

PENCIPTAAN TOKOH *PLENGEH* KEDALAM LUKISAN *LOWBROW*

Tugas Akhir Karya Seni

(TAKS)

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



oleh :

Johan Arinda Mukti

NIM 10206244023

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA DAN KERAJINAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
SEPTEMBER 2016**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Penciptaan Tokoh Plengeh Kedalam Lukisan Lowbrow* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 25 Agustus 2016

Pembimbing,

Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si.

NIP.19581014 198703 1 002

PENGESAHAN

Tugas akhir karya seni yang berjudul *Penciptaan Tokoh Plengeh Kedalam Lukisan Lowbrow* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 13 September 2016 dan dinyatakan lulus.



Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si.	Ketua Penguji		19 September 2016
Drs. Djoko Maruto, M.Sn.	Penguji		19 September 2016
Drs. Susapto Murdowo, M.Sn.	Utama Sekretaris		19 September 2016
	Penguji		2016

Yogyakarta, 20 September 2016

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta



Dekan,

Dr. Widyastuti Purbani, M.A.

NIP. 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : **Johan Arinda Mukti**

NIM : 10206244023

Jurusan : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

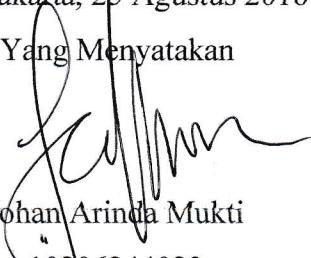
Lembaga : Universitas Negeri Yogyakarta

Judul Penelitian : Penciptaan Tokoh Plengeh Kedalam Lukisan Lowbrow

Dengan ini saya menyatakan bahwa TAKS ini merupakan hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan tugas akhir yang telah lazim. Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli saya siap ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 25 Agustus 2016

Yang Menyatakan



Johan Arinda Mukti

10206244023

MOTTO

“Gunakan senyumanmu untuk mengubah dunia tetapi jangan biarkan dunia mengubah senyumanmu” (Johan Kancut)

“Senyum akan memperkaya mereka yang menerimanya tanpa memiskinkan mereka yang memberinya” (Johan Kancut)

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini saya persembahkan kepada :

Kedua orangtua saya Bapak Mukito dan Ibu Sukesi Lestari yang telah banyak berkorban, ikhlas dan sabar dalam memberikan, mencerahkan doa dan kasih sayang kepada saya.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, segala puji hanya untuk Allah SWT Tuhan yang Maha Pengasih yang selalu mencerahkan rahmat dan kekuatanNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul “Penciptaan Tokoh *Plengeh* Kedalam Lukisan *Lowbrow*” dengan baik.

Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terwujud atas bantuan dari berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya dan penghargaan kepada:

1. Dr. Widystuti Purbani, M.A., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta
2. Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa.
3. Arsianti Latifah,S.Pd, M.Sn., Penasehat Akademik yang selalu memberikan semangat, nasihat dan pengarahan serta mendengarkan keluh kesah saya selama perkuliahan.
4. Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si., Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak pengarahan dan bimbingan sehingga Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terwujud.
5. Orangtua saya Bapak Mukito dan Ibu Sukesi Lestari, yang tiada henti-hentinya mencerahkan kasih sayang, cinta, dukungan, kesabaran dan doanya sehingga saya bias menyelesaikan kuliah saya.
6. Kakak saya Ridha Ningtyas beserta Suami Irfan Widianto yang telah banyak merepotkan dalam segala hal.
7. Keluarga Bapak Sujono dan Ibu Atun Winarsih serta Pandan Wangi Sumunar atas tempat tinggal yang nyaman dan syahdu sebagai tempat saya menggerjakan Tugas Akhir Karya Seni ini serta makanan yang enak dan sehat setiap hari.
8. Keponakan saya Ruwaida Hasna Safakila (Ruru) yang paling cantik atas keceriaan dan hiburan yang diciptakan di rumah.

9. Alumni rumah Layar Maya, Rarya Lakshito, Gilang Fradika, Feby Widanarto, Langgeng Wibowo, Johanes Lugas, Gilang Nuari, Fajar Kunting, yang telah berbagi suka cita dirumah istimewa.
10. Kepada Saraswati Suksma Prabaningrum yang telah bersedia membantu dalam segala hal dan juga telah memberi warna hari-hariku.
11. Teman-temanku Vrindavan Boyz, Enggar Rhomadioni, Ryan Kristianto, Marten Bayuaji, Gunawan Abhiyoso, Stefanus Endry Pragusta, Wiskak Krisna yang selalu memberikan masukan dan motivasi dalam berkarya.
12. Teman-temankukelas G dan H angkatan 2010, Aan Mei Rahmawan Dewanto, Alvin Fadli, Anisa Utami, Betari, Dyah Rini, Erry Tama, Iwan Sanusi, Rahmat Pamuji, Yulian Purwyantoro, Ridha, Sigid Widodo, Zaky, Asyif, Anjrah, Gagat Kurniaji, Adnan Fauzi, Meria, Tunjung, Suksma, Akhsanul Hakim, Fisa Apriliani, Dhana, Suksma Jati, Gigih Endra, yang telah memberikan warna dalam kelas selama kuliah.
13. Teman-temanku Goyang Ketombe, Jandon Banyu Bening, Wardyawan Susanto, Abi Thoyib Nurcahyo, Muhammad Harris Syahpuja Putra, Yonas Arya, Deny Wicaksana, Helmy Rahmatullah, Sofyan Ari Setyawan, Mario Herdi, Saiful, EsaAdiNugroho, Tri Puji Widodo, Maskun Ardan, Yanuar, yang telah membantu dikala susah dan senang.
14. Kepada Plengeh yang selalu menjadi motivasi hidup dan berkarya.
15. Keluarga besar Seni Rupa ABGH yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.
16. Serta semua pihak yang membantu namun belum disebutkan namanya.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir karya seni ini masih jauh dari sempurna dan banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi perbaikan dan kesempurnaan karya penulis di kemudian hari. Akhirnya penulis berharap semoga tugas akhir karya seni ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca. Amin.

Yogyakarta, 25 Agustus 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul.....	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Lembar Pengesahan.....	iii
Lembar Pernyataan.....	iv
Halaman Motto.....	v
Halaman Persembahan.....	vi
Kata Pengantar.....	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel.....	xi
Daftar Gambar.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pembatasan Masalah.....	3
C. Perumusan Masalah.....	4
D. Tujuan.....	4
E. Manfaat.....	4
BAB II KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN.....	6
A. Kajian Sumber	6
1. Pengertian Seni Lukis.....	6
2. Pengertian <i>Lowbrow</i>	6
3. Pengertian Penciptaan Seni.....	9
4. Struktur Seni Rupa (Lukis).....	12
5. Prinsip Penyusunan dalam Seni Rupa.....	21
6. Alat, Bahan dan Teknik Seni Lukis.....	25
B. Metode dan Pendekatan Penciptaan.....	27
1. Metode Penciptaan.....	27
2. Pendekatan Penciptaan.....	28

BAB III PEMBAHASAN DAN HASIL PENCiptaan.....	35
A. Konsep Visualisasi.....	35
B. Tema Visualisasi.....	38
C. Proses dan Teknik Visualisasi.....	40
1. Bahan.....	40
2. Alat.....	42
3. Teknik Penciptaan.....	44
D. Tahapan Visualisasi.....	45
1. Sketsa.....	45
2. Proses Pewarnaan.....	47
3. <i>Finishing</i> (Penyelesaian)	48
4. Bentuk Lukisan.....	49
BAB IV PENUTUP.....	69
Kesimpulan.....	69
Daftar Pustaka.....	71

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Struktur Seni Lukis.....	12

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Contoh Karya Lowbrow Wedhar Riyadi.....	9
Gambar 2. Osgemeos.....	32
Gambar 3. Wedhar Riyadi “Untitled”.....	34
Gambar 4. Ciri khas wajah tokoh Plengeh.....	36
Gambar 5. Sarung tangan berwarna putih.....	37
Gambar 6. Sepatu <i>Sneakers VANS Sk8hi</i>	37
Gambar 7. Kanvas.....	41
Gambar 8. Cat akrilik.....	42
Gambar 9. Alat.....	44
Gambar 10. Sketsa pada Kertas.....	45
Gambar 11. Sketsa pada Kanvas.....	46
Gambar 12. Contoh Pewarnaan Objek Figur <i>Plengeh</i>	47
Gambar 13. Proses Pendetailan dan <i>Finishing</i>	48
Gambar 14. Slurut and Skate.....	49
Gambar 15. Skate and Spray.....	52
Gambar 16. Let’s Go Pogo.....	54
Gambar 17. Oldschool Surf Freestyle.....	56
Gambar 18. Sidewalk Surfboard.....	58
Gambar 19. Balance.....	61
Gambar 20. The Good Father.....	63
Gambar 21. I Believe I Can Fly.....	66

PENCIPTAAN TOKOH *PLENGEH* KEDALAM LUKISAN *LOWBROW*

Oleh :
Johan Arinda Mukti
NIM 10206244023

ABSTRAK

Penulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep, tema, bentuk dan teknik penciptaan tokoh *plengeh* kedalam lukisan bergaya *lowbrow*.

Metode penciptaan dilakukan dengan cara observasi yaitu mengamati tokoh karakter komik dan film kartun the Simpsons serta kartun Walt Disney. Dilanjutkan dengan improvisasi yaitu membuat sketsa alternatif pada kertas untuk mengatur proporsi dan anatomi tokoh *plengeh* yang telah dideformasi, kemudian dipindahkan pada media kanvas. Terakhir dengan visualisasi yaitu pewarnaan dan penyempurnaan bentuk lukisan dari objek figur tokoh *plengeh* sebagai objek utama, serta *background* motif geometri. Penciptaan lukisan ini berdasarkan pendekatan gaya *lowbrow*, melalui penyusunan unsur-unsur seni rupa dengan menggunakan prinsip yang diterapkan dalam lukisan.

Dari pembahasan maka dapat disimpulkan : 1) Konsep penciptaan visualisasi tokoh *plengeh* sebagai alter ego yang dimaksudkan mewakili penulis dalam bercerita atau mengilustrasikan suatu kejadian berdasar pengalaman pribadi dengan ciri khas yaitu bibir tebal berwarna merah muda yang tersenyum dengan tiga gigi, mata yang melotot keluar, dan tubuh yang berwarna kuning, selalu memakai topi dan sarung tangan berwarna putih. 2) Tema yang diangkat yaitu berdasarkan aksi dan trik dalam olahraga *skateboard* 3) Teknik yang digunakan pada setiap penciptaan karya dengan menggunakan teknik plakat menggunakan cat akrilik diatas kanvas, dengan *background* motif geometris dan bahan yang digunakan meliputi : pensil, penghapus, penggaris, kertas, kanvas, cat akrilik, kuas, dan tempat air. 4) Bentuk lukisan yang diciptakan adalah ilustratif bergaya *lowbrow art* yang dihasilkan sebanyak 8 karya lukis dengan tahun pembuatan pada tahun 2015 dengan judul antar lain : Slurut and Skate, Skate and Spray, Let's Go Pogo, Oldschool Surf freestyle, Sidewalk Surfboard, Balance, The Good Father, I Believe I Can Fly. Kesemuanya dengan ukuran yang bervariasi.

Kata kunci : penciptaan tokoh *Plengeh*, lukisan *lowbrow*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Lowbrow yang dijelaskan oleh Robert williams (2004: 13), mengatakan bahwa *lowbrow* merupakan seni rendahan, gerakan seni bawah tanah, ketika itu dunia seni rupa didominasi oleh seni abstrak dan konseptual. Gerakan seni *lowbrow* selalu dikesampingkan dari pikiran-pikiran akademis yang konvensional, walau demikian karya-karya yang terlahir mampu menarik respon dikalangan anak muda. *Lowbrow* membangun sumber materi dan inspirasi dari beberapa pengaruh yang paling ilustratif, kaya warna, kontroversial, dan juga tradisi grafis. Pengaruh kuat ini muncul dari ilustrasi cerita, seni komik, *science fiction*, seni poster film, produksi film, animasi, seni punk rock, seni *hotrod* dan biker, grafis di *skateboard*, *graffiti*, tato, Gerakan seni ini mampu bertahan dan tumbuh dengan subur karena berhasil membangun medan sosialnya sendiri untuk menegaskan identitasnya melalui majalah *Juxtapoz*.

