah membuat kita terlalu nyaman untuk bergerak dan kembali mengejar mimpi yang belum tercapai. Kadang kita malah asik bermimpi tanpa adanya usaha untuk mengejarnya. Padahal beban yang ada di dunia nyata, terus menuntut kita untuk selalu bergerak.

Namun, kadang kenyamanan itu membius otak kita. Membuatnya lumpuh untuk berpikir bahwa kita harus bergerak menggapai harapan-harapan kita. Kenyamanan itu kadang membuat kita tidak sadar bahwa telah banyak waktu yang sudah terlewati tanpa adanya hasil dari yang kita lakukan.

Katak dalam lukisan ini akan digambarkan menjadi boneka yang memberikan kenyamanan pada anak kecil yang akan digambarkan yang sedang tidur.

7. Tema Kembali Melihat Yang Berlalu

Kadang kita melupakan kenangan-kenangan indah yang telah kita jalani bersama teman, saudara atau seseorang yang kita sayang dalam hidup kita. Hal tersebut bisa dikarenakan oleh aktifitas kita yang terlalu padat sehingga kita kerap kali tidak meluangkan waktu untuk mengingat kenangan-kenangan indah tersebut. Dan menyebabkan ruang kenangan dalam otak kita menjadi semakin tersudut dan kadang terbangun. Membuat kenangan-kenangan tersebut hanya samar teringat oleh kita dan bahkan terlupakan oleh kita.

Kadang hal tersebut menjadi beban pikiran kita karena kita ingin sekali mengingat kejadian masa lalu yang telah kita lupakan tersebut, tetapi tetap tidak mampu mengingatnya karena ingatan itu begitu samar.

Dalam lukisan ini, katak akan digambarkan sebagai kostum yang dikenakan oleh seorang yang mengambil jam-jam yang berserakan.

8. Tema Lukisan Tak Selamanya Jagoan Harus Menang

Kadang pemikiran yang kita anggap benar itu belum tentu juga benar menurut pemikiran orang lain. Ataupun apa yang kita lakukan kadang juga mungkin akan merugikan orang lain. Seperti halnya jagoan yang pasti ada kalanya akan kalah, pemikiran kita juga ada kalanya memang bertentangan dengan pemikiran-pemikiran atau keyakinan dari orang lain.

Pertentangan akibat dari benturan keyakinan kita dengan keyakinan orang lain kadang menimbulkan konflik yang jelas terlihat adanya namun kadang juga terjadi kasat mata namun tetap ada. Kadang dalam masyarakat, jika terjadi pertentangan seperti itu mereka kerap mencari anggota yang sejalan dengan keyakinan mereka untuk menjadi anggota dan melawan pihak yang kontra dengan mereka. Mereka tidak menyadari kadang ‘benar-salah’ yang kita yakini memang akan selalu berbenturan dengan ‘benar-salah’ yang diyakini oleh orang lain dan hal itu lumrah terjadi karena sebagai manusia kita memang ditakdirkan memiliki pikiran masing-masing, yang unik dan berbeda-beda.

Katak akan digambarkan sebagai boneka monster yang mengalahkan para boneka power rangers. Katak akan dikomposisikan di tengah dengan ukuran yang lebih besar dari ukuran objek pendukung lainnya.

9. Tema Lukisan Kita Semua Sama

Perbedaan adalah sebuah hal kecil yang kadang menimbulkan konflik yang besar. Perbedaan dari personal atau kelompok kadang memicu perdebatan dan penolakan dari pihak yang berbeda tersebut.

Ketika dalam suatu kelompok ada salah satu personal yang berbeda, kita kadang juga lebih suka untuk menggunjingnya, menjauhinya, mengusirnya dan berusaha untuk tidak berhubungan dengannya. Tak banyak dari kita yang dapat menerima perbedaan tersebut karena kadang kita menanggapi yang berbeda dari kita tersebut tidak sama dengan kita. Maksudnya, dia tidak memiliki kesamaan nasib atau kesamaan pemikiran dengan kita. Seperti hakekatnya kita memutuskan untuk menjadikan diri kita sebagai bagian dari kelompok karena persamaan nasib

dan pemikiran. Padahal, ketika dalam suatu kelompok, terdapat personal yang berbeda-beda, itu akan membuat kelompok itu menjadi kaya akan pendapat dan pemikiran dalam menyelesaikan suatu masalah.

Akan digambarkan katak dengan jumlah yang banyak yang dikomposisikan memenuhi luas kanvas. Akan digambarkan juga satu katak mungkin dengan warna atau bentuk yang berbeda di tengah kelompok katak tersebut.

10. Tema Lukisan Aku, Kalian dan DPR (Di Bawah Pohon Ringin)

Kebersamaan bisa terjadi di mana saja, kapan saja dan dengan siapa saja. Entah dengan keluarga, persaudaraan, persahabatan atau pun dengan pasangan. Kebersamaan menjadi suatu hal penting dalam membina sebuah hubungan. Jelas kita tak pernah bisa benar-benar hidup sendiri dalam kehidupan ini. Kita tidak bisa menjadi manusia yang egois, yang merasa bisa melakukan segalanya sendirian, yang merasa tak membutuhkan orang lain.

Kehidupan adalah sebuah siklus sebab akibat. Berbuat baik, saling berbagi dalam kebersamaan, menjalin sebuah hubungan yang positif itu pilihannya. Siapa yang menanam padi pasti akan tumbuh padi bukan?

Sebuah kebersamaan juga tidak bisa dipaksakan. Meskipun ada hubungan timbal balik, seperti sebuah simbiosis tapi atas dasar kerelaan. Karena dalam menjalin sebuah hubungan sosial kita harus belajar bagaimana pentingnya saling memahami, mau mendengar, mau berbagi dan mau untuk peduli. Karena dengan begitu kita akan bisa memaknai sebuah kebersamaan. Kebahagiaan dalam

sebuah kebersamaan adalah ketika bahagia dengan kebersamaan itu sendiri. Artinya hubungan yang terjalin adalah sebuah kebaikan.

Namun terkadang dalam menjalin sebuah hubungan kita harus bisa menciptakan ruang dan jarak. Mengambil jarak yang kita butuhkan. Membiarkan ruangan dalam sebuah hubungan. Menciptakan suatu ruang untuk berekspresi. Sebuah ruangan yang kita butuhkan untuk bergerak bebas. Sebuah jarak yang kita butuhkan untuk introspeksi. Melihat apa yang sudah kita berikan, dari sudut pandang yang lebih luas. Ketika kita terlalu dekat, sudut pandang kita terlalu sempit. Akibatnya penilaian kita menjadi lebih subjektif. Saat kita menjauh, kita bisa melihat lebih menyeluruh. Hal ini dibutuhkan untuk lebih objektif.

Karena kebersamaan itu sendiri bukan berarti kita selalu bersama-sama secara fisik, tapi lebih pada hubungan psikologis. Tidak selamanya kita akan selalu bertemu dan bersama, mungkin suatu saat kita akan berpisah. Memang sesuatu diciptakan mempunyai pasangan sendiri-sendiri, seperti halnya Pertemuan dan Perpisahan.

Katak dalam lukisan ini digambarkan sebagai katak besar yang telah dideformasi bentuknya menjadi lebih menarik dan lebih lucu.

B. Proses Visualisasi

1. Bahan, Alat Dan Teknik

Dalam memvisualisasikan sebuah ide menjadi bentuk lukisan dibutuhkan penunjang berupa bahan, alat serta teknik atau cara-cara pengerjaannya. Setiap seniman tentu akan mempunyai pilihannya sendiri-sendiri terhadap bahan, alat,

serta teknik yang digunakannya, sebab pemilihan tersebut akan menentukan hasil dari pada karya lukisan. Berikut akan dijelaskan bahan, alat, serta teknik yang digunakan dalam mewujudkan ide-ide kedalam bentuk lukisan.



Gambar 14 :
Alat dan Bahan

a. Bahan

1. Cat

Jenis cat yang digunakan akrilik *Galeria* produk dari *winsor and newton* dan *Maries* dengan pengencer air, cat ini mempunyai kualitas warna dan ketahanan yang baik. Cat akrilik mampu digunakan secara transparan ataupun plakat. Cat yang cepat mengering ini memudahkan dalam menciptakan efek-efek yang diinginkan, sehingga pengerjaanya berlangsung cepat dibandingkan menggunakan cat minyak.

