

BUDAYA POPULER DALAM POP ART

TUGAS AKHIR KARYA SENI

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



Oleh
Muhammad Yusup Nurrahman
NIM 05206241021

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2012

PERSETUJUAN

Tugas Akhir yang berjudul *Budaya Populer Dalam Pop Art* ini
telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Sigit Wahyu".

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

PENGESAHAN

Tugas Akhir yang berjudul *Budaya Populer Dalam Pop Art* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 20 Juni 2012 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Drs. Mardiyatmo, M.Pd.	Ketua Penguji		20 Juni 2012
Dwi Retno Sri.A, M.Sn.	Sekretaris Penguji		20 Juni 2012
Susapto Murdowo, M.Sn.	Penguji Utama		20 Juni 2012
Drs. Sigit W.N, M.Si.	Penguji Pendamping		20 Juni 2012



Yogyakarta, 20 Juni 2012

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, saya

Nama : Muhammad Yusup Nurrahman

NIM : 05206241021

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi 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.

Apa bila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 12 Juni 2012

Penulis,



Muhammad Yusup

NIM. 05206241021

PERSEMBAHAN

Untuk *ibukku*.

MOTTO

*Life is temporary,
Make the most of it*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, Tuhan semesta alam. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, keluarga dan sahabatnya.

Telah banyak pihak yang terlibat dalam penciptaan karya seni ini. Tanpa bantuan mereka niscaya karya seni ini tak akan terwujud. Untuk itu penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada Rektor UNY, Dekan FBS UNY, Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa beserta keluarga besar jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY.

Rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada pembimbing akademik yaitu, Bapak Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si selaku pembimbing karena berkat bimbingannya tugas akhir karya seni ini dapat selesai dengan lancar dan sebagaimana mestinya.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Bapak dan Ibu tercinta, teman-teman angkatan 2005. Rasa terimakasih juga penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah turut membantu yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Yogyakarta, 12 juni 2012

Penulis,



Muhammad Yusup

NIM. 05206241021

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Masalah	4
C. Tujuan	4
D. Manfaat	4
BAB II KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN.....	5
A. Kajian Sumber	5
B. Kerangka Pikir.....	31
C. Metode penciptaan	38
BAB III PEMBAHASAN DAN HASIL PENCIPTAAN	43
A. Tema Lukisan	43
B. Teknik dan Visualisasi.....	44
C. Bentuk Lukisan.....	47

BAB IV PENUTUP.....	62
A. Kesimpulan	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar	I	<i>Tom Wasselman still life #20.....</i>	18
Gambar	II	<i>Luna Maya dan Lady Gaga.....</i>	19
Gambar	III	<i>Terra bajraghosa.mengharap hujan.....</i>	22
Gambar	IV	<i>Peter Blake Source of Pop Art.....</i>	24
Gambar	V	<i>Tom wasselman.Still life #30.....</i>	27
Gambar	VI	<i>Andy Warhol.Coke Bottles.....</i>	33
Gambar	VII	<i>Roy Linchesterin.Whaam.....</i>	34
Gambar	VIII	<i>Kuas,palet.....</i>	40
Gambar	IX	<i>Cat Acrylik.....</i>	41
Gambar	X	<i>Kain lap,Lem.....</i>	41
Gambar	XI	<i>Proses berkarya.....</i>	42
Gambar	XII	<i>Digital Camera, 2012.....</i>	47
Gambar	XIII	<i>Leissure Time, 2012.....</i>	49
Gambar	XIV	<i>Kiss By Lady Gaga, 2012.....</i>	50
Gambar	XV	<i>Weekend, 2012.....</i>	51
Gambar	XVI	<i>Stereotipe, 2012.....</i>	53
Gambar	XVII	<i>Ecstasy Gaya Hidup#1, 2012.....</i>	54
Gambar	XVIII	<i>Mother Monster, 2012.....</i>	56
Gambar	XIX	<i>I Love Sunday, 2012.....</i>	58
Gambar	XX	<i>Luna Maya#1, 2012.....</i>	59
Gambar	XXI	<i>Luna Maya#2, 2012.....</i>	61

BUDAYA POPULER DALAM POP ART

Oleh Muhammad Yusup Nurrahman
NIM 05206241021

ABSTRAK

Penulisan ini bertujuan untuk menjelaskan tema lukisan, teknik dan visualisasi serta bentuk lukisan dengan judul Budaya populer Dalam *Pop Art*.

Penciptaan lukisan menggunakan gaya *pop art*. Sedangkan metode penciptaan melalui proses eksplorasi, seperti melakukan pengamatan langsung dan tidak langsung benda-benda, tokoh dalam praktik budaya populer kehidupan sehari-hari yang di dapat dari lingkungan sekitar dan media masa seperti televisi, majalah, dan internet. Selain itu pengamatan juga dilakukan pada karya lukis *pop art* terdahulu dan masa kini. Dalam pengamatan karya *pop art* dapat ditemukan ciri dan teknik dari gaya *pop art* itu sendiri. Proses improvisasi seperti melakukan eksperimentasi dari hasil pengamatan yang mengarah kepada ciri dan gaya *pop art*. Proses pembentukan seperti pencetakan gambar di atas kanvas dengan teknik cetak digital dan pengembangan karya dengan teknik manual

Hasil pembahasan dan proses penciptaan adalah sebagai berikut: tema yang dipilih dalam menciptakan lukisan adalah tentang budaya populer beserta praktiknya dalam kehidupan, teknik visualisasi dalam mencipta lukisan adalah teknik cetak digital dan pengembangan manual seperti plakat, *stencil*. Struktur bentuk yang ada dalam lukisan yaitu bidang-bidang simetris yang disusun sesuai komposisi, warna-warna cerah dan komplementer, figur-figur dan benda populer, garis vertikal dan horisontal serta unsur ruang. Bentuk lukisan adalah lukisan *pop art* dengan judul antara lain : *Digital Camera, Leisure Time, Kiss By Lady Gaga, Weekend, Stereotype, Ecstasy Gaya Hidup#1, Mother Monster, I Love Sunday, Luna Maya#1, Luna Maya#2*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni adalah ungkapan perasaan dan gejolak jiwa, merupakan kristalisasi ide-ide yang bersumber dari pengalaman imajinatif sebagai daya kepekaan rasa, berdasar atas pengamatan, perenungan terhadap fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungan sosial sekitar baik secara langsung maupun tidak langsung. Kemudian dengan kemampuan inteleksi dan dorongan internal, muncul getaran-getaran intuitif yang menstimulasi emosi untuk diekspresikan secara artistik melalui bahasa visual seni lukis. Selain itu seni juga merupakan pencarian jawaban atas persoalan yang mempertanyakan keadaan. Dalam menciptakan karya seni, seniman tidak bisa lepas dari pengaruh lingkungan, oleh sebab itu setiap karya seni akan mencerminkan latar belakang nilai-nilai budaya masyarakatnya dan merupakan kenyataan yang langsung dihadapi sebagai rangsangan atau pemicu kreativitas kesenimanannya (Sumardjo, 2000: 133).

Rangkaian penjelasan mulai dari tahap ide atau gagasan sampai dengan perwujudan dalam karya seni, semua tak lepas dari hasil pengamatan serta interaksi dengan keadaan sekitar, maupun pengalaman pribadi. Seperti halnya yang terjadi pada ide penciptaan karya tentang budaya populer yang dilatar belakangi oleh pengamatan serta pengalaman dalam kehidupan masyarakat urban atau modern, hal ini dapat diberikan narasi pada penciptaan karya tentang budaya populer yang disukai banyak

orang pada umumnya dan menyenangkan. Gaya hidup, *fashion*, budaya instan, hiburan, merupakan suatu kebutuhan pokok dalam masyarakat populer.

Pengadopsian budaya populer dalam realitas kehidupan sehari-hari masyarakat urban atau modern semisal dalam *fashion*, gaya hidup dan hiburan. Dalam budaya populer Pemaknaan yang berlebihan terhadap simbol populer modern agaknya dapat disebabkan oleh semangat *pragmatisme masif* yang telah menjadi modal sentral sistem nilai masyarakat modern saat ini. Segala sesuatu cenderung dinilai dengan standar gengsi populer (*popular prestige*) yang diyakini sebagai hal yang impresif, bonafit dan signifikan (Widiyanto, 2008).

Hal ini terjadi dalam segala sisi kehidupan seperti memilih fashion dan gaya hidup yang kebanyakan mengacu kepada masyarakat. Pakaian yang *fashionable*, makanan yang (*well quality*), dan jenis kegiatan rekreasi yang “ berkelas “ seperti mall hal itu disebut budaya populer, keseragaman rasa dan selera adalah tuntutan menuju kepopuleran. Budaya populer diartikan oleh McDonald dalam populer culture (Strihati, 2004 : 18) sebagai sebuah kekuatan dinamis yang menghancurkan batasan kuno, tradisi, selera dan mengaburkan segala macam perbedaan . Budaya populer membaurkan dan mencampuradukan segala sesuatu, menghasilkan apa yang disebut budaya homogen. Budaya populer adalah pembebasan dari segala bentuk perbedaan kelas dan status sosial, dalam budaya populer semua akan tersamakan.

Ketertarikan pada masalah budaya populer kemudian membawa pada sebuah ekspresi rasa yang diwujudkan dalam bentuk karya seni lukis yang menampilkan visualisasi manusia, ikon-ikon populer dan simbol-simbol populer yang dipilih sebagai bahasa ungkap dengan gaya dan style yang khas. Fenomena perubahan sosial dan kultural dalam masyarakat budaya populer yang membentuk gaya hidup dan ideologi-ideologi baru tentang budaya populer yang mengarah kepada unsur-unsur kesenangan, budaya instan, konsumerisme, dan budaya waktu luang yang disajikan melalui karya seni lukis.

Gaya lukisan yang diciptakan merupakan gaya lukisan yang di dasari konsep *pop art* dengan penggunaan warna cerah, *digital print*, blok dan *out line*. Pop art mengkomunikasikan keindahan kepada rakyat awam dengan cara-cara yang mudah dimengerti oleh mereka, yang direpresentasikan lewat tokoh-tokoh idola atau yang sedang populer saat ini dan benda-benda keseharian. Konsep tersebut kemudian diekspresikan dengan media kanvas, *cat acrylic*, *mixed media* yang diolah sedemikian rupa dalam karya lukis.

B. Fokus Masalah

Fokus masalah dalam penulisan ini adalah bagaimana menjelaskan tema lukisan dengan judul ‘‘Budaya Populer Dalam *pop art*’’, teknik dan visualisasi penciptaan lukisan dengan gaya *pop art* dan bagaimana bentuk dari lukisan dengan gaya *pop art*.

C. Tujuan

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan tema lukisan dengan judul Budaya Populer dalam *pop art*, teknik dan proses visualisasi lukisan serta mendeskripsikan bentuk lukisan dengan gaya *pop art*.

D. Manfaat

Manfaat dari laporan Tugas Akhir Karya Seni secara teoritis adalah menambah wawasan tentang *pop art* serta menambah pengetahuan tentang teknik melukis gaya *pop art*. Sedangkan Manfaat secara praktis bagi penulis sebagai sarana pembelajaran dalam proses berkesenian dan sebagai sarana pengkomunikasian ide-ide yang penulis miliki. Bagi pembaca, besar harapan penulis agar tulisan ini dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran, referensi dan sumber pengetahuan dunia seni (rupa). Bagi Universitas Negeri Yogyakarta adalah sebagai tambahan referensi dan sumber kajian terutama untuk mahasiswa seni rupa.

BAB II

KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN

A. Kajian Sumber

1. Budaya Populer

Budaya adalah tentang keberadaan (*distinctiveness*) kelompok-kelompok sosial yang memberikan mereka identitas (Burton, 2012: 31).

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi.

Budaya adalah suatu pola hidup menyeluruh. budaya bersifat kompleks, abstrak, dan luas. Banyak aspek budaya turut menentukan perilaku komunikatif. Unsur-unsur sosio-budaya ini tersebar dan meliputi banyak kegiatan sosial manusia.

