

**ROBOT SEBAGAI INSPIRASI
PENCIPTAAN LUKISAN SURREALISTIK**

**TUGAS AKHIR KARYA SENI
(TAKS)**

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



oleh:
Finsa Himawan
NIM 09206241020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JANUARI 2016**

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Robot Sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan Surrealistik* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 15 Januari 2016

Pembimbing

Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si.
NIP. 19581014 198703 1 002

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Robot Sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan Surealistik* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 27 Januari 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Zulfi Hendri, S.Pd., M.Sn	Ketua Penguji		27-1-2016
Drs. Bambang Prihadi, M.Pd	Sekretaris		29-2-2016
Drs. Djoko Maruto, M.Sn	Penguji I		27-1-2016
Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si	Penguji II		27-1-2016

Yogyakarta, 27 Januari 2016
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Widyastuti Purbani, M.A.
NIP. 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Finsa Himawan**
NIM : **09206241020**
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, 15 Januari 2016

Penulis,



Finsa Himawan
NIM 09206241020

MOTTO

Lakukanlah dengan senang.

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini penulis persembahkan kepada :

Kedua orang tua: Sukiman Madrois dan Dewi Anjani yang telah memberikan segalanya, serta tiga mentariku yang memberikan semangat: Zara Permatasari, Mochammad Aris Darmawan, D'niansha Venu Chania.

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.

Penulisan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih secara tulus kepada Rektor UNY, Prof. Dr. H. Rochmat Wahab, M.Pd.M.A, Dekan FBS UNY, Dr. Widyastuti Purbani, M.A. dan Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn, M.Sn, yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada penulis. Kepada pembimbing TAKS, yaitu 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 tercinta Sukiman Madrois dan Dewi Anjani, ketiga adik-adikku Zara Permatasari, Mochammad Aris Darmawan, D'niansha Venu Chania dan para seniman Setyo Wibowo, Aris Prasetyo dan Kurniawan Sasono Adi yang pertama kali mengenalkan dunia seni, Joko Timun dan anaknya Kurniawan Yudhistira serta keluarga besarnya yang telah banyak memberikan bantuan dan inspirasi dan Ibu Wiwin yang banyak memberikan ilmu yang bermanfaat. Dari mereka semua penulis mendapatkan bimbingan serta nasehat spiritual hingga penulis dapat menyelesaikan studi dan Tugas Akhir Karya Seni ini dengan baik. Tidak lupa ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Anggun, Imam, Aan, Anggoro, Adi, Pakde Fajar, Fuat, Agustian, Richo, Kiki, Andri, Akmal, Alvin, Tedjo, Oji, Chempal, Huda, Anta, Maya, Yunita, Pipin, Argo, Mukri, Dede, Doyo, Ucup, Yanto, Safril, Adi, Abdu, Darma, Leo, Himin, Wildan, Adit, Hendri, Awis, Evi, Aya, Ayu, Yudha, Yudhit, Andres, Choir, serta teman-teman semua angkatan pendidikan seni rupa dan kerajinan Universitas Negeri Yogyakarta yang tidak dapat saya sebut satu persatu. Saya menyadari tulisan ini jauh dari sempurna,

namun dengan penuh harap semoga bermanfaat bagi saya pribadi khususnya dan pengembangan Jurusan Seni Rupa di UNY.

Yogyakarta, 15 Januari 2016

Penulis,

Finsa Himawan

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
ABSTRAK	xiii
BAB II PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan	4
F. Manfaat	5
BAB II KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN.....	6
A.Kajian Sumber	6
1. Pengertian Seni Lukis.....	6
2. Struktur Seni Lukis.....	7
a. Ideoplastis	8
1. Ide.....	8
2. Konsep.....	8
3. Tema.....	9
b. Fisikoplastis	10
A. Unsur-Unsur Seni Rupa.....	10

1. Garis	10
2. Bidang (<i>Shape</i>)	11
3. Warna.....	12
4. Tekstur	14
5. Ruang.....	15
6. Gelap-Terang (<i>Value</i>)	16
B. Prinsip-Prinsip Penyusunan.....	17
1. Kesatuan (<i>Unity</i>).....	18
2. Irama (<i>Rhythm</i>).....	18
3. Keseimbangan (<i>Balance</i>).....	19
4. Harmoni (Selaras).....	19
5. Aksentuasi (Empasis)	20
6. Dominasi.....	20
3. Pengertian Robot.....	21
4. Personifikasi.....	23
5. Surealisme	23
6. Deformasi Bentuk Dalam Lukisan.....	25
7. Media dan Teknik Dalam Lukisan.....	26
1. Media	26
2. Teknik.....	27
a. <i>Opaque</i> (Opak)	27
b. <i>Brushstroke</i>	28
B. Metode Penciptaan	28
1. Observasi	28
2. Eksplorasi.....	29
3. Eksperimentasi	29
4. Pendekatan Penciptaan.....	30
A. Kurniawan Yudhistira.....	31
B. Ariswan Adhitama	32
C. Tim Burton.....	33

BAB III. HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Konsep dan Tema Penciptaan Lukisan	36
1. Konsep Penciptaan Lukisan	36
2. Tema Penciptaan Lukisan	37
B. Bahan, Alat Dan Teknik	38
a. Bahan	39
b. Alat	40
c. Teknik.....	41
C. Tahapan Visualisasi Karya	42
a. Sketsa	42
b. Pembuatan Background	43
c. Pemindahan Sketsa Pada kanvas	43
d. Pewarnaan	44
D. Bentuk Lukisan	45
 BAB IV PENUTUP	 62
Kesimpulan.....	62
 DAFTAR PUSTAKA	 64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	: Karya A.T Sitompul	11
Gambar 2	: Karya Nashar	12
Gambar 3	: Karya Yusron Mudhakir	14
Gambar 4	: Karya Aan Gunawan	15
Gambar 5	: Karya Rusnoto Susanto	16
Gambar 6	: Karya Rusnoto Susanto	17
Gambar 7	: Robot Dalam Animasi Metropolis	22
Gambar 8	: Robot Fiksi Ilmiah I Robot	22
Gambar 9	: Robot Dalam Animasi Metropolis	22
Gambar 10	: Robot Dalam Film Chappie	22
Gambar 11	: Karya Chirico	24
Gambar 12	: Karya Eko Nugroho	26
Gambar 13	: Karya Kurniawan Yudhistira	31
Gambar 14	: Karya Ariswan Adhitama	33
Gambar 15	: Karya Tim Burton	35
Gambar 16	: Alat	38
Gambar 17	: Bahan	38
Gambar 18	: Bahan	38
Gambar 19	: Sketsa di Atas Kertas	43
Gambar 20	: Perwanaan pada lukisan	44
Gambar 21	: Karya Finsa “ <i>Laboratory Prototype</i> ”	45
Gambar 22	: Karya Finsa “ <i>Prototype Robot</i> ”	47
Gambar 23	: Karya Finsa “ <i>For Venu</i> ”	49
Gambar 24	: Karya Finsa “ <i>Story about Bird</i> ”	51
Gambar 25	: Karya Finsa “ <i>Light of Hope</i> ”	53
Gambar 26	: Karya Finsa “ <i>Waiting for The Ghost</i> ”	55
Gambar 27	: Karya Finsa “ <i>Captures The Hope</i> ”	57
Gambar 28	: Karya Finsa “ <i>Unexpected Journey</i> ”	59

ROBOT SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN LUKISAN SURREALISTIK

Oleh :
Finsa Himawan
09206241020

ABSTRAK

Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan konsep penciptaan, proses visualisasi, dan bentuk lukisan dengan judul *Robot sebagai inspirasi penciptaan lukisan Surrealistik*.

Metode yang digunakan penulis adalah metode observasi melalui komik, film animasi dan film fiksi ilmiah dimaksudkan untuk mencari dan memilih tema yang sesuai dengan konsep penciptaan lukisan, yaitu personifikasi robot. Pada komik, film animasi dan film fiksi ilmiah yang terpilih tersebut kemudian dilakukan interpretasi secara mendalam untuk memahami sekaligus mencari ide-ide baru. Metode eksperimen dilakukan untuk mengembangkan teknik dalam lukisan. Metode eksperimen sendiri ditempuh dengan cara eksplorasi bentuk melalui sketsa berbagai alternatif dan eksplorasi teknik dalam proses melukis itu sendiri.

Hasil dari pembahasan yang dilakukan adalah sebagai berikut: Konsep penciptaan lukisan adalah penggambaran robot dimasa depan yang mempunyai sifat-sifat manusia sehingga mereka berinteraksi dalam situasi sosial. Tema pada penciptaan lukisan merupakan personifikasi robot yang terinspirasi dari komik, film animasi dan film fiksi ilmiah. Figur robot pada lukisan merupakan deformasi dari bentuk robot yang telah ada dalam komik, film animasi dan film fiksi ilmiah untuk diubah dan menghasilkan bentuk baru yang berbeda. Proses visualisasi lukisan dikerjakan menggunakan media cat akrilik di atas kanvas dengan teknik *opaque* dan *brushstroke*. Bentuk lukisan merupakan komunitas robot yang dilukiskan secara surrealistik. Lukisan yang dikerjakan sebanyak 8 lukisan dengan berbagai ukuran yaitu :

Laboratory Prototype (130X100 Cm), *Prototype Robot* (90X150 Cm), *For Venu* (140X160 Cm), *Story about Bird* (120X140 Cm), *Light of Hope* (100X120 Cm), *Waiting for the Ghost* (100X140 Cm), *Captures the Hope* (150X90Cm), *Unexpected Journey* (100X140 Cm).

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berkarya seni merupakan kebutuhan jiwa seorang seniman, yang berfungsi sebagai penyemangat, penenang, dan sarana untuk mengeksplorasi diri. Dalam proses penciptaan tersebut sangat dibutuhkan beberapa hal seperti tema pokok. Tema pokok adalah rangsangan cipta seniman dalam usahanya menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Dalam sebuah karya seni hampir semua dipastikan adanya pokok pikiran. Tema dalam seni lukis adalah hal-hal yang diketengahkan dalam karya. Pemilihan tema sifat manusia dalam lukisan berkaitan kesukaan penulis terhadap robot. Penulis hendak menghadirkan kembali cerita tentang robot yang terinspirasi dari cerita komik dan film tentang animasi ataupun film tentang fiksi ilmiah. Figur robot dalam lukisan menjadi bahasa ungkap, dengan menggunakan media kanvas serta cat akrilik.

Dalam komik, film animasi dan film fiksi ilmiah yang menghadirkan cerita-cerita fiksi, memberikan gambaran dunia fantasi yang begitu luas. Seperti halnya pada cerita yang mengangkat kisah robot, yaitu sebuah mesin yang memiliki kemampuan serta kecerdasan seperti manusia. Beberapa film animasi dan fiksi ilmiah yang mengisahkan tentang robot diantaranya *Metropolis*, *Astroboy*, *Chappie*, *I Robot*, *Avengers: Age of Ultron* dan *Star Wars*. Film tentang robot selalu menyuguhkan cerita seru dan juga nilai kemanusiaan. Cerita robot pada film atau komik mempunyai peranan sebagai tokoh hero, manusia

perkasa, bersahabat dengan manusia, memerangi kejahatan, tetapi ada juga digambarkan sebagai musuh yang menghancurkan.