2. Pelarut

Selain menggunakan pelarut berupa air juga menggunakan pelarut berupa *fluid retarder*, yang berfungsi memperlambat proses pengeringan pada cat akrilik. *Fluid reterder* digunakan untuk pengerjakan bagian objek

yang membutuhkan pengeringan cat yang sedikit lambat, sehingga dapat memunculkan efek visual yang diinginkan.

3. Kanvas

Kain kanvas yang digunakan adalah kanvas mentah yang berserat ganda katun. Kain kanvas dibentangkan di atas *spanram* yang terbuat dari kayu damar atau pinus, kemudian kain kanvas diberi lapisan cat tembok yang di campur dengan lem kayu dan diencerkan dengan air, lapisan dapat dilakukan tiga sampai empat lapis, gunanya untuk menutup pori-pori pada kain, setelah itu ditiriskan sampai kering. Setelah itu permukaan diampelas sampai halus dan jadilah kanvas siap digunakan untuk melukis.

b. Alat

1. Kuas

Kuas yang digunakan dalam pengerjaan karya lukis dari berbagai jenis dan ukuran, karena tiap kuas mempunyai hasil yang berbeda. Jenis kuas yang digunakan mulai dari bulu kuas berbentuk pipih dengan ujung lebar dengan tingkat kelembutan yang berbeda dan kuas yang mempunyai ujung meruncing yang berfungsi membentuk garis outline ataupun kontur.

2. Palet

Penggunaan palet sebagai tempat untuk menampung cat yang telah dikeluarkan dari wadahnya dan berfungsi untuk mencampur warna-warna cat yang diinginkan.

3. Wadah Plastik

Wadah plastik berfungsi sebagai tempat untuk mencampur cat dalam ukuran yang banyak. Juga mampu menyimpan dalam waktu yang lama cat yang telah tercampur sehingga cat tidak mudah mengering apabila digunakan lagi.

4. Wadah berisi air

Ada dua wadah yang berisi air. Wadah yang pertama berfungsi untuk mencuci kuas dari cat sebelum mengambil cat warna yang lain, sehingga warna cat tetap terjaga dan yang kedua wadah khusus air bersih untuk pengencer cat akrilik. Hal ini untuk mendapatkan warna yang maksimal.

5. Kain lap

Kain lap biasa digunakan untuk mengeringkan dan membersihkan kuas dari sisa cat yang masih menempel pada kuas. Kain lap yang digunakan adalah kain lap dengan bahan yang mudah menyerap air.

c. Teknik

Teknik mutlak diperlukan dalam penciptaan sebuah karya. Penguasaan bahan dan alat merupakan salah satu faktor penting dalam berkarya serta ditunjang dengan teknik sehingga dapat mencapai visualisasi yang diinginkan. Teknik juga digunakan untuk menghasilkan efek-efek visual yang unik, dan mampu membangun karakter yang berbeda pada karya lukis.

Teknik yang digunakan dalam pengerjaan karya lukis adalah dengan menggunakan teknik *opaque* (opak) dan transparan (*aquarel*). Dalam proses visualisasi diawali dengan penggunaan teknik *opaque* untuk membuat warna dasar pada objek, hal ini bertujuan untuk menutup permukaan kanvas sehingga pewarnaan akan merata. Setelah permukaan objek pada lukisan cukup kering kemudian dilakukan pelapisan warna kedua dengan kombinasi teknik *opaque* dan *aquarel*, yang bertujuan untuk menciptakan visual objek yang lebih halus serta lebih detail. Dengan kedua teknik ini juga dapat menciptakan tekstur semu pada lukisan yang sesuai berdasarkan visual dari objek aslinya. Selain itu juga dapat membuat *brushstroke* yang *soft*, dan dapat memunculkan unsur *value* serta dapat menciptakan kesan dramatis sesuai dengan yang yang diinginkan sehingga mampu menghadirkan keadaan kelam, ironi serta dapat lebih memunculkan karakter dari objek pada lukisan. Untuk *background* dikerjakan menggunakan teknik *opaque* (opak) karena dengan teknik ini warna akan mudah merata dibanding menggunakan teknik *aquarel*.

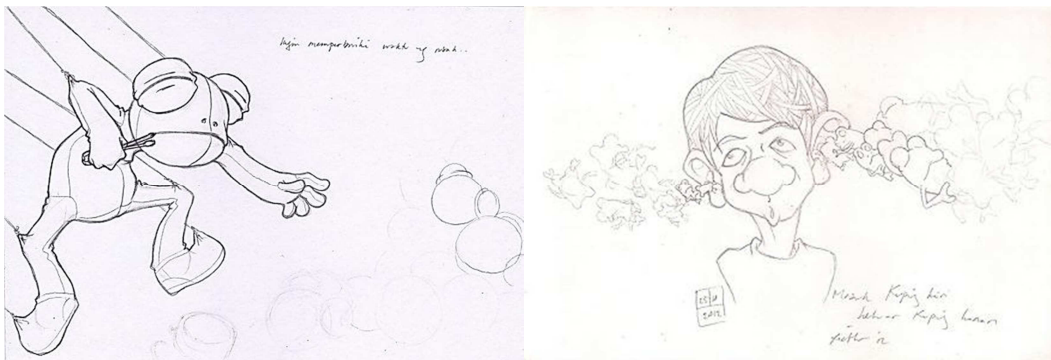
2. Tahapan Visualisasi

Pada proses melukis ada beberapa tahapan dalam memvisualkan sebuah ide mulai dari perencanaan atau sketsa pada kertas hingga pengerjaan pada kanvas. Dalam proses berkarya interaksi kerja penginderaan, pemikiran, emosi, intuisi akan terus berlangsung hingga tahap akhir karya jadi. Dalam proses

berkarya inilah seorang seniman melakukan penajaman pada gagasan dan bentuk. Tahapan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Sketsa

Pembuatan sketsa merupakan upaya untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan figur katak serta komposisinya sebelum dipindahkan pada kanvas. Sketsa dibuat menggunakan pensil pada kertas. Sketsa ini masih dapat dikembangkan lagi bentuknya ketika dikerjakan pada kanvas.



Gambar 15 :
Contoh Sketsa di atas kertas

b. Pemindahan sketsa ke atas kanvas.

Langkah pertama yang dilakukan adalah pemindahan sketsa yang semula dikerjakan pada kertas lalu dipindahkan pada kanvas. *Improvisasi* bentuk serta komposisi ketika pemindahan sketsa pada kanvas sangat dimungkinkan karena adanya penajaman ide dan gagasan. Pemindahan sketsa langsung menggunakan cat dan kuas dengan ujung lancip untuk

membuat garis-garis kontur objek. Garis kontur tersebut dibuat bukan hanya menjadi sketsa semata, tetapi juga dijadikan garis kontur yang jadi. Namun walaupun garis-garis konturnya telah *fix* atau jadi, pada tahap ini masih menggunakan satu warna garis.



Gambar 16 :
Contoh Sketsa di atas kanvas

c. Pewarnaan

Proses pewarnaan pada objek dilakukan dengan menggunakan kuas dengan teknik blok dan dikombinasi dengan teknik gradasi halus untuk memberikan kesan warna yang lebih hidup pada objeknya. Pewarnaan mempertimbangkan gelap terang sehingga objek yang hadir tidak terkesan *flat*.

d. Pembuatan *Background*

Pembuatan *background* dilakukan setelah semua objek telah terblok warna, hal ini karena saat pemindahan objek ke atas kanvas menggunakan skala perbandingan yang kadang sketsanya memiliki

kesalahan atau ada bentuk-bentuk dari sketsa yang tidak diinginkan. Oleh karena itu *background* berfungsi untuk menutup sisa-sisa sketsa yang ada pada kanvas. *Background* dilakukan dengan menggunakan teknik *opaque*.

e. Finishing outline

Finishing outline atau merapihkan garis-garis kontur dilakukan untuk merapihkan *outline* yang tertumpuk warna objek dan juga untuk memberikan efek-efek yang diinginkan. Pengerjaan *outline* memang dilakukan pada tahap sketsa dan *finishing*. Karena *outline* pada tahap sketsa hanya menggunakan satu warna saja, namun *outline* pada lukisan-lukisan tugas akhir ini menggunakan beberapa warna.

f. Bentuk

Bentuk yang hadir pada karya lukis merupakan figur katak yang telah dideformasi. Selain itu ada beberapa objek lain yang hadir pada setiap lukisan seperti manusia, jam wecker, boneka, dan lainnya, objek tersebut sebagai elemen yang mendukung objek utama guna menemukan nilai-nilai baru figur katak pada ruang-ruang interpretasi.