Kebudayaan sangat erat hubungannya dengan masyarakat. Menurut Selo Soemardjan dan Soelaiman Soemardi dalam situs repository.usu.ac.id/bitstream/.../F.Adibah/23921/4/... kebudayaan adalah sarana hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat. sedangkan perwujudan kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya, berupa perilaku dan benda-benda yang bersifat nyata, misalnya pola-pola perilaku, bahasa, peralatan hidup, organisasi sosial, religi, seni, dan lain-lain, yang kesemuanya ditujukan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakat. Ki Sarino Mangunpranoto dari Majelis Luhur Taman Siswa (Herustoto, 2008:

10) berpendapat bahwa budaya manusia itu terwujud karena adanya perkembangan norma hidupnya atau lingkungannya.

Begitu erat hubungan manusia dengan kebudayaannya, disebabkan oleh karena kebudayaan merupakan lingkup dimana manusia harus hidup. Sejak ia bangun tidur, mandi, membersihkan rumahnya, berangkat kerja, bergaul dengan sesamanya, mendengarkan musik, belajar, menikmati acara televisi, semuanya memperlihatkan tingkah laku manusia dalam budayanya. Manusia hakekatnya disebut makhluk budaya demikian yang diucapkan oleh Ki Hadjar Dewantara (Herustoto, 2008 :11). Sedangkan kata “pop” diambil dari kata “populer”, yaitu sesuatu yang banyak disukai orang dan menyenangkan. Istilah budaya populer (*cultura popular*) sendiri dalam bahasa latin merujuk secara harafiah pada budaya orang-orang atau masyarakat (file.upi.edu/Direktori/FPIPS/JUR.../BUDAYA_POPULER.pdf)

Mungkin itulah sebabnya banyak pengkaji budaya yang melihat budaya populer adalah budaya yang hidup (*live culture*) dan serangkaian artefak budaya yang bisa ditemui dalam kehidupan sehari-hari orang kebanyakan. Hebdige (1988), sebagai contoh, memandang budaya populer sebagai sekumpulan artefak yang ada, seperti film, kaset, pakaian, acara televisi, alat transportasi, dan sebagainya. Kata ‘*popular*’, dalam pengertian yang diletakkan dengan ‘*popular culture*’, sesungguhnya tidak hanya bermakna tersebar luas, arus-utama, dominan, atau sukses secara komersial, sebagaimana sering dipahami. Lebih dari itu, budaya populer bermakna bahwa “artefak-artefak dan gaya-gaya ekspresi manusia

berkembang dari kreativitas orang kebanyakan, dan beredar dikalangan orang-orang menurut minat, preferensi, dan selera mereka.” (Lull, 2000:165).

Budaya populer dengan demikian muncul dari masyarakat, tidak hanya dijejalkan pada mereka. Budaya populer dianggap bukan sekedar praktik konsumsi, ia juga merupakan proses aktif pembentukan dan sirkulasi makna (*meaning*) dan kenikmatan (*pleasure*) di dalam suatu sistem sosial. Budaya populer atau budaya massa diartikan oleh McDonald dalam popular culture (Strinati, 2008:44) sebagai sebuah kekuatan dinamis, yang menghancurkan batasan kuno, tradisi, selera dan mengaburkan segala macam perbedaan. Budaya massa membaurkan dan mencampadukkan segala sesuatu, menghasilkan apa yang disebut budaya homogen.

Budaya populer pada awalnya bertindak sebagai counter culture yang melawan kemapanan, memberikan alternatif bagi sebuah masyarakat yang berubah, kemudian menjadi pemersatu unsur-unsur masyarakat yang terpisahkan kelas dan status sosial ke dalam satu komunitas massa ‘maya’. Komunitas tersebut disebut ‘maya’ seperti hakekatnya sebuah bentuk komunikasi massa yang khalayaknya anonym dan tersebar, komunitas dari budaya populer acapkali bersifat tersebar dan anonim. Mereka dipertemukan ketika budaya populer itu berwujud. Budaya populer berasal dari sesuatu yang sederhana di masyarakat. Budaya populer muncul dalam

berbagai bentuk dari apa yang dikonsumsi untuk kebutuhan tubuh, hiburan, pakaian dan lainnya.

Budaya populer tidak ada begitu saja, budaya populer ada karena sesuatu hal yang awalnya biasa saja menjadi sebuah fenomena populer. Budaya hasil cipta, rasa, karsa manusia menjadi populer ketika ia memenuhi beberapa ciri yaitu : (1) Tren, sebuah budaya yang menjadi ternd dan diikuti atau disukai banyak orang berpotensi menjadi budaya populer. (2) Keseragaman bentuk, sebuah ciptaan manusia yang menjadi tren akhirnya diikuti oleh banyak *copycat*. Karya tersebut dapat menjadi pionir bagi karya-karya lain yang berciri sama, sebagai contoh dalam music pop adalah genre musik yang notasi nada tidak terlalu kompleks, lirik lagunya sederhana dan mudah diingat. (3) Adaptabilitas, sebuah budaya populer mudah dinikmati dan diadopsi oleh khalayak, hal ini mengarah pada tren. (4) Durabilitas, sebuah budaya populer akan dilihat berdasarkan durabilitas menghadapi waktu, pionir budaya populer yang dapat mempertahankan dirinya bila pesaing yang kemudian muncul tidak dapat menyaingi keunikan dirinya. (5) Profitabilitas, dari sisi ekonomi , budaya populer berpotensi menghasilkan keuntungan yang besar bagi industri yang mendukungnya (www.slideshare.net/andreyuda/media-dan-budaya-populer)

Budaya populer menyatukan para masyarakatnya ke dalam satu komunitas penggemar. Kebudayaan populer berkaitan dengan masalah keseharian yang dapat dinikmati oleh semua orang atau kalangan orang

tertentu seperti mega bintang, kendaraan pribadi, fashion, model rumah, perawatan tubuh, dan sebagainya. Menurut Ben Agger dalam situs sosiologibudaya.wordpress.com/.../budaya_populer_dan_budaya_massa..., sebuah budaya yang akan masuk dunia hiburan maka budaya itu umumnya menempatkan unsur populer sebagai unsur utamanya. Budaya itu akan memperoleh kekuatannya manakala media massa digunakan sebagai penyebaran pengaruh di masyarakat (dalam Burhan Bungin, 2009: 100). Untuk menjadi bagian dari dunia budaya populer, maka ibaratnya harus menjadi populer. Khalayak budaya populer mengikuti tren yang ada, membeli produk yang berkaitan dengan tren tersebut, mengasosiasikan dirinya sebagai bagian dari penggemar ikon budaya populer tertentu dan pada akhirnya turut menyebarkan budaya populer tersebut.

2. 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 pada konvensi. Simbol seharusnya ditunjukkan bahwa bagi Pierce, sebuah tanda dapat masuk dalam kategori yang ikonik, indeksikal atau simbolis, semua dapat terjadi pada saat yang sama. Dengan kata lain, satu aspek dari sebuah tanda tidak menghindari aspek-aspek lainnya (Mikke, 2002: 105). Simbol menurut Lonergan dalam situs carapedia.com/pengertian_definisi_simbol_menurut_para_ahli, adalah intensionalitas yang mendasar artinya. Subyek merasa

tertarik pada suatu obyek atau sebaliknya, subyek menanggapi secara spontan.

Simbol menurut William Dillistone dalam situs carapedia.com/pengertian_definisi_simbol_menurut_para_ahli,... 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. Simbol menurut Pierce dalam situs carapedia.com/pengertian_definisi_simbol_menurut_para_ahli,... adalah salah satu bagian dari hubungan antara tanda dengan acuannya, yaitu hubungan yang akan menjelaskan makna dari sebuah referen tertentu dalam kehidupan secara umum. Simbol menurut Geertz dalam situs carapedia.com/pengertian_definisi_simbol_menurut_para_ahli,... adalah sebagai ajang/tempat/wahana yang memuat sesuatu nilai bermakna (*meaning*). Simbol menurut Charles Morris dalam situs carapedia.com/pengertian_definisi_simbol_menurut_para_ahli,... adalah satu isyarat/sign yang dihasilkan oleh seorang penafsir sebuah signal dan berlaku sebagai pengganti untuk signalitu, dan dengannya ia bersinonim. Manusia adalah makhluk yang selalu melibatkan simbolisme dalam semua kegiatannya, oleh sebab itu manusia bukan saja animal rationale, tetapi juga animal simbolicum atau makhluk yang bermain dengan simbol-simbol (Cassirer, 1990 : 40).

Disamping itu manusia adalah homo estheticus, disadari atau tidak setiap manusia memiliki rasa indah dan manusia selalu bermain dengan

simbol yang sesuai dengan pengalaman keindahan dan simbol setiap orang tersebut. Manusia dapat membedakan mana yang indah dan mana yang tidak indah dan selalu menyatakan dirinya dalam simbol-simbol perkataan, mitos dan seni, dimana ia menemukan pernyataan yang murni dari dorongan hatinya sendiri untuk bebas menciptakan (J. Van Baal, 1986 : 46). Simbol merupakan salah satu bentuk budaya manusia, dengan simbol budaya dapat berkembang. Fungsi simbol sangatlah penting, sebab tanpa memahami simbol sulit bagi manusia untuk dapat memahami perubahan. Simbol-simbol merupakan tugu-tugu yang menandai proses belajar manusia, petunjuk ke arah pembaharuan dan penyusunan kembali (paeursen, 1993 : 149).

Herbert Read dalam Pranjoto Setjoatmodjo (1988 : 76) dalam bukunya, bertanya bahwa dengan dasar apakah masyarakat purba kita gemar meninggalkan kesan-kesan berupa garis, atau coretan-coretan pada dinding dan setiap benda-benda? Read mengatakan jika seseorang mengalami sesuatu perasaan yang pernah dialaminya , dan setelah itu dengan perantaraan gerakan, garis, warna, suara, atau bentuk-bentuk yang diekspresikan secara verbal dapat mengubah perasaan tersebut sedemikian rupa, sehingga orang lain dapat memahami dan mengalami perasaan yang sama. Hal inilah yang dikatakan aktifitas seni yang disampaikan dalam bentuk simbol.

Monodualis adalah makhluk yang dikenal sebagai manusia yang terdiri atas budi dan bahan tidak dapat mengungkapkan pengalamannya

secara memadai dengan akal murni saja. Rasa ternyata mempunyai kepekaan terhadap kenyataan yang tidak ditemukan oleh akal (Bakker, 1990 : 46). Untuk mengungkapkan rasa dan karsanya, manusia bermain dengan simbol, manusia mampu mengutarakan pikiran-pikiran dan perasaannya dalam bentuk-bentuk simbol, Seni adalah kreasi bentuk-bentuk yang menimbulkan perasaan manusia.

Dalam bukunya *problem of Art*, Suzanne langer (1957 : 27) menyebutkan bahwa kreasi hanya tepat ditujukan untuk karya seni. Kreasi merupakan unsur kebaruan dari yang tidak ada menjadi ada. Unsur kebaruan atau yang ada ini menjadikan seni sebagai suatu abstraksi yang merupakan suatu bentuk yang perkembangan yang rampung. Bentuk simbolis yang diciptakan seniman berawal dari pengalaman yang telah melewati suatu transformasi simbolis. Dengan demikian pengalaman yang dituangkan seniman dalam karya seninya adalah pengalaman yang telah melewati suatu transformasi simbolis. Simbol seni adalah metafora, suatu citra yang lahir atau kedalaman makna harafiah yang samar.