Sejak kecil penulis menyukai animasi dan film tentang robot dan fiksi ilmiah, cerita tentang teknologi masa depan yang dikembangkan umat manusia, Bagaimana sebuah mobil bisa terbang dengan anti gravitasi, bagaimana teknologi untuk menciptakan robot agar menjadi hidup dan memiliki hati dan pikiran seperti manusia, bagaimana sebuah teknologi diciptakan agar ramah terhadap lingkungan dan menghargai alam, bagaimana robot memiliki peran yang sama dengan manusia, hal tersebut merupakan sebuah teknologi yang belum ada di zaman ini. Dalam film dan komik sering diceritakan bahwa robot tercipta oleh seorang profesor untuk membantu pekerjaan manusia yang dapat melakukan tugas fisik, baik menggunakan pengawasan dan kontrol manusia, ataupun menggunakan program yang telah didefinisikan terlebih dahulu yang digunakan sebagai otak dan hal tersebut menggunakan kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) sehingga terciptalah robot yang memiliki kecerdasan pikiran seperti layaknya manusia.

Terinspirasi dari cerita fiksi robot yang sering diangkat dalam film dan komik, dicoba untuk mengemukakan ide dan konsep yang diwujudkan ke dalam lukisan. Sebagai tahap awal dengan membangun landasan penciptaan berupa konsep estetis. Figur robot dalam penciptaan lukisan sebagai wujud personifikasi atau memberikan sifat-sifat manusia pada robot dengan mengangkat tema teknologi masa depan, sehingga bentuk robot mampu melahirkan pemaknaan baru yang lebih luas dan longgar untuk diinterpretasikan. Figur robot dapat dimaknai dari manusia tangguh dan kuat, keangkuhan, semangat, kehidupan berat dan

keras, manusia yang terkendali, dan ketergantungan manusia akan keberadaan teknologi. Dalam robot-robot yang penulis ciptakan robot memiliki sifat seperti manusia, mereka dapat merasakan dan mengerti apa yang dirasakan manusia, mereka juga mempunyai sifat layaknya manusia, seperti perasaan sedih, marah, bahagia.

Bentuk lukisan penulis sendiri menggunakan pendekatan surealistik dengan penggambaran objek dengan sapuan kuas secara lembut dan ekspresif. Media yang penulis gunakan dalam penciptaan ini adalah cat akrilik pada kanvas, dengan teknik *opaque* dan *brushstroke*. Penulis dalam membuat karya seni lukis terinspirasi dari Kurniawan Yudhistira, Ariswan Adhitama dan Tim Burton.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian sebelumnya dapat ditarik permasalahan yang berkaitan dengan penciptaan karya, antara lain :

1. Tema yang diangkat dalam lukisan terinspirasi dari komik, film animasi dan film fiksi ilmiah.
2. Pada masa yang akan datang robot memiliki peranan yang sama seperti manusia.
3. Alasan pengambilan tema robot dalam lukisan dikarenakan penulis sejak kecil menyukai komik, film animasi dan film fiksi ilmiah.
4. Figur robot yang diciptakan penulis memiliki sifat layaknya manusia.
5. Lukisan surealistik akan digunakan sebagai wadah dalam menciptakan tema cerita tentang robot.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka masalah dibatasi pada sifat manusia pada robot sebagai tema penciptaan lukisan kemudian divisualisasikan dengan pendekatan gaya surealisme.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan beberapa permasalahan antara lain :

1. Bagaimana konsep dan tema penciptaan lukisan surealistik yang terinspirasi dari sifat manusia pada robot?
2. Bagaimana proses visualisasi dan teknik lukisan surealistik yang terinspirasi dari sifat manusia pada robot?
3. Bagaimana bentuk lukisan surealistik yang terinspirasi dari sifat manusia pada robot?

E. Tujuan

Tujuan penulisan ini antara lain :

1. Mendeskripsikan konsep dan tema penciptaan lukisan surealistik yang terinspirasi dari sifat manusia pada robot.
2. Mendeskripsikan tema, bentuk dan teknik penciptaan lukisan dengan pendekatan surealistik yang terinspirasi dari sifat manusia pada robot sebagai tema penciptaan.

F. Manfaat

Berikut adalah beberapa manfaat yang dapat diambil karya akhir :

1. Bagi penulis bermanfaat sebagai studi pembelajaran dalam proses akademik dan berkesenian.
2. Bagi pembaca besar harapan penulis agar tulisan ini dapat dijadikan bahan pembelajaran, referensi dan sumber pengetahuan seni rupa.
3. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta adalah sebagai tambahan referensi dan sumber kajian terutama untuk mahasiswa pendidikan seni rupa Universitas Negeri Yogyakarta.

BAB II KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN

A. Kajian Sumber

1. Pengertian Seni Lukis

Seni lukis sendiri merupakan suatu bentuk karya seni rupa dua dimensi atau dwi matra, disamping seni grafis, ilustrasi, desain komunikasi visual, gambar dan sketsa. Seni lukis merupakan cabang seni rupa dalam bentuk lukisan yang merupakan wujud dari ungkapan pengalaman artistik perupa. Sedangkan dalam kutipan Mikke Susanto (2002: 101-102) Soedarso Sp, mengungkapkan:

Seni adalah karya manusia dalam mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya yang disajikan secara indah atau menarik, sehingga menyenangkan bagi penikmatnya. Kelahirannya tidak didorong oleh hasrat memenuhi kebutuhan pokok, melainkan usaha seniman dalam melengkapi dan menyempurnakan derajat kemanusiaannya serta untuk memenuhi kebutuhan yang sifatnya spiritual.

Menurut pendapat Mikke Susanto (2011: 241), menjelaskan bahwa seni lukis adalah bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan warna dan garis, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang.

Dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa seni lukis adalah karya seni rupa yang diungkapkan pada bidang dua dimensional, merupakan suatu ungkapan ide, perasaan dan imajinasi perupa, dengan memanfaatkan elemen-elemen seni serta mempertimbangkan prinsip-prinsip dasar seni dalam penciptaan lukisan.

2. Struktur Seni Lukis

Seni lukis tersusun dari dua unsur utama yang merupakan unsur pokok dalam sebuah seni lukis yang terdiri sebagai berikut:

1. Ideoplastis : ide, konsep, tema.
2. Fisikoplastis :
 - a. Unsur seni rupa : garis, bidang, warna, tekstur, ruang, gelap terang.
 - b. Prinsip seni rupa: kesatuan, irama, keseimbangan, harmoni, aksentuasi, dominasi, kontras, pusat perhatian.

Karya seni lukis memiliki dua unsur penyusun yaitu ideoplastis dan fisikoplastis. Untuk proses visualisasi dibutuhkan media untuk menuangkan kedua unsur tersebut menggunakan media pendukung, seperti bahan, alat dan teknik. Dalam seni lukis dikenal dua teknik dasar berdasarkan bahan yang digunakan, yaitu teknik basah dan kering.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa lukisan merupakan kolaborasi unsur ideoplastis berupa pengalaman, ide, imajinasi, ilusi, konsep dan lain sebagainya dan fisikoplastis berupa unsur, prinsip-prinsip seni rupa, alat, bahan dan teknik, unsur ini dinamakan unsur fisik, unsur yang nampak dalam lukisan sehingga hal ini dinamakan bersifat fisik. Di bawah ini akan dijelaskan mengenai unsur-unsur ideoplastis dan fisikoplastis, sebagai berikut:

a. Ideoplastis

1. Ide

Seorang seniman menciptakan karya muncul berdasarkan ide yang ingin diwujudkan ke dalam karyanya. Pengertian ide menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1988: 416) ide merupakan sebuah "rancangan yang tersusun di dalam pikiran, gagasan, cita-cita".

Sedangkan menurut Mikke Susanto (2011: 187) "Ide merupakan pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karyanya. Ide hendaknya diketengahkan. Dalam hal ini banyak hal yang dapat dipakai sebagai ide, pada umumnya mencakup benda dan alam, peristiwa atau sejarah, proses teknis, pengalaman pribadi, kajian".

Dari pendapat di atas ide merupakan pokok pemikiran perupa tersusun dalam pikiran menjadi pokok isi yang dibicarakan, dapat berupa benda dan alam, peristiwa atau sejarah, proses teknis, pengalaman pribadi, kajian dengan memanfaatkan unsur seni rupa berupa garis, bidang, tekstur, warna, gelap-terang dan juga prinsip seni rupa berupa kesatuan, irama, keseimbangan, harmoni, aksentuasi dan dominasi menjadi sebuah lukisan.

2. Konsep

Konsep merupakan salah satu unsur lukisan yang tidak tampak oleh mata, berbentuk pemikiran-pemikiran yang akan dituangkan dalam sebuah karya lukisan. Menurut Mikke susanto (2011: 227) "konsep pokok pertama / utama yang mendasari keseluruhan pemikiran. Konsep biasanya ada dalam pemikiran atau

kadang-kadang tertulis secara singkat”.Sedangkan konsep menurut KBBI (1988: 588) “ide/ pengertian yang diabstrakkan dari peristiwa kongkret”.

Dari pendapat di atas dapat diambil satu pengertian bahwa konsep merupakan pokok pemikiran perupa yang mendasari terciptanya sebuah karya seni. Dengan menggunakan bidang berbentuk datar yang telah diolah sedemikian rupa dipadu dengan unsur seni rupa lainnya sehingga menjadi sebuah lukisan.