Gaya *lowbrow* banyak mempengaruhi anak muda khususnya penulis, bermula ketika kecil sering menonton film kartun di hari minggu dan bermain mainan tokoh superhero untuk mulai mencontohnya menggambar dikertas, kegiatan itu berlangsung sampai masuk kuliah. Gaya-gaya seperti itulah yang sering menjadi inspirasi penulis ketika berkarya, mulai dari karakter *The Simpsons* karya matt groening sampai *Mickey Mouse* dari *Walt Disney*. Dari ketertarikan terhadap gaya *Lowbrow* dan film kartun akhirnya penulis

mempunyai ide untuk menciptakan sebuah karakter atau tokoh sendiri bernama *Plengeh* sebagai cerminan diri atau alter ego untuk mewakili penulis ketika ingin bercerita tentang sebuah topik atau isu yang ingin diangkat. *Plengeh* dipilih sebagai perwakilan penulis sebab penulis menyadari karakter penulis sangat mirip dengan karakter *plengeh* yaitu dengan mudah tersenyum. Disini penulis ingin membagikan senyum kepada semua orang, senyum merupakan ciri khas orang Indonesia khususnya Jawa. Harapannya ketika orang melihat tokoh *plengeh* akan tersenyum dan timbul energi positif.

Plengeh yang dalam bahasa jawa berarti tersenyum malu atau tersenyum lepas tanpa beban menjadi objek utama di setiap karya penulis sampai sekarang. Dengan ciri khas utama yaitu bibir merah muda yang sedang tersenyum dan melihatkan tiga gigi dan lidah yang menjulur keluar dan dengan wajah yang berwarna kuning cerah. Gaya seni jalanan sangat kental terasa pada setiap karya-karya penulis karena ketika duduk dibangku SMA sering menggambar atau mural dijalan untuk menyalurkan kesukaan penulis terhadap kegiatan menggambar. Dengan inspirasi seniman jalanan seperti *Osgemeos* dari Brazil dan Wedhar Riyadi dari Jogja.

Dari pemaparan tersebut penulis terinspirasi untuk mengemukakan ide dan konsep yang diwujudkan ke dalam lukisan. Pemilihan bentuk dan objek pada lukisan ini bukan serta merta memindahkan atau mencontoh figur yang sudah ada. Dalam hal ini mencoba menciptakan kembali figur baru dengan tokoh *Plengeh* sebagai objek utamanya. Menurut penulis tokoh Plengeh penting untuk

diangkat kedalam lukisan bergaya lowbrow karena karakter tokoh plengeh yang unik dan aneh terkesan surealis, ceria dan humor

Pemilihan tema untuk diangkat dalam karya seni lukis berkaitan dengan aksi dan trik olahraga *skateboard* memberikan inspirasi penciptaan lukisan. Dalam bentuk lukisan di tampilkan visualisasi tersebut berupa figur karakter *Plengeh* dengan melakukan berbagai aksi dan trik *skateboard* yang di gambarkan menggunakan gaya *Lowbrow* dan pewarnaan pada figur *Plengeh* dengan teknik blok dan gradasi dengan menggunakan berbagai pola atau *Pattern* dan latar belakang menggunakan pola geometris yang dengan warna yang cerah dan berbeda pada tiap karya. Pemilihan warna-warna yang terang terkesan ceria yang bertujuan untuk menarik perhatian dan memberikan fokus gambar sehingga makna dan ceritanya mampu tersampaikan dengan mudah. Dengan demikian dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan seni rupa pada umumnya dan sebagai proses berkesenian pribadi pada khususnya.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah di batasi pada tokoh *Plengeh* dan gaya dan trik dalam olahraga *Skateboard* sebagai tema penciptaan karya seni untuk kemudian di visualisasikan dalam karya seni lukis bergaya *Lowbrow*.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat di rumuskan permasalahan yang berkaitan dengan penciptaan karya, yaitu:

1. Bagaimana konsep penciptaan tokoh *Plengeh* yang terinspirasi dari film kartun dan komik?
2. Bagaimana tema penciptaan lukisan yang terinspirasi dari film kartun dan komik?
3. Bagaimana teknik dan bentuk lukisan yang terinspirasi dari film kartun dan komik?
4. Bagaimana penciptaan bentuk lukisan yang terinspirasi dari film kartun, komik dan olahraga *Skateboard*?

D. Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penulisan ini adalah :

1. Mendeskripsikan konsep dan tema penciptaan lukisan tokoh *Plengeh* kedalam gaya *Lowbrow*.
2. Mendeskripsikan proses visualisasi, teknik, dan bahan serta bentuk lukisan *Lowbrow* dengan tokoh *Plengeh*.

E. Manfaat

Manfaat teoritis:

1. Menambah pengetahuan dan wawasan tentang konsep dan visualisasi penciptaan lukisan *Lowbrow* khususnya mengangkat figur *Plengeh* sebagai tokoh utama.

Manfaat praktis:

1. Bagi penulis bermanfaat sebagai sarana pembelajaran dalam proses berkesenian dan sebagai sarana pengkomunikasian ide-ide yang dimiliki.
2. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta adalah sebagai tambahan referensi dan sumber kajian terutama untuk mahasiswa seni rupa.
3. Bagi masyarakat penulis berharap agar dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran, referensi dan sumber pengetahuan dunia seni rupa khususnya seni lukis dan mengetahui perkembangan seni lukis sampai saat ini.

BAB II

KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN

A. Kajian Sumber

1. Pengertian Seni Lukis

Seni lukis merupakan salah satu cabang seni rupa yang termasuk dalam seni murni (*fine art*). Dharsono Sony Kartika (2004) berpendapat bahwa:

Seni lukis dapat dikatakan sebagai suatu ungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi (dwi matra), dengan menggunakan medium rupa, yaitu garis, warna, tekstur, *shape* dan sebagainya. Medium rupa dapat dijangkau melalui berbagai macam jenis material seperti tinta, cat/pigmen, tanah liat, semen dan berbagai aplikasi yang memberi kemungkinan untuk mewujudkan medium rupa.

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

Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya seni lukis merupakan bentuk ekspresi atas representasi dari pengalaman dan penangkapan suatu gagasan pribadi dan dalam eksekusinya dengan menggunakan medium rupa dua dimensi atau dwi matra.

2. Pengertian *Lowbrow*.

Kemunculan Istilah *lowbrow* art bermula di Los Angeles, California di dekade 1970-an, sebagai sebuah gerakan bawah tanah dan akar rumput seni rupa yang berasal dari sub kultur seperti juga musik punk, komik bawah tanah

dan lainnya. Sering disebut dengan pop surrealisme. Hampir semua karyanya sering memiliki rasa humor yang ceria, kadang-kadang nakal, dengan komentar yang sinis (Finding Me 2011: 7). Pendapat serupa juga dijelaskan dan dilengkapi oleh Mikke Susanto (2011: 241) yang mengatakan,

Lowbrow art istilah yang menggambarkan sebuah seni visual “bawah tanah” atau jalanan yang berkembang di Los Angeles California di akhir era 1970 an. Seni *Lowbrow* menjadi gerakan seni popular yang meluas dengan model medium seperti komik, musik Punk, mainan (*Toys*). Istilah ini juga sering dikatakan dengan nama Pop Surrealisme. Seni *Lowbrow* sering memiliki kesan antara humor dan kegembiraan, terkadang nakal dan liar, dan biasanya berisi ungkapan dan komentar kasar. Istilah ini pertama kali menjadi sajian utama di majalah *juxtapoz*, saat itu seniman/kartunis, Robert Williams membuat karya yang dikemas dalam satu rubrik dan diberi judul *The Lowbrow Art of Robert Williams*. Sejak saat itu istilah ini kemudian menjadi tipe seni. *lowbrow* digunakan oleh Robert Williams sebagai lawan dari *Highbrow*.

Lowbrow yang dijelaskan oleh Robert williams (2004: 13), mengatakan bahwa *lowbrow* merupakan seni rendahan, gerakan seni bawah tanah, ketika itu dunia seni rupa didominasi oleh seni abstrak dan konseptual. Gerakan seni *lowbrow* selalu dikesampingkan dari pikiran-pikiran akademis yang konvensional, walau demikian karya-karya yang terlahir mampu menarik respon dikalangan anak muda. *Lowbrow* membangun sumber materi dan inspirasi dari beberapa pengaruh yang paling ilustratif, kaya warna, kontroversial, dan juga tradisi grafis. Pengaruh kuat ini muncul dari ilustrasi cerita, seni komik, *science fiction*, seni poster film, produksi film, animasi, seni punk rock, seni *hotrod* dan *biker*, grafis di *skateboard*, *graffiti*, tato, seni

kelas tinggi, dan semuanya hanya dibubarkan dan diperlakukan dengan arogan oleh kebijakan seni ‘resmi’. Gerakan seni ini mampu bertahan dan tumbuh dengan subur karena berhasil membangun medan sosialnya sendiri untuk menegaskan identitasnya melalui majalah *juxtapoz* yang penjualanya menempati urutan ketiga dari penjualan seluruh majalah di dunia.

Perjalanan gerakan seni lowbrow seakan menjadi berubah di tahun 90an ketika karya dari seniman pemberontak ini yang awalnya tidak diperhitungkan kini mampu diterima oleh publik seni secara luas. Lukisan-lukisan Robert Williams menciptakan sebuah sensasi di pameran bersejarah *Helter Skelter* di pameran temporer dan kontemporer *MoCA* pada tahun 1992. Pameran penting *Kustom-Kulture* memamerkan hasil karya Roth, Williams, dan Von Dutch serta karya dari penerus - penerus mereka. Pameran ini dibuka di museum seni *Laguna Art Museum* tahun 1993. Pameran ini dimeriahkan oleh orang-orang penting bersamaan dengan para seniman-seniman muda dan kolektor yang terinspirasi oleh warna -warna meriah dan kebrutalan dari karya yang dipamerkan. Sebuah majalah dwibulanan kemudian muncul dan menyebarkan foto karya-karya keseluruh penjuru negara, bahkan dunia. Robert Williams lalu muncul sebagai juru bicara yang berpendidikan dan dijuluki sebagai kepala dari pergerakan ini. (Larry Reid, 2004: 9).

Berdasarkan pemaparan teori diatas dapat disimpulkan bahwa lowbrow awalnya sebuah gerakan seni rendahan, seni bawah tanah, yang banyak dipengaruhi oleh film kartun, komik, seni punk rock, *tattoo*, mainan (toys).

Karya yang dihadirkan menunjukkan bentuk-bentuk yang aneh, warna meriah terkadang terkesan humor, kegembiraan, nakal dan liar serta ungkapan kasar. Gerakan ini mampu bertahan dan menunjukkan identitasnya walau harus terpinggirkan dan dihujani kritikan sinis oleh seni akademis yang termapangkan, hingga pada akhirnya *Lowbrow* dapat diterima oleh dunia seni secara luas.



Gambar 1. Contoh karya lowbrow
Wedhar Riyadi
“In fashion we trust”
Akrilik diatas papan kayu, 2003
(Sumber : Google)

3. Pengertian Penciptaan Seni

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Penciptaan berasal dari kata dasar Cipta yang berarti kemampuan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang

baru atau angan-angan yang kreatif. Sedangkan penciptaan adalah proses, cara, perbuatan menciptakan. Sebuah karya seni tidak dapat terlepas dari proses penciptaannya dan si pencipta itu sendiri. Mencipta pada dasarnya adalah melahirkan sesuatu. Walaupun proses kelahiran itu diwarnai oleh derita, rasa duka atau rasa takut, kesemuanya akhirnya bermuara pada rasa suka cita (Sahman 1993: 66). Bargson mengatakan bahwa dimana rasa suka cita itu tampil, maka disitulah orang menjumpai kerja mencipta. Mencipta dalam arti keberhasilan menampilkan sesuatu tentu akan menimbulkan rasa suka cita. Rasa suka cita adalah sama untuk semua orang, apakah itu untuk seni tari, seni musik dan seni rupa. Proses mencipta adalah sebuah proses yang melahirkan rasa suka cita. Rasa suka cita ini adalah yang bersifat spiritual, yang berada diatas yang bersifat ragawi, materil, lahiriah dan bersifat sementara (Sahman 1993: 66).