Simbol seni adalah citra absolut, citra yang sebaliknya irasional, karena secara harafiah tidak terlukiskan kesadaran yang sebenarnya, emosi, vitalitas, identitas pribadi, gejolak hidup yang dirasakan dalam acuan kapasitas batiniahnya. Karya seni itulah yang kemudian merupakan bentuk simbol dalam penampilan yang lain dari pada yang dihasilkan. Simbol seni merupakan simbol dalam pengertian yang khusus, karena menyajikan beberapa fungsi simbolik, walaupun tidak seluruhnya,

khususnya tidak berarti sesuatu yang lain atau menunjuk pada sesuatu yang terpisah dengannya. Karya yang ada secara keseluruhan merupakan citra perasaan yang mungkin disebut simbol seni. Ini merupakan komposisi organis tersendiri, yang berarti elemen-elemennya tidaklah merupakan unsur-unsur pokok yang lepas, ekspresif menurut kemauannya sendiri dalam susunan ragam emosinya. Simbol seni adalah simbol tersendiri, dan maknanya tidak tergabung dalam nilai-nilai simbolnya secara terpisah (Suzanne langer, 1957 : 27)

Makna simbol seni bukanlah merupakan gabungan makna yang dikandungnya secara kontributif. Banyak seniman-seniman menggabungkan simbol-simbol itu ada di dalam seni dan merupakan kontribusi secara khusus yang tergabung dalam karya seni. Beberapa seniman menggabungkan simbol-simbol yang ada, seperti lukisan Guernica misalnya. Lukisan yang merupakan simbol pemberontakan dan kebebasan ini, diciptakan dari kumpulan bentuk simbol yang lebih terpisah sifatnya (Suzanne langer, 1957 : 27).

Definisi *pop art* adalah aliran seni yang memanfaatkan simbol-simbol dan gaya visual yang berasal dari media massa yang populer seperti koran, televisi dan iklan. Simbol-simbol ini digunakan dengan tujuan agar simbol dapat mudah dikenali dan dipahami oleh masyarakat awam. Simbol-simbol yang digunakan dalam *pop art* adalah simbol yang umum dan sering terlihat bahkan digunakan sebagai tanda, gambar dalam kehidupan sehari-hari dan sangat mudah dimengerti.

3. Tinjauan Tentang Seni Lukis

Karya estetis adalah kumpulan segenap kegiatan budi pikiran seseorang (seniman) yang secara mahir menciptakan sesuatu karya sebagai pengungkapan perasaan manusia (Sachari, 2002: 58). Seni adalah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batin yang disajikan secara indah dan menarik, sehingga merangsang batin pula pada manusia lain yang menghayati (Mikke Susanto, 2002 : 101). Seni juga merupakan simbolis perasaan manusia,bentuk yang mengalami transformasi yang merupakan universalisasi dari pengalaman, dan bukan terjemahan dari pengalaman tertentu dalam karya seninya melainkan formasi pengalaman batin terhadap realitas sosial disajikan secara indah dan menarik dalam karya seni. Seni adalah alat buatan manusia untuk menimbulkan efek psikologis atas manusia lain yang melihatnya, efek tersebut mencakup segala tanggapan yang berwujud pengamatan, pengenalan, imajinasi yang rasional maupun emosional (Budiman Darmawan, 1987 : 14).

Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa seni adalah hasil ciptaan manusia melalui proses kreativitas, ekspresi dari pengalaman estetis yang timbul dari perasaan batin yang di tuangkan kedalam karya seni sesuai cipta rasa penciptanya. Seni lukis adalah salah satu wujud pengekspresian pengalaman estetis yang timbul dari perasaan batin yang di tuangkan dalam media dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna. Menurut Sudarso SP seni lukis adalah “ suatu pengungkapan yang

ditumpahkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna, dimana warna merupakan unsur yang paling kuat dalam menciptakan karya seni lukis. Pencipta harus memperhatikan struktur seni rupa yang mendukung terciptanya karya tersebut. Struktur adalah merupakan aspek yang menyenangkan dan juga menyangkut keseluruhan karya secara utuh dan harmonis" (Djelantik, 1990 : 23).

Dari diksi rupa dikatakan seni lukis merupakan bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologi yang menggunakan warna dan garis, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subyektif seseorang (Mikke Susanto, 2002 : 71). B.S Myers dalam situs download.isi-dps.ac.id.download/...berpendapat bahwa seni lukis merupakan kobaran piqment atau warna cair pada permukaan bidang dasar (kanvas, panel, dinding, kertas) untuk menghasilkan sensasi atau ilusi keruangan. Gerak, tektur, bentuk sama baiknya dengan tekanan yang dihasilkan kombinasi unsur-unsur tersebut tentu saja dapat dimengerti bahwa melalui alat dapat menampilkan emosi, ekspresi serta simbol keragaman dan nilai yang bersifat subjektif. Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa seni lukis adalah merupakan karya dua dimensi yang berasaskan pengalaman atau empirik untuk mencapai kemurnian suatu karya dan dilandasi dengan berbagai jenis sifat seperti emosi, gerak, ilusi dengan tidak lupa mengindahkan unsur-unsur seni rupa yaitu warna, garis untuk memunculkan nilai artistik.

4. Pop Art

Popular art adalah sebuah perkembangan seni yang merupakan pengembangan seni yang dipengaruhi oleh gejala-gejala budaya populer yang terjadi di masyarakat. Gaya ini lahir juga karena sentuhan dari kaum Dada yang mengimbas ke zaman berikutnya, sekitar tahun 1970 s.d. 80-an. *Pop art* diawali di London pertengahan tahun 1950-an oleh kelompok independen yang terdiri dari seniman dan tokoh intelektual. Karya pertama yang dianggap sebagai pernyataan tegas kaum *pop art* adalah karya Richard Hamilton pada tahun 1956 berjudul *Just What Is It Make Today's Home So Different, So Appealing?* Ia seorang pengikut Marcel Duchamp yang memasukkan sebagian tema gambar komik, film, desain komersial, pose telanjang dan semua tanda dari budaya materialisme modern (Mikke, 2002: 90).

Pop art kemudian berkembang di Amerika pada tahun 1960-an yang dipelopori oleh Jasper John, yang terkenal dengan karyanya *Three Flag*, Roy Linchestein dengan karyanya *Drowing Girl*, dan Andi Warhol dengan karyanya Gold Marilyn Monroe. *Pop art* memandang budaya komersil sebagai materi mentah, sebuah ide yang tak pernah habis atas hal-hal yang bersifat subjek piktoral. Mereka banyak melukiskan ikon-ikon yang kerap muncul di masyarakat, seperti komik, kehidupan kota metropolis, iklan dan lain-lain yang ditumpahkan dalam kanvas (Mikke, 2002: 90). Seniman yang menonjol dalam hal ini seperti Jasper John dengan painted bronze, Roy Linchestein dengan ice cream soda, atau

karya-karya grafis Andy Warhol seperti kaleng sup dan Marilyn Monroe-nya, James Rosenquist, Tom Wesselman dan lain-lain. Kepopuleran seni *pop* terletak pada isi dari sifat komersial lingkungan kita dan pesan akhirnya (Arthur Asa Berger, dalam tanda-tanda Budaya Kontemporer). Dari sini pulalah nantinya akan melahirkan *Conceptual Art, neo Realisme, dan Happening Art*. *Pop art* sering juga disebut *Commonism, O.K. Art, Industrial Art, Consumer Style Factualist Art, New Super Realism, New Sign Painting, Commodity Art* dan *Gag Art*.

Pop art mewarnai kehidupan masyarakat konsumen, bintang-bintang terkenal serta pahlawan idola. Motivasi gerakan ini berakar dari perkembangan fotografi komersial, iklan, kemasan yang menarik, supermarket, komik strip, film, aneka model mobil dan seterunya. *Pop Art* merupakan *iconographical Art*. Hal ini karena hasil karyanya bersumber dari media-media yang sudah mengalami transformasi, adanya permainan dari perasaan suka dan tak suka pada masyarakat (Lawrence Alloway, *American Pop Art, 1926*) (Mikke, 2002: 90). Kesan budaya rendah (*low art*), selera kampungan, main-main, dangkal dan dunia hiburan dicerap yang kemudian diungkap secara nyata dalam bentuk karya seni yang serius. *Pop art* begitu bebas membawa kemungkinan baru dan perpaduan gaya secara tak lazim. Walaupun hakikatnya, *pop art* dipengaruhi oleh perlawanan kaum dada, surrealisme dan seni optik (*op-art*), terutama pada tampilan warna dan garis, namun ciri-ciri kreatif seni ini terletak pada kebebasan, kesegaran dan pakai buang (Mikke, 2003: 38).



Gambar. I, *Still Life #20*

Tom Wesselman
<http://www.albrightknox.org>

5. Ikon

Ikon adalah tanda yang hubungan antara penanda dan petandanya bersifat bersamaan bentuk alamiah. Dengan kata lain, ikon adalah hubungan antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat kemiripan; misalnya foto.

Bagi Pierce, ikon termasuk dalam tipologi tanda pada trikotomi kedua. Ikon merupakan sebutan bagi tanda yang non-arbitrer (bermotivasi). Menurut Pierce, Ikon adalah hubungan antara tanda dan objeknya atau acuan yang bersifat kemiripan (Sobur, 2004:41). Dia menyatakan bahwa ikon adalah tanda yang memiliki kemiripan/similaritas dengan objeknya (Budiman, 2005:45). Ikon, jika ia berupa hubungan

kemiripan (Nurgiyantoro, 1995:45). Ikonisitas merupakan salah satu gejala yang tidak kurang penting di dalam semiotika.



Gambar II, *Luna Maya dan Lady Gaga*
Contoh Ikon populer
<http://tribunnews.com/2010/11/16/luna-maya>
<http://dancittamenulis.blogspot.com/2010/04/lady-gaga>

Berbagai tanda ikonis ada dalam kehidupan sehari-hari, misalnya: gambar wajah artis Luna Maya tersenyum manja dengan bibir merah basah merekah sedikit terbuka dalam bungkus sabun, wajah tokoh idola pada kaos kita seperti wajah Lady Gaga, atau gambar group band populer dalam poster (ketiganya adalah ikon *Images*). Betapa dekat kehidupan ini dengan tanda ikonis, tetapi kadang tidak terpikirkan. Di dalam bahasa, kita menemukan kata onomatope sebagai tanda ikonis, misalnya kata *ku ku ru yuk* yang mengacu pada objek suara yang diacunya, yaitu Ayam Jago. Selain itu, kata *dangdut* yang juga mengacu pada objek suara yang diacunya.

Menurut Pierce dalam Budiman (2005: 49) suatu tanda, atau representamen, merupakan sesuatu yang mengantikan sesuatu bagi

seseorang dalam beberapa hal atau kapasitas. Ia tertuju kepada seseorang, artinya di dalam benak orang itu tercipta suatu tanda lain yang ekuivalen, atau mungkin suatu tanda yang lebih terkembang. Tanda yang tercipta itu disebut sebagai interpretan dari tanda yang pertama. Tanda yang menggantikan sesuatu, yaitu objeknya, tidak dalam segala hal, melainkan dalam rujukannya pada sejumput gagasan, yang kadang disebut sebagai latar dari representamen (Budiman, 2005:49). Bagi Pierce dalam Budiman (2005: 56) ikon adalah tanda yang didasarkan atas “keserupaan” atau “kemiripan” (*“resemblance”*) di antara representamen dan objeknya, entah objek tersebut betul-betul eksis atau tidak. Akan tetapi, sesungguhnya ikon tidak semata-mata mencakup citra-citra realistik seperti lukisan, foto saja, melainkan juga ekspresi-ekspresi semacam grafik-grafik, skema-skema, peta geografis, persamaan-persamaan matematis, bahkan metafora (Budiman, 2005:56).

Pierce mencirikan ikon sebagai “suatu tanda yang menggantikan (*stands for*) sesuatu semata-mata karena ia mirip dengannya”, sebagai suatu tanda yang “mengambil bagian dalam karakter-karakter objek”; atau sebagai suatu tanda yang “kualitasnya mencerminkan objeknya, membangkitkan sensasi-sensasi analog di dalam benak lantaran kemiripannya.” (Budiman, 2005:62). Ikon tidak hanya berupa tanda-tanda yang terdapat di dalam komunikasi visual, melainkan juga dalam hampir semua bidang semiotis, termasuk di dalam bahasa (Budiman, 2005:62).

Pada makalah ini akan dibahas ikon dalam Metafora. Ikon tidak selalu

berdasarkan pada kemiripan seperti dalam pemahaman “awam” sehari-hari, melainkan juga similaritas dalam pengertian sebagai relasi abstrak ataupun homologi struktural (Budiman, 2005:62).