3. Tema

Lukisan merupakan sebuah bahasa ungkap dalam bentuk visual, hal tersebut menuntut kreativitas dalam proses penciptaannya. Salah satu komponen penting dalam proses penciptaan tersebut adalah tema. Adapun pengertian tema menurut Dharsono (2004: 28) adalah sebagai berikut:

Tema juga dapat disebut sebagai rangsang cipta dari seniman yang merupakan usahanya untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk yang menyenangkan adalah bentuk yang dapat memberikan kebutuhan batin manusia secara utuh, dan perasaan keindahan kita dapat menangkap harmoni bentuk yang disajikan, serta mampu merasakan lewat sensitivitasnya. Tema berfungsi sebagai stimulus atau rangsangan yang ditimbulkan oleh objek. Dalam sebuah karya seni hampir dapat dipastikan adanya tema, yaitu pokok persoalan yang dihasilkan sebagai akibat adanya pengolahan objek (baik objek alam maupun objek image) yang terjadi dalam ide seorang seniman dengan pengalaman pribadinya.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tema merupakan pokok persoalan yang hendak diungkapkan. Tema dipastikan ada dalam setiap lukisan. Tema lukisan yang dipilih adalah merupakan kisah-kisah yang pernah dialami dan selalu terkenang dalam ingatan, merupakan pengalaman estetis yang menentukan dalam pemilihan tema.

b. Fisikoplastis

Fisikoplastis merupakan media yang digunakan untuk menuangkan pemikiran kedalam sebuah lukisan, dengan media tersebut unsur-unsur seni rupa diolah menggunakan prinsip-prinsipnya guna memperoleh lukisan yang diinginkan. Adapun penjelasan unsur-unsur, prinsip-prinsip seni rupa dan teknik sebagai berikut:

1. 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.

a. Garis

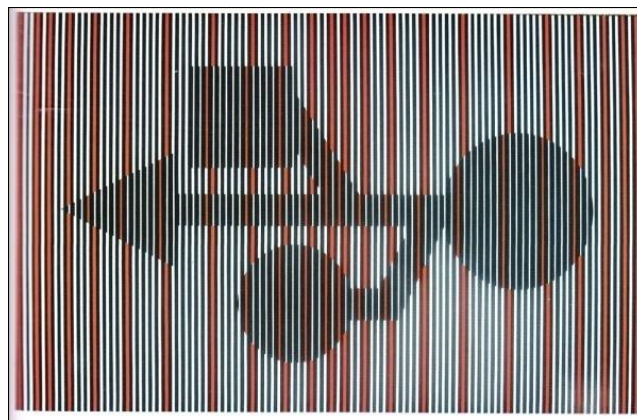
Kehadiran garis bukan saja hanya sebagai garis tetapi kadang sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis, atau lebih tepat disebut goresan. Goresan atau garis yang dibuat oleh seorang seniman akan memberikan kesan psikologis yang berbeda pada setiap garis yang dihadirkan (Dharsono, 2004: 40).

Diambil dua dari tiga pengertian garis yang dijelaskan oleh Mike 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: horisontal, vertikal, 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 (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 1. Garis mampu menghadirkan ilusi optik
A.T Sitompul “Religi”
Akrilik diatas Kanvas, 90X145 Cm
(Sumber: katalog Pameran *Intellectus Syndicate*)

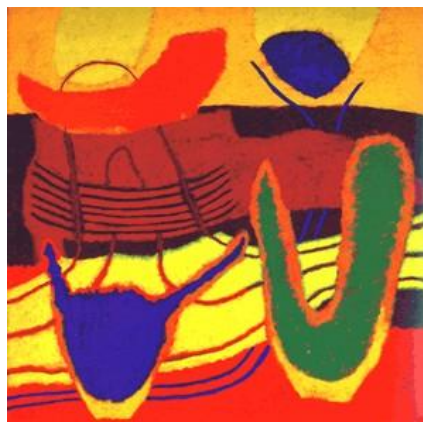
b. Bidang (*Shape*)

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 figure* (Dharsono, 2004: 40).

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 (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. *Shape* dapat dikatakan sebagai objek dalam lukisan.



Gambar 2. Contoh Shape *non figure*
Nashar “Renungan Malam”
Oil on Canvas, 300 x 295 cm

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

c. 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. Demikian eratnya hubungan warna maka warna mempunyai peranan, warna sebagai warna, warna sebagai representasi alam, warna sebagai lambang/symbol, dan warna sebagai simbol ekspresi, (Dharsono, 2004: 107-108).

Mikke Susanto (2011: 433) menjelaskan bahwa warna sebagai getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya dari sebuah benda. Sedangkan secara khusus 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 3. Karya lukis abstrak yang menghadirkan kekayaan warna
Yusron Mudhakhir “*Miracle Colour*”
Acrilik diatas linen, 150X195 Cm
(Sumber: katalog Pameran *Intellectus Syndicate*)

d. Tekstur

Tekstur menurut Soegeng (dalam Dharsono, 2004: 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 bahwa 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.

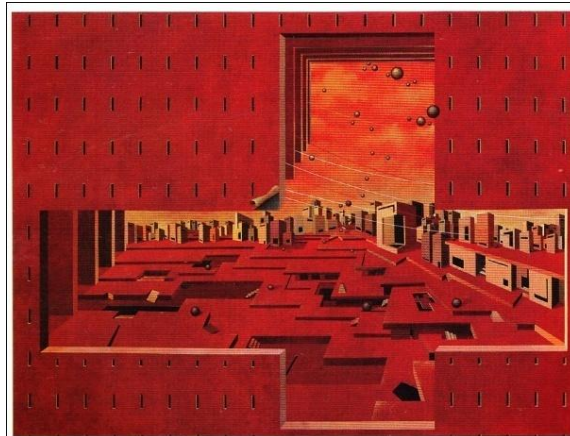


Gambar 4. Contoh lukisan yang menunjukkan tekstur
Aan Gunawan "Nampel"
Akrilik diatas kanvas, 140X200 Cm
(Sumber: katalog Pameran *Insight*)

e. 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 (2007: 42-43) 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 5. Contoh lukisan yang menghadirkan keruangan
Rusnoto Susanto “*Electric City IV*”
Akrilik diatas kanvas, 200X150
(Sumber: katalog Pameran *Virtual displacement*)

f. 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* disebut *low value*. Kemudian *value* yang lebih terang daripada warna normal disebut *tint*, sedang yang lebih gelap dari warna normal disebut *shade*. *Close value* adalah value yang berdekatan atau bersamaan, akan memberikan kesan lembut dan terang, sebaliknya yang memberikan kesan keras dan bergejolak disebut *contrast value*, (Susanto, 2011: 418). Menurut Dharsono (2007: 58) pengertian *value* sebagai berikut:

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*.

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



Gambar 6. *Value* pada contoh lukisan Rusnoto Susanto “*Virtue Giant Series*”
Akrilik diatas kanvas 2009
(Sumber: katalog Pameran *Virtual displacement*)

2. Prinsip - Prinsip Penyusunan

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

a. 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 sebagai berikut:

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.

b. 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 sebagai berikut:

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).

c. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual ataupun secara intensitas kekaryaan. 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 materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas suatu komposisi karya seni. *Balance* dikelompokkan menjadi *hidden balance* (keseimbangan tersembunyi), *symmetrical balance* (keseimbangan simentris), *asymmetrical balance* (keseimbangan asimetri), *balance by contrast* (perbedaan atau adanya oposisi) (Susanto, 2011: 46).

d. Harmoni (Selaras)

Harmoni menurut 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. Menurut Dharsono (2011: 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).

e. 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 motif. 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, 2011: 63).

f. 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-prinsipdasarsenirupa.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 (Susanto, 2011: 109).

g. Kontras

Seni lukis memerlukan sebuah kontras untuk menghindari kesan monoton, gersang dan membosankan, kontras Menurut Mikke Susanto (2011: 22), perbedaan mencolok dan tegas antara elemen-elemen dalam sebuah tanda atau desain. Sementara kontras Menurut Dharsono Soni Kartika (2004: 54) Kontras merupakan perpaduan unsur-unsur yang berbeda tajam. Kontras merupakan hal penting dalam komposisi untuk pencapaian bentuk yang sesuai. Tetapi perlu diingat bahwa sebuah penyusunan kontras yang berlebihan akan merusak komposisi sebuah karya.

Dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kontras merupakan perbedaan unsur-unsur seni rupa yang mencolok dan tegas, guna menghindari kesan monoton dan membosankan tanpa mengabaikan komposisi untuk mencapai kesesuaian pada lukisan yang diciptakan. Dalam karya penulis kontras diciptakan menggunakan warna-warna yang kontras, seperti warna-warna orange, biru, merah ungu disusun sedemikian rupa sehingga menghasilkan lukisan.

h. Pusat Perhatian (*Center of Interest*)

Dalam seni lukis memerlukan pusat perhatian (*center of interest*) dalam sebuah lukisan. Menurut Mikke Susanto (2011: 77) *center of interest* merupakan "... lokasi tertentu atau titik paling penting dalam sebuah karya". Desain yang baik memiliki titik berat untuk menarik perhatian (*center of interest*). Ada berbagai cara untuk menarik perhatian kepada titik berat tersebut, yaitu dengan dicapai dengan perulangan ukuran serta kontras antara tekstur, nada warna, garis, ruang, bentuk atau motif. 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: 121).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *center of interest* merupakan salah satu prinsip penyusunan unsur rupa yang maksud menarik perhatian, prinsip ini dicapai dengan cara menciptakan kekontrasan tertentu melalui perbedaan ukuran, warna, bentuk, maupun letak suatu unsur dengan unsur-unsur yang lain dalam suatu lukisan.

3. Pengertian Robot

Dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini penulis menyajikan beberapa pengertian robot menurut para ahli sebagai berikut.

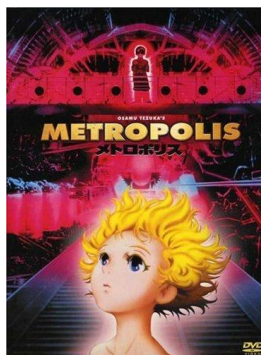
Pengertian robot dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah “alat berupa orang-orangan dan sebagainya yang dapat bergerak (berbuat seperti manusia) yang dikendalikan oleh mesin”. Dalam kamus Meriam-Webster (2012: 13) pengertian robot sebagai berikut:

robot adalah mesin yang terlihat seperti manusia dan melakukan berbagai tindakan yang kompleks dari manusia seperti berjalan atau berbicara, atau suatu peralatan yang bekerja secara otomatis. Robot biasanya di program untuk melakukan pekerjaan berulang kali dan memiliki mekanisme yang dipandu oleh kontrol otomatis.

Sedangkan menurut Wisnu Jatmiko, dkk (2012: 21) menyatakan sebagai berikut:

robot berasal dari kata “*robota*” yang dalam bahasa Ceko yang berarti budak, pekerja atau kuli. Pertama kali kata “*robota*” diperkenalkan oleh Karel Capek dalam sebuah pentas sandiwara pada tahun 1921 yang berjudul RUR (*Rossum’s Universal Robot*). Pentas ini mengisahkan mesin yang menyerupai manusia yang dapat bekerja tanpa lelah yang kemudian memberontak dan menguasai manusia. Istilah “*robot*” ini kemudian mulai terkenal dan digunakan untuk menggantikan istilah yang dikenal saat itu yaitu *automation*. Dari berbagai literatur robot dapat didefinisikan sebagai sebuah alat mekanik yang dapat diprogram berdasarkan informasi dari lingkungan (melalui sensor) sehingga dapat melaksanakan beberapa tugas tertentu baik secara otomatis ataupun tidak sesuai program yang di inputkan berdasarkan logika.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa robot ialah mesin yang terlihat seperti manusia dan melakukan berbagai tindakan yang kompleks dari manusia seperti berjalan, berbicara ataupun berpikir dan dikendalikan oleh mesin. Dalam beberapa film-film animasi dan fiksi ilmiah yang menceritakan tentang robot yang memiliki sifat manusia, beberapa diantaranya ialah *Metropolis*, *Astroboy*, *I Robot*, *Chappie*.



Gambar 7

Gambar 7. Robot Tima dalam animasi *Metropolis*.



Gambar 8

Gambar 8. Robot Sunny dalam film fiksi ilmiah *I Robot*.