Pada bagian samping kanan dan kiri, juga pada bagian atas (bagian sisi kanvas-pada bagian ketebalan span) direspon dengan melukiskan sambungan dari lukisan (bagian depan). Hal ini dimaksudkan untuk memanfaatkan bagian tersebut agar tidak hanya di-blok satu warna saja,

tetapi juga dimanfaatkan sebagai penarik perhatian dan memberikan kesan lebih luas pada lukisan.

C. Bentuk Lukisan

1. Deskripsi Lukisan : Peniru



Gambar 17 :
Judul karya : Peniru
Media : Akrilik pada Kanvas
Dimensi : 75x115 Cm
Tahun : 2012

Pada gambar lukisan tampak tiga orang menghadap ke depan dengan tangan kanannya diangkat dan membentuk seperti kepala angsa. Mereka mengenakan kostum dengan warna berbeda. Yang paling tengah berwarna hijau, kemudian di belakangnya berwarna biru dan yang paling belakang berwarna hijau kebiru-biruan. *Background*-nya menggunakan warna hijau tua dan *flat* (datar). Orang berkostum yang posisinya berada paling depan mengenakan topeng

berwujud katak dengan dua mata besar berwarna merah dan bagian dalam mata berwarna kuning. Di belakangnya mengenakan penutup kepala juga namun ia menggunakan kardus berwarna jingga dan di bagian depan kardus tersebut ditempel foto topeng seperti yang digunakan orang yang berada paling depan. Orang yang paling belakang juga sama mengenakan penutup kepala kardus berwarna jingga dengan bagian depan yang ia buat sket dari topeng yang dikenakan orang paling depan.

Posisi dari ketiga orang tersebut makin ke belakang makin naik ke atas. Kedua orang yang berada di belakang orang yang paling depan memiliki badan yang warnanya makin ke bawah makin pudar dan menghilang.

Seseorang yang mengenakan kostum katak berwarna hijau melakukan kegiatan yang aneh, posisi tangan kanannya terangkat seperti membentuk kepala angsa. Di bagian belakang sebelah kiri ada seseorang yang mengikuti gaya orang berkostum katak hijau tersebut. Namun ia mengenakan pakaian berwarna biru dan tubuhnya menyerupai bayangan yang bagian bawahnya semakin memudar dan menghilang. Seperti halnya orang berkostum katak hijau yang mengenakan topeng kataknya, orang berpakaian biru juga mengenakan penutup wajahnya itu, namun ia menggunakan kardus. Dan ia memasang foto topeng katak pada kardus yang ia kenakan.

Di bagian belakang sebelah kanan dari orang berkostum katak hijau, ada orang lain lagi yang mengenakan pakaian berwarna hijau. Namun lebih gelap. Dan ia pun melakukan hal yang sama yang dilakukan katak hijau. Ia juga

mengenakan penutup wajah. Namun juga menggunakan kardus dan menggambarinya dengan sketsa wajah topeng katak.

Lukisan ini menggunakan *background* hijau dengan *outline* warna pada objeknya. *Outline* yang digunakan sesuai dengan warna objek. Ada yang menggunakan warna lebih muda dari objek, ada juga yang menggunakan warna yang lebih tua dari objek.

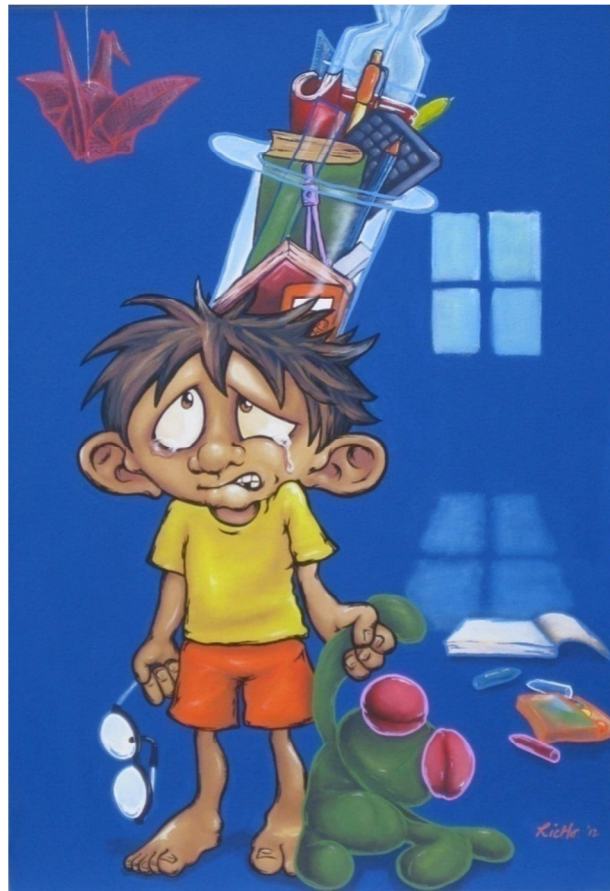
Gerakan yang sama pada objek lukisan ini membuatnya terkesan seperti gaya *ornamental* yang mengulang penggambaran objek. Namun di susun agar mencapai keseimbangan. Warna hijau *background* pada lukisan ini dibuat tua dan dalam, agar memberikan kesan sepi dan tenang.

Komposisi dari ketiga objek tersebut di atur sedemikian rupa demi tercapainya *balance* pada karya, dengan warna terang pada objek utama dan warna yang mendekati warna *background* digunakan pada objek lainnya. Juga penggunaan *outline* warna yang mendekati warna objek pendukung digunakan agar warna dari objek pendukung itu sedikit teredam dan tidak semenonjol objek utama. Warna jingga yang menyala pada kotak kardus yang dikenakan pada kedua objek pendukung tersebut dimaksudkan agar warna terang yang digunakan pada objek utama tidak terlalu menyedot perhatian sehingga perhatian juga tertuju pada mereka. Karena kedua peniru tersebut juga memiliki peran penting dalam lukisan ini. Dari kesemuanya itu tercapai kesan *balance* atau keseimbangan pada karya lukis tersebut.

Teknik pewarnaan yang digunakan adalah teknik blok. Dan gradasi untuk membuat objek lebih terkesan timbul. Alat yang digunakan adalah kuas pipih dan

kuas lancip dengan ukuran yang disesuaikan dengan kebutuhan. Seperti kuas pipih dengan nomor 5, 7 dan 9 untuk *blocking* (mem-blok) *background* dan pengisian warna dasar pada objek. Kemudian untuk detail gradasi digunakan kuas pipih nomor 3 dan 5. Dan untuk detail yang lebih halus digunakan kuas lancip nomor 4. Untuk *outline*, digunakan kuas lancip dengan nomor 0 dan 3.

2. Deskripsi Lukisan : Jangan Renggut Masa Indahku



Gambar 18 :
Judul karya : Jangan Renggut Masa Indahku
Media : Akrilik pada Kanvas
Dimensi : 65x95 Cm
Tahun : 2012

Dalam gambar lukisan tampak anak kecil sedang berdiri yang posisi badannya menghadap ke depan. Mata anak kecil tersebut dibuat besar dengan air mata yang menggenang dan meleleh dari kedua sudut matanya tersebut. Hidung anak itu bulat kecil dan mulut yang tergambaran kesakitan. Mata anak kecil tersebut melihat ke atas namun posisi kepalanya sedikit tertunduk. Di kepala bagian kiri anak kecil tersebut terdapat suntikan besar yang di dalamnya berisikan

buku-buku, kalkulator, pensil, pulpen, *keyboard*, penggaris, jangka, dan penghapus.

Anak kecil tersebut mengenakan kaos berwarna kuning, dan celana pendek berwarna jingga. Kepala anak kecil tersebut lebih besar dari badannya. Dengan kaki yang jari-jarinya dibuat besar. Kedua telinga anak kecil tersebut pun dibuat besar melebar. Dengan rambut berwarna coklat tua yang acak-acakan.

Di tangan kiri ia memegang boneka berbentuk katak sedangkan di tangan kanannya ia memegang kaca mata. Di belakang anak kecil tersebut berserakan krayon-krayon dan buku gambarnya. Menggunakan *background* biru *cyan* dengan siluet jendela menggunakan putih dan kesan pantulan cahaya pada lantainya. Pada sudut atas tergantung *origami* (seni lipat kertas) burung menggunakan kertas berwarna merah dengan rumus-rumus matematika yang tertulis pada kertas tersebut.

Distorsi bentuk dari anak laki-laki tersebut digunakan terutama pada bagian mata untuk memberikan kesan berlebih pada kesedihannya. Bagian kepala yang tampak lebih besar dari badan dan juga telinganya yang besar memperkuat kesan karikatural pada lukisan tersebut.