Relasi abstrak bisa berupa kemiripan sifat. Ikon adalah tanda yang didasarkan pada kemiripan di antara tanda (representamen) dan objeknya, walaupun tidak semata-mata bertumpu pada pencitraan “naturalistik” seperti apa adanya, karena grafik skema, atau peta juga termasuk yang dapat dikatakan ikon (Budiman. 2005:23). Jenis tanda yang didasari resemblance itu adalah tanda ikonis, dan gejalanya dapat disebut sebagai ikonisitas (Budiman, 2005:43).

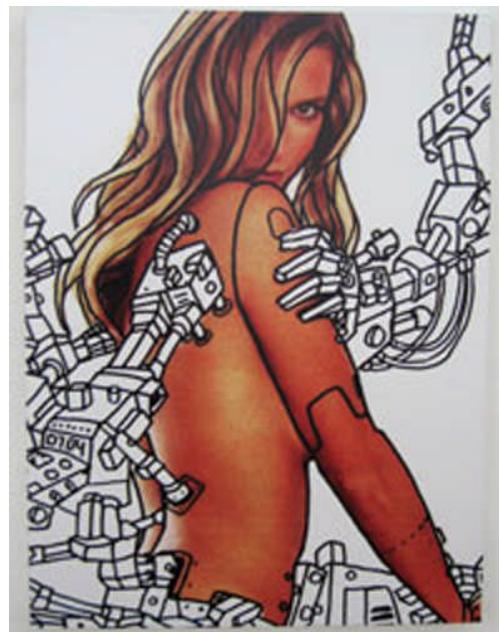
6. Unsur-unsur dan Prinsip Seni Rupa

Unsur-unsur bentuk seni rupa merupakan semua bagian yang mendukung terwujudnya suatu karya seni rupa. Unsur-unsur tersebut dapat bersifat fisik yang dipahami secara visual, unsur-unsur seni rupa antara lain:

a. Garis

Garis merupakan perpaduan sejumlah titik-titik yang sejajar dan sama besar, memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek, panjang, halus, tebal, berombak, melengkung, lurus dan lain-lain (Mikke Susanto, 2002: 45). Hal ini menandakan bahwa garis merupakan bagian paling dasar untuk memulai suatu karya. Garis merupakan sifat atau kualitas pada suatu objek baik yang dibuat secara sengaja sehingga menimbulkan kesan irama baik irama yang bersifat kaku, keras, lembut,

maupun garis yang ditimbulkan akibat batas bidang permukaan. Garis merupakan unsur yang utama dalam seni rupa. Garis yang tegas dan tebal adalah ciri gaya pop art. Garis digunakan untuk memvisualisasikan objek dan sebagai batas bidang (*out line*). Dalam karya Terra Bajraghosa gambar III goresan garis yang tegas dan tebal digunakan sebagai visualisasi bentuk objek dan *out line*.



Gambar III, *Mengharap Hujan*
Terra Bajraghosa
<http://potraitxpress.wordpress.com/2008/11/03/terra...>

b. Warna

Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda yang dikenainya, corak rupa seperti merah, biru, hijau, dan lain-lain. Peranan warna sangat dominan pada karya seni rupa, hal ini dapat dikaitkan dengan upaya menyatakan gerak, jarak, tegangan (*tension*), deskripsi alam (*naturalisme*), ruang, bentuk, ekspresi atau makna simbolik dan justru dalam kaitan yang beraneka ragam ini akan melihat betapa kedudukan warna dalam seni lukis (rupa). Warna complementer adalah warna yang dianggap saling berlawanan, seperti ungu dengan kuning, merah dan hijau, dan sebagainya. Warna-warna ini dianggap dapat menghasilkan gangguan optis, seperti dapat bergerak (Mikke, 2002:113).

Unsur warna yang digunakan dalam pop art adalah warna-warna yang akrab dalam kehidupan sehari-hari. Warna-warna primer yang komplementer merupakan ciri khas dalam pop art. Karya Peter Blake (gambar IV, *Sources of Pop Art 5*) dengan warna-warna yang cerah telah menjadi ciri khasnya. Pop art Peter Blake menghadirkan gambar ikon-ikon populer dan artefak populer yang nyata yang dikombinasikan dengan warna-warna yang cerah. Mengkomunikasikan estetika kepada masyarakat awam dengan warna-warna yang akrab bagi mereka merupakan tujuan karyanya. Warna-warna yang digunakan diambil dari gaya komersial periklanan yang menggunakan warna-warna primer yang dalam praktik

kehidupan sehari-hari warna-warna ini telah menjadi bagian dalam kehidupan.



Gambar IV, *Sources of Pop Art 5*
Peter Blake
<http://www.telegraph.co.uk/culture/art>

c. Bidang (*Shape*)

Bila sebuah garis diteruskan melalui belokan atau sedikitnya dua buah siku sampai kembali lagi pada titik tolaknya, wilayah yang dibatasi di tengah garis tersebut menjadikan sebuah bidang. Bidang mempunyai dua ukuran panjang dan lebar disebut dua dimensi. Bidang yang berukuran dua dimensi tidak selalu datar atau tampak, bisa juga melengkung, tidak

rata atau bergelombang yang bisa diciptakan sebagai suatu ilusi dengan menggunakan pewarnaan hitam atau warna lain yang memberi kesan bayangan. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Sadjiman (2005 : 83), yaitu bidang adalah suatu bentuk raut pipih/ gepeng, datar sejajar, memiliki dimensi panjang dan lebar serta menutup permukaan.

Bidang juga dapat diartikan sebagai bentuk yang menempati ruang dan bentuk bidang sebagai ruangnya sendiri yang disebut ruang dwi matra. Raut bidang bermacam-macam bentuknya meliputi bidang dua dimensi, yaitu bidang geometris dan non geometris. Bidang geometris adalah bidang teratur yang dibuat secara matematika, meliputi segi tiga, segi empat, segi lima, segi enam, segi delapan, lingkaran dan sebagainya, sedangkan bidang non geometris adalah bidang yang dibuat secara bebas, dapat berbentuk bidang organik, ersudut bebas, bidang gabungan dan bidang maya. Bentuk bidang tiga dimensi memiliki raut gempal kubistik, silindris, gabungan kubistik dan silindris serta raut gempal variasi(file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._SENI.../HERY.SANTO SA/bidang.pdf).

d. Ruang

Ruang dikaitkan dengan bidang dan keluasan, yang kemudian muncul istilah dwimatra dan trimatra. Dalam seni rupa orang sering mengaitkannya dengan bidang yang memiliki batas atau limit, walaupun kadang-kadang ruang bersifat tidak terbatas dan tidak terjamah. Ruang juga dapat diartikan secara fisik adalah rongga yang berbatas maupun yang

tidak berbatas oleh bidang. Sehingga pada suatu waktu, dalam hal berkarya seni, ruang tidak lagi dianggap memiliki batas secara fisik. Dalam seni lukis, ruang dalam perkembangannya terkait dengan konsep (Mikke, 2002: 99).

Dalam Pop Art penggambaran objek diambil sesuai bentuk aslinya. Ruang di gambarkan nyata tanpa adanya pengolahan untuk penciptaan kesan. Sehingga bukan kesan ruang yang dirasakan tetapi bentuk ruang yang terasa dalam Pop Art. Penggambaran ruang ini dapat dilihat dalam karya Tom Wesselman (gambar V, *still life#30*). Tom menggambarkan bentuk ruang nyata dengan artefak populer yang disusunnya sehingga membentuk komposisi yang bagus. Ruang dalam Pop Art terbentuk dari susunan benda-benda yang saling menumpuk, sehingga menghasilkan kesan ruang yang dapat dilihat dari ukuran besar kecil dan jauh dekat yang dihasilkan dari susunan yang saling menumpuk.



Gambar V, *Still life #30*
 Tom Wesselman
<http://nextwaving.wordpress.com/...>

Prinsip-prinsip seni rupa adalah seperangkat pedoman dasar penyusunan unsur-unsur seni visual yang digunakan sebagai pertimbangan dalam suatu proses penciptaan karya seni Rupa. Prinsip tersebut antara lain :

a. Kesatuan

Kesatuan atau *unity* adalah kesatuan yang diciptakan lewat subazaz dominasi dan subordinasi (yang utama dan kurang utama) dan koheren dalam komposisi karya seni (Mikke Susanto, 2002 : 110). Prinsip kesatuan ini menekankan pada adanya integritas jalinan konseptual antara unsur-unsurnya. Kesatuan dapat dicapai dengan pengulangan penyusunan elemen-elemen visual secara monoton. Cara lain untuk mencapai kesatuan adalah dengan cara pengulangan untuk warna atau arah gerakan goresan.

b. Keseimbangan

Keseimbangan atau balans dari kata balance (Inggris) merupakan salah satu prinsip dasar seni rupa. Keseimbangan menurut ilmu pesawat (matematika) adalah keadaan yang dialami oleh sesuatu (benda) jika semua daya yang bekerja saling meniadakan. Dalam bidang seni sifatnya perasaan, tetapi pengertiannya hampir sama, yaitu suatu keadaan ketika disemua bagian pada karya tidak ada yang lebih terbebani. Jadi, sebuah karya dikatakan seimbang manakala disemua bagian pada karya bebannya sama, sehingga pada gilirannya akan membawa rasa tenang dan enak dilihat. Keseimbangan simetris (*symmetrical balance*) yaitu keseimbangan antara ruang sebelah kiri dan ruang sebelah kanan sama persis, baik dalam bentuk rautnya, besaran ukurannya, arahnya, warnanya, maupun teksturnya (Sadjiman, 2009: 237).

Jenis keseimbangan ini sangat mudah membuatnya, yakni dengan cara menyamakan sepenuhnya ruang sebelah kiri dan ruang sebelah kanan. Boleh dikatakan komposisi dengan keseimbangan simetri ini adalah setangkup. Keseimbangan tersembunyi (*axial balance*) sering disebut juga keseimbangan asimetris (*asymmetrical balance*), yaitu keseimbangan ruang sebelah kiri dan ruang sebelah kanan meskipun keduanya tidak memiliki besaran sama maupun bentuk raut yang sama. Jenis keseimbangan ini merupakan jenis keseimbangan yang paling sulit karena harus betul-betul bisa merasakan bahwa walaupun besaran maupun bentuk rautnya berbeda namun ruang sebelah kanan dan kiri harus dalam keadaan

seimbang. Jika keseimbangan ini dapat dicapai maka akan menghasilkan komposisi yang dinamis, hidup, dan bergairah. Keseimbangan dalam seni hanyalah berdasarkan rasa, bukan matematika. Oleh karena itu kepekaan terhadap rasa yang perlu dilatih (Sadjiman, 2009: 237).

c. Ritme/Irama

Dalam ensiklopedia indonesia (Sadjiman, 2009: 151) disebutkan bahwa pada dasarnya irama sebagai ungkapan emosi, merupakan syarat keindahan didalam musik vokal instrumen, seni tari, senam irama, puisi, dan konfigurasi. Dalam dunia seni rupa, aspek irama kurang terlihat sevara nyata seperti halnya pada seni tari (gerak) dan musik (suara). Hal ini dikarenakan pada dasarnya seni rupa tidak memiliki unsur waktu/tempo kecuali pada bentuk seni rupa tertentu. Dalam seni rupa, gerak pengulangan tidak membutuhkan waktu, tetapi hanya dengan perubahan unsur kedudukan saja yang meninggalkan bekas perulangan yang sama dan keberadaannya tampak berbarengan, sehingga aliran gerak perulangan tidak tampak nyata.

Aliran gerak hanya diwujudkan dalam bentuk garis semu/maya/imajiner. Semua unsur seni rupa dapat memiliki gerak berulang, tetapi semua hanya bisa diwujudkan dalam garis semu saja. Hanya saja gerak perulangan dalam seni rupa yang diwujudkan dalam bentuk garis semu dapat menampakkan diri secara terus menerus. Dengan adanya gerak perulangan yang tidak nyata tersebut, maka prinsip irama

dalam seni rupa sering tidak dijadikan perhitungan pertama kali dalam penciptaan karya rupa.