(sumber: www.sinopsisfilm.blogspot.com)



Gambar 9



Gambar 10

Gambar 9. Robot Atom dalam animasi *Astroboy*.
(Sumber: www.smosh.com)

Gambar 10. Robot Chappie dalam film *Chappie*.
(Sumber: www.Thesharkguys.com)

4. Inspirasi

Inspirasi merupakan ilham. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 157) merupakan “sesuatu yang mengilhami terciptanya suatu ide atau gagasan”. Sedangkan inspirasi dijelaskan dalam situs (<http://www.artikata.com>) sebagai berikut:

inspirasi adalah kondisi istimewa yang mendatangkan berbagai bentuk kegiatan kreatif manusia. Ini dikarenakan manusia mengalami suatu penerangan dalam pikirannya. Hal tersebut mendorong orang yang bersangkutan menghasilkan karya kreatif. Berkat kekuatan atau dorongan inspirasi itu serta kegembiraan yang diperoleh darinya, seseorang menjadi mampu memusatkan seluruh kekuatan rohaninya pada apa yang ia kerjakan. Pemusatan perhatian yang begitu besar pada apa yang dikerjakannya menjadikan produktif.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa inspirasi merupakan sesuatu yang mengilhami manusia terciptanya suatu ide atau gagasan dimana manusia mengalami suatu penerangan dalam pikirannya dan hal tersebut mendorong untuk menghasilkan karya kreatif.

5. Personifikasi

Personifikasi adalah salah satu majas dalam Bahasa Indonesia. Personifikasi ialah salah satu majas yang memberikan sifat-sifat manusia pada benda mati. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 189) ialah “pengumpamaan (perlambangan) benda mati sebagai orang atau manusia, seperti bentuk pengumpamaan alam dan rembulan menjadi saksi sumpah setia”. Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa personifikasi merupakan pemberian sifat-sifat manusia kepada benda mati. Dalam robot-robot yang penulis ciptakan robot memiliki sifat seperti manusia, mereka dapat merasakan dan mengerti apa yang dirasakan manusia, mereka juga mempunyai sifat layaknya manusia, seperti perasaan sedih, marah, bahagia, dan lain-lain. Mereka juga mampu berinteraksi dengan robot yang lainnya, berkomunikasi dan mematuhi perintah kepada tuannya yang menciptakannya, dapat merasakan kasih sayang, dapat merasakan kesenangan yang dirasakan manusia.

6. Surealisme

Pengertian tentang surealisme dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini penulis dapatkan dari pendapat Soedarso Sp. Menurut Soedarso (2000: 130-133), lukisan surealistik muncul pada tahun 1911 oleh seorang seniman bernama George De Chirico walaupun waktu itu belum ada istilah “surealisme”. Istilah surealisme sendiri muncul pada tahun 1917, kemudian digunakan oleh Andre Breton untuk melegitimasi lahirnya aliran surealisme dalam seni rupa pada tahun 1924, sejak saat itu pula aliran surealisme dinyatakan lahir. Berikut ini adalah pernyataan Andre Breton tersebut.

“Surrealisme adalah otomatisme psikis yang murni, dengan apa proses pemikiran yang sebenarnya ingin diekspresikan, baik secara verbal, tertulis, ataupun cara- cara lain (...). Surrealisme berdasar pada keyakinan kami pada realitas yang superior dari kebebasan asosiasi kita yang telah lama ditinggalkan, pada keserba bisaan mimpi, pada pemikiran kita yang otomatis tanpa kontrol dari kesadaran kita”.

Soedarso Sp lebih jauh menjelaskan bahwa surrealisme terbagi menjadi dua, surrealisme ekspresif dan surrealisme murni. Surrealisme ekspresif di mana si seniman mengalami kondisi tidak sadar melahirkan simbol dan bentuk-bentuk dari perbendaharaannya yang terdahulu. Surrealisme murni di mana si seniman menggunakan teknik- teknik akademik untuk menciptakan ilusi yang absurd. Sebagai contoh lihat gambar 11.



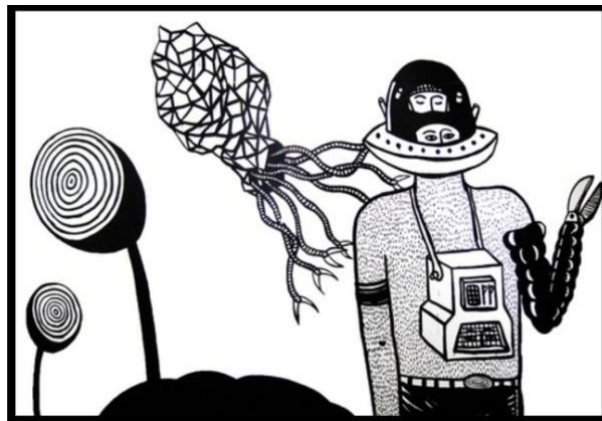
Gambar 11. Contoh lukisan ber aliran surrealisme
 Chirico: “*Mystery and Melancholy of a Street*”
 Oil on canvas. 88 x 72 cm. 1914.
 (Sumber: <http://www.Prinsip-prinsipdasarsenirupa.com>)

7. Deformasi Bentuk Dalam Lukisan

Pengubahan bentuk yang dijelaskan Jakob Sumardjo, dalam mewujudkan benda seninya, seorang seniman memang akan menampilkan ciri-ciri kepribadianya yang mandiri dan khas. Bagaimana cara dia memandang objek seninya, memperlakukan objeknya seninya dengan cara yang unik dan asli. Berangkat dari kesadaran pemikiran seperti itulah terkadang seorang seniman melakukan perubahan-perubahan bentuk objeknya, inilah gaya kesenimannya dalam hal bentuk. Bentuk seni adalah juga isi seni itu sendiri. Bagaimana bentuknya itulah isinya. Tidak ada seniman yang menciptakan sebuah karya seni tanpa kesadaran. Ia menciptakan karena ada sesuatu yang ingin disampaikan kepada orang lain entah perasaannya, suasana hatinya, pemikirannya atau sebuah pesan, (Sumarjo, 2000: 116). Perubahan wujud tersebut dapat dilakukan dengan cara deformasi.

Menurut Mikke Susanto (2011: 98) deformasi merupakan 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 sebenarnya. Sehingga hal ini dapat memunculkan figur/karakter baru yang lain dari sebelumnya. Dharsono (2004: 103) menjelaskan, deformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dan menggambarkannya kembali hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki.

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa deformasi bentuk merupakan perubahan susunan bentuk yang sangatlah kuat bahkan terkadang tidak berwujud figur semula dan yang berubah merupakan isi dari bentuk figur tersebut.



Gambar 12. Contoh lukisan yang menunjukkan deformasi
Eko Nugroho, mural "*multicrisis is delicious*"
(Sumber: katalog Pameran Eko (Space) Nugroho)

8. MEDIA DAN TEKNIK DALAM LUKISAN

1. Media

Mikke Susanto (2011: 25) 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 pigmen 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 lainya (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 (2002: 60-61) juga memberikan penjelasan tentang kanvas yaitu, kain yang digunakan sebagai landasan untuk melukis. Seorang perupa sebelum melukis merentangkan kain kanvas di atas spanram, kemudian diberi cat dasar yang berfungsi menahan cat yang digunakan untuk melukis.

2. Teknik

Mengenal seluk beluk teknik seni dan menguasai teknik tersebut amat mendukung kemungkinan seorang seniman menuangkan gagasan seninya secara tepat seperti yang dirasakanya. Ini karena bentuk seni yang dihasilkan amat menentukan kandungan isi gagasanya. Penguasaan teknik amat penting dalam penciptaan karya seni makin mengenal dan menguasai teknik seni, makin bebas pula si seniman menuangkan segala aspek gagasan seninya (Sumarjo, 2000: 96).

a. Opaque (Opak)

Opaque (opak) merupakan teknik dalam melukis yang dilakukan dengan mencampur cat pada permukaan kanvas dengan sedikit pengencer sehingga warna yang sebelumnya dapat tertutup atau tercampur. Penggunaan cat secara merata

tetapi mempunyai kemampuan menutup bidang atau warna yang dikehendaki (Susanto, 2011: 282).

b. *Brushstroke*

Sebuah pengertian dalam melukis yang berarti memiliki sifat atau karakter goresan yang memiliki ukuran atau kualitas tertentu, berhubungan dengan kekuatan emosi, ketajaman warna dan kadang – kadang goresannya emosional. *Brushstroke* juga berarti hasil goresan kuas yang berisi cat atau tinta sehingga meninggalkan sebagian cat pada permukaan benda. Istilah ini dapat diandalkan sebagai model atau karakter goresan atau tulisan tangan seseorang. (Susanto, 2011: 64).

Jadi yang dimaksud teknik dalam lukisan penulis adalah metode atau cara dalam mengolah media dalam proses penciptaan lukisan. Teknik dalam penciptaan lukisan penulis merupakan perpaduan dari kedua teknik di atas.

B. Metode Penciptaan

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui bentuk visual yang umum digunakan dalam masyarakat sekitar. Dalam proses studi berkarya, seorang seniman biasanya melakukan pengamatan terhadap objek tertentu atau karya-karya seniman lain.

Observasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 134) berarti peninjauan secara cermat. Jika dikaitkan dengan penciptaan suatu karya seni, observasi dapat bermakna pengamatan/penelitian terkait berbagai bentuk

dukungan atau konsep, diciptakan, baik seni rupa, musik, tari, dan teater. Observasi menjadi tindakan sebelum diciptakannya sebuah karya seni.

Dalam hal ini observasi yang dilakukan penulis dengan melihat film-film animasi dan film - film fiksi ilmiah seperti *Astroboy*, *Metropolis*, *I Robot*, *Chappie*, *Star Wars*, serta membaca serta mengamati komik-komik yang bertemakan robot seperti dalam komik-komik Marvel dalam kisah *Iron Man*, *Avengers: Age of Ultron*.. Hal ini dilakukan untuk membantu proses penciptaan dalam pembuatan karya seni lukis untuk menemukan ciri khas personal dalam bentuk dari sebuah karya agar memiliki identitas pribadi disetiap karyanya.

2. Eksplorasi

Proses eksplorasi dilakukan untuk menemukan ide-ide terkait bentuk figur robot dan tema karakter manusia. Cara yang digunakan dengan melakukan observasi atau pengamatan. Pengamatan pada bentuk figur robot dilakukan melalui tayangan film, komik, dan gambar dalam situs internet, melalui pengamatan tersebut sehingga dapat dikenali ciri-ciri dari sebuah bentuk robot, dengan seperti itu bentuk dari figur robot dapat dikembangkan lagi dengan karakter personal. Pengamatan sifat kemanusiaan mengamati tingkah laku manusia melalui media televisi, surat kabar yang dilihat dan dirasakan secara langsung. Dari hal tersebut dicoba untuk dikaji lebih lanjut dari berbagai sisi sehingga mampu melahirkan sebuah pandangan dan pendapat secara luas dalam persepsi pribadi.