Berdasarkan teori-teori yang ada, maka proses mencipta bisa dikategorikan menurut teori mimesis dan teori pengungkapan. Proses penciptaan yang bertolek dari teori mimesis yang menyatakan bahwa karya seni adalah hasil dari tiruan alam, diawali dari pengamatan terhadap obyek alam. Hal tersebut sesuai dengan metafisika Plato yang mendalilkan adanya dunia ide pada taraf yang tertinggi sebagai realita Illahi. Pada taraf yang lebih rendah terdapat realita duniawi ini, merupakan cerminan semu dan mirip dengan realita Illahi itu. (The Liang Gie 1976: 76).

Bertolak belakang dengan teori mimesis, teori pengungkapan yang dipelopori Roesseau menitik beratkan pada konsep kreativitas di dalam proses penciptaan sehingga seorang seniman dalam proses penciptaannya selalu mengandalkan perasaan dan kreativitasnya. Dalam proses penciptaan menurut teori ini, unsur yang paling penting adalah intuisi atau inspirasi. Seorang pencipta dalam menciptakan sebuah karya biasanya dimulai oleh munculnya sebuah gagasan yang tidak dicari dengan susah payah tetapi lebih merupakan hasil penemuan. Gagasan datang, mungkin saja dengan tiba-tiba yang biasa disebut intuitif (spontan), tanpa didahului oleh renungan yang berkepanjangan.

Jika para ilmuan bekerja dengan bantuan daya penalarannya, maka para seniman perlu lebih mengandalkan perasaannya. Namun perasaan ini tidak boleh lebih terlalu berlebihan. Perasaan yang dimiliki pencipta harus yang mendalam dan jernih, artinya perasaan itu harus terkendali dan bahkan dapat membimbing langkah si pencipta (Sahman 1993: 67).

Proses penciptaan sebuah karya seni selalu berhubungan dengan aktivitas manusia yang disadari atau disengaja. Kesengajaan orang mencipta seni mungkin melalui persiapan yang lama dengan perhitungan-perhitungan yang matang dan proses penggarapannya pun mungkin memakan waktu yang cukup lama pula. Hasil seni yang dicapai melalui proses penciptaan yang melalui perhitungan teknis biasanya bersifat rasional. Hasil seni yang dicapai melalui proses penciptaan yang melalui perhitungan rasional akan

mengandung estetika intelektual. Sementara itu hasil seni yang diciptakan berdasarkan perasaan biasanya bersifat emosional. Estetika yang ada pada hasil seni yang diperoleh dari aktivitas perasaan dikatakan estetika emosional (Bastomi 1990: 80).

Menurut penulis pribadi Penciptaan itu adalah suatu proses aktivitas berkarya melahirkan sesuatu yang baru dan kreatif dengan mengolah emosi, pemikiran dan pengetahuan dengan rasa suka cita untuk menghasilkan suatu karya yang menimbulkan rasa kepuasan batin.

4. Struktur Seni Rupa (Lukis)

Seni lukis merupakan perpaduan antara ide, konsep dan tema yang bersifat rohani atau yang disebut ideoplastis dengan fisikoplastis berupa elemen atau unsur visual seperti garis, bidang, warna, ruang, tekstur serta penyusunan elemen atau unsur visual seperti kesatuan, keseimbangan, proporsi, dan kontras. Semua itu melebur membentuk satu kesatuan membentuk satu kesatuan menjadi lukisan. Untuk lebih jelasnya di bawah ini ditampilkan table tentang struktur seni lukis.

Tabel 1.
Struktur Seni Lukis

Ideoplastis	Fisioplastis
Konsep, tema, ide, imajinasi	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk visual seperti: titik, garis, bidang, warna, dan tekstur, bentuk, ruang. • Prinsip-prinsip penyusunan seperti: irama, kesatuan, keseimbangan, harmoni, point of interest, repetisi dan proporsi, kontras.

a. Ideoplastis

Faktor Ideoplastis dimana faktor ini lebih bersifat rohaniah sebagai dasar penciptaan seni lukis, tidak bisa dilihat secara fisik dengan mata normal, faktor ini meliputi :

1) Ide

Ide adalah rancangan, cita-cita, atau gagasan yang tersusun di dalam pikiran (Kamus Besar Bahsa Indonesia: 1995). Pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya-karyanya, ide atau pokok isi merupakan sesuatu yang hendak diketengahkan. Dalam hal ini banyak hal yang dapat dipakai sebagai ide, pada umumnya mencangkup benda, alam, peristiwa, proses teknis, dan pengalaman pribadi.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa ide merupakan pokok isi dari suatu gagasan dalam jangka waktu yang tidak menentu terhadap respon yang disengaja maupun tidak pada hal tertentu.

2) Tema (*Subject Matter*)

Tema adalah pokok pikiran dasar; dasar cerita (yang dipercakapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dsb). Dalam menciptakan karya seni lukis, tema dapat digunakan untuk menyamakan pandangan (persepsi) serta mempermudah pelukis dalam menuangkan ide ke dalam karya dengan menggunakan elemen-elemen visual (unsur seni rupa) seperti garis, warna, tekstur dan sebagainya (Kamus Besar Bahasa Indonesia: 1995).

Sedangkan pendapat Kartika sendiri tentang tema adalah tema pokok atau *subject matter* adalah rangsang cipta seniman dalam usahanya untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk yang menyenangkan adalah bentuk yang dapat memberikan konsumsi batin manusia secara utuh, dan perasaan keindahan. Kita dapat menangkap harmoni bentuk yang disajikan serta mampu merasakan lewat sensitivitasnya“ (Kartika: 2004).

Jadi dalam setiap karya seni tentunya terdapat *subject matter*, yaitu pokok pikiran yang digunakan untuk menciptakan bentuk-bentuk, serta dapat memberikan konsumsi batin dimana hal tersebut dapat dirasakan lewat sensitivitasnya.

3) Konsep

Pokok pertama atau utama yang mendasari keseluruhan pemikiran. Konsep biasanya hanya ada dalam pikiran atau kadang-kadang tertulis secara singkat. Pembentukan konsep merupakan konkretisasi indera, suatu proses pelik yang mencangkup penerapan metode, pengenalan seperti perbandingan, analisis, abstraksi, idealisasi dan bentuk-bentuk deduksi yang pelik. Keberhasilan konsep tergantung pada ketepatan pemantulan realitas objektif didalamnya. Konsep sangat berarti dalam berkarya seni. Ia dapat lahir sebelum, bersamaan, maupun setelah penggerjaan sebuah karya seni. Konsep dapat menjadi pembatas berpikir kreator maupun penikmat dalam melihat dan mengapresiasi

karya seni. Sehingga kreator maupun penikmat memiliki persepsi dan kerangka berpikir yang sejajar (Susanto: 2011).

Dalam penciptaan Lukisan ini tentunya terdapat konsep atau dasar pemikiran yang sangat penting. Konsep pada umumnya dapat datang sebelum atau bersamaan. Konsep juga bisa berperan sebagai pembatas berpikir kreator maupun penikmat seni. Berikut pembahasan mengenai pengertian konsep (Kamus Besar Bahasa Indonesia: 2008), Konsep adalah ide atau pengertian yang diabstrakkan secara konkret.

Sehingga konsep dalam seni lukis adalah pokok pikiran utama yang mendasari pemikiran secara keseluruhan. Konsep sangat penting dalam berkarya seni karena jika sebuah konsep berhasil, maka akan terjadi persepsi dan kerangka berpikir yang sejajar antara kreator dan penikmat sehingga konsep dapat dipahami meskipun secara visual dan menjadikan konsep sebagai sesuatu yang penting dalam sebuah karya.

4) Emosi

Emosi adalah luapan perasaan yang berkembang dan surut dalam waktu singkat. Keadaan dan reaksi psikologis dan fisiologis seperti kegembiraan, kesedihan, keharuan, kecintaan, dan kemarahan (Kamus Besar Bahasa Indonesia: 1995).

Emosi sedikit banyaknya memberikan kontribusi terhadap konsep dan ide dari seseorang atas respon primer dari indera manusia atau perasaan mengenai suatu hal tertentu.

b. Fisioplastis

Faktor Fisioplastis sendiri lebih bersifat fisik dalam arti seni lukisnya itu sendiri yang meliputi hal-hal yang menyangkut masalah teknis, termasuk organisasi elemen-elemen visual yang terkandung dalam unsur seni rupa dan perinsip seni rupa (Darsono : 2014).

Sedangkan menurut Riski Agung (2013) elemen fisioplastis berupa penerapan estetis menyangkut unsur-unsur rupa, bentuk, garis, warna, ruang, cahaya, dan volume. Sehingga dapat disimpulkan bahwa fisioplastis bersifat fisik secara visual yang mana meliputi bentuk, garis, warna, ruang, dan volume.

1) Bentuk (Form)

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

Sedangkan bentuk yang dilihat secara umum dalam karya seni rupa, dalam bentuk sendiri bermakna memiliki dimensi tertentu. Dimensi tertentu diantaranya dua dimensi (dwimatra) dan tiga dimensi (trimatra).

Bentuk sendiri dalam sebuah karya tidak selalu ditampilkan apa adanya seperti bentuk yang sudah ada. Dalam pengolahan objek akan terjadi perubahan wujud sesuai dengan selera maupun latar belakang seniman. Perubahan wujud tersebut antara lain :

a) Stilisasi

Merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayaikan objek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayaikan setiap kontur pada objek atau benda tersebut.

b) Distorsi

Penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar.

c) Transformasi

Penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (trans = pindah) wujud atau figur dari objek lain keobjek yang digambar.

d) Disformasi

Merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara mengubah bentuk objek tersebut dengan hanya sebagian yang

dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki.

Sehingga dapat disimpulkan dalam perubahan wujud pada bentuk ini dapat dibedakan menjadi empat jenis yaitu stilisasi, distorsi, transformasi, dan disformasi dimana dapat digunakan dan diidentifikasi sesuai gubahan bentuk dari perwujudan bentuk aslinya.

2) Garis

Garis adalah perpaduan sejumlah titik yang sejajar dan sama besar, memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek, panjang, halus, tebal, berombak, melengkung, lurus dan lain-lain. Karena dimensinya yang berbeda-beda maka garis tidak memiliki ukuran yang ditandai oleh sentimeter tetapi ukuran yang bersifat nisbi, yakni panjang-pendek, tinggi-rendah, besar-kecil, dan tebal-tipis. Garis sangat dominan sebagai unsur karya seni dan dapat disejajarkan dengan peranan warna. Penggunaan garis secara matang dan benar dapat pula membentuk kesan tekstur nada dan nuansa ruang seperti volume. Dalam seni lukis garis dapat pula dibentuk dari perpaduan dua warna (Susanto: 2011).

Kehadiran garis bukan hanya sebagai garis tetapi kadang sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis atau lebih tepatnya disebut goresan. Goresan atau garis yang dibuat seniman akan

memberikan kesan psikologis yang berbeda pada setiap garis yang dihadirkan sehingga dari kesan yang berbeda garis mempunyai karakter yang berbeda pada setiap goresan yang lahir dari seniman (Kartika: 2004).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa garis adalah kumpulan titik sama panjang dan mempunyai dimensi yang tidak menentu, sangat dominan pada sebuah karya, kadang menjadi simbol emosi orang yang membuatnya, dan dalam karya seni lukis sendiri garis dapat membuat bidang sendiri meskipun garis dapat terbentuk dalam pertemuan dua warna yang kontras.

3) Warna

Warna sebagai getaran atau gelombang yang diterima indra penglihat manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda dan jenis warna adalah dua menurut pembentukannya yaitu warna cahaya atau spektrum dan warna pigmen (Susanto: 2011). Sedangkan Kartika (2004) warna merupakan salah satu bagian terpenting dalam pembuatan sebuah karya lukis. Warna juga dapat digunakan tidak demi bentuk tapi demi warna itu sendiri, untuk mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan keindahannya serta digunakan untuk berbagai pengekspresian rasa secara psikologis.