Karya-karya mereka memperlihatkan pengulangan-pengulangan bentuk secara mengalir ritmis dan bernilai seni tinggi. Irama berasal dari kata wirama (jawa), wirahma (sunda), rhutmos (Yunani), semula berarti gerak berukuran, ukuran perbandingan, berkerabat dengan kata rhein yang artinya mengalir (Ensiklopedia indonesia, hal. 1479) (Sadjiman, 2009: 151). Jadi, irama dalam hal ini dapat diartikan sebagai gerak yang berukuran (teratur) dan mengalir. Irama disebut juga ritme yang berasal dari kata rhythm (Inggris). Fadjar Sidig dalam bukunya menulis bahwa irama atau ritme ialah suatu pengulangan yang secara terus menerus dan teratur dari suatu unsur atau unsur-unsur. Jadi, dapat disimpulkan bahwa irama atau ritme adalah gerak pengulangan atau gerak mengalir yang ajeg, teratur, terus-menerus. Ajeg sesungguhnya istilah bahasa Jawa yang artinya terus menerus dengan jarak, waktu, gerak yang sama (Sadjiman, 2009: 151)

d. Harmoni

Harmoni atau Keserasian adalah timbul dengan adanya kesamaan, kesesuaian dan tidak adanya pertentangan. Dalam seni rupa prinsip keselarasan dapat dibuat dengan cara menata unsur-unsur yang mungkin sama, sesuai dan tidak ada yang berbeda secara mencolok. Tatapan ragawi yang merupakan produk transpormasi atau memperdayakan ide-ide dan

potensi-potensi bahan dan teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan-aturan ideal (Mikke Susanto, 2002: 49).

B. Kerangka Pikir

1. Tema (*Subject Matter*)

Subject Matter merupakan hal ihwal/pokok persoalan/ tema yang hendak diketengahkan si pelukis lewat karyanya. Pokok isi (*Subject Matter*) dan substansi ekspresi (*expressive conten*), keduanya merujuk kepada pokok substansi karya seni. Yang mencakup: benda atau peristiwa yang telah kita kenali lewat pengalaman pribadi, sesuatu yang diragakan secara simbolik, berbagai tema dan interpretasi atau yang lainnya yang perlu diekspresikan. Penerapan tema sering memunculkan tanggapan yang berkembang dan beragam. Bagi para pelukis representasional, tema atau subject matter itu adalah segala-galanya, akan tetapi sejak akhir abad ke XIX, sikap atau pandang ini mulai berubah.

Sebagian pelukis menganggap, tema itu boleh saja ditiadakan kecuali ada hal emosi yang hendak diketengahkan. Maka struktur lukisan itu sendiri menjadi sangat penting kedudukannya. Selain itu ada kecenderungan pelukis modern untuk melepaskan diri dari penyajian nilai sosial sebagai nilai diluar seni. Yang penting bagi mereka bukannya berkarya *What* (apa yang dilukis) akan tetapi *The How* (bagaimana cara mempresentasikan). Pertimbangan teknis estetis mendahului pilihan tentang temanya. Pendekatan non objektif sempat menampilkan karyanya

tanpa objek/tema, melainkan objek/temanya itu sendiri adalah sebagai komposisi atau struktur elemen-elemen visual yang otonom kedudukannya. Dalam pop art tema yang di ambil adalah tentang budaya populer dan dunia periklanan sebagai sumber temanya. Para seniman memusatkan perhatian pada media massa dan gambar-gambar yang sangat biasa (Blog. Guru-indonesia. Net /artikel.)

2. Konsep penciptaan

Konsep penciptaan dalam Pop Art adalah *impersonal*, yaitu adalah konsep karya yang tidak mempribadi. Karya dapat dinikmati dan mudah dimengerti oleh masyarakat awam melalui warna-warna dan objek-objek yang terkenal.

Konsep penciptaan karya berawal dari pengalaman kehidupan pribadi dalam sebuah praktik kehidupan sehari-hari telah menjadi sebuah kebiasaan yang didasari atas ideologi konsumsi dan kesenangan. Benda-benda pemenuhan kebutuhan unsur kesenangan, seperti bir, televisi, buah-buahan diambil sebagai objek dalam pembentukan karya. Benda-benda pemenuh kebutuhan ini dirasa tidak asing lagi dalam kehidupan sehari-hari. Benda-benda yang diambil sebagai objek dalam lukisan adalah benda-benda yang sering dikonsumsi dalam pencapaian unsur kesenangan. Selain benda-benda pemenuh kebutuhan yang populer objek yang diambil adalah figur-figur yang terkenal dan banyak disukai orang. Dari praktik-praktik kebiasaan inilah ide awal pemilihan objek bermula.

3. Pemilihan objek

Pemilihan obyek dalam *pop art* adalah dengan memilih obyek-obyek yang dikenal dan mudah untuk dipahami. Label dagang, logo produk atau bagian-bagian yang ditonjolkan dalam komik adalah contoh obyek-obyek yang dipilih dalam *pop art*. Seni pop art mengacu pada teknik reklame, iklan, ilustrasi atau kartun dan poster. Maka, umumnya memiliki garis yang tegas, sederhana dengan warna-warna cenderung sederhana. Hal ini dapat dilihat dari karya Andy Warhol yang memilih objek-objek yang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dan karya Roy Linchestein (gambarVII, *Whaam*) yang mentransformasikan gambar komik.



GambarVI , *Coke Bottles*
Andy Warhol
<http://thecultureconcept.com/circle/andy-warhol>



GambarVII , *Whaam*
 Roy Linchestein
[http://deskarati.com/2012/04/22/roy-linchtenstein/...](http://deskarati.com/2012/04/22/roy-linchtenstein/)

4. Bentuk

Bentuk hadir sebagai manifestasi fisik dari obyek yang dijiwai yang disebut sebagai sosok (*form*). Menurut Dharsono (2003 :25), ada dua macam bentuk : visual form yaitu bentuk fisik dari sebuah karya seni atau satu kesatuan dari unsur-unsur pendukung karya seni tersebut dan special form yaitu bentuk yang tercipta karena adanya hubungan timbal balik antara nilai-nilai yang dipancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan kesadaran emosionalnya.

5. Bahan (material)

Material atau bahan adalah zat atau benda yang Darimana sesuatu dapat dibuat darinya atau barang yang dibutuhkan untuk membuat sesuatu. Dalam menciptakan sebuah karya seni diperlukan bahan (material) untuk mengolahnya sedemikian rupa demi terciptanya sebuah karya seni. Penggunaan bahan dalam proses penciptaan karya seni lukis meliputi beberapa media antara lain :

a. Kanvas

Kanvas dalam seni lukis sering diartikan sebagai kain landasan untuk melukis. Kanvas direntangkan dengan span-ram (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 yang lama, namun ada beberapa sifat pokok yang harus dimilikinya, yaitu mempunyai sifat liat (ulet) dan kuat, anyaman/tenunan dicari yang serapat mungkin, susunan serat/benangnya harus tegak lurus (Mikke, 2002: 60).

b. Cat akrilik

Cat akrilik adalah salah satu bahan melukis yang mengandung polimer ester poliakrilat, sehingga memiliki daya rekat yang sangat kuat terhadap medium lain, dan standar pengencer yang digunakan adalah air (Mikke, 2002: 12).

6. Alat**a. Kuas**

Kuas ialah suatu alat yang dipergunakan untuk “memasang” cat pada permukaan landasan/kanvas. Oleh karena cat memiliki bermacam-macam jenis, maka kuas juga dibuat sesuai dengan sifat dan jenis cat yang bermacam-macam pula. Anatomi kuas terdiri dari tangkai kayu, temin/kerah pengikat dan bulu kuas. Bila ditinjau dari cat dan bahan yang dipakai terdiri dari dua jenis yaitu kuas berbulu keras (biasanya terbuat

dari bulu babi atau sapi) dan berbulu lembut (bulu musang atau tupai).

Sedang menurut klasifikasi *stiff hair* antara lain: *bright* (kuas berbentuk persegi dengan bentuk temin yang melebar dan digunakan untuk sapuan kuat dan berefek tertentu), *flat* (kuas berbentuk persegi pipih dengan panjang bulu lebih dari kuas jenis *bright*), *round* (kuas berbentuk bulat dengan temin bulat dan bulu meruncing ke atas), *filbert* (kuas pipih dengan masing-masing ujungnya berbentuk *oval*), *fitch* (kuas pipih dengan bulu berbentuk persegi, biasanya lebih tipis dari macam kuas lainnya), *fan blender* (kuas yang berbentuk kipas yang digunakan untuk menetralisir cat minyak yang masih basah dengan mencampurkan satu sama lainnya (Mikke, 2002: 67).

b. Palet

Palet digunakan sebagai media untuk mencampurkan warna yang diinginkan.

c. Pelarut

Pelarut yang digunakan adalah air karena menggunakan media cat akrilik. Air selain digunakan sebagai pelarut cat juga sebagai media cuci untuk kuas.

d. Cat tembok

Cat tembok digunakan sebagai pelapis kanvas agar kanvas menjadi kaku dan tidak terlalu lentur.

e. Lem kayu

Lem digunakan sebagai media pelapis kanvas yang dicampurkan dengan cat tembok warna putih sebagai dasarnya.

f. Kain lap

Kain lap biasa digunakan untuk mengeringkan kuas yang telah dipakai atau setelah dibersihkan. Kain yang digunakan adalah kain biasa dari bahan cotton.

7. Teknik

Teknik merupakan pedoman untuk mengerjakan dengan atau tanpa bantuan alat yang dilakukan seniman dalam mengolah berbagai macam material menjadi suatu bentuk karya seni. Teknik merupakan suatu kekuatan dalam menghasilkan corak dari suatu model, sama kongkretnya dengan eksistensi yang sebenarnya yang merupakan suatu pandangan atas eksistensi, realisasi atas benda-benda di alam (Langer, 2006:105). Teknik sangat diperlukan untuk mendukung kemungkinan seorang seniman menuangkan gagasan seninya secara tepat sesuai yang diinginkannya. Ini karena bentuk seni yang dihasilkannya amat menentukan kandung isi agasannya. Isi gagasan seni itu dikenal melalui bentuk seninya. Begitu bentuk seninya, begitu pula kandungan isi gagasan seninya.

Dengan demikian, penguasaan teknik amat penting dalam penciptaan karya seni. Makin mengenal dan menguasai teknik seni, makin bebas pula si seniman menuangkan segala aspek gagasan seninya. Teknik sendiri bukanlah instrumen yang statis. Teknologi itu terus berkembang

demikian pula dengan teknik yang juga terus mengalami perkembangan.

Dalam proses penciptaan lukisan berbagai teknik yang berbeda dicoba dipadukan sebagai eksperimentasi menghindari kebosanan dan wujud kebebasan berekspresi. Dalam *pop art* para seniman menyembunyikan teknik manualnya, hal ini merupakan wujud kebosanan dan pemberontakan. Mereka membuat gambar dengan proses mekanik dalam seni periklanan, yaitu teknik *photographic screen printing*.

C. Metode Penciptaan

1. Eksplorasi

Dalam proses eksplorasi dilakukan pengamatan terhadap obyek yang diinginkan baik langsung maupun tidak langsung. Proses pengamatan langsung dilakukan dalam rutinitas kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitar. Benda-benda yang banyak disukai masyarakat dan ikon populer sering dijumpai dalam rutinitas keseharian. Selain itu proses eksploring juga didapat melalui media masa seperti televisi, majalah dewasa atau remaja tentang gaya hidup dan internet. Proses pengamatan terhadap karya-karya *pop art* terdahulu dan karya seniman *pop art* indonesia masa kini juga dilakukan, hal ini untuk mendapatkan suatu gambaran tentang teknik yang digunakan dan untuk menemukan ciri-ciri dari gaya *pop art* itu sendiri. Dari hasil proses eksplorasi ini didapatkan suatu pemahaman mengenai artefak-artefak dan icon budaya populer, serta ciri dan teknik lukisan *pop art* yang berguna sebagai landasan penciptaan karya lukis.