Selain bentuk objek dari anak laki-laki tersebut yang sudah mendominasi, warna kuning dan jingga yang digunakan pada kaos dan celana anak tersebut menjadikannya *center of interest* atau fokus perhatian yang sempurna. Karena warna panas dalam warna dingin lebih bisa memusatkan perhatian dari apresiasi.

Teknik yang digunakan adalah teknik *blok* atau *plakat* dan gradasi halus dengan menggabungkan warna gelap serta warna yang lebih cerah sehingga memunculkan kesan *value* pada objek. Dalam pengerjaan lukisan menggunakan beberapa jenis kuas yaitu kuas pipih nomor 5, 7 dan 9 untuk membuat bentuk objek secara global, kuas lancip nomor 3 dan 5 untuk membuat bagian-bagian pada objek yang membutuhkan kedetailan, kuas lancip nomor 0 sampai dengan 1 digunakan untuk *outline* atau garis kontur. Sedangkan kuas pipih berukuran besar digunakan untuk membuat *background*. Pada *background* dibuat dengan teknik *plakat* sehingga bisa tertutup dengan rata.

3. Deskripsi Lukisan : Di Atas Langit Masih Ada Langit



Gambar 19 :
Judul karya : Di Atas Langit Masih Ada Langit
Media : Akrilik pada Kanvas
Dimensi : 80x120 Cm
Tahun : 2012

Pada gambar lukisan terlihat seorang laki-laki di posisi paling bawah dengan posisi badan menghadap depan dan kepalanya mendongak ke kanan atas melihat ke arah boneka golek dirinya dengan ukuran yang jauh lebih kecil. Hidung laki-laki tersebut bulat besar dengan mulut sedikit terbuka dan mata yang terkesan memandangi ke atas. Posisi kepala laki-laki tersebut agak miring sehingga hanya terlihat satu telinganya saja dengan ukuran yang normal. Rambut laki-laki

tersebut terjalin-jalin seperti anyaman bambu yang disusun rapih. Rambut tersebut berwarna coklat tua mendekati hitam.

Pada sudut bawah kanan lukisan terdapat gangan laki-laki yang tampak besar memainkan dua batang kayu panjang yang posisinya miring melintang dari pojok bawah kanan lukisan hingga ke tengah atas. Batang kayu tersebut menggerakkan tangan boneka golek pada bagian tengah atas.

Pada sudut kiri atas lukisan terdapat boneka golek dengan posisi memainkan boneka tangan. Posisi badan boneka tersebut *menyerong*(menyudut) ke arah kanan. Boneka tersebut mengenakan baju berwarna hijau muda menyala. Kakinya menggantung panjang sampai ke depan muka laki-laki di bawahnya. Dengan kepala bulat dan hidung yang bulat besar. Telinga boneka tersebut berwarna ungu menyala.

Di bagian samping kiri tengah terdapat boneka katak berwarna hijau muda dengan benang-benang merah yang terjahit di tangan, kaki dan badannya. Kedua mata boneka katak tersebut besar merah muda dan terpejam. *Background* dari lukisan ini berwarna merah *flat*.

Laki-laki tersebut sedang memainkan golek dirinya dan golek tersebut juga sedang memainkan boneka tangan katak. Laki-laki tersebut menggunakan baju berwarna hijau, oleh sebab itu golek dirinya juga menggunakan pakaian hijau menyala. Boneka tangan katak berwarna hijau muda. Laki-laki yang memainkan golek mengatur pergerakan dari golek tersebut, sedangkan goleknya sendiri juga memainkan boneka tangan katak dengan benang-benang yang semrawut.

Bentuk dari laki-laki tersebut sudah *didistorsi* sehingga hidungnya menjadi besar berlebih. Dan bentuk rambutnya yang dihias seperti merajut atau menganyam agar terkesan padat, rumit namun terkesan indah seperti dekorasi. Bentuk rumit dari rambut laki-laki tersebut juga terulang pada kepala golek, dan diimbangkan dengan bentuk rumit tak beraturan (kusut) pada benang boneka tangan katak.

Background menggunakan warna merah *flat* atau datar yang bertujuan untuk lebih memunculkan objek, karena warna merah dan hijau adalah warna *komplementer* atau warna yang saling berlawanan atau berseberangan pada lingkaran warna. Penyusunan objek sedemikian rupa dimana seorang laki-laki pada sudut bawah kanan yang memainkan golek pada bagian sudut bagian kiri sampai atas dan boneka tangan katak pada bagian tengah kanan dilakukan agar tercipta unsur keseimbangan asimetri dari objeknya yang dimaksudkan untuk memunculkan kesan harmoni. Latar belakang datar juga digunakan agar lukisan yang ditampilkan tidak terlalu penuh sehingga objek utama yang ditampilkan menjadi lebih terfokus dan pesan yang ingin disampaikan dari lukisan ini lebih mudah tersampaikan.

Visualisasi pada lukisan menggunakan teknik *blok* atau *plakat* dan gradasi halus dengan menggabungkan warna gelap serta warna yang lebih cerah sehingga memunculkan kesan *value* pada objek. Dalam pengerjaan lukisan menggunakan beberapa jenis kuas yaitu kuas pipih nomor 10 dan 12 untuk membuat bentuk objek secara global, kuas lancip nomor 3 untuk membuat bagian-bagian pada objek yang membutuhkan kedetailan, kuas lancip nomor 0 sampai

dengan 1 digunakan untuk *outline* atau garis kontur. sedangkan kuas pipih berukuran besar digunakan untuk membuat *background*. Pada *background* dibuat dengan teknik *plakat* sehingga bisa tertutup dengan rata.

4. Deskripsi Lukisan : Masuk Kuping Kiri Keluar Kuping Kanan



Gambar 20 :
Judul karya : Masuk kuping kiri keluar kuping kanan
Media : Akrilik pada Kanvas
Dimensi : 110x90 Cm
Tahun : 2012

Tampak pada bagian tengah gambar lukisan seorang laki-laki yang menghadap ke depan dengan kepala yang lebih besar dari badannya. Hidungnya bulat besar dengan kedua telinganya melebar. Posisi badan laki-laki tersebut tegak dengan kepala yang agak miring ke arah kanannya. Mata laki-laki tersebut seolah-oleh melihat ke sudut kanan atasnya. Mulutnya tergambar bulat lonjong dan kecil menyerupai huruf “O”.

Di bagian kanan lukisan terdapat banyak katak dengan ukuran yang berbeda seolah-olah memasuki telinga kiri laki-laki tersebut. Di bagian telinga satunya seolah-olah keluar banyak katak-katak dengan ukuran yang berbeda pula.

Katak-katak tersebut berwarna hijau namun memiliki tiga jenis warna hijau yaitu hijau tua, hijau muda, dan hijau menyala.

Laki-laki tersebut mengenakan kaus berwarna hijau. Rambut laki-laki tersebut tersusun seperti anyaman bambu, dengan warna coklat tua. *Background* lukisan berwarna coklat krem *flat*.

Seorang laki-laki di tengah dengan ekspresi muka yang acuh tak acuh dan ditelinganya masuk katak-katak namun kemudian katak-katak tersebut keluar lagi lewat telinga yang satunya lagi. Laki-laki tersebut mengenakan kaos berwarna hijau muda dengan *background* berwarna krem tua dan katak-kataknya berwarna *varian* dari hijau.

Katak-katak yang masuk-keluar telinga dari laki-laki tersebut seperti membentuk alur huruf S, sehingga terkesan gelombang yang halus. Figur laki-laki dan katak-katak telah *didistorsi*. Telinga yang sengaja dibuat dengan *proporsi* yang sangat berlebihan untuk memfokuskan pada bagian tersebut. Ekspresi acuh tak acuh dikuatkan dengan *pendistorsian* mata pada laki-laki tersebut.

Komposisi dibuat sedemikian rupa sehingga tercapai *balance*. Jumlah katak yang lebih banyak pada bagian katak yang masuk telinga dibandingkan dengan jumlah katak yang keluar, diimbangi dengan posisi kepala laki-laki yang agak melengos ke bagian katak yang jumlahnya sedikit. Sehingga walaupun jumlah katak pada kanan dan kiri dari laki-laki tersebut, tetapi bisa memunculkan kesan seimbang.