Maka bisa disimpulkan bahwa warna merupakan pigmen yang dipantulkan cahaya dari suatu benda yang diterima indera penglihatan

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

4) **Bidang (*Shape*)**

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004) *Shape* adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda, atau gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur. Lebih lanjut mengenai bidang, jika bidang dikumpulkan dan disusun dapat terbentuk ruang. Ruang merupakan istilah yang dikaitkan dengan bidang dan keluasan, yang kemudian muncul istilah dwimatra dan trimatra (Mikke Susanto: 2011).

Dari beberapa pendapat diatas, bisa disimpulkan warna adalah suatu bidang yang dihasilkan dari bentuk garis atau pertemuan dari warna lain yang menghasilkan bidang secara visual. Dalam seni rupa orang sering mengaitkan ruang adalah bidang yang memiliki batas atau limit, walaupun kadang-kadang ruang bersifat tidak berbatas dan tidak terjamah. Ruang juga dapat diartikan secara fisik adalah rongga yang yang berbatas maupun yang tidak berbatas.

5. Prinsip Penyusunan dalam Seni Rupa

Sebuah karya seni rupa dapat dihasilkan dengan menyusun unsur-unsur seni rupa dengan menggunakan dasar-dasar penyusunan prinsip seni rupa/desain maupun hukum penyusunan asas seni rupa atau desain. Prinsip dan asas seni rupa meliputi:

a. **Harmoni (selaras)**

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 (Dharsono Sony Kartika: 2004).

Harmoni atau keselarasan adalah tatanan ragawi yang merupakan produk transformasi atau pemberdayagunaan ide-ide dan potensi-potensi bahan dan teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan-aturan yang ideal (Mikke Susanto: 2002).

Dari beberapa pendapat di atas bahwa harmoni adalah kesesuaian antara unsur-unsur dalam satu komposisi. Kesesuaian atau keselarasan itu didapat oleh perbedaan yang dekat oleh setiap unsur yang terpadu secara berdampingan dalam kombinasi tertentu. Harmoni juga bisa ditimbulkan dari adanya kesatuan yang mengandung kekuatan rasa yang ditimbulkan karena adanya kombinasi unsur-unsur yang selaras antara lain rasa tenang, gembira, sedih, haru dan sebagainya.

b. Kontras

Kontras adalah perbedaan mencolok dan tegas antara elemen-elemen dalam sebuah tanda yang ada pada sebuah komposisi atau desain. Kontras dapat dimunculkan menggunakan warna, bentuk, tekstur, ukuran dan ketajaman. Kontras digunakan untuk memberi ketegasan dan mengandung oposisi-oposisi seperti gelap-terang, cerah-buram, kasar-halus, besar-kecil dan lain-lain. Dalam hal ini kontras dapat pula memberi peluang munculnya tanda-tanda yang dipakai sebagai tampilan utama maupun pendukung dalam sebuah karya (Mikke Susanto: 2011).

Maka, Kontras yang digunakan dalam karya lukisan penulis menggunakan warna dan bentuk yang berbeda mencolok, misalnya penggunaan warna cerah berdampingan dengan warna gelap.

c. Repetisi (Irama)

Irama dalam seni rupa menyangkut persoalan warna, komposisi, garis, maupun lainnya. *Rhythm* atau ritme (irama) adalah urutan atau perulangan yang teratur dari sebuah elemen atau unsur-unsur dalam karya lainnya. Ritme terdiri dari bermacam-macam jenis, seperti repetitif, alternatif, progresif, dan *flowing* atau ritme yang memperlihatkan gerak berkelanjutan (Susanto: 2011).

Dengan kata lain repetisi menjadi salah satu jenis atau bagian dari pembentuk irama. Repetisi merupakan pengulangan unsur-unsur

pendukung karya seni juga pengulangan bentuk-bentuk, teknik atau objek karya seni.

d. Kesatuan (*unity*)

Kesatuan merupakan salah satu unsur dan pedoman dalam berkarya seni (azas-azas desain). *Unity* merupakan kesatuan yang diciptakan lewat sub-azaz dominasi dan subdominasi (yang utama dan kurang utama) dan komponen dalam suatu komposisi karya seni (Susanto: 2011).

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 (Kartika: 2004).

Bisa disimpulkan bahwa kesatuan merupakan keutuhan secara menyeluruh dalam komposisi yang memberikan kesan tanggapan terhadap setiap unsur pendukung menjadi sesuatu yang satu padu. Dengan kata lain karya yang memiliki kesatuan yang baik setiap unsur akan mewakili sifat unsur secara keseluruhan.

e. Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual ataupun intensitas kekaryaan. Bobot visual ditentukan oleh ukuran, wujud, warna, tekstur, dan kehadiran semua unsur

dipertimbangkan dan memperhatikan keseimbangan (Kartika: 2004).

Keseimbangan, persesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas suatu komposisi karya seni (Susanto: 2011). Sehingga keseimbangan merupakan kesamaan dari pertimbangan berat tekanan secara visual yang memberikan kesan seimbang.

f. Kesederhanaan (*simplicity*)

Kesederhanaan mencangkup beberapa aspek, diantaranya kesederhanaan unsur, kesederhanaan struktur, dan kesederhanaan teknik (Kartika: 2004).

Kesederhanaan unsur artinya unsur-unsur dalam desain atau komposisi hendaklah sederhana, sebab unsur yang terlalu rumit sering menjadi bentuk yang mencolok dan penyendiri, asing atau terlepas sehingga sulit diikat dalam kesatuan keseluruhan.

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

g. Aksentuasi (*Emphasis*)

Aksentuasi merupakan pembeda bagian dari satu ungkapan bahasa rupa agar tidak berkesan monoton dan membosankan (Susanto: 2011).

Aksen dapat dibuat dengan warna kontras, bentuk berbeda atau irama yang berbeda dari keseluruhan ungkapan.

h. Proporsi

Proporsi mengacu kepada hubungan antara bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dan keseluruhan. Proporsi berhubungan erat dengan *balance* (keseimbangan), *rhythm* (irama, harmoni) dan *unity* (kesatuan). Proporsi dipakai pula sebagai salah satu pertimbangan untuk mengukur dan menilai keindahan artistik suatu karya seni (Susanto: 2011).

Proporsi dan skala mengacu kepada hubungan antara bagian dari suatu desain dan bagian antara bagian dengan keseluruhan (Dharsono: 2007).

Proporsi merupakan perbandingan antara bagian-bagian dalam satu bentuk yang serasi. Proporsi berhubungan erat dengan keseimbangan, ritme, dan kesatuan. Keragaman proporsi pada sebuah karya maka akan terlihat lebih dinamis, kreatif dan juga alternatif.

6. Alat, Bahan dan Teknik Seni Lukis

a. Alat

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

b. Bahan

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

c. Teknik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001), teknik adalah cara membuat/melakukan sesuatu, metode/sistem mengerjakan sesuatu. Umumnya dalam seni lukis teknik berkarya dibagi dua, yaitu teknik basah dan teknik kering. Teknik basah merupakan cara melukis menggunakan medium yang bersifat basah atau dengan pelarut air dan minyak cair. Seperti: cat air, cat minyak, cat poster, tempera, dan tinta. Teknik kering merupakan cara melukis dengan bahan kering, tanpa harus dilarutkan dengan medium air atau minyak sudah dapat digunakan. Seperti :*charcoal* (arang gambar), pensil, arang, dan lain-lain.

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

B. Metode dan Pendekatan Penciptaan

1. Metode Penciptaan

a. Observasi

Observasi merupakan langkah awal sebelum memulai menciptakan lukisan. Observasi dilakukan untuk mencari, mengamati, dan mengetahui tokoh film kartun dan komik yang menginspirasi penulis dalam menciptakan tokoh *plengeh* yang dipakai sebagai perwakilan penulis dengan melakukan aksi dan trik olahraga *Skateboard* yang menarik diangkat sebagai objek lukisan. Penulis menggunakan media internet atau laptop untuk mencari referensi gambar atau video serta melakukan studi pustaka yang berkaitan dengan tema karya dari berbagai sumber, dan juga melakukan observasi langsung pada tempat kejadian ketika menggambar ditembok jalanan.

b. Improvisasi

Tahap ini dapat disebut sebagai tahap pembuatan sketsa alternatif, dimana dibuat banyak sketsa yang berkaitan dengan tema maupun konsep setiap karya. Pembuatan sketsa alternatif ini memberikan banyak peluang untuk mengolah komposisi, proporsi, anatomi yang sesuai dengan gerakan tubuh (*gesture*) yang telah dideformasi menjadi karakter baru, dan ekspresi dari objek atau figur. Sketsa pada kertas yang sudah siap dipindahkan ke dalam kanvas. Sketsa berdasarkan pada komposisi yang harmonis, anatomi yang tepat berdasarkan gaya tubuh (*gesture*) yang ingin

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

c. Visualisasi

Dalam visualisasi digunakan pendekatan-pendekatan terkait penggunaan teori dan teknik yang berhubungan dengan masalah yang diangkat (dalam teori) atau kecenderungan yang dipakai (dalam praktek karya). Pada karya lukis ini penulis menggunakan pendekatan *Lowbrow*. Penggunaan pendekatan *Lowbrow* karena visualisasi tokoh plengeth yang ceria dan humor. Cerita yang disajikan dalam karya mengenai aksi dan trik yang terinspirasi oleh olahraga *Skateboard*. Selain itu karya-karya ditampilkan secara sederhana yang terinspirasi dari karya-karya *Lowbrow* yang telah ada sebelumnya. Secara gaya penggambaran objek, digunakan teknik penggambaran ilustratif yang diolah sedemikian rupa sesuai dengan pendekatan *Lowbrow*. Kemudian digunakan berbagai inspirasi karya lukis seperti *pattern* atau pola geometris dan juga warna cerah.

2. Pendekatan Penciptaan

Ilustrasi dapat diartikan sebagai gambar untuk membantu memperjelas isi buku dan karangan, sedangkan mengilustrasikan berarti memberi ilustrasi atau bersifat menjelaskan dengan wujud gambar (Kamus Besar Bahasa Indonesia: 1995). Seni ilustrasi pernaskahan merupakan salah satu bentuk seni yang telah muncul dan berkembang sejak lama. Seni ini diperkirakan telah muncul sejak

abad ke-8, merupakan hiasan yang ditemukan pada prasasti batu dan logam. Seni ini mengalami perkembangan yang pesat sejak kedatangan agama Islam. Hal ini terjadi sebab penyebaran agam Islam juga bersamaan dengan meluasnya aksara arab dan penggunaan kertas pada abad ke-13. Selanjutnya, seni ilustrasi pernaskahan juga dipengaruhi oleh unsur-unsur kesenian Barat (Saidi: 2008).

Idealisme merupakan aliran yang mementingkan khayal atau fantasi untuk menunjukkan keindahan dan kesempurnaan sungguhpun tidak sesuai dengan kenyataan (Kamus Besar Bahasa Indonesia: 1995). Hal ini menunjukkan dalam penerapan idealisme dalam karya merupakan murni rekaan dari seniman dan kebenarannya menurut seniman itu sendiri. Dari idealisme itulah maka setiap seniman memiliki karakter dalam mengungkapkan ide atau gagasan dalam karyanya. Karakter (ciri khas) dari seorang seniman dapat terlihat dari fisik karya.

Berkaitan dengan hal tersebut seperti pendapat yang diutarakan oleh Jakob Sumardjo (2000) bahwa nilai yang bisa ditemukan dalam karya seni ada dua yaitu nilai bentuk (indrawi) dan nilai isi (dibalik yang indrawi), dalam artian ketika nilai bentuk dicapai akan selalu diiringi munculnya penilaian terhadap nilai non fisik yang ada dibalik karya tersebut walaupun hal tersebut bersifat subyektif.

Pada seni rupa penggunaan sifat garis dan warna dalam penciptaan bentuk merupakan dasar penciptaan seni lukis para seniman Indonesia (kusnadi: 1977).