2. Improvisasi

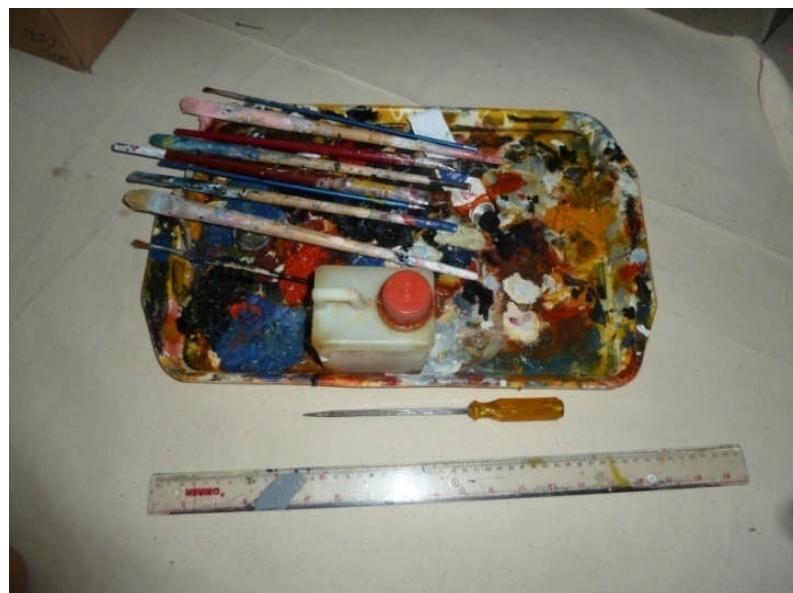
Setelah tahapan pengamatan kemudian dilanjutkan ketahap improvisasi yaitu dengan eksperimentasi. Dalam proses pengamatan terhadap karya-karya pop art misalnya Andy Warhol, Peter Blake, Tom Wasselman dan seniman pop lokal masa kini Terra Bajraghosa didapatkan ciri dan teknik dari karya mereka. Ciri-ciri tersebut terdapat dalam teknik dan pewarnaan. Karya-karya mereka meninggalkan atau menyembunyikan teknik manualnya, para seniman *pop art* menggunakan proses mekanik dalam berkarya dan penggunaan warna yang komplementer. Dengan berbagai temuan itu maka proses eksperimen digunakan untuk mencapai teknik dan gaya *pop art*. Eksperimentasi teknik mekanik dilakukan dengan teknik digital print, dalam hal ini artefak dan ikon populer dicetak sebagai upaya pencapaian gaya pop art. Eksperimen ini terinspirasi oleh seniman *pop art* terdahulu yang menggunakan teknik cetak *silk screen* atau *photographic screen* dalam berkarya.

3. Pembentukan (*forming*)

Dengan teknik digitak printing pembentukan karya dimulai dengan proses pemilihan benda dan ikon populer yang dilakukan dengan proses komputerisasi. Dalam proses ini dilakukan penyusunan letak dan komposisi. Proses cetak digital hanya difokuskan pada obyek-obyek yang diinginkan selebihnya dilakukan proses pengolahan dengan teknik manual. Setelah tahapan komputerisasi, tahap selanjutnya yaitu dengan pencetakan gambar diatas kanvas. Dalam proses ini dihasilkan gambar yang nyata dan

telah disusun sesuai komposisi yang diinginkan dengan menyisakan ruang kosong untuk dilakukan pengolahan dan pembentukan gambar secara manual.

Gambar alat, bahan, dan proses berkarya

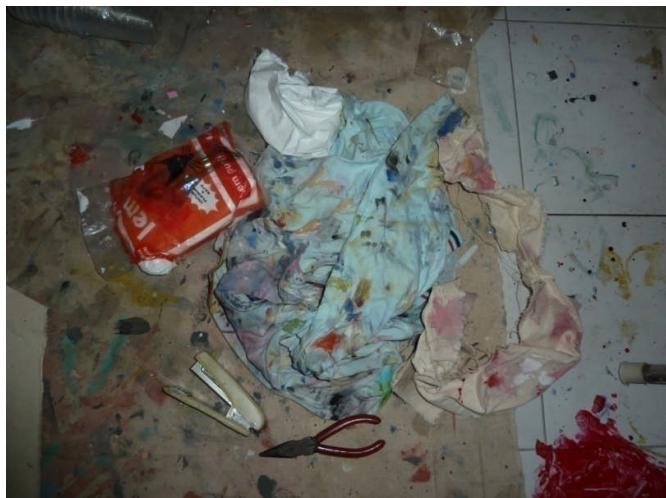


Gambar VIII

Kuas, palet



Gambar IX
Cat acrylic



Gambar X
Kain lap, lem



Gambar XI
Proses berkarya

BAB III

PEMBAHASAN DAN HASIL PENCIPTAAN

A. Tema Lukisan

Masyarakat modern hidup dalam dunia kehidupan yang sarat dengan artefak, tanda, dan teks-teks budaya populer dan budaya yang dimediakan secara massa (budaya massa) via media massa. Tanpa disadari, budaya populer telah menjadi bagian dari kehidupan modern sekarang. Sebagian memori, imajinasi, dan impian massa kecil dan remaja sedikit banyak dibangun lewat apa yang dibaca, lihat dan dengar, atau yang diserap dari teks-teks media dan budaya populer. Benda-benda atau artefak populer merupakan wujud dari sebuah kebudayaan populer, mulai dari benda keseharian sampai pada sebuah ikon-ikon populer. Budaya populer adalah tentang pemujaan terhadap gaya hidup.

Tema lukisan yang diambil yaitu tentang wujud dari sebuah praktik kebudayaan populer yang telah membawa suatu perubahan sosial dan ideologi masyarakat. Tergesernya tenaga manusia oleh tenaga mesin telah menciptakan waktu-waktu luang bagi tenaga manusia. Kebudayaan populer adalah kebudayaan tentang arti sebuah kesenangan. Waktu luang kemudian diisi dengan praktik pemenuhan kebutuhan akan hiburan dan kesenangan yang hanya dapat dipenuhi dengan praktik konsumsi dengan didasari ideologi trend dan unsur prestise.

B. Teknik dan visualisasi

1. Teknik *Digital Printing*

Adalah proses pencetakan sebuah gambar kedalam sebuah media cetak yang bisa dinikmati atau dilihat oleh masyarakat luas. Teknik ini merupakan bagian dari teknik Pop Art, yang mengkomunikasikan estetika masyarakat awam. Teknik ini memvisualisasikan gambar dengan hasil yang nyata. Penggunaan teknik cetak digital dalam lukisan merupakan wujud eksperimentasi dari kebebasan berekspresi. Teknik cetak digital ini digunakan untuk visualisasi benda-benda populer dalam kehidupan sehari-hari dan untuk menampilkan ikon-ikon populer dari media yang sedang trend dalam lukisan. Dengan teknik ini masyarakat awam akan lebih jelas dalam memahami bentuk yang dihadirkan dalam lukisan, karena hasil dari teknik cetak ini adalah sebuah gambar bentuk nyata. Teknik cetak digital dalam lukisan digunakan sebagai bahasa komunikasi kepada masyarakat awam yang diadopsi dari teknik cetak untuk keperluan periklanan, yang tidak asing lagi dalam kehidupan budaya populer

2. Plakat

Teknik plakat adalah teknik melukis dengan menutup semua bidang kanvas dengan cat dan dilakukan dengan goresan yang tebal, sehingga memunculkan kesan pekat dan padat. Pada lukisan ini teknik plakat digunakan dalam membentuk bidang-bidang gambar yang datar. Warna-warna yang digunakan adalah warna-warna cerah dan komplementer yang dekat dengan kehidupan masyarakat.

3. *Stencil*

Adalah proses pengecatan atau memasukan warna pada suatu daerah yang tercipta melalui proses pembuatan pola dengan cara dilubangi kemudian memasukan warna, materi yang dipakai dalam teknik stencil ini adalah spray paint atau cat semprot. Kemudian diaplikasikan pada lukisan. Tujuan dari penggunaan teknik ini pada proses penciptaan lukisan adalah untuk menampilkan obyek atau figure secara tegas.

4. Proses Visualisasi

Proses visualisasi penciptaan lukisan didasari oleh benda-benda dalam kehidupan sehari-hari yang populer, ikon-ikon pop, dan simbol budaya populer yang menarik dan banyak disukai atau sedang trend. Proses penciptaan diawali dari pengamatan dalam kehidupan sehari-hari yang sangat nyata. Bentuk-bentuk visualisasi diambil atau didapat juga memalui media massa seperti televisi, majalah dan media massa lainnya. Dari media massa seperti televisi dan lainnya akan dengan mudah didapatkan informasi tentang sesuatu yang trend. Selain itu proses visualisasi juga didapat dari hasil pengamatan secara langsung dilingkungan sekitar yang sarat akan simbol-simbol kepopuleran mulai dari penggunaan barang bermerk dalam pemenuhan kebutuhan sehari-hari dan simbol-simbol lain yang dikenakan demi sebuah status sosial kepopuleran.

Dari sinilah didapatkan inspirasi dan pengalaman yang merangsang ide dalam berkarya seni. Proses visualisasi berlanjut ke pengamatan karya

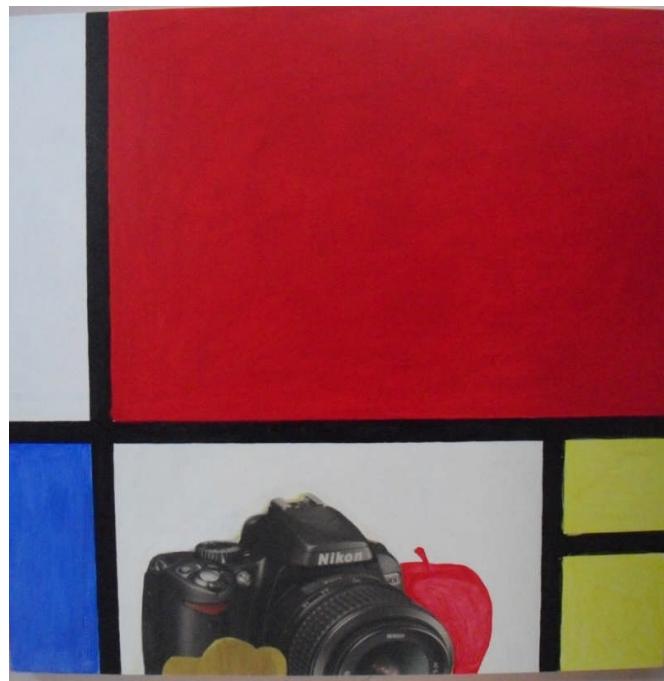
seni lukis *pop art* yang sudah ada dan dibuat dimasalalu. Hal ini digunakan sebagai bahan pendukung atau perbandingan karya, Melalui proses pengamatan karya lukis *pop art* yang sudah ada akan didapatkan ide-ide dan teknik yang mendukung dalam proses visualisasi penciptaan karya seni lukis *pop art*. Proses visualisasi kemudian ke tahap penyusunan bentuk dan pengolahan warna yang diinginkan dengan proses komputerisasi. Karena dalam bentuknya lukisan *pop art* menggunakan teknik cetak digital maka sebelum proses pencetakan terlebih dahulu diolah dengan proses komputerisasi.

Dengan proses ini akan didapatkan susunan warna dan komposisi yang sesuai dengan yang di inginkan. Pencetakan gambar dengan teknik cetak digital hanya di tujuhan pada benda atau objek-objek yang diperlukan, selebihnya visualisasi gambar dikerjakan dengan teknik manual yaitu dengan sketsa bentuk kemudian dilanjutkan proses pewarnaan yang mengarah pada gaya *pop art*. Proses manual memang sebuah kesengajaan yang diperlukan untuk sebuah ciri khas dari lukisan. Dalam lukisan teknik cetak digital dipadukan dengan teknik manual dan akhirnya terbentuklah visualisasi karya lukis *pop art* yang mencoba mengkomunikasikan estetika awam dengan penggambaran tokoh-tokoh idola, barang-barang kebutuhan sehari-hari, simbol-simbol populer dan semuanya berdasarkan ideologi trend yang homogen.