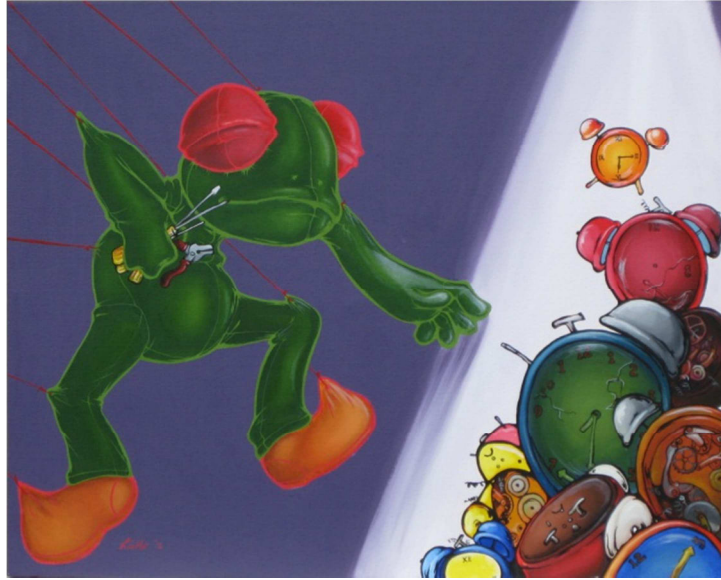
Warna coklat pada kulit dan krem pada *background*, menjadikannya terlihat *soft*. Apalagi dengan warna rambut yang juga digunakan untuk gradasi

gelap pada warna kulit, menjadikannya lebih menyatu. Dengan anyaman rambut yang dihias seperti *ornamental*, walaupun rumit tapi disusun sedemikian rupa agar terlihat menghias dan indah. Hal itu juga dimaksudkan sebagai penyeimbang kerumitan dari susunan katak-katak.

Warna hijau pada kaus yang dikenakan laki-laki tersebut agar tercipta *unity* dari warna hijau pada katak-katak.

Proses pembuatan lukisan ini menggunakan teknik *plakat* dengan gradasi dari gelap ke terang. Dalam pengerjaan lukisan menggunakan beberapa jenis kuas yaitu kuas pipih nomor 6 dan 12 untuk membuat bentuk objek secara global, kuas lancip nomor 3 dan 5 untuk membuat bagian-bagian pada objek yang membutuhkan kedetailan, sedangkan kuas pipih berukuran besar digunakan untuk membuat *background*. Dengan teknik dan penguasaan alat dalam proses visualisasi dapat menghadirkan *value* pada objek sehingga dapat menampilkan volume pada lukisan. Pada *background* dibuat dengan teknik *plakat* sehingga pewarnaan bisa merata dan *flat*.

5. Deskripsi Lukisan : Ingin Kembali Memperbaiki Waktu Yang Rusak



Gambar 21 :

Judul karya : Ingin Kembali Memperbaiki Waktu yang Rusak

Media : Akrilik pada Kanvas

Dimensi : 100x80 Cm

Tahun : 2012

Dalam gambar lukisan tampak boneka tangan berbentuk katak di bagian kiri lukisan berwarna hijau tua dengan posisi tubuh menggantung seperti tertarik tali-tali berwarna merah yang terikat di tangan, kaki dan badannya. Posisi tubuh boneka tersebut menyamping ke kanan menghadap tumpukan jam *wecker* yang telah rusak dengan berbagai warna dan ukuran. Jam-jam tersebut berada di bagian kanan bawah hingga ke atas lukisan. Dan dari atas tumpukan jam tersebut ada cahaya putih yang menyinari mereka.

Posisi badan boneka katak tersebut membungkuk dengan perut yang sedikit membulat besar dan kepala bulat yang lebih besar dari badannya. Bagian tangan dan kakinya juga di buat besar. Tangan kanan boneka tersebut sedang memegang obeng-obeng dan tang, sedangkan tangan kirinya berusaha menggapai

tumpukan jam. Mata boneka tersebut bulat besar berwarna merah muda dengan posisi seperti terpejam. Sepatu yang dikenakan boneka tersebut berwarna jingga dengan bentuk yang membulat besar.

Background lukisan ini berwarna ungu kebiru-biruan yang dibuat *flat* atau datar yang dikombinasikan dengan penggambaran seolah sinar putih pada bagian kiri lukisan.

Boneka tangan berbentuk katak sedang berusaha menggapai jam-jam *wecker* rusak yang tertumpuk berserakan. Namun boneka katak tersebut tidak bisa menggapai mereka karena ia tertahan oleh tali-tali pengikat yang menggerakkannya. Di tangan boneka katak tersebut ada beberapa alat yang ingin ia gunakan untuk memperbaiki jam-jam *wecker* yang rusak. Seperti obeng dan tang.

Jam *wecker* rusak dengan berbagai warna dan berbagai ukuran tertumpuk pada pojok kanan dari bawah sampai hampir ke atas. Dari atasnya terdapat sinar putih yang menyinari jam-jam *wecker* rusak tersebut.

Background ungu dan objek boneka katak berwarna hijau memberikan kesan dramatis pada lukisan. Ditambah dengan cahaya putih yang menyinari tumpukan jam-jam *wecker* rusak semakin mengesankan kehampaan dalam warna ungu tersebut.

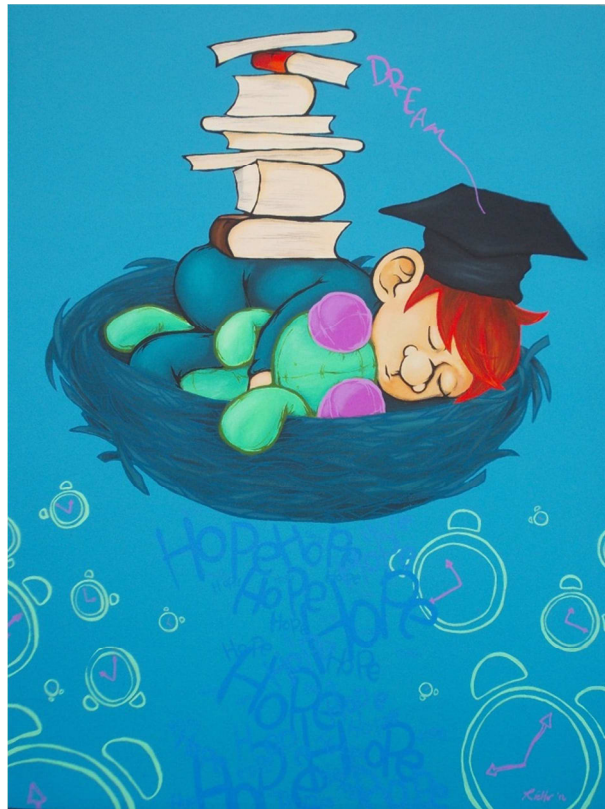
Penggunaan warna yang sama di beberapa tempat yang berbeda dimaksudkan agar tercapai *balance* (keseimbangan) dan *unity* (kesatuan) pada lukisan ini. Seperti warna merah pada tali, digunakan juga untuk *outline* mata

boneka katak, *outline* sepatu boneka katak, dan beberapa jam *wecker* di tempat yang berbeda.

Keseimbangan objek dicapai melalui penyusunan objek-objek secara diagonal sehingga terbentuk keseimbangan asimetri. Karena objek tumpukan jam *wecker* lebih rumit dan terasa lebih berat dari objek boneka katak, sehingga pengaturan penyusunan objek tumpukan *wecker* tersebut diletakkan pada bagian kanan bawah sedangkan boneka katak diletakkan pada bagian atas kiri. Benang-benang berwarna merah pengikat boneka katak tersebut juga dimaksudkan agar menyeimbangkan kerumitan pada bentuk tumpukan jam *wecker*.

Tehnik yang digunakan pada lukisan ini adalah tehnik *opaque* atau *plakat* atau *blok* dengan gradasi dari warna gelap ke warna terang sehingga menimbulkan kesan *value* pada objek. Dalam pengerjaan lukisan menggunakan beberapa jenis kuas yaitu kuas pipih nomor 5, 7 dan 9 untuk membuat bentuk objek secara global, kuas lancip nomor 3 dan 5 untuk membuat bagian-bagian pada objek yang membutuhkan kedetailan, kuas lancip nomor 0 sampai dengan 1 digunakan untuk *outline* atau garis kontur. Sedangkan kuas pipih berukuran besar digunakan untuk membuat blok bagian yang luas seperti *background* menggunakan kuas pipih ukuran besar. Karena *background* dalam lukisan tersebut adalah *flat* atau datar, sehingga penggunaan tehnik *plakat* sangat cocok pada lukisan ini.