Hal itulah yang merangsang untuk menciptakan atau mengekspresikan imajinasi atau khayalan penulis dalam karya seni lukis bergaya *Lowbrow* dua dimensional karena memang landasan karya ilustratif yang cukup membangun pola pengkaryaan penulis sendiri yaitu bagaimana mengilustrasikan sebuah gaya dan trik dalam olahraga *Skateboard*.

a. **Osgemeos**

Osgemeos adalah dua bersaudara kembar identik bernama Otavio Pandolfo dan Gustavo lahir di São Paulo, Brazil 1974. Sebagai anak-anak yang tumbuh di jalan-jalan di distrik tradisional Cambuci (Sao Paulo). Mereka mengembangkan cara yang berbeda dengan bermain dan berkomunikasi melalui bahasa artistik.

Karakter berwarna kuning dengan deformasi bentuk tubuh yang sangat khas banyak menghiasi tembok kosong jalanan Brazil. Mereka juga banyak membuat karya pada media-media baru atau *new media art*. seperti menggambar di cerobong asap pabrik, badan pesawat terbang, bangker pengungsian dan juga castil atau istana pada zaman kuno. Dengan kontur garis berwarna hitam yang tipis dan samar-samar membuat karakter mereka sangat menarik dan unik. Penggunaan *pattern* atau pola geometris yang sangat rumit dan kompleks juga *pattern* khas budaya

Brazil. Penggambaran objek yang sederhana dan penggunaan warna yang cerah dari Osgemeos membuat orang mudah untuk menangkap maksud dari cerita atau memahami secara jelas karya-karyanya.

Tema yang banyak diangkat untuk dijadikan sebagai karya Osgemeos adalah dari pengalaman sehari-hari dan isu sosial di negaranya. Sehingga ketika mereka melakukan pameran ke berbagai Galeri dan Museum di berbagai Negara orang lain bisa langsung mengetahui kejadian apa saja yang mungkin terjadi di negaranya. Hal itu yang mendorong penulis untuk juga mengangkat kearifan lokal atau daerah sebagai tema untuk diangkat dalam berkarya.

Gaya dari Osgemeos banyak mempengaruhi dalam karya saya yaitu *pattern* pada baju dan celana dengan penggunaan warna yang kontras. Serta background dengan repetisi pola geometris. Karakter bertubuh kuning dengan deformasi bentuk anatomi tubuh. Warna kuning dipilih karena sebagai *center point*.



Gambar 2. OSGEMEOS

“untitled”

Acrylic spray paint on kanvas 2010

b. Wedhar Riyadi

Wedhar Riyadi pria kelahiran Yogyakarta 13 Agustus 1980 ini dalam karya-karyanya baik trimatra maupun dwimatra, memang banyak menampilkan tokoh-tokoh kartun seperti *Mickey mouse*, *The simpsons*, *Doraemon* dan *Pokemon*. Kartun memang menjadi inspirasinya meskipun juga musik. sejak kecil telah mengenal kartun dalam komik. Ia membaca hampir semua jenis komik termasuk komik- komik wayang dengan teks bahasa jawa. Seperti kebanyakan remaja generasi 80-an, ia menggunakan komik sebagai referensi untuk memuaskan bakat menggambarnya.

Wedhar tidak mengembangkan gambar komik realistik. Ia menjelajahi gambar-gambar kartun. Dengan garis-garis dan juga warna yang datar ia membangun gambaran kenyataan. Ia mengembangkan gambaran realistik melalui gambaran kartunistik dan berhasil dalam hal ini. Gambaran pemandangan alam, pemandangan kota dan dunia objek pada karya – karyanya tidak tampil sebagai poster. Objek-objek ini tidak kehilangan ruang karena ruang ilusif yang dibangunnya melalui garis bias manampilkan citra yang realistik.

Pada lukisan-lukisan yang berukuran besar, garis-garis tidak lagi menjadi sekedar media untuk membangun gambaran. Seperti *brush strokes* pada lukisan ekspresif, garis-garis ini menampilkan berbagai tekanan pada sebuah kedataran (tercermin pada luncuran dan tebal tipisnya). Dengan tekanan-tekanan artistik yang tetap memperlihatkan sifat komik. Wedhar menampilkan berbagai pesan pada karyanya. Mengenai *setting* yang sering muncul pada lukisan-lukisan Wedhar, adalah ruang hidup kota besar Yogyakarta dimana ia tinggal. Ruang ini punya cerita sendiri dan menjadi latar belakang yang ditampilkan di atasnya. Ruang hidup, pemukiman padat di Yogyakarta yang menyerupai perkampungan. Wedhar menampilkannya sebagai *dwelling* (ruang hidup yang bersifat personal). Wedhar Riyadi terbukti mampu mengadaptasi konsep *flatness* dalam komik ke dalam seni lukis, ia adalah sosok yang terbuka terhadap perubahan dan punya kemampuan teknis yang sangat

baik. Karyanya yang kontekstual dengan isu-isu zaman, telah tercipta dalam ragam media, terutama seni lukis. Gaya wedhar sangat mempengaruhi saya dalam berkarya seni lukis yaitu pada outline garis berwarna hitam dan juga figure kartunistik yang kental pada setiap karyanya, dan juga penggunaan warna-warna flat yang kontras dengan objek lainnya.



Gambar 3. Wedhar Riyadi “untitled”
Acrylic on kanvas 2008

BAB III

PEMBAHASAN DAN HASIL PENCIPTAAN

A. Konsep Visualisasi

Tokoh *Plengeh* diciptakan untuk mewakili penulis dalam bercerita atau mengilustrasikan suatu kejadian berdasar pengalaman pribadi penulis kepada audien. Ketertarikan penulis terhadap film kartun dan komik seperti film kartun *The Simpsons* dan *Mickey Mouse* serta olahraga *skateboard* itulah yang menjadi ide dasar penciptaan tokoh *plengeh*. Dengan visualisasi menyerupai tokoh kartun bertubuh kuning cerah karena warna kuning adalah warna yang paling terang tujuanya ketika orang pertama melihat langsung fokus dan tertuju pada warna dan objek tokoh *Plengeh* tersebut. Dengan ciri khas utama bibir merah muda yang selalu tersenyum *plengeh* yang dalam bahasa jawa berarti tersenyum malu atau tersenyum lepas tanpa beban, dengan menunjukkan 3 gigi. Senyum adalah salah satu identitas orang Indonesia khususnya jawa, saling tersenyum ketika bertemu dengan orang yang lebih tua atau orang lain. Karena tersenyum adalah sebagian dari ibadah atau sedekah yang paling sederhana. Mata yang bulat besar melotot keluar dan lidah yang terjulur terkesan sangat aneh dan surealis seperti di majalah *ZAP* yang bertema horror dan sadis terinspirasi dari karakter legendaris *Rat Fink* karya dari Ed Big Daddy Roth, memakai sarung tangan warna putih berjari 4 yang berarti bersih seperti pada berbagai kartun *Walt Disney*, karena sarung tangan putih adalah salah satu ciri khas dalam film kartun. Selalu memakai topi

dan sepatu *VANS sk8hi* yang dianggap mampu merepresentasikan karakter penulis kedalam tokoh *Plengeh*.



Gambar 4. Ciri khas wajah tokoh Plengeh
(Foto : Dokumentasi pribadi)



Gambar 5. Sarung tangan berwarna putih
(Foto : Dokumentasi pribadi)



Gambar 6. Sepatu *Sneakers VANS Sk8hi*
(Foto : Dokumentasi pribadi)

B. Tema Visualisasi

Aksi dan trik dalam Olahraga *skateboard* yang sangat popular sejak tahun 1950 sampai sekarang dan digandrungi para kaum urban dipilih sebagai tema penciptaan karya seni lukis. Karena aksi dan trik para pemain *skateboard* dalam menciptakan sebuah trik baru dengan kemampuannya memiliki keindahan daya tarik tersendiri yaitu perpaduan antara olahraga ekstrim, seni gerak tubuh dan *adrenaline* yang terpacu dan tertantang untuk melakukan trik *skateboard*. Olahraga *skateboard* di Indonesia sudah mulai popular sejak tahun 2000an berkembang sampai sekarang ini. Banyak para pemain *skateboard* bermain di sudut-sudut kota dan taman atau *skatepark* di kota-kota besar di Indonesia, bahkan dikota kecil pun mulai banyak ditemui para komunitas pecinta olahraga *skateboard*. Banyak juga diadakan kompetisi *skateboard* baik ditingkat nasional dan di tingkat daerah.

Papan seluncur atau papan selaju dalam bahasa inggris *Skateboard* ialah sejenis papan yang memiliki empat roda dan digunakan untuk meluncur. Papan ini memiliki tenaga yang dipacu dengan menggunakan satu kaki sementara kaki sebelahnya di atas papan. Pengguna boleh juga berdiri di atasnya apabila papan ini meluncur ke bawah di atas permukaan yang curam. Pada awalnya para *skateboarder* hanya bermain dengan cara meluncur saja, kemudian Alan Gelfand orang yang pertama kali menemukan trik *ollie*, maka dari itu namanya lebih banyak dikenal dengan sebutan Alan “*Ollie*” Gelfand. *Ollie* adalah gerakan mengangkat papan skate dengan menghentakan salah satu kaki ke ujung papan

hingga papan terangkat dan diikuti oleh kaki lain sehingga tercipta suatu lompatan setinggi- tingginya. Setelah Alan Gelfand, maka kini giliran Rodney Mullen yang memberikan sentuhan baru pada dunia *Skateboard*. Mullen menciptakan sebuah gaya baru yang cukup ekstrim yaitu *freestyle skating* yang merupakan langkah awal dari modern *Skateboard*. Gaya-gaya seperti *flatground ollie*, yaitu gerakan *Ollie* yang dimulai pada permukaan datar seperti jalanan. *Kickflip* yang merupakan trik lanjutan dari *Ollie*, trik ini dimulai dengan lompatan skater menggunakan trik *Ollie* lalu dilanjutkan dengan menendang papan skate bagian samping kanan ketika berada di udara hingga 360 derajat dan kembali lagi kendaratan dengan posisi awal. *Heelflip* adalah trik yang hampir sama dengan kickflip, bedanya adalah putaran papan skate menggunakan tumpu bukan kaki, hal tersebut akan berakibat pada putaran papan yang berputar terbalik kearah skater. dan *360 flip* yaitu gerakan menendang papan bagian belakang atau tail dengan menggunakan tumpu untuk melakukan gerakan pop yaitu melompat diudara sehingga papan bagian belakang berputar pindah kedepan. *Manual* adalah mengangkat salah satu roda baik roda depan ataupun roda belakang dan menjaga keseimbangan agar papan skate tetap melaju. Setelah itu barulah trik- trik yang lainnya tercipta seperti *with short noses*, *slide rails* dan *large soft wheels*. 8 tema dari aksi dan trik olahraga *skateboard* kemudian ini menjadi tema yang akan diungkapkan kedalam lukisan bergaya *lowbrow*.