Lukisan dihadirkan dengan warna-warna komplementer yang cenderung minimalis dan bentuk-bentuk yang asli dan nyata, semuanya terasa mudah untuk dipahami tanpa sebuah pemikiran yang rumit.

C. Bentuk Lukisan

1. Deskripsi Lukisan *Digital Camera*



Gambar XII. *Digital Camera*, 2012

Mixed media pada kanvas, 90x90cm.

Dalam lukisan ini terdapat gambar sebuah kamera digital dengan bunga warna kuning dan apel merah. Selain itu dalam lukisan juga terdapat bidang-bidang kosong dengan warna-warna yang cerah, yaitu warna

merah, kuning, biru dan putih. Dalam lukisan ini warna merah yang paling mendominasi. Garis-garis lurus yang vertikal dan horisontal dengan warna hitam pekat juga terdapat dalam lukisan.

Lukisan ini mencoba merepresentasikan tentang fenomena perubahan sosial masyarakat budaya populer, dimana unsur kesenangan, kemudahan dan prestise sebagai tolak ukurnya. Kamera digital merupakan mesin atau robot yang membawa perubahan dalam membuat gambar foto. Kemudahan dan kepraktisan adalah yang ditawarkan, selain itu dengan harga yang mahal benda ini secara tidak langsung menawarkan unsur *prestise*. Unsur-unsur inilah yang dicari oleh masyarakat budaya populer sehingga benda inipun banyak disukai karena menawarkan unsur-unsur yang mereka inginkan dan mengarah kedalam sebuah kesenangan dan pencapaian citra untuk status sosial yang tinggi.

2. Deskripsi Lukisan Leisure Time



Gambar XIII *Leisure Time*, 2012

Mixed media pada kanvas, 90x90cm.

Dalam lukisan “*leisure time*” terdapat gambar minuman beralkohol, buah apel merah, buah pisang, ice cream dalam gelas dengan buah cery, bunga berwarna kuning berada di depan sebuah televisi dan dibelakang televisi terdapat gambar kentang goreng Mc Donald. Selain itu terdapat gambar kelinci-kelinci dan gambar Lady Gaga dengan ciri gaya rambut dan kacamata yang dipakainya. Dalam lukisan terdapat garis-garis dengan warna kuning dan putih. Dalam lukisan ini Ideologi tentang sebuah arti kesenangan dan kenikmatan diambil sebagai konsep dalam lukisan yang merepresentasikan suatu perubahan sosial dan kultural yakni

perubahan dalam bagaimana cara memanfaatkan waktu luang. Ketika industrialisasi mulai menyeruak kepentas sejarah, kehidupan modern dan mesin serta robot mulai menggantikan aktifitas fisik manusia dan saat itu tenaga manusia sudah tidak dibutuhkan lagi, maka semakin banyak pengangguran dan waktu luang yang tercipta.

Waktu luang menjadi penyaluran kegelisahan dalam kehidupan modern yang keras. Kebingungan kemudian diisi dengan hiburan yang menawarkan kenikmatan dan kesenangan. Waktu senggang telah menjadi ajang permainan dalam memenuhi kesenangan (*pleasure game*). Permainan demi hasrat untuk bersantai demi kenikmatan hidup dan gaya hidup (*lifestyle*).

3. Deskripsi Lukisan Kiss By Lady Gaga



Gambar XIV *Kiss By Lady Gaga*, 2012

Mixed media pada kanvas, 50x120cm.

Dalam lukisan ini digambarkan seorang wanita dengan memakai kacamata hitam berkulit coklat dan berambut putih panjang yang sedang

meletakkan jari-jari tangannya didepan bibirnya dengan latar belakang berwarna biru muda berada ditengah-tengah bentuk garis lurus berwarna merah yang saling menyilang dengan latar belakang warna kuning. Dalam lukisan ini figur wanita yang dimaksudkan adalah ikon populer masa kini Lady Gaga. Lady Gaga merupakan ikon populer yang kontroversial namun dengan kekontroversialan yang dibuatnya justru membuatnya semakin dikenal dan disukai.

4. Deskripsi Lukisan *Weekend*



Gambar XV. *Weekend*, 2012

Mixed media pada kanvas, 90x90cm.

Dalam lukisan ini terdapat dua gambar tokoh kartun Barnicle Boy dengan latar belakang berwarna putih dan merah dengan ekspresi wajah

yang sedang marah, selain itu terdapat gambar bibir merah yang besar dengan gigi putihnya. Didalam lukisan ini juga terdapat simbol bintang, gambar bunga yang besar dengan warna kuning dan botol-botol minuman alcohol. Garis-garis vertikal dan horisontal dengan warna hitam juga terdapat dalam lukisan.

Lukisan ini berjudul "*Weekend*". *Weekend* biasanya jatuh pada hari sabtu dan minggu. *Weekend* adalah kata-kata yang sering terucap oleh masyarakat budaya populer, *weekend* merupakan kegiatan bersantai, *refreshing*, *relaxing* yang favorit dan banyak disukai orang dalam mengisi waktu luang. Lukisan ini memvisualisasikan artefak-artefak barang kebutuhan yang di sajikan secara nyata dengan teknik digital di atas kanvas, artefak-artefak ini digunakan sebagai simbol kemakmuran dan kesenangan yang telah menjadi suatu gaya hidup . Dalam karya ini ide penciptaan diambil dari praktik kehidupan sehari-hari yang sangat dekat dan nyata dalam kehidupan modern masa kini. Budaya bersantai telah menjadi gaya hidup dan gaya hidup adalah segalanya.

5. Deskripsi lukisan *Stereotipe*



Gambar XVI. *Stereotipe*, 2012

Mixed media pada kanvas, 70x90cm.

Dalam lukisan ini terdapat gambar kaki manusia dengan latar belakang berwarna merah dan abu-abu yang pada bagian atas terpotong dengan bidang warna putih. Selain itu terdapat garis-garis vertikal dan horizontal dengan warna hitam yang saling memotong. Bidang –bidang yang kosong dengan warna biru juga terdapat dalam lukisan. *Stereotipe* adalah penilaian terhadap seseorang hanya berdasarkan persepsi terhadap kelompok dimana orang tersebut dapat dikategorikan. *Stereotipe*

merupakan jalan pintas pemikiran yang dilakukan secara intuitif oleh manusia untuk menyederhanakan hal-hal yang kompleks dan membantu dalam pengambilan keputusan secara cepat. Karya lukis ini bercerita tentang sebuah penilaian terhadap seseorang berdasarkan persepsi budaya populer masa kini (stereotip). Dalam budaya populer telah terbentuk ideologi baru tentang tubuh wanita ideal. Tubuh yang ideal wanita dalam budaya populer adalah dengan ciri betis yang panjang, kecil, paha yang besar dengan kulit yang mulus dan perut yang ramping. Inilah stereotipe untuk bentuk tubuh wanita yang ideal.

6. Deskripsi Lukisan Ecstasy Gaya Hidup #1



Gambar XVII. *Ecstasy Gaya Hidup #1*, 2012

Mixed media pada kanvas, 90x90cm.

Dalam lukisan "ecstasy gaya hidup" terdapat gambar bola-bola biliard, gambar kucing yang sedang bersantai, gambar botol bir, bungkus rokok dan buah jeruk. Selain itu terdapat gambar dua buah televisi berwarna biru dengan gambar bintang putih ditengahnya dan gambar potongan tubuh yang sedang berbaring. Aktivitas akan kesenangan telah menjadi sebuah gaya hidup. Dalam masyarakat budaya populer gaya hidup adalah segalanya dan segalanya adalah gaya hidup. Maka sekarang ini masyarakat hidup dalam ecstasy akan gaya hidup. Dalam karya ini simbol-simbol kebahagiaan dan kenikmatan disimbolkan dengan barang-barang yang dekat dan biasa dikonsumsi dalam kehidupan sehari-hari. Barang tersebut antara lain bir, bola billiard, rokok, dan buah.

Kesemuanya merupakan benda-benda yang dekat dengan kehidupan sehari-hari yang sering dilihat atau dikonsumsi. Gambar stencil televisi dan tubuh setengah bagian yang sedang berbaring merupakan simbol ideologi populer dimana lewat televisi masyarakat budaya populer mendapatkan informasi tentang ideologi populer yang dianamakan trend. Gaya hidup yang sedang populer atau banyak disukai selalu disampaikan oleh agen yaitu televisi.

7. Deskripsi Lukisan *Mother Monster*



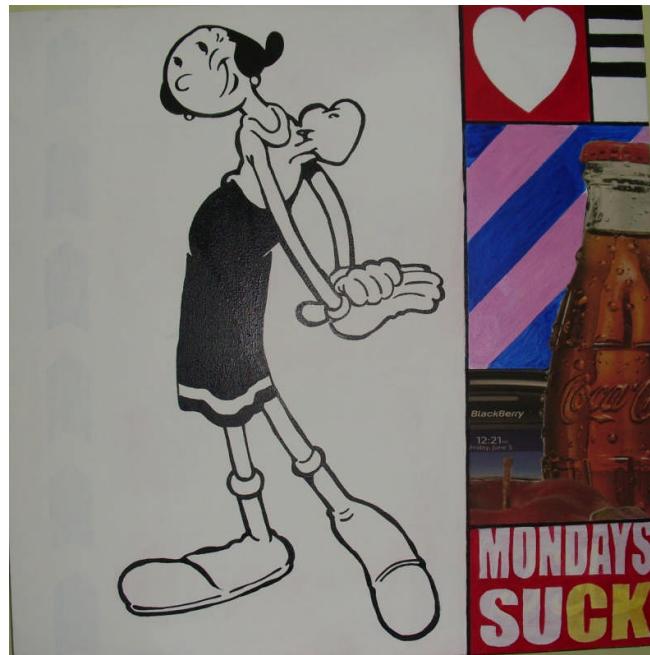
Gambar XVIII. *Mother Monster*, 2012

Mixed media pada kanvas, 70x90cm.

Dalam lukisan ini terdapat gambar wajah wanita berkacamata berwarna hitam dengan simbol love yang sedang tersenyum dengan rambut berwarna putih keemasan. Selain itu dalam lukisan juga terdapat garis silang dengan warna kuning, buah pisang yang besar dan buah apel merah. Ruang-ruang kosong dengan warna putih juga terdapat dalam lukisan. Karya "mother monster" membentuk ruang maya yang dihasilkan

dari penyusunan letak objek yang bertumpuk. Garis lurus yang menyilang dibuat sebagai pencapaian harmoni dan balance. Selain itu garis dibuat juga sebagai pencapaian prinsip kesatuan. Dalam karya ini Lady Gaga digambarkan dengan nyata melalui proses digital printing. Lady Gaga adalah ikon populer masa kini yang sangat terkenal dan kontroversial. Pakaiannya yang aneh dan gayanya yang vulgar merupakan simbol kebebasan dan pemberontakan. Lady Gaga adalah agen perubahan dalam masyarakat budaya populer, dia selalu dinantikan oleh fansnya. Fenomena fans ini menyatukan masyarakat kedalam satu komunitas penggemar. Yang telah menjadi trend baru, komunitas penggemar ini membuat kelompoknya sendiri sesuai ideologinya sendiri yang ditampilkan dan disampaikan oleh sang idola sebagai panutannya. Pengidolaan yang berlebih telah menggeser nilai-nilai tradisional dalam religiusitas seperti nabi yang juga sebagai idola telah tergeser oleh idola baru yaitu icon-icon populer

8. Deskripsi Lukisan *I Love Sunday #1*



Gambar XIX. *I love Sunday #1*, 2012

Mixed media pada kanvas, 90x90cm.