6. Deskripsi Lukisan : Mimpi, Harapan dan Waktu



Gambar 22 :
 Judul karya : Mimpi, Harapan dan Waktu
 Media : Akrilik pada Kanvas
 Dimensi : 75x100 Cm
 Tahun : 2012

Tampak pada bagian tengah gambar lukisan seorang anak kecil mengenakan baju hijau kebiru-biruan dengan posisi meringkuk yang menghadap ke depan. Matanya terpejam menggambarkan ia sedang tertidur pulas. Dengan hidung bulat besar dan telinga yang melebar. Rambut anak tersebut berwarna merah. Anak kecil tersebut mendekap boneka dalam tidurnya. Boneka tersebut berwarna hijau menyala dengan kedua mata besarnya yang berwarna ungu menyala. Anak kecil dan boneka katak tersebut berada pada sarang burung besar berwarna hijau kebiru-biruan. Di tengah bawah sarang tersebut terdapat kata *Hope*

berwarna biru yang diulang-ulang dengan ukuran yang berbeda. Di samping kanan dan kiri bagian bawah terdapat seperti sketsa gambaran jam-jam *wecker* berwarna hujau menyala dengan jarum jamnya berwarna ungu menyala.

Pada punggung anak kecil tersebut terdapat tumpukan buku yang tebal-tebal menjulang ke atas tengah. Anak kecil tersebut pun mengenakan topi toga hitam dengan tulisan *Dream* berwarna ungu menyala. Background lukisan ini berwarna hijau *torquise flat* (datar).

Seorang anak yang sedang tidur nyenyak dalam sebuah sarang. Ia mendekap boneka katak dalam tidurnya. Di kepalanya ada topi toga wisuda dengan ikatnya menunjukkan tulisan “*dream*” yang artinya mimpi. Di atas anak kecil yang sedang tidur tersebut ada tumpukan buku-buku yang menjulang tinggi ke atas. Di bawah sarang tertumpuk tulisan “*hope*” yang artinya harapan, dengan komposisi acak seperti menopang sarang tersebut dari bawah tanah. Kemudian ada juga bentuk-bentuk gambar jam *wecker* memenuhi bagian bawah dari lukisan tersebut.

Anak kecil tersebut tidur dengan menggunakan baju seperti kostum berwarna hijau. Dengan rambut merah dan mata terpejam. Posisi tidur meringkuk sambil mendekap boneka katak berwarna hijau.

Seorang anak kecil yang sedang terlelap pada sarang dengan tumpukan buku-buku di atasnya, digambarkan begitu nyaman dan menenangkan. Kenyamanan itu diperkuat dengan penggunaan warna *torquise* dan beberapa macam warna biru. Boneka katak membuat tidur anak tersebut lelap dan merasa terlindungi karena memiliki teman tidur. Walaupun ada tumpukan buku-buku di

atas badan anak tersebut. Penggunaan warna hijau menyala pada boneka kodok dimaksudkan untuk menarik perhatian ketika melihat karya tersebut.

Kata-kata *Hope* (harapan) yang disusun dengan ukuran yang bervariasi dan Penggambaran bentuk jam *wecker* dimaksudkan untuk mencapai *balance* pada lukisan tersebut agar komposisi dari lukisan terlihat kokoh. Warna-warna dingin yang digunakan dimaksudkan agar terkesan nyaman, damai dan sejuk. Juga kesan *unity* antar objek pada gambar tersebut tercipta karena warna-warna yang digunakan adalah warna-warna yang masih senada.

Topi toga wisuda dengan tali bertuliskan *dream* yang artinya mimpi dikenakan oleh anak tersebut. Sarang yang dirajut sedemikian rupa digambarkan untuk memperindah tampilan dari lukisan ini. Juga kata "*hope*" dan bentuk-bentuk jam *wecker* disusun menghiasi bagian lukisan secara ornamental untuk mengisi bagian yang kosong dan juga untuk menyeimbangkan lukisan agar tidak berat sebelah atau terlalu berat pada bagian atas.

Tehnik yang digunakan pada karya ini menggunakan tehnik *plakat* dan gradasi halus dari warna tua ke warna muda. Dengan menggunakan kuas pipih nomor 7 untuk gambaran kasar objek-objek pada lukisan. Kemudian dilakukan pendetailan dengan menggunakan kuas pipih ukuran 4 dan kuas lancip ukuran 3 dan 5. *Finishing* atau pendetailan akhir adalah bagian *outline* atau garis kontur menggunakan kuas lancip ukuran 0 dan 1. Untuk blok bagian yang luas seperti *background* menggunakan kuas pipih ukuran besar. Karena *background* dalam lukisan tersebut adalah *flat* atau datar, sehingga penggunaan tehnik *plakat* sangat cocok pada lukisan ini.

7. Deskripsi Lukisan : Kembali Melihat Yang Berlalu



Gambar 23 :
 Judul karya : Kembali Melihat Yang Berlalu
 Media : Akrilik pada Kanvas
 Dimensi : 110x90 Cm
 Tahun : 2012

Tampak di sudut kiri gambar lukisan seorang laki-laki yang mengenakan kostum katak berwarna hijau tua dan sedang berjongkok untuk mengambil jam-jam *wecker*. Posisi laki-laki tersebut miring ke kanan lukisan menghadap jam-jam dengan berbagai warna yang berserakan di bawahnya. Di kepalanya terdapat topeng katak dengan mata berwarna ungu. Rambut laki-laki tersebut terlihat keluar sedikit dari dalam topeng katak tersebut. Hidung laki-laki tersebut besar bulat dengan senyum tersungging di bibirnya. Dengan kepala yang lebih besar dari badannya yang tampak gemuk. Ia mengenakan sepatu berwarna jingga yang berukuran besar. Dalam dekapan di dadanya, terdapat beberapa jam *wecker*. Dan tangan kirinya mengambil lagi satu jam *wecker*.

Background lukisan ini berwarna kuning datar, namun digambari dengan adegan adegan yang tersusun pada kotak-kotak seperti kertas-kertas yang bertumpukkan dan berserakan. Garis dari gambar tersebut berwarna kuning muda dengan beberapa gambar yang diwarnai menggunakan warna-warna yang *soft*. Pada sudut kanan atas lukisan tergambar seperempat jam besar putih *transparent* dengan jarum jamnya dan angka-angka yang berterbangan dari atas kanan menuju atas kiri. Angka-angka tersebut digambarkan dengan putih.

Seorang laki-laki mengenakan kostum katak berwarna hijau sedang berjongkok mengambil jam-jam yang tercecer. Jam-jam tersebut ia kumpulkan menjadi satu dalam dekapannya.

Background berwarna kuning dan bentukan gambar-gambar kejadian seperti kertas gambar harian dengan menggunakan warna kuning muda untuk garisnya. Beberapa gambar kejadian di berikan warna.

Warna hijau pada kostum yang dikenakan oleh laki-laki tersebut dengan background warna kuning agar *center of interest* (fokus utama) jatuh kepada laki-laki tersebut. Beberapa gambar kejadian pada *background* diberikan warna untuk menyeimbangkan objek utama agar lukisan tidak menjadi berat sebelah atau tercapai *balance* (keseimbangan) pada lukisan tersebut.

Outline atau garis kontur hitam pada objek utama dimaksudkan untuk memperkuat objek agar orang yang melihat karya ini langsung terfokus padanya. Jam wacker berwarna warni digunakan untuk menyeimbangkan komposisi pada karya. Dan *outline* warna yang digunakan pada jam *wecker* dimaksudkan untuk

memberikan kesan halus dan lebih menyatu dengan *background*. Karena *outline* warna kadang bisa meredam warna dengan *background*.

Background menggunakan warna kuning dan kuning muda untuk membuat gambar kotak-kotak kenangan yang disusun tak beraturan agar mengesankan tercecer. Beberapa dari kotak gambar kenangan diberikan warna untuk penyeimbang warna yang kuat pada objek utama dan pewarnaan tersebut diacak di beberapa kotak gambar kenangan. Garis pada kotak gambar kenangan tersebut tetap menggunakan warna kuning muda untuk menenggelamkan warna *background* agar tidak sama kuatnya dengan warna objek utama.

Pada sudut kanan atas ada sebuah jam yang hanya terlihat seperempat bagian saja, dengan warna putih dan dibuat *transparent* (tembus pandang) dengan angka-angka dari jam tersebut yang terlepas dan terbang tersusun membentuk alur dari angka terbesar hingga terkecil. Pada jamnya ada bekas bayangan dari angka-angka yang berterbangan tersebut.