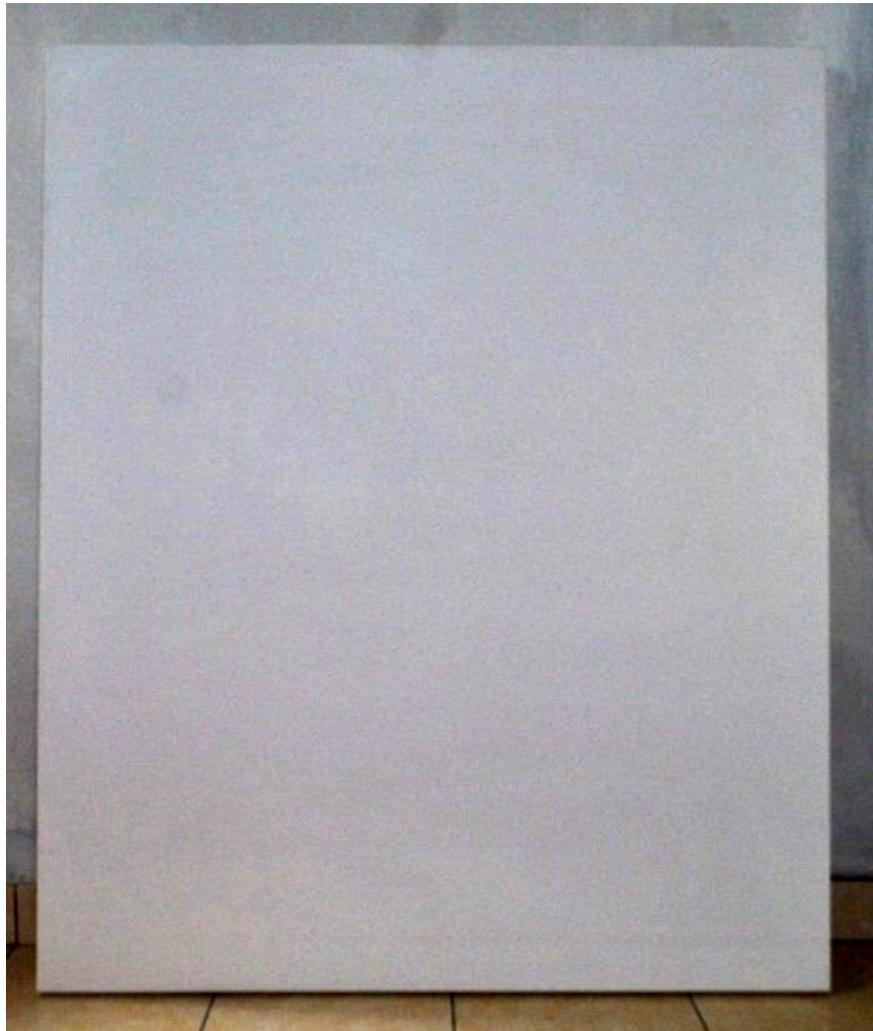
C. Proses dan Teknik Visualisasi

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

1. Baham

a. Kanvas

Dalam penciptaan karya digunakan kanvas mentah meteran, kemudian dilapisi dengan campuran cat genteng putih dan *aquaproof* hingga menutup seluruh pori-pori kanvas tahap pelapisan dilakukan 3 kali lapisan yang setiap lapisan harus diamplas halus supaya permukaan kanvas halus . Hal ini dilakukan untuk menghindari pemakaian cat yang merembes hingga ke bagian belakang, untuk mempermudah proses sketsa dan mewarnaindengan teknik plakat.



Gambar 7. Kanvas
(Foto : Dokumentasi Pribadi)

b. Cat

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



Gambar 8. Cat akrilik
(Foto Dokumentasi Pribadi)

2. Alat

a. Kuas

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

b. Kain Lap

Kain lap merupakan perangkat yang tidak bisa ditinggalkan selama proses melukis karena sisa cat yang berada pada kuas berisiko mengganggu saat menggunakan warna yang baru.

c. Pensil

Pensil digunakan pada saat pembuatan sketsa diatas kertas. Membuat sketsa menggunakan pensil lebih menghemat waktu dibandingkan jika menggunakan cat secara langsung pada permukaan kertas karena sifatnya yang yang kering dan dapat dihapus jika terjadi kesalahan.

d. Kapur Tulis

Kapur tulis digunakan pada saat pembuatan sketsa di permukaan kanvas .Membuat sketsa menggunakan kapur tulis lebih menghemat waktu dan efisien karena sifatnya yang yang kering dan dapat langsung dihapus menggunakan lap basah jika terjadi kesalahan.

e. Penghapus

Penghapus digunakan ketika proses sketsa pada kertas dan setelah penebalan sketsa *fix* menggunakan *balpoint*, tujuannya agar kertas rapi dan bersih.

f. Penggaris / meteran

Penggaris / meteran digunakan ketika sedang mengukur pembuatan pola geometris atau patern pada *background* dan pada aksen baju dan celana.

g. Tempat air

Bisa menggunakan benda yang bisa menampung air. Berperan untuk membersihkan kuas setelah digunakan untuk mengecat satu warna.



Gambar 9. Alat
(Foto dokumentasi pribadi)

3. Teknik Penciptaan

Teknik mutlak diperlukan dalam penciptaan sebuah karya, penguasaan bahan dan alat merupakan salah satu faktor penting yang harus dikuasai dalam berkarya agar dapat dicapai visualisasi yang sesuai dengan yang diinginkan. Adapun dalam teknik penciptaan, dengan menerapkan beberapa hal yang menjadi teknik pembuatan serta proses penciptaan karya penulis, diantaranya adalah:

- a. Menyiapkan alat dan bahan.
- b. Menentukan objek dari beberapa adegan atau aksi dan trik dalam olahraga *skateboard*.
- c. Membuat beberapa alternatif sketsa obyek pada kertas dengan pensil.
- d. Setelah sketsa fix dilanjut proses penebalan sketsa menggunakan bolpoin atau drawing pen.

- e. Mengukur kanvas dengan meteran atau penggaris untuk membuat sketsa latar belakang pola geometris.
- f. Pewarnaan pola geometris pada kanvas dengan cat akrilik menggunakan teknik plakat.
- g. Memindah sketsa objek yang dibuat pada kertas ke media kanvas dengan menggunakan kapur tulis.
- h. Mengukur motif geometris 3 dimensi pada bagian baju dan motif batik pada bagian celana.
- i. Memberikan warna-warna pada objek lukisan dengan teknik plakat
- j. Memberikan *outline* hitam pada objek utama atau tokoh *plengeh*.
- k. Melakukan pendetailan pada bagian yang kecil dan *finishing*.

D. Tahapan Visualisasi

1. Sketsa



Gambar 10. sketsa pada kertas
(Foto : Dokumentasi pribadi)

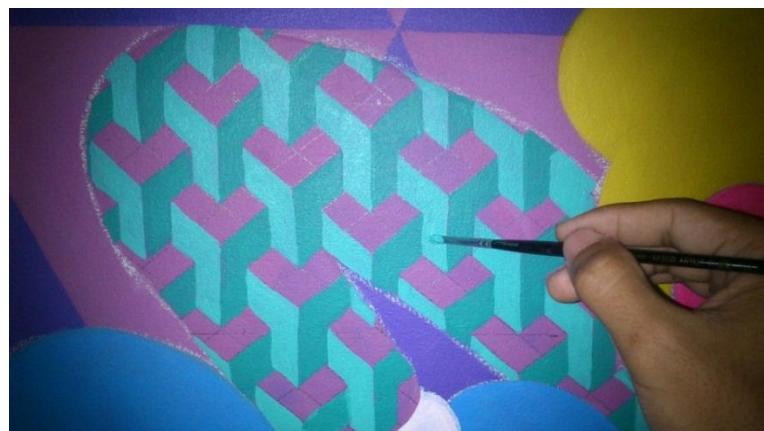
Sketsa pada kertas sangat penting dalam proses ini penulis mengatur komposisi, gestur, dan proporsi objek untuk mengekplorisasi bentuk gaya dan figur sehingga akhirnya membuat sketsa yang *fix*. Setelah sketsa pada kertas jadi lalu mengukur kanvas dan memberikan pola geometri dan proses pewarnaan pada pola geometri tersebut yang akhirnya menjadi latar belakang karya lukis. setelah selesai lalu memindahkan sketsa pada kertas ke media kanvas yang sudah ada pola geometri pada latar belakangnya.



Gambar 11. sketsa pada kanvas
(Foto : Dokumentasi pribadi)

2. Proses Pewarnaan

Setelah sketsa dilanjutkan pewarnaan menggunakan cat akrilik dan warna yang digunakan meliputi warna kontras, primer, sekunder, panas, dan dingin. Pewarnaan sendiri bagi penulis adalah proses yang cukup penting dalam menyusun warna-warna pada lukisan khususnya warna yang digunakan dalam pola latar belakang atau *background*, dan warna pada figur objek. Teknik plakat dan sedikit gradasi diterapkan pada bagian kulit figur *plengeh* dan pada baju dan celana menggunakan pola geometris tiga dimensi dan pola ornament dekoratif yang menambah kesan harmonis pada karya seni lukis Penulis mengutamakan peran warna dalam seni rupa hal ini didasari oleh objek yang mewakili suasana hati atau emosi pada saat proses melukis .Garis hitam atau *outline* sengaja dihadirkan oleh penulis pada figur *plengeh* dalam lukisan dengan maksud memberi ketegasan dan menguatkan karakter dari objek pada lukisan.



Gambar 12. Contoh Pewarnaan objek figur *plengeh*
(Foto : Dokumentasi pribadi)

3. *Finishing* (Penyelesaian)

Finishing atau penyelesaian yaitu tahap penggerjaan secara mendetail pada keseluruhan lukisan. Meneliti tiap sudut bentuk dalam kerapian bentuk visual yang diinginkan.



Gambar 13. proses pendetailan dan *finishing*

(Foto: Dokumentasi Pribadi)

4. Bentuk Lukisan

a. Deskripsi Lukisan Slurut and Skate



Gambar 14. Slurut and Skate

Cat Akrilik di atas Kanvas

150x150 cm

2015

Karya dengan judul “*Slurut and Skate*” ini dilukiskan dengan menampilkan *center point* adalah figur tokoh *Plengeh* dalam lukisan tersebut digambarkan menghadap kiri bidang kanvas dengan mengenakan kostum berpola geometri 3 dimensi berwarna ungu. Yang sedang bermain *fingerboard* yaitu papan *skateboard* kecil untuk bermain menggunakan jari pada sebuah *quarter* atau arena berbentuk setengah lingkaran berwarna hijau tosca. Lukisan ini menggunakan teknik plakat pada media kanvas. Karakter *plengeh* berwarna kuning terang dengan sedikit gradasi orange pada bagian yang gelap dengan kedua lengan yang dililit oleh sebuah sulur berwarna orange supaya terkesan harmonis. Pada karakter plengeh selalu memakai sarung tangan putih seperti yang terdapat pada kebanyakan kartun *Walt Disney*. Dengan mata yang bulat besar dan lidah yang menjurlur berwarna *pink* muda dan memakai topi berwarna hijau terang supaya terjadi kontras pada objek utama.

Pada latar belakang terdapat balon kata yang sering ditemui di komik-komik dan pada karya pop art. Balon kata sebelah kiri terdapat *lettering* bertuliskan *slurut* dengan warna pink dan bayangan pink gelap agar terkesan dimensi. *Slurut* yang dalam bahasa jawa memiliki arti suara ketika meluncur. serta awan yang berwarna ungu dan terdapat aksen polkadot ungu muda serta terdapat pancaran sinar kuning yang seperti meledak dan biru supaya terkesan meriah dan ceria. Pada balon kata di latar belakang sebelah kanan objek terdapat *lettering* yang bertuliskan *skate* yang berwarna hijau muda dan bayangan berwarna hijau tua supaya terlihat kesan ruang 3 dimensinya, juga

terdapat awan berwarna biru dan aksen polkadot berwarna biru muda, serta terdapat aksen ledakan berwarna pink dan ungu. Maksud dari diletakkannya balon kata disebelah kanan dankiri objek supaya terlihat *balance* atau seimbang dari objek utamanya. Terdapat juga repetisi pancaran sinar berwarna orange dan coklat pada latar belakang supaya kontras yang dihasilkan menonjolkan objek utama.