Dalam lukisan "I Love Sunday #1" terdapat gambar tokoh kartun Olive Oyl dengan jantungnya yang berdetak keluar, selain itu terdapat gambar botol Coa-cola, buah apel merah, ponsel Black Berry, simbol love dan tulisan Mondays suck. Karya "I love Sunday #1" mencoba merepresentasikan sebuah wujud kesenangan yang sudah menjadi kebiasaan dalam budaya populer. Ikon Olive Oyl dalam lukisan di angkat dari nama rumah makan cepat saji yang populer yang merupakan tempat makan yang sedang di gemari. Ekspresi Olive dengan hati yang berdetak merupakan simbol kegembiraan dan gambar apel sebagai simbol

kemakmuran, telepon genggam Black Berry merupakan simbol *prestise*.

Benda dan artefak dalam lukisan merupakan gambaran nyata benda dan artefak yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Seolah telah menjadi kebiasaan dan gaya hidup, masyarakat modern jika makan maka harus ke Olive, hand phone harus *Black Berry*. Unsur prestise merupakan hal yang terpenting dalam masyarakat budaya populer ini. Ciri budaya populer adalah banyak disukai orang, adanya unsur kesenangan dan prestise.

9. Deskripsi Lukisan Luna Maya #1



Gambar XX *Luna Maya #1, 2012*

Mixed media pada kanvas, 90x90cm.

Dalam karya lukis “*Luna Maya #1*” terdapat gambar wajah luna dengan garis hitam yang memotong wajahnya, selain itu terdapat gambar bibir merah besar, garis-garis vertikal dan horisontal dengan warna hitam. bidang-bidang kosong dengan warna biru dan putih juga terdapat dalam lukisan. Karya Luna Maya mengambil subject matter utama wajah Luna Maya, visualisasi wajah Luna Maya dihadirkan dengan gambar yang nyata dengan teknik digital printing. Hal ini dimaksudkan agar mudah dimengerti dan dipahami. Selain itu terdapat gambar bibir merah sensual membawa tekanan sensualitas pada lukisan. Lukisan ini mencoba menceritakan tentang fenomena yang terjadi disekitar. Figur Luna Maya merupakan *stereotipe* wanita ideal masa kini. Luna maya mempunyai tubuh yang langsing, kulit putih terawat, rambut lurus yang indah dan wajah yang cantik. Kesemua unsur-unsur ini adalah syarat agar wanita dapat disebut dengan wanita ideal dalam masyarakat budaya populer yang sangat mengutamakan citra.

10. Deskripsi Lukisan Luna Maya #2



Gambar XXI *Luna Maya #2*, 2012

Mixed media pada kanvas, 50x120cm.

Lukisan Luna Maya #2 menggambarkan figur luna maya yang sedang tersenyum, selain itu dalam lukisan terdapat simbol bulat dengan tiga warna yang berbeda yaitu biru, putih, merah dengan latar belakang warna kuning. Gambar simbol cinta dengan dua warna yaitu putih dan merah juga digambarkan dalam lukisan dengan latar belakang berwarna kuning. Lukisan ini menceritakan tentang sosok ikon pop indonesia yang kontroversial. Walaupun demikian Luna Maya tetap memiliki banyak pemuja yang dalam lukisan di gambarkan dengan simbol cinta yang secara umum mempunyai filosofi rasa kesenangan, kegembiraan. Selain itu dalam lukisan juga mengambil simbol retro yang populer pada jamannya tetapi tetap menjadi sebuah simbol yang populer pada masa kini, hal ini dikaitkan dengan sosok Luna Maya dengan *image* yang sudah dia terima dia akan tetap menjadi ikon populer yang fenomenal yang akan selalu diingat dan dikenal banyak orang.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Tema lukisan adalah tentang benda-benda yang disukai banyak orang dalam memenuhi hasrat kesenangan misalnya: bir, televisi, kamera digital, rokok, ponsel, dan minuman ringan. Selain itu tema lukisan juga mengambil tokoh terkenal yang banyak dikenali orang misalnya: Luna Maya dan Lady Gaga.

Teknik visualisasi lukisan menggunakan teknik cetak digital diatas media kanvas dengan sistem komputerisasi sehingga menghasilkan gambar yang nyata. Selanjutnya dilakukan pengolahan dengan teknik manual misalnya teknik plakat, *stencil* dengan pewarnaan menggunakan cat *acrylik* dengan warna cerah dan komplementer.

Struktur bentuk yang membangun lukisan adalah berupa bidang-bidang simetris dengan penggunaan warna cerah dan komplementer, figur-firug dan benda populer seperti Luna Maya, Lady Gaga, Televisi. Selain itu unsur garis vertikal dan horisontal yang membentuk bidang dan ruang. Semua unsur ini dibuat guna mencapai prinsip *harmoni*, *ritme* dan *balance*. Bentuk lukisan yang dihasilkan bercorak pop art berjumlah 10 lukisan dengan judul : Digital Camera, *Leissure Time*, Kiss By Lady Gaga, *Weekend*, *Stereotipe*, Ecstasy Gaya Hidup #1, *Mother Monster*, *I Love Sunday*, Luna Maya#1, Luna Maya#2.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber dari buku

- Budiman, Kris. 2005. *Ikonisitas Semiotika Sastra dan Seni Visual*, Yogyakarta: Buku Baik.
- Burton, Graeme. 2012. *Media dan Budaya Populer*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Herusatoto, Budiono. 2008. *Simbolisme Jawa*, Yogyakarta: Ombak.
- Ibrahim, Idi Subandy. 2007. *Budaya Populer Sebagai Komunikasi*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Langer, Suzanne K. 2006. *Problematika Seni*, STSI Bandung: Sunan Ambu Press.
- Martinet, Jeane. 2010. *Semiotologi*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Program Studi DKV FSR ISI. 2007. *IRAMA VISUAL*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Rusbiantoro, Dadang. 2008. *Generasi MTV*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Sachari, Agus. 2002. *Estetika*, Bandung: ITB.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2009. Nirmana *Elemen-elemen Seni dan Desain*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Strinati, Dominic. 2010. *Populer Culture*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sumardjo, Jacob. 2000. *Filsafat Seni*, Bandung: ITB.
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa*, Yogyakarta: Kanisius.
- Susanto, Mikke. 2003. *Membongkar Seni Rupa*, Yogyakarta: BukuBaik.

Sumber dari internet

- Bakker (1990: 46), Simbol. Diambil dari <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/.../etnomusikologi-arifni.P...> (Diambil pada tanggal 05 maret 2012).
- Budiman Darmawan (1987: 14), Seni adalah. Diambil dari <http://download.isi-dps.ac.id/download/category/44?Download=950> (Diambil pada tanggal 29 Maret 2012).

Burhan Bunguin (2009: 100), Budaya Populer. Diambil dari http://sosiologibudaya.worldpres.com/.../budaya_populer_dan_budaya_mass... (diambil pada tanggal 13 Februari 2012).

Cassirer (1990; 40), simbol. Diambil dari <http://repository.usu.ac.id/bitsream.../arifni.P...> (Diambil pada tanggal 05 Maret 2012).

Djelantik (1990: 23), Seni Lukis. Diambil dari <http://download.isi-dps.ac.id, download/category/44? Download=950> (Diambil pada tanggal 28 Februari 2012).

Hebdige (1988), Budaya Populer. Diambil dari <http://eprints.upnjatim.ac.id/.../MS Shandy> (Diambil pada tanggal 13 Februari 2012).

Herbert Read dalam Pranjoto Setjo Atmodjo (1988: 76), Simbol. Diambil dari <http://repository.usu.ac.id/bitsream.../arifni.P...> (Diambil pada tanggal 05 Maret 2012).

J Van Baal (1986: 86), Simbol. Diambil dari <http://repository.usu.ac.id/arifni.P...> (Diambil pada tanggal 05 Maret 2012).

Lull (2000: 165), Budaya Populer. Diambil dari <http://eprints. Upnjatim.ac.id/M S Shandy> (Diambil pada tanggal 13 Februari 2012).

Nurgiantoro (1995: 45), Ikon. Diambil dari http://bahasa kompasiana.com/2012/ semiotika_ikon_dan_ikonisitas_Pierce... (Diambil pada tanggal 10 April 2012).

Peursen (1993: 149), simbol. Diambil dari http://bahasa kompasiana.com/2012/ semiotika_ikon_dan_ikonisitas_Pierce... (10/04/12).

Sadjiman (2005: 83), Bidang. Diambil dari <file.upi.edu/ Direktori/ FBS/ JUR.PEND.SENI.../HERY.SANTOSA/bidang.pdf> (Diambil pada tanggal 23 April 2012).

Sobur (2004: 41), Ikon. Diambil dari http://bahasa.kompasiana.com/2012/.../ semiotika_ikon_dan_ikonisitas_Pierce... (Diambil pada tanggal 10 April 2012).

Strihati (2004: 18), Budaya populer. Diambil dari <http://lifesyle.kompasiana.com/urban/.../stresku hilang kalau ke mal>” (Diambil pada tanggal 13 Februari 2012).

Suzzane Langer (1957: 27), Problem of Art. Diambil dari <http://repository.usu.ac.id/arifni.P...> (Diambil pada tanggal 06 Maret 2012).

Widiyanto (2008), Budaya Populer. Budaya populer. Diambil dari <http://lifesyle.kompasiana.com/urban/.../stresku hilang kalau ke mal>”(Diambil pada tanggal 13 Februari 2012).

[File.upi.edu/ Direktori/ FP IPS/ JUR../ BUDAYA-POPULER.Pdf/...](File.upi.edu/ Direktori/ FP IPS/ JUR../ BUDAYA-POPULER.Pdf/)(Diambil pada tanggal 09 Februari 2012).

[www. SlideShare.net/ Andre Yuda/ *media dan budaya populer*](www. SlideShare.net/ Andre Yuda/ media dan budaya populer) (Diambil pada tanggal 14 Februari 2012).

<http://nextwaving.wordpress.com/2008/10/11/pop-art-double-standards/...> (Diambil pada tanggal 01 April 2012).

<http://www.albrightknox.org...>(Diambil pada tanggal 18 April 2012).

<http://www.thecultureconcept.com/circle/andy-warhol...>(Diambil pada tanggal 20 april 2012).

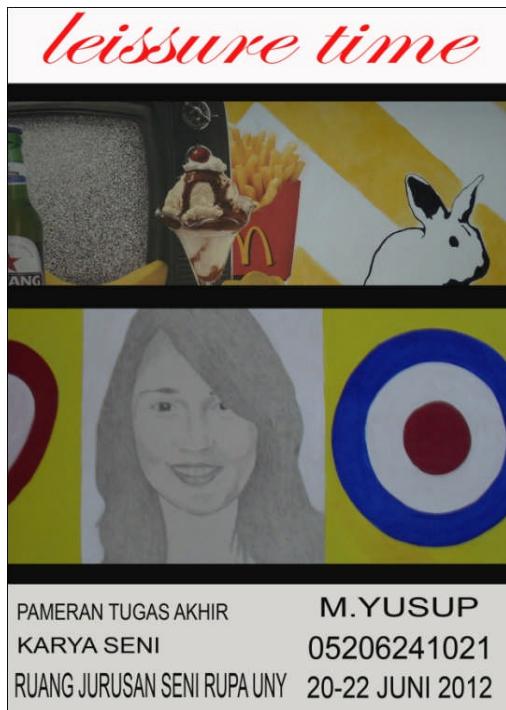
<http://deskarati.com/2012/04/22/roy-linchtenstein/...> (Diambil pada tanggal 23 April 2012).

<http://www.telegraph.co.uk/culture/art/peter-blake...> (Diambil pada tanggal 03 Mei 2012).

<http://potraitxpress.wordpress.com/2008/11/03/terra-bajraghosa...> (Diambil pada tanggal 03 Mei 2012).

<http://www.tribunnews.com/2010/11/16/luna-maya...> (Diambil pada tanggal 05 April 2012).

<http://dancittamenulis.blogspot.com/2010/04/lady-gaga...> (Diambil pada tanggal 05 April 2012).

LAMPIRAN

Gambar XXII. Desain poster pameran



Gambar XXIII. Desain spanduk pameran