3. Eksperimen

Eksperimen dalam proses melukis merupakan upaya untuk menemukan hal-hal baru dan terkadang hasil dari eksperimen tersebut tidak terduga. Dari hasil pengamatan figur robot melalui komik, film animasi dan film fiksi ilmiah. Proses selanjutnya kemudian dilakukan pembuatan sketsa di atas kertas, untuk menciptakan figur robot baru dengan karakter personal kehidupan manusia sehari-hari dengan warna-warna ceria dan menyenangkan sehingga figur robot dalam lukisan bukan serta merta mencontoh atau memindahkan figur robot 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 *opaque* dan *brushstroke* untuk menghasilkan efek goresan yang lebih mendalam pada figur robot.

4. Visualisasi

Sebuah karya seni dilahirkan dari sebuah visualisasi dalam media tertentu. Visualisasi dilakukan untuk mewujudkan sebuah konsep ke dalam lukisan. Adapun pengertian visualisasi menurut Mikke Susanto (2011: 427), visualisasi merupakan: “sebuah pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan peta grafik, dan sebagainya proses pengubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan lewat karya seni ...”

Penulis ingin mengungkapkan bahwa robot tidak hanya menjadi tokoh dalam komik, film animasi dan film fiksi ilmiah namun juga bisa menjadi objek lukisan, sehingga ingin menciptakan robot sebagai unsur seni dalam lukisan,

karena robot mempunyai bentuk yang unik. Diawali dengan observasi robot dengan melihat komik, film animasi dan film fiksi ilmiah untuk menciptakan bentuk yang mempunyai ciri khas tersendiri dilakukan pengayaan penyederhanaan figur robot melalui *sketch*. Guna mewujudkan sebuah lukisan diperlukan teknik, yang digunakan merupakan perpaduan antara *opaque* dan *brushstroke* untuk memperoleh efek blok dan goresan yang lembut dan ekspresif.

5. Pendekatan Penciptaan

Seorang seniman sudah semestinya menciptakan karya-karya yang unik, kuat, dan tentu saja mencari kebaruan, sehingga terciptalah karya yang “orisinal”. Usaha ini bukan hal yang mudah karena seorang seniman juga makhluk sosial yang tak luput dari pengaruh seniman lain. Dalam hal ini, pengaruh didapat dari karya-karya Kurniawan Yudhistira, Ariswan Adhitama, Tim Burton. Pada karya Kurniawan Yudhistira penulis mendapatkan inspirasi dari warna dan keruangan dalam lukisan. Pada karya Ariswan Adhitama penulis mendapatkan inspirasi dari figur-figur yang ia ciptakan. Sedangkan pada karya Tim Burton penulis mendapatkan inspirasi dari bentuk tanah dan bukit serta figurnya yang terkesan suram dan gelap.

A. Kurniawan Yudhistira

Kurniawan Yudhistira merupakan salah satu perupa yang menetap di Yogyakarta. Karyanya berbicara tentang alam dan dunia imajinasi. Upaya pemanfaatan alam dan dunia imajinasi yang ia ciptakan merupakan eksplorasi dengan teknik dan warna cerah yang menyenangkan.

Inspirasi yang penulis dapatkan dari karya Kurniawan Yudhistira adalah cara dia menggunakan warna dan menciptakan keruangan dalam lukisannya.

Berkaitan dengan hal ini, Kurniawan pernah berkata;

“Warna dalam karya saya tidak dimaksudkan untuk mewakili suatu arti, melainkan untuk membangun suasana tertentu pada imej karya. Ruang dalam image karya saya tidak mengikuti kaidah perspektif dan gravitasi standar demi membangun suasana surealistik image karya agar memunculkan sisi imajinatifnya” (Yudhistira, 2010: 10).



Gambar 13. Contoh Karya Kurniawan Yudhistira
Kurniawan Yudhistira “Skypea”
Akrilik pada kanvas, 100 x 195 Cm, 2010
Sumber : Dokumen Pribadi.

B. Ariswan Aditama

Ariswan merupakan seniman muda yang berkarya pada seni grafis cukil kayu dengan teknik monoprint dikombinasi dengan *handcoloring* memakai kuas dan cat. Figur-figur karya grafisnya merupakan sosok robotik seperti transformer,

Ia banyak terinspirasi dari film, komik, dan game komputer *Play Station*. Ukuran karya-karya grafisnya relatif besar dibanding dengan karya grafis pada umumnya.

Teknik cukilan grafis yang digunakan Ariswan menunjukkan kerumitan yang luar biasa, membutuhkan suatu ketelitian. Cukilan grafisnya menghasilkan tekstur semu pada objek robot sehingga mampu memberikan sifat keras. Warna cerah hampir selalu menghiasi figur robotnya seolah memberikan asumsi dibalik sesuatu yang keras dan berat ada sisi lembut yang tersembunyi.

Karyanya berjudul *Toys From The Earth*, menggambarkan dua buah robot sedang membuat mainan kendaraan yang terbuat dari buah jeruk. Robot disisi kanan sedang memasang bendera pada badan kendaraan dan robot disisi kiri sedang membentuk buah menjadi badan kendaraan dan beberapa diantaranya tercecer dekat kakinya. Figur robot ini digambarkan berhadap-hadapan saling membuat mainan satu sama lain dengan asiknya. Figur-figur robotnya merupakan metafor dari apa yang ia hadapi, apa yang menggelisahkannya. Robot itu tekadang mejadi diri ariswan sendiri, kadang menjadi suatu yang dihadapinya (Marianto, 2010 : 09-10).

Inspirasi yang penulis dapatkan dari karya Ariswan Adhitama adalah figur-figur yang ia ciptakan. Figur-figur robot yang ia ciptakan dalam karya *Toys From The Earth* terkesan lugu dan lucu, dengan bentuk tubuh bulat, tangan dan kaki yang gempal, mata yang besar, serta beberapa kabel yang berada pada persendian tangan, kaki dan leher.



Gambar 14. Ariswan Aditama “*Toys From The Earth*”
Monoprint diatas kanvas, 160X150 Cm
(Sumber: katalog *In Repair*)

C. Tim Burton

Tim Burton merupakan sutradara, penulis naskah dan animator yang terkenal dengan gaya-gaya *gothic* atau *noir*-nya. Kesan yang tampil dalam karya-karya Tim Burton adalah kesan suram dan sedikit humor gelap. Karir Tim Burton dimulai sebagai animator pada *Disney Pictures*, kemudian ia keluar untuk mewujudkan film dengan gayanya sendiri.

Kemudian Tim Burton membuat karya film dengan gayanya sendiri yang cenderung berbeda dari karya-karya orang lain sebelumnya. Tim Burton mulai memetik hasil dari apa yang selama ini disukainya. Sebagai seorang seniman, ia tidak lantas berpuas diri. Dia terus memproduksi karya-karya filmnya yang kini meraih sejumlah penghargaan bergengsi dunia. Karyanya yang berjudul *The Nightmare Before Christmas*, film animasi stop motion layar lebar pertama yang didistribusikan secara internasional yang sering diakui sebagai karya terbaiknya. Film ini menceritakan tentang Jack Skellington, makhluk dari *Halloween Town* yang membuka portal menuju *Christmas Town* dan secara

sengaja membuat kekacauan dengan menculik Santa Claus dan memberikan hadiah menyeramkan disaat natal. Ia menyadari apa yang dilakukannya salah karena pada *Christmas Town* hadiah yang seharusnya dibagikan merupakan hadiah yang menyenangkan bagi anak-anak, kemudian ia menukar kembali hadiah tersebut dengan hadiah yang seharusnya dibagikan Santa Claus.

Inspirasi yang penulis dapatkan dari karya Tim Burton ialah bentuk-bentuk bukit dan tanah dengan gaya *gothic* (kesan suram dan gelap) dengan bentuk bukit-bukit yang meliuk dan melengkung kedalam terlihat seperti membentuk spiral. Inspirasi lainnya ialah pada figur-figur hantunya seperti karakter Jack Skellington (*Nightmare Before Christmas*) dengan tubuh kurus, kepala tengkorak dan mata yang besar, serta senyumnya yang menyeramkan.



Gambar 15. Tim Burton "*Nightmare Before Christmas*"
drawing diatas kertas
(Sumber: www.timburlton.com)

BAB III HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN

A. Konsep dan Tema Penciptaan Lukisan

1. Konsep Penciptaan Lukisan

Konsep penciptaan lukisan adalah penggambaran robot dimasa mendatang yang mempunyai sifat-sifat manusia, oleh karena itu visualisasi digambarkan bahwa robot-robot tersebut saling berinteraksi dalam situasi sosial. Penciptaan lukisan robot dengan bentuk surrealistik berawal dari ketertarikan penulis terhadap komik, film animasi dan film fiksi ilmiah yang menceritakan tentang interaksi antara robot dan manusia, teknologi yang ramah terhadap lingkungan, kendaraan anti gravitasi, semua hal tersebut merupakan sebuah khayalan yang diciptakan manusia, sehingga menginspirasi penulis dalam menciptakan lukisan robot dalam bentuk surrealistik.

Objek visual yang paling dominan hadir dalam setiap lukisan adalah satu figur robot utama dengan pemberian nama berupa nomor (*No.*) yang berbeda-beda, hal tersebut dimaksudkan untuk pemberian tanda pada robot-robot yang diciptakan penulis. Visualisasi dalam lukisan selain figur utama robot sebagai objek utamanya, terdapat objek lain sebagai elemen pendukung yang bertujuan untuk mengaitkannya pada tema.

2. Tema Penciptaan Lukisan

Tema dalam penciptaan lukisan ini terinspirasi dari komik, film animasi dan film fiksi ilmiah. Dalam beberapa film-film animasi dan fiksi ilmiah diceritakan tentang robot yang memiliki sifat manusia, beberapa diantaranya ialah

Metropolis, Astroboy, I Robot, Chappie. Penulis menggunakan film-film tersebut sebagai acuan dalam pembuatan karya, karena film-film tersebut menceritakan tentang sifat-sifat manusia yang dimiliki oleh robot. Sebagai contoh cerita dari film animasi *Metropolis* yang merupakan salah satu film yang menginspirasi penulis. Dalam film animasi *Metropolis* menceritakan mengenai manusia dan robot yang hidup berdampingan, tetapi robot di diskriminasi dan dipisahkan ke tingkat kota yang lebih rendah. Banyak populasi manusia di kota *Metropolis* yang menganggur dan kekurangan, mereka menyalahkan robot yang telah mengambil alih pekerjaan mereka.