Pada bagian bawah objek terdapat kesan kubangan air berwarna orange daan terlihat objek seperti tulang,tengkorak manusia, sepatu dan papan skate tenggelam kedalam kubangan air tersebut. Pada semua *outline* memakai warna hitam supaya menunjukkan kesan tegas dan berani. Semua warna pada karakter tokoh *plengeh* selalu sama yaitu kuning cerah dan mulut tersenyum berwarna pink cerah itu merupakan ciri khas dari tokoh tersebut yang berbeda pada setiap karya hanya pada pola geometris atau ornamen dekoratif baju dan celana. Semua warna pada baju dan celana merupakan intuisi dan improvisasi tetapi tetap mempertimbangkan kontras, kesatuan antara objek pendukung dan harmonisasi sebuah karya seni lukis bergaya *lowbrow*.

b. Deskripsi lukisan Skate and Spray

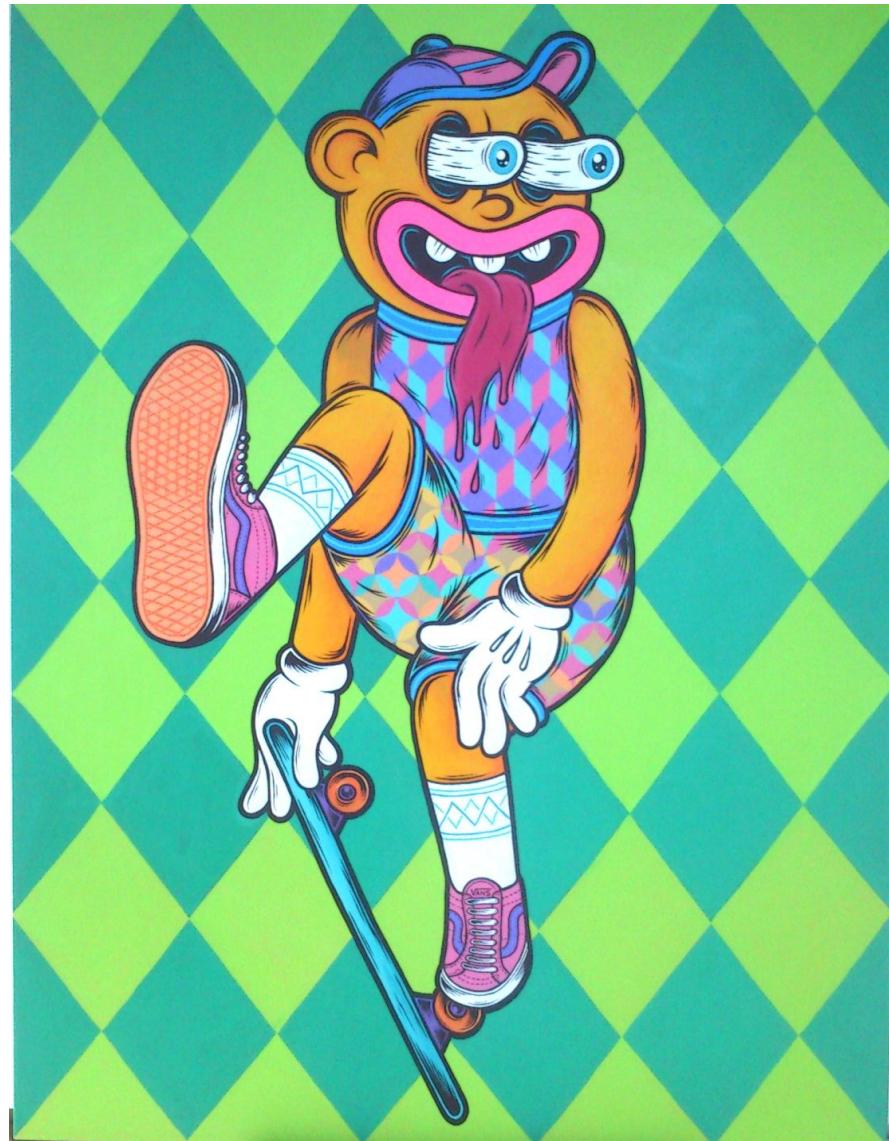


Gambar 15. Skate and Spray
Cat Akrilik di atas Kanvas
100x130 cm
2015

Karya dengan judul “*Skate and Spray*” ini dilukiskan dengan menampilkan figur karakter tokoh *Plengeh* sebagai *center point*. dalam lukisan tersebut digambarkan sedang menaiki papan seluncur dengan menghadap ke sisi kiri bagian kanvas dengan model papan berbentuk ikan. Dengan papan seluncur berwarna ungu dan dengan roda berwarna *pink* agar terkesan kontras. Pada karakter tokoh plengeh berwarna kuning terang dengan mata bulat besar dengan lidah yang menjulur berwarna merah. Pada baju menggunakan pola geometri atau *pattern* 3 dimensi kombinasi warna hijau tosca supaya terkesan ruang dan harmoni dengan pelindung lutut dan helm yang berwarna sama, pada celana menggunakan ornamen motif bunga matahari berwarna *pink* dan biru tua . Pada objek digambarkan tangan kanan sedang memegang kaleng cat semprot kombinasi warna ungu dan *pink* serta tangan kiri memegang bunga matahari berwarna- warni yang disembunyikan dibelakang tubuh,. Pada *background* menggunakan repetisi pola geometris persegi panjang berwarna kombinasi biru dan tosca hal ini dimaksudkan supaya terkesan seperti susunan batu bata atau tembok kota tempat para seniman jalanan berkarya atau mengekspresikan jiwa seninya. Pada karya ini karakter plengeh menggunakan helm dan pelindung lutut. Dan selalu mengenakan sepatu *Vans Sk8hi* yaitu sepatu skateboard pertama karena penulis sangat menyukai bentuk sepatu dan anatomi sepatu tersebut selain aman dan nyaman juga terlihat *stylish*. Warna biru menjadi warna yang

dominan pada karya ini karena supaya terlihat menyatu dan harmonis pada setiap objeknya.

c. Deskripsi lukisan Let's Go Pogo



Gambar 16. Let's Go Pogo
Cat Akrilik di atas Kanvas
100x130 cm (2016)
(Foto : Dokumentasi Pribadi)

Lukisan ini berjudul *Let's Go Pogo* dengan *center point* karakter tokoh *plengeh* sedang melakukan trik *pogo* berada ditengah bidang kanvas, trik *pogo* adalah salah satu trik dalam *street skating* atau permainan *skateboard* di jalanan datar, aksi ini sangat unik yaitu dengan teknik menaiki papan seluncur pada posisi vertikal dengan menginjak *truck* atau roda dan biasanya berputar-putar dan melompat-lompat seperti layaknya pemain akrobat atau sirkus. Pada karya ini karakter *plengeh* sedang menaiki bagian *truck skateboard* dengan menggunakan satu kaki dan kaki lainnya dinaikan kedepan serta arah badan dan pandangan kesebelah kanan tangan kanan memegang ujung *skateboard* tangan sebelah kiri berada diatas lutut. Papan *skateboard* masih menggunakan papan lurus tanpa *tail* dan *nose* yaitu lengkungan pada papan skate. Karakter tokoh *plengeh* pada karya ini menggambarkan mata yang berbeda yaitu menjulur keluar atau melotot karena terinspirasi oleh karakter *Rat Fink* karya Ed Big Daddy Roth.

Pada bagian baju masih menggunakan pola geometris 3 dimensi berwarna kombinasi biru muda, pink dan ungu warna ini dipilih supaya terlihat harmonis dengan pola pada celana yaitu lingkaran dengan banyak warna yang berbeda motifnya seperti motif batik kawung pada batik jawa tengah. *Plengeh* selalu memakai topi dengan warna sama dengan baju yaitu biru muda, pink dan ungu supaya terjadi kesatuan dengan warna baju dan celana. Pada *background* menggunakan repetisi pola belah ketupat atau wajik berwarna hijau muda dan hijau tua warna ini dipilih karena kontras dengan objek utama

supaya lebih menonjol dan tetap harmonis posisi objek berada tepat ditengah karena pempertimbangkan keseimbangan dan penulis menyukai posisi objek yang simetris.

d. Deskripsi lukisan Oldschool Surf Freestyle



Gambar 17. Oldschool Surf Freestyle
Cat Akrilik di atas Kanvas
110x120 cm (2016)

Karya berjudul *Oldschoold surf freestyle* ini yang terinspirasi dari pemain *skateboard* legendaris yaitu Jay Adams dengan aksinya yang khas yaitu *oldschool freestyle*. Trik *skateboard* yang sangat ikonik dan unik yaitu *handstyle on the ground* yang terilhami dari kebiasaan bermain papan *surfing* di pantai. Karya ini digambarkan sedang menaiki papan seluncur menghadap kesisi kanan bidang kanvas, papan yang berbahan kayu berwarna coklat dan tangan kiri berada di tanah untuk menahan berat badan untuk melakukan *slide* atau bermanuver dengan tumpuan tangan sebagai porosnya sedang tangan lainnya bebas untuk menyeimbangkan badan supaya tidak terjatuh.

Penulis memberikan warna hijau tosca pada baju lengan panjang dengan pola geometris 3 dimensi yang agak rumit supaya terkesan ruang dan pada celana dibuat sedikit gradasi warna biru tua, pink dan tosca serta diberi motif mahkota berwarna kuning, pada bagian topi juga menggunakan kombinasi warna hijau tosca dan biru hal ini dilakukan supaya bagian baju dan celana masih terlihat menyatu dan harmonis. Pada wajah karakter *plengeh* masih dengan ciri khas kulit kuning yang sedikit gradasi orange dan bibir dengan senyum yang lebar berwarna pink serta lidah yang menjulur keluar yang diberi warna ungu. pada bagian sepatu diberi warna abu-abu dan kombinasi aksentuasi repetisi bidang kotak- kotak berwarna orange. Pada *background* diberi pola segitiga menyatu dengan objek utama dengan bentuk global menyerupai pola segitiga. *Background* diberi warna kombinasi biru dan ungu dengan repetisi supaya lebih kontras dengan objek utama. Karakter

plengeh menggunakan topi berwarna biru seperti yang terdapat pada celana supaya terlihat harmonis. Garis *outline* berwarna hitam dengan garis yang lurus dan lancip pada ujung kontur garis memberikan kesan tegas dan rapi .

e. Deskripsi lukisan Sidewalk Surfboard



Gambar 18. Sidewalk Surfboard
Cat Akrilik di atas Kanvas
110x120 cm (2016)

Karya dengan judul *Sidewalk Sufrboard* ini menggambarkan karakter *plengeh* sebagai *center point* sedang meluncur menggunakan *skateboard* kearah kiri bagian kanvas dengan tangan kiri berada diatas badan dan tangan kanan berada diantara lutut. Mata yang menjulur keluar dan melihat keatas sebelah pojok kiri dan lidah yang menjulur berwarna ungu. Bada bagian baju dengan pola geometris 3 dimensi belah ketupat dengan perpaduan warna biru muda dan biru tua supaya kesan ruang muncul pada warnanya. Lalu pada bagian celana motif bunga khas pantai berwarna hijau muda, biru muda dan pink yang saling menimpa. Pada bagian kaki sengaja tidak menggunakan sepatu karena memang pada awal *skateboard* ditemukan para *skateboarder* atau pemain *skateboard* tidak menggunakan alas kaki supaya bisa lebih mudah menggerakan papan untuk berbelok. Lukisan ini menggambarkan sejarah awal mula *skateboard* yang pada mulanya disebut *sidewalk surfboard* yang berarti bermain papan selancar pada bahu jalan atau trotoar, karena memang awal *skateboard* menggunakan papan selancar yang ukuranya lebih kecil dan diberi roda milik *roller skating*. Pada lukisan ini menggunakan teknik plakat pada media kanvas.

Papan *skateboard* berbentuk ikan berwarna biru terang yang terdapat juga pada baju supaya lebih menyatu dengan objek utama. Bagian tubuh karakter tokoh *plengeh* menggunakan warna kuning sedikit gradasi orange pada bagian gelap, dan topi yang digunakan berbeda dengan karya yang lainnya karena kali

ini menggunakan topi pantai dan kacamata hitam supaya masih menyatu dengan tema yaitu pantai. Untuk warna topi menggunakan warna biru tua dan *cream* serta aksentuasi motif wortel dan warna biru muda pada kacamata. Untuk background menggunakan pola geometris lingkaran seperti motif kawung pada batik jawa dengan kombinasi warna *cream*, *pink* tua dan *pink* muda serta pengulangan bentuk atau repetisi pola geometri supaya terjadi harmonisasi dan keseimbangan dalam keseluruhan lukisan.

f. Deskripsi Lukisan Balance



Gambar 19. Balance
Cat Akrilik di atas Kanvas
140x180 cm
2016

Lukisan yang berjudul *Balance* ini digambarkan karakter tokoh *plengeh* berada di tengah bidang kanvas sedang melakukan trik *manual* yaitu trik dalam olahraga *skateboard* dengan mengangkat salah satu bagian papan atau roda belakang dan tetap melaju serta harus menjaga keseimbangan supaya tetap bisa meluncur. Dengan posisi kedua kaki sejajar berada pada ujung depan papan dan kedua tangan yang membentang kesamping untuk menjaga keseimbangan. Karakter *plengeh* yang tetap mempertahankan ciri khasnya yaitu kulit kuning cerah bibir *pink* dan memakai topi berwarna kombinasi biru dan ungu agar seimbang dengan warna baju dan papan *skateboard*.