Warna muda dengan *outline* kuning pada gambar-gambar *background*, *outline* warna pada jam wecker dan jam *transparent* dimaksudkan untuk mencapai *unity* (kesatuan) pada *background* dari lukisan ini. Sehingga walaupun banyak warna yang digunakan, tetap yang menjadi *center of interest* (pusat perhatian) adalah laki-laki berkostum katak yang sedang mengambil jam wecker yang berserakan.

Teknik *plakat* atau *blok* dan menggunakan teknik pewarnaan gradasi halus dengan menggabungkan warna gelap serta warna yang lebih cerah sehingga memunculkan kesan *value* pada objek. Untuk pengisian warna pada objek

digunakan kuas lancip ukuran 5 dan 7, serta kuas pipih ukuran 7. Pada bagian yang kecil digunakan kuas lancip ukuran 3. Dan untuk detail objek digunakan kuas lancip ukuran 3 dan kuas pipih ukuran 3 dan 5. Untuk outline sendiri menggunakan 2 macam ukuran yaitu kuas lancip ukuran 0 dan 2. Kuas pipih ukuran besar digunakan untuk mem-blok *background*.

8. Deskripsi Lukisan : Tak Selamanya Jagoan Harus Menang



Gambar 24 :

Judul karya : Tak Selamanya, Jagoan Harus Menang

Media : Akrilik pada Kanvas

Dimensi : 80x120 Cm

Tahun : 2012

Dalam gambar lukisan tampak Sebuah boneka monster katak yang berada di tengah dan posisi menghadap ke depan sedang di mainkan dari atas oleh seorang laki-laki. Laki-laki tersebut memainkan boneka tangan tersebut dalam sebuah kotak panggung yang tampak dari depan hingga tampak bagian atasnya. Panggung boneka tersebut terbuat dari papan kayu dengan tirai sebagai penutup kotak panggung tersebut. Tirai tersebut terbuka ke samping kanan dan kiri karena

pertunjukkan boneka sedang berlangsung. *Background* panggung boneka tersebut berwarna biru *donker flat*.

Dalam gambar lukisan seorang laki-laki tampak memainkan permainan boneka tangan dari atas kotak panggung. Hanya terlihat jari-jari tangannya dan sebagian wajahnya saja.

Boneka monster katak dengan satu mata kiri yang tertutup dan hanya mata kanannya saja yang masih berfungsi. Lidahnya terjuntai keluar sambil mengangkat satu boneka lawan mainnya. Ia berada di atas beberapa boneka lainnya, mendudukinya.

Selain boneka monster katak, ada juga boneka power rangers sebagai lawan main monster katak tersebut. Empat dari boneka power rangers tergeletak dan berada di bawah kaki boneka monster katak. Sedangkan satu diantaranya, ranger merah diangkat dengan satu tangan oleh boneka monster katak tersebut.

Warna hijau pada boneka monster katak cukup mendominasi selain karena ukurannya yang lebih besar dari objek lainnya, juga karena background gelap menjadikan warna hijaunya lebih terlihat. Posisi pada bagian tengah juga memperkuat boneka monster katak ini menjadi *center of interest* atau fokus perhatian.

Outline atau garis kontur hitam pada boneka katak digunakan untuk menyatukan warna katak dengan *background* kotak panggung boneka tersebut. *Outline* warna yang digunakan pada boneka power rangers dan tirai dimaksudkan untuk menenggelamkan warna dari objek utama. Namun juga tetap akan tampil menarik perhatian dari apresian.

Penggunaan warna gelap di sekeliling monster katak membuat fokus pandangan kita tertuju pada katak ketika pertama kali melihat karya ini. Pada bagian boneka memang menggunakan warna yang lebih terang dimaksudkan untuk kesan cahaya yang menyorot adegan boneka tersebut.

Teknik yang digunakan pada lukisan ini adalah perpaduan dari tehnik *plakat* dengan teknik gradasi yang mencampurkan warna gelap dan warna muda sehingga memunculkan kesan *value* pada objek. Dalam pengerjaan lukisan menggunakan beberapa jenis kuas yaitu kuas pipih nomor 5, 7 dan 9 untuk membuat bentuk objek secara global, kuas lancip nomor 3 dan 5 untuk membuat bagian-bagian pada objek yang membutuhkan kedetailan, kuar lancip nomor 0 sampai dengan 1 digunakan untuk *outline* atau garis kontur. Sedangkan kuas pipih berukuran besar digunakan untuk membuat *background*. Pada *background* dibuat dengan teknik *plakat* sehingga bisa tertutup dengan rata.

9. Deskripsi Lukisan : Kita Semua Sama



Gambar 25 :
 Judul karya : Kita Semua Sama
 Media : Akrilik pada Kanvas
 Dimensi : 95x95 Cm
 Tahun : 2012

Pada gambar lukisan tergambar sekelompok katak dengan ukuran berbeda dengan berbagai posisi berwarna hijau dengan mata besar mereka berwarna kuning. Di tengah-tengah katak-katak hijau tersebut terdapat satu katak berwarna merah dengan posisi menghadap ke depan. *Background* lukisan ini dibagi menjadi dua dengan arah diagonal. Pada bagian kanan digambarkan seolah-olah air berwarna biru dan pada bagian kiri digambarkan berwarna coklat seolah-olah tanah. Katak-katak hijau tersebut tergambar seolah-olah mereka marah dan saling menyerang satu sama lainnya.

Sekelompok katak berwarna hijau yang terusik ketenangannya karena adanya katak berwarna merah di tengah-tengah mereka. Katak-katak hijau

tersebut menjadi saling menyerang satu sama lainnya, yang kecil ataupun yang besar menjadi saling serang dengan adanya katak berwarna merah tersebut. Sebagian *background* lukisan ini adalah tanah dan sebagian lagi adalah air.

Katak-katak pada umumnya digambarkan dengan warna hijau. Namun, salah satu katak digambarkan dengan warna merah di tengah-tengah katak-katak hijau tersebut menjadikan *center of interest*. Karena warna hijau dan merah adalah warna komplementer atau warna yang saling berlawanan.

Warna biru dan coklat yang digunakan untuk menggambarkan air dan tanah bertujuan untuk menciptakan warna yang lebih dalam dari warna hijau, agar hijau dari katak-katak tersebut tetap lebih menonjol dari warna *background*.

Outline pada lukisan ini sebagian besar menggunakan hitam agar warna dari objek katak dan warna background terikat dan menjadi lebih menyatu. Outline berbeda warna (ungu muda) digunakan pada objek katak berwarna merah untuk lebih mengangkat objek tersebut. Agar penonton yang melihat karya ini langsung tertuju pada objek utama tersebut.

Pada penciptaannya, teknik yang digunakan adalah teknik *plakat* dengan gradasi halus untuk membuat warna lebih terlihat hidup. Teknik *plakat* memang cocok digunakan untuk cat akrilik, karena memiliki sifat menutup. Dalam prosesnya menggunakan beberapa macam kuas. Kuas pipih nomor 4,5 dan 7 digunakan untuk mengisi warna objek secara global atau untuk membuat bentuk dasar dari objek. Kemudian digunakan kuas pipih ukuran 3 dan 5 dan kuas lancip

ukuran 3 dan 4 untuk detail objek. Dan untuk *outline* digunakan kuas lancip nomor 0 dan 2.

10. Deskripsi Lukisan : Aku, Kalian dan DPR (Di bawah Pohon Ringin)



Gambar 27 :

Judul karya : Aku, Kalian dan DPR (di bawah pohon ringin)

Media : Akrilik pada Kanvas

Dimensi : 70x120 Cm

Tahun : 2012

Pada gambar lukisan tampak seorang laki-kali pada bagian kanan gambar lukisan dengan kepala yang besar dan badan yang lebih kecil. Posisi tubuh laki-laki tersebut tergambaran seolah-olah sedang bergerak dan menghadap ke depan namun kepala laki-laki tersebut mengarah ke samping. Hidung laki-laki tersebut bulat besar dengan mata yang besar dan telinga dan mulut yang lebih kecil. Mulut laki-laki tersebut agak sedikit terbuka. Di atas kepalanya terdapat seekor katak yang besarnya hampir sama dengan besar kepalanya. Katak tersebut berwarna

hijau tua dengan kedua mata besar berwarna kuning. Laki-laki tersebut mengenakan kaos berwarna hijau dengan celana pendek berwarna biru. Posisi kaosnya agak tersingkap sehingga terlihat sedikit bagian perut dari laki-laki itu.