Inti dari film tersebut mengenai robot Tima yang tanpa sengaja berkenalan dengan Kenichi yang seorang keponakan dari detektif Shusaku. Dari Kenichilah ia belajar membaca, berbicara, bagaimana cara berinteraksi dengan manusia, serta memahami perasaan manusia, . Tanpa sengaja ia ditemukan oleh ayahnya Red Duke (memberikan perintah kepada professor Laughton untuk menciptakan robot yang berwajah seperti anaknya yang telah meninggal, berfungsi sebagai unit kontrol senjata rahasia untuk menguasai kota) . Lalu Red menonaktifkan Tima yang membuat Tima kehilangan ingatannya dan bingung tentang identitasnya kemudian Tima dibawa ke puncak Ziggurat (gedung pencakar langit) untuk mengaktifkan kemampuannya menguasai kota. Tima yang telah terpasang sirkuit jaringan kabel tanpa sengaja rusak dan menyebabkan ledakan. Ketika Ziggurat mulai runtuh Kenichi mencoba meraih tangan Tima dan Tima ingat ketika Kenichi mengajarkannya berbicara dan bertanya kepada Kenichi “siapakah aku?” yang kemudian ia jatuh kedalam reruntuhan. Setelah

kejadian tersebut Kenichi memiliki tekad untuk menciptakan sebuah tempat dimana manusia dan robot bisa hidup berdampingan secara damai.

B. Bahan, Alat Dan Teknik

Dalam memvisualisasikan sebuah ide menjadi bentuk lukisan dibutuhkan penunjang berupa bahan, alat serta teknik atau cara-cara pengerjaanya. Setiap seniman tentu akan mempunyai pilihanya 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 16. Alat
(kuas, kain lap, palet)



Gambar 17 dan 18. Bahan
(Cat Kappie, Galeria, Amsterdam dan kanvas)



a. Bahan

1. Cat

Jenis cat yang digunakan akrilik Amsterdam, Galeria produk dari Winsor and Newton dan Kappie 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 tekstur-

tekstur, sehingga pengerjaannya 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 retarder* digunakan untuk pengerjakan bagian objek yang membutuhkan pengeringan cat yang sedikit lambat, sehingga dapat memunculkan efek visual yang diinginkan.

3. Kanvas

Kanvas yang sering digunakan merupakan kanvas mentah yang diolah sendiri. Pengolahan sendiri memungkinkan untuk memberikan hasil yang sesuai atas keinginan pribadi. Kanvas yang dipilih berserat kasar sehingga memudahkan dalam pembentukan tekstur-tekstur semu atau nyata pada objek dan kanvas halus untuk memudahkan dalam membentuk objek yang membutuhkan detail dan goresan yang halus.

b. Alat

1. Kapur Tulis

Kapur tulis digunakan untuk membuat sketsa diatas kanvas. Penggunaan kapur tulis ini memudahkan untuk dihapus dan tidak menimbulkan bekas yang begitu tajam apabila terjadi kesalahan.

2. 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.

3. Palet

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

4. Gelas Plastik

Gelas 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.

5. Ember Plastik

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

6. Kain lap

Kain lap biasa digunakan untuk mengeringkan dan membersihkan kuas dari sisa cat yang masih menempel pada kuas. Kain lap juga digunakan untuk membersihkan kapur sketsa objek pada kanvas.

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 dengan menggunakan teknik *opaque* dan *brushstroke*. Setelah sketsa terbentuk, objek diberi warna dengan cat hitam menggunakan teknik *opaque*. Langkah selanjutnya penggunaan teknik *opaque* dan *brushstroke* multi lapis untuk membuat warna dasar pada objek, lapisan dasar ini dapat membuat warna pada hasil akhirnya lebih matang. Setelah permukaan objek pada lukisan cukup kering kemudian dilakukan pelapisan warna berikutnya dengan teknik kuas kering. Banyaknya lapisan warna tergantung pada tingkat kesulitan yang hendak dicapai. Pada objek tertentu yang dibutuhkan, penulis menyisakan tepi warna gelap tersebut untuk membuat *outline*. Teknik ini penulis anggap paling sesuai karena mampu menghadirkan warna-warna meriah. Hal ini berdasarkan pada pengolahan unsur-unsur rupa yang disusun dengan estetika surealisme.

C. Tahapan Visualisasi Karya

Pada proses penciptaan ada beberapa tahapan dalam memvisualkan sebuah ide mulai dari perencanaan atau sketsa diatas kertas hingga pengerjaan di 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. Proses tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Sketsa

Pembuatan sketsa merupakan upaya untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan figur robot serta komposisinya sebelum dipindahkan ke atas kanvas. sketsa dibuat menggunakan pensil atau drawing pen di atas kertas. Sketsa ini masih dapat dikembangkan lagi bentuknya ketika dikerjakan di atas kanvas.



Gambar 19. Contoh Sketsa di atas kertas

b. Pembuatan *background*.

Pembuatan *background* dilakukan pada tahap awal, hal ini karena proses yang dilakukan penulis dalam melukis dimulai dari penciptaan bidang atau objek yang menggambarkan letak terjauh menuju ke bidang atau objek

yang terdekat. Pengerjaan *background* memungkinkan untuk dieksplorasi secara lebih.

c. Pemindahan sketsa pada kanvas.

Pemindahan sketsa ke atas kanvas dilakukan dengan kapur papan tulis, sehingga mudah dihapus. Pembuatan sketsa dilakukan setiap hendak menciptakan objek yang baru, sehingga proses ini dilakukan terus menerus sepanjang proses melukis. Eksplorasi bentuk serta komposisi ketika pemindahan sketsa ke atas kanvas sangat dimungkinkan karena adanya penajaman ide dan gagasan.

d. Pewarnaan

Proses pewarnaan pada objek dilakukan dengan menggunakan kuas dengan teknik *opaque* dan *brushstroke*. Kombinasi dua teknik tersebut mampu menciptakan gradasi yang ekspresif, sehingga memudahkan penulis menciptakan kesan tekstur dan volume pada objek. *Background* pada lukisan penulis ada dua macam, dengan pewarnaan dikerjakan secara ekspresif dan berperspektif. Contoh proses pewarnaan lihat gambar nomor 20.



Gambar 20. Contoh proses pewarnaan pada lukisan

e. Bentuk Lukisan

Bentuk yang hadir pada karya lukis merupakan figure robot dengan menggunakan pendekatan surealistik dimana penulis mengandalkan teknik untuk menciptakan lukisan yang penuh warna. Selain itu ada beberapa objek lain yang hadir pada setiap lukisan seperti robot R2D2 dan BB-8, pesawat luar angkasa, kupu-kupu, robot burung, bola cahaya, hantu, boneka beruang, rumah dan lain-lain, objek-objek tersebut sebagai elemen yang mendukung objek utama guna menemukan nilai-nilai baru figure robot pada ruang interpretasi.

D. Deskripsi Lukisan

1. Deskripsi Lukisan *Laboratory Prototype*

Lukisan dengan judul *Laboratory Prototype* menggambarkan robot utama *No.04* berwarna merah yang sedang jongkok di depan laboratorium hendak menggapai sebuah robot uji coba berbentuk bulat berwarna putih dan merah yang berada di sisi kanan. Di sisi kiri terdapat robot uji coba berbentuk tabung dengan kedua kaki berwarna putih dan biru. Dibelakang figur robot utama terdapat robot pengintai berbentuk seperti mata, serta terdapat dua buah robot uji coba lainnya berada di kanan bagian tengah. *Center of interest* pada karya ini terdapat pada robot utama dengan warna merah. Di sekeliling laboratorium terdapat enam tiang energi yang berbentuk seperti batang pohon menjalar keatas, serta terdapat awan yang berada di kanan dan kiri atas.



Gambar 21:

Judul Karya : *Laboratory Prototype*
Akrilik di atas kanvas, 100X130 Cm, 2015

Background diciptakan dengan mengkombinasikan warna biru, hijau, putih dan kuning dengan teknik *opaque* sehingga warna yang sebelumnya dapat tertutup. Penciptaan *background* yang terang dimaksudkan untuk menyatukan keseluruhan objek. Prinsip *unity* juga diusahakan dengan menghadirkan repetisi tiang energi yang berwarna coklat yang berada disisi kanan dan kiri lukisan. Repetisi tiang disusun tiga berada disisi kanan dan tiga berada disisi kiri lukisan menciptakan prinsip keseimbangan.

Visualisasi lukisan menggunakan media cat akrilik pada kanvas, teknik yang digunakan adalah *opaque*. Kuas yang digunakan ada tiga macam, kuas lancip untuk membuat detail, kuas kasar berjenis *vilbert* nomor 2 sampai 12, dan kuas pipih ukuran 6 cm untuk membuat *background* dan bidang yang lebar. *Background* dan objek- objek yang terdapat pada lukisan diciptakan menggunakan teknik *opaque*. Untuk menciptakan gradasi yang lembut (*gracious*) akrilik dicairkan dengan kepekatan tertentu dengan sapuan kuas lebar yang baru sehingga awan terkesan ringan dan jauh. Dalam figur robot menggunakan *outline* hitam yang berguna mengikat warna-warna yang kontras sehingga menonjolkan objek.

Personifikasi pada lukisan ini terdapat pada robot utama *No.04* menangkap robot-robot yang telah kabur dari ruang percobaan laboratorium, mereka merupakan uji coba yang masih terdapat beberapa kerusakan didalam komponen robot tersebut. Ada empat robot yang keluar dari laboratorium diantaranya tiga jenis robot *R2D2* berwarna putih dan biru dengan bentuk tabung dan *BB-8* yang berbentuk bulat dengan warna merah dengan dominasi warna putih, didalam lukisan robot utama *No.04* berusaha menangkap robot *BB-8* dan

disamping robot utama terdapat robot pengintai *The.0* yang digunakan untuk merekam setiap peristiwa yang terjadi serta sebagai pengawas, sehingga pencipta yang terdapat di laboratorium dapat mengetahui setiap gerak-gerik yang dilakukan oleh para robot uji coba. Lalu terdapat robot *R2D2* yang berada di kiri bagian depan dan dua yang saling berdiskusi bagaimana cara agar tidak ditangkap oleh robot *No.04*. hal tersebut menggambarkan sifat manusia berupa interaksi dengan sesama robot.

2. Deskripsi Lukisan *Prototype Robot*

Lukisan dengan judul *Prototype Robot* menggambarkan figur robot utama *No.02* yang sedang menggenggam pesawat luar angkasa yang terdapat seorang pilot menciptakan prinsip keseimbangan. Prinsip keseimbangan yang lain juga tercipta pada dua pemancar gelombang berbentuk bulat dengan tiang besi pemancar menyerong kesamping dibandingkan dengan figur utama. Pada bagian bawah figur utama robot *No.02* terdapat lingkaran yang digunakan memasukkan robot ke dalam markas rahasia, serta terdapat pintu lain dengan warna yang berbeda. Unsur keruangan dapat dilihat dengan penempatan antara robot utama *No.02* di sebelah kiri bagian depan dibandingkan dengan tiang besi pemancar berbentuk bulat yang berada di kiri bagian tengah, langit yang terkesan letaknya jauh serta jaringan kabel berwarna putih menciptakan perspektif.

Pewarnaan pada figur robot utama menggunakan warna biru menciptakan prinsip aksentuasi karena ukuran pada robot tersebut begitu dominan dari objek yang lain, pada tiang pemancar besar menggunakan warna biru, ungu, merah dan putih sedangkan pada tiang pemancar yang kecil menggunakan warna

putih, ungu dan merah. Prinsip harmoni tercipta dari warna tanah yaitu coklat keemasan dibandingkan dengan langit yang berwarna oranye, kuning, putih, ungu dan sedikit putih menciptakan keserasian warna, pada jaringan kabel menggunakan warna putih dibandingkan dengan warna pada pintu markas rahasia . Dalam figur robot menggunakan *outline* hitam yang berguna mengikat warna-warna yang kontras sehingga menonjolkan objek.