Pada lukisan ini menggunakan teknik plakat pada pewarnaanya, kombinasi warna biru dan ungu ini juga terdapat pada objek baju dengan pola geometris 3 dimensi dan juga pada celana panjang dengan motif batik mega mendung berwarna perpaduan biru tua dan biru muda supaya lebih memiliki kesatuan pada objek utamanya. Pada sepatu berwarna biru muda dan pink serta pada papan skate berwarna gradasi ungu dan hijau tosca. Objek pada lukisan ini mengarah ke kiri bagian kanvas dengan komposisi dari bawah kaki mengecil dan menyebar kesamping kanan dan kiri pada bagian tangan objek yang telentang. Pada *background* dipilih warna panas dan kontras yaitu hijau dan *orange* , warna ini untuk menarik para audien karena warna sangat cerah dengan pola lingkaran atau polkadot pada *background* dipilih warna tersebut supaya terjadi kontras pada objek utama sebagai *center point*. Perpaduan warna cerah dan kontras tersebut dipilih sebab penulis ingin mengeksplorasi

warna yang biasanya orang lain takut untuk memadukan warna tersebut karena dianggap sangat mencolok. Improvisasi dan intuisi tentang warna bagi penulis sangat penting karena bisa melatih dan belajar memetakan warna.

g. Deskripsi Lukisan The Good Father



Gambar 20. The Good Father
Cat Akrilik di atas Kanvas
150x150 cm
2016

Pada karya yang berjudul *The Good Father* ini sengaja menggambarkan dua objek karakter tokoh *plengeh* yang satu besar dan yang satunya kecil sedang menaiki papan seluncur yang panjang dengan tangan kanan sama-sama mengangkat keatas. Pada karya ini menggunakan warna ciri khas yang sama yaitu kulit kuning pada tubuh, bibir *pink* serta mata yang melotot keluar dan lidah yang menjulur, bedanya hanya pada aksesoris yang dikenakan pada karakter *plengeh* yang besar yang menggambarkan sebagai sosok ayah. memakai kalung meteran berwarna orange yang biasanya digunakan pada saat mengukur tubuh, serta penggaris berwarna kombinasi kuning dan hijau dan gunting berwarna hijau tosca sebagai alat untuk memotong kain untuk dibuat baju. Didalam lukisan ini digambarkan sesosok bapak dan anak yang sedang bermain *skateboard* bersama.

Pada bagian karakter *plengeh* besar dan kecil tangan kanan sama-sama terangkat bedanya sang ayah memberikan salam dua jari atau yang biasa diartikan *victory* atau kejayaan dan sang anak memberikan salam metal yang biasa diartikan jiwa muda dan berani. Pada tangan hanya mempunyai 4 jari dan memakai sarung tangan putih seperti kartun *mickey mouse* pada karya *Walt Disney*. Pada bagian baju karakter *plengeh* besar memakai pola geometris 3 dimensi persegi empat berwarna perpaduan biru muda, biru tua, *pink* dan ungu supaya terkesan harmonis dengan warna topi dan sepatu. Pada bagian celana memakai warna ungu gelap dan motif bintang bersegi empat

dengan warna biru terang yang kontras sehingga memiliki kesatuan dengan sepatu yang berwarna biru muda, biru tua dan sedikit warna putih. Pada bagian baju anak memakai pola geometri garis zig-zag perpaduan warna hijau tosca dan kuning dan sama juga terdapat pada warna sepatu yang berwarna hijau tosca dan putih agar seimbang. Pada topi anak terdapat aksesoris berupa baling-baling yang terinspirasi pada waktu kecil sering menonton kartun doraemon, serta memberikan kesan anak-anak pada karya ini. Pada papan roda berwarna biru menggunakan jenis *longboard* papan yang berukuran panjang. *Background* berpola geometri menggunakan repetisi setengah lingkaran yang saling menumpuk berwarna pink tua dan pink muda supaya kontras pada *background* dan objek utama sehingga objek utama lebih menonjol. Pola geometri tersebut seperti pengulangan objek genteng yang tersusun rapi yang bisa diartikan sebagai pelindung pada rumah seperti ayah yang selalu melindungi setiap keluarganya khususnya anak. Objek utama sebagai *center point* berada ditengah supaya memiliki keseimbangan dan kesatuan. Perpaduan warna biru kuning hijau pada objek utama serta *background* dengan warna yang kontras memberikan komposisi yang harmonis.

h. Deskripsi Lukisan I Believe I Can Fly



Gambar 21. I Believe I Can Fly

Cat Akrilik di atas Kanvas

140x180 cm

2016

Pada karya yang terakhir ini berjudul *I Believe I Can Fly* menggambarkan karakter *Plengeh* sedang melakukan trik *kick flip* yaitu trik pada olahraga *skateboard* dengan mendorong papan keatas dengan melompat dan posisi papan memutar 360 derajat dan turun dengan menaiki papan seperti semula. Pada karya ini posisi objek menghadap kesamping kanan dengan tangan kebawah dan kedua kaki diangkat menekuk keatas. Masih dengan ciri khas utama karakter tokoh *plengeh* yang berwarna kuning cerah, bibir *pink* cerah bergigi tiga , bermata putih melotot dan lidah berwarna merah yang menjulur keluar. Pada baju berwarna ungu menggunakan motif *Navajo* yang berbentuk garis zig-zag dan dipadukan dengan motif pohon cemara berwarna kuning dan pink. Pada celana panjang menggunakan repetisi pola geometris persegi empat belah ketupat berwarna gradasi biru dan merah. Kaos kaki berwarna putih dengan motif daun berwarna hijau serta sepatu yang berwarna orange, kuning dan putih pada solnya. Papan *skate* modern berwarna gradasi ungu dan pink dan roda yang berwarna kuning dan pink agar terlihat kontras. Papan modern sudah menggunakan *tail* dan *nose* yaitu lengkungan papan pada bagian ujung depan dan belakang dengan roda yang kecil supaya bisa lebih cepat berputar dan meluncur. Objek memakai topi berwarna kuning, biru, ungu, dan pink yang terlempar keatas. Pada karya kali ini karakter *plengeh* menggunakan sayap supaya terkesan terbang dengan warna ungu biru dan pink menjadikan kesatuan pada seluruh objek utama. Pada bagian bawah objek yaitu di kanan dan kiri papan terdapat aksentuasi asap berwarna gradasi

biru dan orange supaya komposisi menjadi seimbang. Kemudian pada *background* menggunakan pola geometris lingkaran dengan repetisi dan pusat pada tengah objek berwarna hijau tosca muda dan tua membuat harmonisasi pada karya ini menjadi menarik.

BAB IV **PENUTUP**

Kesimpulan

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

1. Konsep visualisasi penciptaan tokoh *Plengeh* adalah sebagai *alterego* atau pencerminan diri yang mewakili penulis dalam berkarya dan bercerita kepada audien tentang hal atau isu yang mau diangkat. Dengan cirikhas yaitu tubuh berwarna kuning cerah, bibir yang selalu tersenyum *Plengeh* berwarna pink dengan 3 gigi, mata besar melotot, dan lidah yang menjulur keluar. Dengan baju berpola geometris 3 dimensi berwarna cerah dan selalu mengguunakan sarung tangan . pemilihan warna cerah supaya terkesan ceria dan *center point* pada objek utama sehingga audien dapat langsung menangkap maksud dari cerita yang ingin disampaikan.
2. Tema yang diungkapkan dalam penciptaan lukisan tokoh *Plengeh* adalah berdasarkan aksi dan trik dalam olahraga *skateboard* yang memiliki keindahan dan daya tarik tersendiri yaitu perpaduan keindahan seni gerak tubuh, teknik lompatan dan adrenalin yang menantang sehingga termasuk kedalam olahraga ekstrim yang sangat menarik untuk diangkat dalam lukisan.
3. Proses visualisai yang digunakan penulis adalah berusaha mengolah kembali hasil pengamatan pada berbagai macam sumber, kemampuan estetis dan *skills* lalu menuangkan ide dan gagasan pada sketsa di media kertas dan diteruskan

memindahkannya lagi sketsa pada media kanvas. Teknik pewarnaanya menggunakan teknik plakat. Bahan dan alat pada proses visualisasi yang digunakan meliputi : pensil, penghapus, kapur tulis, kanvas, cat akrilik, kuas, meteran, penggaris, dan tempat air.

4. Bentuk lukisan yang diciptakan adalah lukisan ilustratif bergaya *Lowbrow Art* yang datar, pada objek utama yaitu karakter tokoh *Plengeh* . Dengan pilihan warna yang cerah dan kontras. Dan penggunaan repetisi pola geometris sebagai *background* Semua ini merupakan upaya untuk menampilkan visualisasi hasil pemahaman gagasan melalui pengamatan langsung dan pengalaman pribadi. Karya yang dihasilkan sebanyak 8 karya lukis yang dikerjakan pada tahun pembuatan 2015 - 2016, antara lain berjudul: *Slurut and Skate* (150x150cm), *Skate and Spray* (100x130cm), *Let's Go Pogo* (100x130), *Oldschool Surf Freestyle* (110x120cm), *Sidewalk Surfboard* (110x120cm), *Balance* (140x180cm), *The Good Father* (150x150cm), *I Believe I Can Fly* (140x180cm).

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Djien, Hong Oei. 2012. *Seni Dan Mengoleksi Seni : Kumpulan Tulisan*. Jakarta : KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Iskandar, Popo. 2000. *Alam Pikiran Seniman*. Bandung: Yayasan Popo Iskandar & Yayasan Aksara Indonesia
- Williams, Robert (DKK). 2004. *Pop Surrealism. The Rise Of Underground Art*. San Francisco : Ignition Publising.
- Jim Supangkat. 2008 *Expression of Desire*, dalam katalog pameran tunggal Wedhar Riyadi, *Expression of Desire*. Jakarta: Ark Galerie,
- Kartika, Dharsono Sony. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains. Sp, Soedarso. 2000. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Jakarta : CV. Studio Delapan Puluh Enterprise bekerja sama dengan Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Kusrianto, Adi, Dan Made Arini. 2011. *History Of Art*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Noth Winfried. 2006. *Semiotika*. Airlangga University Pers.
- Storey, Jhon. 2006. *Cultural Studies Dan Kajian Budaya Pop*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Sumarjo, Jakob. 2000, *Filsafat Seni*. Bandung: ITB.
- Susanto, Mikke. 2003. *Membongkar Seni Rupa*. Yogyakarta: Jendela. 2011. *Diksi Seni Rupa: Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa (edisi revisi)*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.
- The Liang Gie. 1996. *Filsafat Seni Sebuah Pengantar*. Yogyakarta : PBIT.
- Williams, Robert (DKK). 2004. *Pop Surrealism. The Rise Of Underground Art*. San Francisco : Ignition Publising

Sumber Majalah

- Transworld Skateboard, februari 2014.
- Juxtapost, Januari 2003
- Thrasher Magazine, Desember 2015
- Happen Skateboard Magazine, Desember 2007
- Concept, April 2007
- Visual Arts, Juni/Juli 2007

Sumber Internet

- <http://onclkads.net/afu.php?zoneid=5131>
- <http://kbbi.web.id/cipta>
- <http://viapurwawisesasiregar.blogspot.co.id/2014/10/makalah-tentang-pengertian-dan.html>
- [http://www.researchgate.net/publication/46765436 Metode Proses Penciptaan Simbolisasi Bentuk Dalam Ruang Imaji Rupa](http://www.researchgate.net/publication/46765436_Metode_Proses_Penciptaan_Simbolisasi_Bentuk_Dalam_Ruang_Imaji_Rupa)
- <http://www.artchive.com/artchive/W/lichenstein.html>
- <http://www.artgalleryabc.com/monet/blog>
- <http://www.aseanagallery.com/new/details.php?id=243>
- Wikipedia.com
- Osgeomeos.com