Di belakangnya terdapat 20 makhluk seperti monster yang memiliki bentuk yang unik dengan berbagai posisi, ukuran dan warna. Pada bagian paling belakang digambarkan batang pohon besar dengan akar-akar menjuntai ke bawah. Dan *background* berwarna-warni yang digradasikan membulat dengan susunan warna *primer* yaitu merah, kuning dan biru.

Seorang laki-laki mengenakan kaos hijau dan celana pendek biru dengan katak hijau besar berada di atas kepalanya. Di sekitar laki-laki tersebut ada 20 figur monster lainnya dengan wujud yang berbeda-beda dan dengan warna yang beraneka ragam.

Di belakang laki-laki dan monster-monster tersebut terdapat pohon beringin besar berwarna coklat yang dibuat seperti anyaman agar terlihat menghias. Juga gradasi warna hijau kuning dan merah pengisi background yang kosong pada bagian atas kanan.

Bentuk dari laki-laki tersebut sudah didistorsi, sehingga ia memiliki proporsi kepala yang lebih besar dari seharusnya. Mata dan hidung pun sudah didistorsi. Bentuk dari pohon beringin pada bagian belakang sudah digubah sehingga memiliki nilai hias.

Warna-warna yang digunakan pada lukisan ini cenderung kuat dan kontras, maka untuk mengatasi hal itu, selain diikat dengan warna hitam sebagai *outline* atau garis kontur, juga dengan menempatkan beberapa warna yang

cenderung sama di setiap sudut lukisan, misalnya warna hijau yang digunakan pada kaus laki-laki yang terletak pada bagian samping bawah kanan digunakan juga pada *background* yang letaknya di bagian atas, juga pada monster bagian samping kiri, sehingga menciptakan kesatuan dan keseimbangan secara keseluruhan.

Pada lukisan ini digunakan teknik *plakat* dan gradasi halus untuk menimbulkan kesan warna yang lebih hidup. Teknik *plakat* digunakan karena cat yang digunakan adalah akrilik yang memiliki sifat menutup. Kuas yang digunakan beberapa macam ukuran. Kuas lancip nomer 2 digunakan untuk membuat sketsa objek. Kuas pipih nomor 5 dan 7 digunakan untuk membuat global objek yang telah di sketsa. Memberikan warna dasar pada setiap objek. Kemudian untuk detail digunakan kuas pipih nomor 4 dan 5. Juga kuas lancip nomor 3. Dan untuk membuat *outline*, kuas yang digunakan adalah kuas lancip nomor 0 dan 2.

BAB IV PENUTUP

Kesimpulan

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

Tema pada penciptaan lukisan adalah konflik personal yang digambarkan dalam figur katak sebagai wujud simbol, sehingga figur katak representasi dari manusia dengan konflik personalnya. Figur katak pada lukisan merupakan deformasi dari bentuk katak yang telah ada dalam film dan komik untuk menyederhanakan dan menemukan bentuk baru yang berbeda, sehingga tercipta karakter personal dengan bentuk sedikit aneh, absurd, dan ambigu, hal ini didasari atas pemikiran bahwa manusia dalam konflik personalnya sangatlah kompleks dengan dirinya sendiri, lingkungan, masyarakat sekitar bahkan juga dengan Tuhannya. Kehidupan manusia saat ini sulit untuk ditebak, Baik atau buruk serta benar atau salah, seakan dengan mudah *dijungkir balikkan* begitu saja, semuanya menjadi absurd dan ambigu. Visualisasi dalam lukisan selain figur katak sebagai objek utamanya, terdapat objek lain sebagai elemen pendukungnya, bertujuan untuk melahirkan pemaknaan baru yang lebih luas dan longgar untuk diinterpretasikan. Penciptaan lukisan ini bukan sekedar menyajikan keindahan dalam bentuk saja tetapi juga menghadirkan nilai-nilai dalam kehidupan.

Tahapan visualisasi lukisan terlebih dahulu melakukan sketsa pada kertas, upaya ini dilakukan untuk menemukan kemungkinan bentuk dan komposisi yang berbeda. Kemudian pemindahan sketsa pada kanvas dan

memungkinkan adanya improvisasi bentuk ataupun komposisi untuk mencapai hasil yang maksimal. Semua lukisan dikerjakan menggunakan cat akrilik. Teknik yang digunakan dalam pengerjaan lukisan adalah teknik plakat yang dikombinasi gradasi halus untuk memunculkan *value* pada objek. Warna yang dihadirkan dalam lukisan secara berani dan kontras, untuk memberikan kesatuan diberikan *outline* atau garis kontur warna.

Visualisasi atau bentuk lukisan figur katak menampilkan kecenderungan dalam seni *dekoratif*. Bentuk aneh dan ambigu, warna-warna meriah, seakan memberikan gambaran dunia fantasi. Kesan karikatur yang dihadirkan antara humor dan kegembiraan, terkadang nakal dan liar namun memperlihatkan sisi ironis, dengan kelucuan katak tidak akan membuat tersinggung apresiasi. Pada bagian samping kanan, kiri dan atas (samping kanvas-ketebalan span) direspon dengan melanjutkan penggambaran lukisan agar mengesankan lukisan menjadi lebih luas. Karya yang dikerjakan sebanyak 10 lukisan dengan berbagai ukuran antara lain yaitu :

Peniru (75x115 cm), Jangan Renggut Masa Indahku (65x95 Cm), Di Atas Langit Masih Ada Langit (80x120 Cm), Masuk Kuping Kiri Keluar Kuping Kanan (110x90 Cm), Ingin Memperbaiki Waktu Yang Rusak (100x80 Cm), Mimpi, Harapan, dan Waktu (75x100 Cm), Kembali Melihat Yang Berlalu (110x90 Cm), Tak Selamanya Jagoan Harus Menang (80x120 Cm), Kita Semua Sama (95x95 Cm), Aku, Kalian dan DPR (Di Bawah Pohon Ringin) (70x120 Cm).

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daeng, Hans J. 2000. *Manusia, Kebudayaan dan Lingkungan; Tinjauan Antropologis*. Yogyakarta: Kanisius.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Arti.
- Dillistone, F. W. 2002. *Daya Kekuatan Simbol; The Power Of Symbols*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Farndon, Jon. 2003. *Ensiklopedia Mini Hewan*. Jakarta: Erlangga For Kids.
- Gie, The Liang. 1996. *Filsafat Seni Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: PBIB.
- Liliweri, Alo. 2005. *Prasangka & Konflik: Komunikasi Lintas Budaya Masyarakat Multikultur*. Yogyakarta: LkIs Pelangi Aksara Yogyakarta.
- Sachari, Agus. 2002. *ESTETIKA Makna, Simbol dan Daya*. Yogyakarta: ITB.
- Sahman, Humar. 1993. *Mengenal Dunia seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Susanto, Mikke. 2002, *Membongkar Seni Rupa*. Yogyakarta: Jendela.
- 2011. *Diksi Rupa (Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa)*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.
- Sony Kartika, Dharsono. 2004, *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- 2004. *Kritik Seni*. Bandung : Rekayasa Sains Bandung.
- Sp, Soedarso. 2006. *Trilogi Seni*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.

KATALOG.

INSIGHT. Katalog Pameran Tunggal Aan Gunawan. 2009

INTELLECTUS SYNDICATE. Katalog Pameran Bersama. 2011

MOVE ON. Katalog Pameran Bersama. 2010

THE TALES OF GWEEN SILENT. Katalog Pameran Tunggal Andre Tanama. 2010

VIRTUAL DISPLACEMENT. Pameran Tunggal Rusnoto Susanto. 2009

INTERNET

<http://andretanama.weebly.com/gwen-silent.html> (diakses hari jum'at 29 Maret 2013 pukul 20.30 WIB)

<http://puslit.petra.ac.id/journals/design/> (diakses hari senin 7 Januari 2013 pukul 20.25 WIB)

<http://www.kamusbesar.com/17922/katak> (diakses hari senin 18 Februari 2013 pukul 16.35 WIB)

<http://www.redbubble.com/people/karin/works/3967482-2-theres-an-elephant-in-my-garden> (diakses hari jum'at 29 Maret 2013 pukul 20.35 WIB)

<http://www.tamanismailmarzuki.com/tokoh/nashar.html> (diakses hari jum'at 29 Maret 2013 pukul 20.50 WIB)

<http://www.tipsdesain.com> (diakses hari jum'at 29 Maret 2013 pukul 20.40 WIB)

<http://yokofurusho.com/wp-content/uploads/waiting4spring1.jpg> (diakses hari jum'at 29 Maret 2013 pukul 20.35 WIB)