Gambar 22 :

Judul Karya : ***Prototype Robot***

Akrilik di atas kanvas 100X180 Cm, 2015

Visualisasi lukisan ini menggunakan media cat akrilik pada kanvas, Teknik yang digunakan adalah *opaque*. Kuas yang digunakan ada tiga macam, kuas lancip untuk membuat detail, kuas kasar berjenis *vilbert* nomor 2 sampai 12, dan kuas pipih ukuran 6 cm untuk membuat *background* dan bidang yang lebar.

Back ground dibuat dengan cara mengkomposisikan cat berwarna oranye, kuning dan ungu, eksplorasi dengan menambah cairan *fluid retarder*, cairan ini mampu memberikan efek tidak mudah cepat kering terhadap cat akrilik sehingga memudahkan penulis untuk membuat background berupa langit sore. Penciptaan objek utama menggunakan teknik *opaque*. Untuk menciptakan gradasi yang lembut (*gracious*) akrilik dicairkan dengan kepekatan tertentu dengan sapuan kuas lebar yang baru sehingga awan terkesan ringan dan jauh.

3. Deskripsi Lukisan *For Venu*

Figur utama dalam lukisan dengan judul *For Venu* berupa robot utama *No.03* yang sedang menggenggam boneka beruang hendak memberikan boneka beruang kepada adiknya yang bernama Venu. Objek yang ada dalam lukisan antara lain Robot utama *No.03*, boneka beruang, robot anak kecil bernama Venu, tumpukan rongsokan. Prinsip keseimbangan tercipta dengan letak robot utama *No.03* yang berada disisi kiri dengan letak robot anak kecil yang berada disisi kanan, benda rongsokan pada tanah dibandingkan dengan rongsokan yang terletak jauh serta pada langit memberikan unsur keruangan.

Pewarnaan pada robot anak kecil menggunakan warna merah memberikan kesan aksentuasi karena warna merah tersebut memberikan *center of interest* pada lukisan. Pada figur utama robot *No.03* menggunakan warna biru tua, biru muda, putih dan coklat, pada tumpukan rongsokan dan tanah menggunakan warna coklat, biru tua, biru muda serta sedikit putih. Unsur harmoni tercipta dengan dominan warna biru pada robot utama *No.03*, sebagian rongsokan dan langit. *Background* diciptakan dengan mengkombinasikan warna biru, dan putih

dengan teknik *opaque* dan dilakukan secara ekspresif dan cepat. Penciptaan *background* yang terang dimaksudkan untuk menciptakan kontras pada keseluruhan objek lukisan yang cenderung gelap pada bagian tanah dan rongsokan. Dalam figur robot menggunakan *outline* hitam yang berguna mengikat warna-warna yang kontras sehingga menonjolkan objek.



Gambar 23 :

Judul : ***For Venu***

Akrilik diatas kanvas, 140X180 Cm, 2014

Visualiasasi lukisan ini menggunakan media cat akrilik pada kanvas, Teknik yang digunakan adalah *opaque* dan *brushstroke*. Kuas yang digunakan ada tiga macam, kuas lancip untuk membuat detail, kuas kasar berjenis *vilbert* nomor 2 sampai 12, dan kuas pipih ukuran 6 cm untuk membuat *background* dan bidang yang lebar. *Background* diciptakan dengan teknik *opaque* yang dilakukan secara ekspresif dan cepat. Penciptaan objek menggunakan teknik *opaque* dan

brushstroke. Untuk menciptakan gradasi yang lembut (*gracious*) akrilik dicairkan dengan kepekatan tertentu dengan sapuan kuas lebar yang baru sehingga awan terkesan ringan dan jauh.

4. Deskripsi Lukisan *Story about Bird*

Lukisan dengan judul *Story about Bird* menggambarkan robot utama *No.05* sedang duduk di tepi bukit dengan tangan kanan hendak menggapai burung yang sedang terbang. Pada sisi kanan dan kiri terdapat objek bukit dengan tanah yang melengkung kedalam memberikan prinsip keseimbangan. Unsur keruangan penulis hadirkan dengan menciptakan perspektif dan penciptaan gradasi pada tanah, burung dan robot utama *No.05*.



Gambar 24 :

Judul Karya : *Story About Bird*
Akrilik diatas kanvas, 113X134 Cm, 2015

Pewarnaan pada robot utama *No.05* menggunakan warna krem, kuning, merah, biru tua, coklat dalam rangka menciptakan *center of interest* pada lukisan. Dalam menciptakan langit menggunakan prinsip harmoni memberikan atau

memasukkan warna biru pada setiap bagian krem atau sebaliknya. Aksentuasi diciptakan dengan figur utama dengan warna lebih dominan yaitu warna kuning, coklat, merah dan sedikit biru sebagai *outline* dan sedikit putih. Prinsip kontras di tujukan dengan warna bukit yang berwarna coklat tua dibandingkan dengan warna pada langit. Warna yang dipakai pada objek-objek adalah warna cerah seperti coklat muda, coklat tua, kuning, merah, oranye, biru tua, hitam, putih, hijau. Pada *background* menggunakan warna biru muda, krem dan putih. Dalam figur robot menggunakan *outline* hitam yang berguna mengikat warna-warna dengan intensitas tinggi sehingga memberikan kesatuan.

Visualiasasi lukisan ini menggunakan media cat akrilik pada kanvas, teknik yang digunakan adalah brushstroke dan opaque. Kuas yang digunakan ada tiga macam, kuas lancip untuk membuat detail, kuas kasar berjenis *vilbert* nomor 2 sampai 12, dan kuas pipih ukuran 6 cm untuk membuat *background* dan bidang yang lebar. *Background* dibuat dengan teknik brushstroke, dengan goresan yang kuat dan cepat sehingga permukaan kanvas memiliki efek tekstur. Penciptaan objek menggunakan teknik *opaque* dan teknik *brushstroke*. Untuk menciptakan gradasi yang lembut (*gracious*) akrilik dicairkan dengan kepekatan tertentu dengan sapuan kuas lebar yang baru sehingga awan terkesan ringan dan jauh.

Personifikasi pada lukisan ini terdapat pada robot *No.05* yang sedang berinteraksi dengan robot burung disamping bukit diantara langit-langit berwarna biru muda dan krem. Mereka bercerita tentang apa yang dilalui robot burung tersebut dalam setiap perjalanan terbang yang ia lalui. Hal tersebut menggambarkan sifat manusia berupa interaksi dengan makhluk hidup yang lain.

5. Deskripsi Lukisan *Light of Hope*

Lukisan dengan judul *Light of Hope* menggambarkan robot utama *No.06* yang berada ditengah sedang menggenggam bola cahaya dengan beberapa batang pohon yang berada di sisi kanan dan sisi kiri sehingga menciptakan prinsip keseimbangan. Letak pada rumput, tumbuhan dan pancaran pada daerah sekitar bola cahaya kecil menciptakan unsur keruangan.



Gambar 25 :

Judul : *Light of Hope*

Akrilik diatas kanvas, 100X120 Cm, 2015

Pewarnaan pada robot utama *No.06* menggunakan warna merah dan putih memberikan kesan aksentuasi karena warna merah dan putih tersebut memberikan *center of interest* pada lukisan. Warna yang dipakai pada objek-objek antara lain kuning, merah, oranye, coklat tua, coklat muda, hijau tua, hijau muda, putih, serta biru tua. *Background* menggunakan warna hijau tua, yang

digradasikan dengan warna kuning memberikan efek bercahaya pada area hutan. Prinsip harmoni diusahakan dengan menghadirkan pengulangan objek dedaunan yang berada pada bagian atas lukisan, serta pada warna-warna hutan. Dalam figur robot menggunakan *outline* hitam yang berguna mengikat warna-warna yang kontras sehingga menonjolkan objek.

Visualiasasi lukisan ini menggunakan media cat akrilik pada kanvas. Kuas yang digunakan ada tiga macam, kuas lancip untuk membuat detail, kuas kasar berjenis *vilbert* nomor 2 sampai 12, dan kuas pipih ukuran 6 cm untuk membuat *background* dan bidang yang lebar. *Background* dibuat dengan teknik *brushstroke*. Objek-objek yang terdapat pada lukisan diciptakan menggunakan teknik *opaque* dan *brushstroke*, objek utama diciptakan dengan teknik *opaque* untuk memunculkan objek. Untuk menciptakan gradasi dengan teknik *brushstroke* akrilik digoreskan pada kanvas dengan kepekatan tertentu dengan sapuan kuas yang kuat sehingga meninggalkan sebagian cat pada permukaan.

Personifikasi pada lukisan ini terdapat pada sesosok robot *No.6* yang sedang menggenggam sebuah bola cahaya yang berada ditengah hutan. Bola tersebut berpendar menyinari area sekitarnya, dalam lukisan ini menceritakan sebuah robot yang dengan senyumnya menemukan bola cahaya ditengah hutan. Hal tersebut menggambarkan perasaan manusia berupa kegembiraan.

6. Deskripsi Lukisan *Waiting for The Ghost*

Lukisan dengan judul *Waiting for The Ghost* menggambarkan robot utama *No.07* yang sedang duduk ditengah hutan dengan ekspresi wajah muram dan figur hantu yang berada di depannya dan beberapa batang pohon, ranting serta

dedaunan yang berada di sisi kanan dan sisi kiri menciptakan prinsip keseimbangan. Letak pada rumput, tumbuhan dan beberapa ranting menciptakan unsur keruangan.



Gambar 26 :

Judul : *Waiting for The Ghost*

Akrilik diatas kanvas, 100X140 Cm, 2015.

Pewarnaan pada robot utama *No.07* menggunakan warna oranye, putih, hijau dan biru memberikan *center of interest* pada lukisan. Warna yang dipakai pada objek-objek antara lain hijau tua, hijau muda, putih, biru tua serta biru muda. *Background* pada lukisan ini dibuat dengan goresan ekspresif dan cepat dengan gradasi menggunakan warna biru, hijau, serta biru tua, hal ini ditujukan untuk menyatukan objek. Pemilihan warna hijau pada penggambaran rumput memberikan kesan bercahaya, hal ini ditujukan untuk memenuhi prinsip harmoni

dalam lukisan. objek hantu penulis hadirkan dengan warna putih dan bayangan berwarna biru tua, hal ini dimaksudkan untuk menimbulkan interaksi dengan robot tersebut. Ritme penulis hadirkan dengan penciptaan obyek ranting-ranting dan batang pohon yang menjuntai keatas. Dalam figur robot menggunakan *outline* hitam yang berguna mengikat warna-warna yang kontras sehingga menonjolkan objek.

Visualiasasi lukisan ini menggunakan media cat akrilik pada kanvas, Teknik yang digunakan adalah *opaque*. Kuas yang digunakan ada tiga macam, kuas lancip untuk membuat detail, kuas kasar berjenis *vilbert* nomor 2 sampai 12, dan kuas pipih ukuran 6 cm untuk membuat *background* dan bidang yang lebar. *Background* dibuat dengan teknik *opaque*. Objek- objek yang terdapat pada lukisan diciptakan menggunakan teknik *opaque*. Untuk menciptakan gradasi yang lembut (*gracious*) akrilik dicairkan dengan kepekatan tertentu dengan sapuan kuas lebar yang baru sehingga hutan terkesan jauh.

Personifikasi pada lukisan ini terdapat pada robot utama yang sedang menunggu ditengah hutan menantikan hantu hutan yang menguasai daerah tersebut, tangan kiri robot tersebut diangkat keatas hendak meraih sang hantu hutan tersebut. Kesedihan dihadirkan dalam lukisan ini, dimana robot tersebut menunggu lama dalam menanti sang hantu.

7. Deskripsi Lukisan *Captures The Hope*

Lukisan dengan judul *Captures The Hope* menggambarkan figur robot anak kecil *Rx-0* dengan membawa jaring dan asistennya robot *No.08* berlari membawa sangkar dari kayu hendak menangkap kupu-kupu memberikan prinsip

keseimbangan. Letak pada bebatuan, pepohonan dan ranting serta bayangan pada sungai menciptakan unsur keruangan.



Gambar 27 :

Judul Karya: ***Captures The Hope***
Akrilik diatas kanvas, 150X90 Cm, 2015

Pewarnaan pada robot utama No.08 menggunakan warna putih, merah dan krem dan warna merah pada robot tersebut memberikan *center of interest* pada lukisan. prinsip harmoni diciptakan pada langit dengan warna oranye, merah muda, merah, putih dan hijau. Aksentuasi diciptakan dengan figur utama robot No.08 dengan warna lebih dominan yaitu merah dan putih. Prinsip kontras ditunjukkan dengan batang pepohonan kayu yang dibandingkan dengan warna pada langit dan sungai. Warna yang dipakai pada objek-objek adalah warna cerah seperti coklat muda, coklat tua, kuning, merah, oranye, biru tua, hitam, putih, hijau. Dalam figur robot menggunakan *outline* hitam yang berguna mengikat warna-warna yang kontras sehingga menonjolkan objek.

Visualiasasi lukisan ini menggunakan media cat akrilik pada kanvas, Teknik yang digunakan adalah *opaque*. Kuas yang digunakan ada tiga macam, kuas lancip untuk membuat detail, kuas kasar berjenis *vilbert* nomor 2 sampai 12, dan kuas pipih ukuran 6 cm untuk membuat *background* dan bidang yang lebar. *Background* dibuat dengan cara mengkomposisikan cat berwarna oranye, kuning dan merah muda dan putih, eksplorasi dengan menambah cairan *fluid retarder*, cairan ini mampu memberikan efek tidak mudah cepat kering terhadap cat akrilik sehingga memudahkan penulis untuk membuat background berupa langit sore. Penciptaan objek menggunakan teknik *opaque*. Objek- objek yang terdapat pada lukisan diciptakan menggunakan teknik *opaque*. Untuk menciptakan gradasi yang lembut (*gracious*) akrilik dicairkan dengan kepekatan tertentu dengan sapuan kuas lebar yang baru sehingga awan terkesan ringan dan jauh.

Personifikasi pada lukisan ini terdapat pada robot anak kecil *Rx-0* sedang berlari menangkap kupu-kupu dengan menggunakan jaringnya disore hari, ditemani asisten robot *No.06* yang berlari dibelakang tuannya ditengah bebatuan yang di sekeliling sungai. Airnya begitu jernih sehingga menampakkan bayangan robot di air sungai. Suasana disore hari menciptakan warna yang begitu menyenangkan dan ceria. Hal tersebut menggambarkan sifat manusia berupa perasaan senang dan gembira.

8. Deskripsi Lukisan *Unexpected Journey*

Lukisan dengan judul *Unexpected Journey* menggambarkan figur robot utama *No.01* sedang mengendarai mobil dijalan aspal, pada rumah-rumah melayang, rerumputan serta pepohonan berbentuk hewan di sisi kanan dan sisi kiri

memberikan prinsip keseimbangan. Letak pada rumah, pepohonan berbentuk hewan, serta langit menciptakan unsur keruangan.



Gambar 28 :

Judul : *Unexpected Journey*

Akrilik diatas kanvas, 100X140 Cm, 2014

Pewarnaan pada robot utama *No.01* menggunakan warna merah memberikan *center of interest* pada lukisan. Prinsip harmoni diciptakan pada langit dan hembusan angin dengan warna biru muda, hijau tua dan putih, pada rumah dengan warna merah, kuning, coklat, biru, ungu, hijau dan pada warna rerumputan dengan warna hijau muda, hijau, kuning dan pepohonan dengan warna hijau tua, hijau muda dan kuning. Prinsip kontras di tujukan pada mobil dengan warna putih, biru dan ungu.

Visualiasasi lukisan ini menggunakan media cat akrilik pada kanvas. Teknik yang digunakan adalah *brushstroke* dan *opaque*. Kuas yang digunakan ada tiga macam, kuas lancip untuk membuat detail, kuas kasar berjenis *vilbert* nomor 2 sampai 12, dan kuas pipih ukuran 6 cm untuk membuat *background* dan bidang yang lebar. *Background* dibuat dengan cara mengkomposisikan cat berwarna hijau, biru tua dan muda dan putih, eksplorasi dengan menambah cairan *fluid retarder*, cairan ini mampu memberikan efek tidak mudah cepat kering terhadap cat akrilik sehingga memudahkan penulis untuk membuat *background* berupa langit, sedangkan pada awan dibuat dengan teknik *brushstroke*. Objek-objek yang terdapat pada lukisan diciptakan menggunakan teknik *opaque* dan *brushstoke*. Untuk menciptakan gradasi yang lembut (*gracious*) akrilik dicairkan dengan kepekatan tertentu dengan sapuan kuas lebar yang baru sehingga awan terkesan ringan dan jauh.

Personifikasi pada lukisan ini terdapat pada robot *No.01* sedang mengendarai mobil dengan asik dan senangnya melakukan perjalanan, tangan kirinya menunjuk keatas menunjukkan perjalanan terus menerus yang tak pernah berhenti. Hal tersebut merupakan tindakan yang dilakukan manusia dengan perasaan senang dan bahagia.

BAB IV PENUTUP

Kesimpulan

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

1. Konsep penciptaan lukisan adalah penggambaran robot dimasa depan yang mempunyai sifat-sifat manusia, oleh karena itu visualisasi digambarkan bahwa robot-robot tersebut saling berinteraksi dalam situasi sosial.
2. Tema pada penciptaan lukisan merupakan personifikasi pada robot yang terinspirasi dari komik, film animasi dan film fiksi ilmiah, beberapa diantaranya *Metropolis*, *Astroboy*, *I Robot*, *Chappie*, *Star Wars*. Visualisasi dalam lukisan selain figur robot sebagai objek utamanya, terdapat objek lain sebagai elemen pendukungnya, bertujuan untuk melahirkan pemaknaan baru yang lebih luas dan longgar untuk diinterpretasikan.
3. Proses visualisasi lukisan terlebih dahulu melakukan sketsa diatas kertas, upaya ini dilakukan untuk menemukan kemungkinan bentuk dan komposisi yang berbeda. Sebelum pemindahan sketsa diatas kanvas, dilakukan pembuatan *background* terlebih dahulu hal ini disebabkan pembuatan *background* dikerjakan secara *ekspresif*. Semua lukisan dikerjakan menggunakan cat akrilik. Teknik yang digunakan dalam pengerjaan lukisan adalah teknik *brushstroke* dan *opaque*.

Warna yang dihadirkan dalam lukisan secara harmoni, kontras dan penuh warna, untuk memberikan kesatuan dalam beberapa karya diberikan *outline* dan kontur hitam.

4. Bentuk lukisan yang diciptakan adalah komunitas robot yang dilukiskan secara surealistik dengan warna-warna meriah, seakan memberikan gambaran dunia fantasi. Kesan yang dihadirkan antara kegembiraan dan kesedihan. Karya yang dikerjakan sebanyak 8 lukisan dengan berbagai ukuran antara lain yaitu :

Laboratory Prototype (130X100 Cm), *Prototype Robot* (90X150 Cm), *For Venu* (140X180 Cm), *Story about Bird* (120X140 Cm), *Light of Hope* (100X120 Cm), *Waiting for the Ghost* (100X140 Cm), *Captures the Hope* (150X90Cm), *Unexpected Journey* (100X140 Cm).

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Jatmiko, Wisnu. 2012. *Robotika Teori Dan Aplikasi*. Jakarta: UIP
- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Arti
- Marcel, Danesi. 2010. *Pesan, Tanda, dan Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Gorys, Keraf. 1998. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Tama.
- Sumarjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB.
- Susanto, Mikke. 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.
- Gie, The Liang. 1996. *Filsafat Seni Sebuah Pengantar*. Yogyakarta : PBIB
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis*. Bandung: Angkasa.
- Williams, Robert (DKK). 2004. *Pop Surrealism. The Rise Of Underground Art*. San Francisco : Ignition Publising
- Sp, Soedarso. 2000. *Sejarah perkembangan Seni Rupa Modern*, Jakarta: CV. Studio Delapan Puluh

KATALOG.

- INSIGHT. Katalog Pameran Tunggal Aan Gunawan. 2009.
- IN REPAIR. Katalog Pameran Tunggal Ariswan Adhitama. 2010.
- INTELLECTUS SYNDICATE. Katalog Pameran Bersama. 2011
- SWEET BEASTS. Katalog Pameran Tunggal Eddie Hara. 2002.
- VIRTUAL DISPLACEMENT. Katalog Pameran Tunggal Rusnoto Susanto. 2009
- SKYPEA. Katalog Pameran Tunggal Kurniawan Yudhistira. 2010

INTERNET

<http://en.wikipedia.org/wiki/Robot> (diakses 24 november 2015)

<http://www.robotbloon.wordpress.com> (diakses 24 november 2015)

<http://www.withfriendship.com> (diakses 24 november 2015)

<http://www.smosh.com> (diakses 24 november 2015)

<http://www.Thesharkguys.com> (diakses 24 november 2015)

<http://www.id.shvoong.com> (diakses 24 november 2015)

<http://www.wartawarga.gunadarma.ac.id> (diakses 24 november 2015)

<http://www.anakui.com> (diakses 24 november 2015)

<http://www.Duniasosiologi.wordpress.com> (diakses 24 november 2015)

<http://www.Prinsip-prinsipdasarsenirupa.com> (diakses 15 desember 2015)

<http://www.tamanismailmarzuki.com/tokoh/nashar.html> (diakses 20 desember 2015)

<http://www.sinopsisfilm.blogspot.com> (diakses 25 desember 2015)

<http://www.artikata.com> (diakses 15 januari 2016)