

**KELEMAHAN PENULIS DALAM BERINTERAKSI DENGAN TEMAN
SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN LUKISAN**

TUGAS AKHIR KARYA SENI

(TAKS)

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



Oleh:

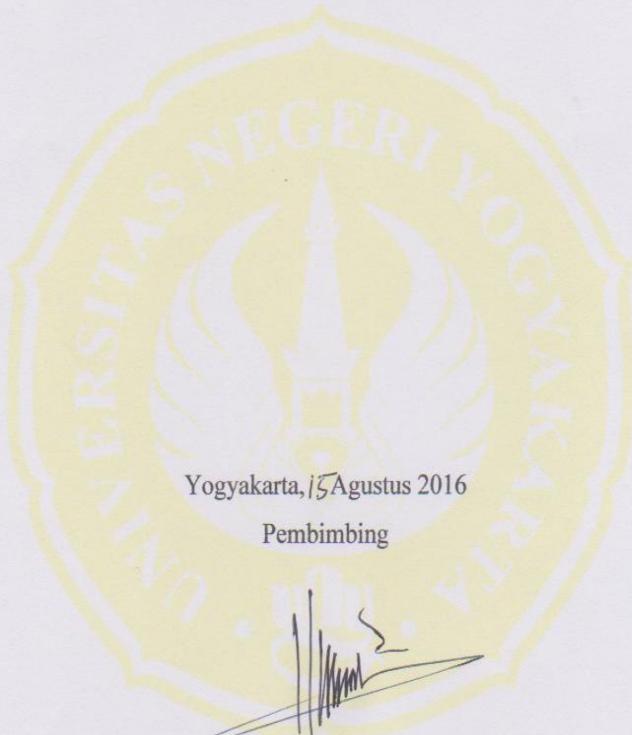
Niken Dias Prastiwi

NIM 09206244012

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

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul “Kelemahan Penulis dalam Berinteraksi dengan Teman sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 15 Agustus 2016

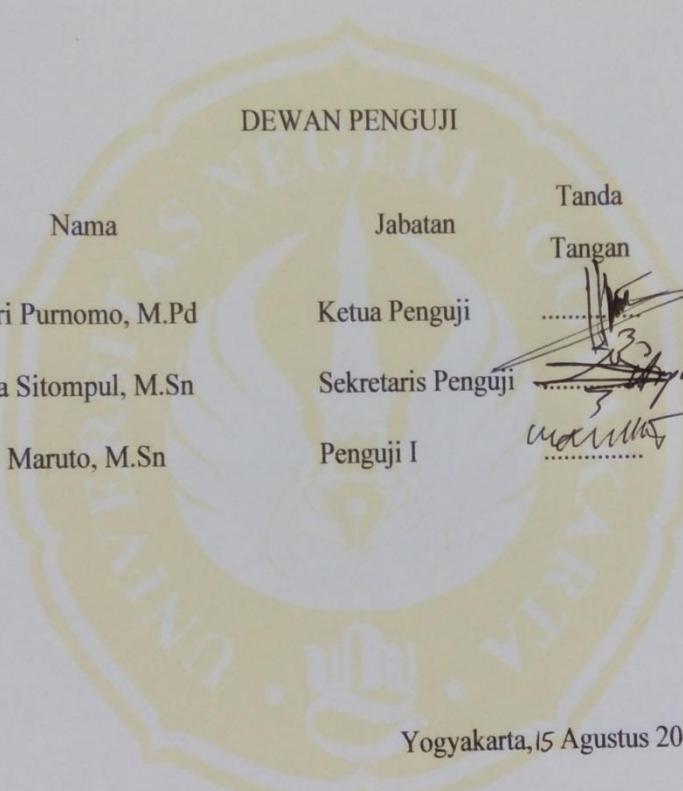
Pembimbing

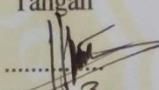
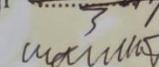
Drs. Damascus Heri Purnomo, M. Pd.

NIP. 19581211 1987031 001

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul “Kelemahan Penulis dalam Berinteraksi dengan Teman sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan” yang disusun oleh Niken Dias Prastiwi, NIM 09206244012 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 15 Agustus 2016 dan dinyatakan LULUS.



Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. D. Heri Purnomo, M.Pd	Ketua Penguji		15 Agustus 2016
Drs. Maraja Sitompul, M.Sn	Sekretaris Penguji		15 Agustus 2016
Drs. Djoko Maruto, M.Sn	Penguji I		15 Agustus 2016

Yogyakarta, 15 Agustus 2016

Fakultas Bahasa dan Seni



NIP 19610524 199001 2 001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Niken Dias Prastiwi

NIM : 09206244012

Program Study : Pendidikan Seni Rupa

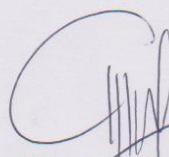
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya seni lukis ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 12 Agustus 2016

Yang menyatakan,



Niken Dias Prastiwi

NIM 09206244012

MOTTO

“Carilah teman, biarpun sedikit, yang penting mereka peduli padamu”

(Uzumaki Kushina---Naruto Shippuden)

“Kita tidak akan tahu jika berusaha dengan giat itu akan berhasil, tetapi jika kita tidak berusaha kita tidak akan berhasil”

(Chitanda Eru---Hyouka)

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini penulis persembahkan kepada:

Bapak Sugiyanto

Ibu Sudiasih dan

Adikku Dita Dwi Puspitarini

Keluarga besar tercinta yang selalu memberi saya dukungan, doa dan dorongan semangat dari awal sampai akhir masa studi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya karena dengan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni berjudul “Kelemahan Penulis dalam Berinteraksi dengan Teman sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan” ini untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa. Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terselesaikan tentunya juga karena adanya bantuan dan doa dari berbagai pihak. Oleh karenanya setulus hati penulis ingin mengucapkan terimakasih banyak kepada :

1. Prof. Dr. H. Rochmat Wahab, M.Pd.M.A, Rektor UNY
2. Dr. Widyastuti Purbani, M.A. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY
3. Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn. Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa, FBS, UNY.
4. Drs. Damascus Heri Purnomo, M.Pd. sebagai Penasehat Akademik sekaligus sebagai Pembimbing yang dengan sabar membimbing, memberi masukan serta memberi pengarahan dari awal kuliah hingga sekarang. Terimakasih atas ilmu yang diberikan, bantuan, segenap dukungan dan perhatian yang diberikan kepada penulis. Penulis sangat bersyukur mendapatkan seorang pembimbing yang tiada pernah bosan untuk memberi pengarahan secara rinci dan mendetail guna mendapatkan hasil terbaik dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Seni, serta memberikan banyak motivasi dalam upaya penyelesaian Tugas Akhir Karya Seni ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa, FBS, UNY atas berbagai bimbingan dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis.
6. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada Bapak, Ibu, adikku, almarhum Kakek, serta keluarga besar yang atas semua dukungan dan doa yang telah diberikan selama ini. Teman-teman seangkatan 2009 Jurusan Pendidikan Seni Rupa, sahabat setiaku dalam keluh kesah dan bahagia Agustina Bintari, Kartikasaki, Mifta Alen. Serta teman-teman dari Jurusan Sastra Jepang UGM, Atmi Fernadita dan Imay Anggi Kustinisva. Dan semua pihak yang turut

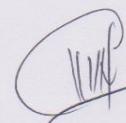
Kartikasasi, Mifta Alen. Serta teman-teman dari Jurusan Sastra Jepang UGM, Atmi Fernadita dan Imay Anggi Kustinisva. Dan semua pihak yang turut membantu dan memberikan dukungan semangat dan kepercayaannya pada penulis.

Akhir kata, penulis berharap penulisan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat memberi manfaat untuk pembaca.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, 12 Agustus 2016

Penulis,



Niken Dias Prastiwi

NIM 09206244012.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
ABSTRAK.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penulisan.....	6
F. Manfaat.....	6
BAB II KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCINTAAN	
A. Kajian Sumber.....	7
1. Pengertian Seni Lukis.....	7
2. Struktur Seni Lukis.....	8
a. Faktor Ideoplastis.....	9
1. Konsep.....	10
2. Tema.....	10
3. Pengalaman Estetis.....	11

b. Faktor Fisikoplastis.....	12
1. Unsur-unsur Seni Rupa.....	12
1. Garis.....	13
2. Warna.....	13
3. Tekstur.....	13
4. Bidang.....	15
2. Prinsip Seni Rupa.....	16
1. Kontras.....	16
2. Repetisi.....	17
3. Kesatuan.....	18
4. Keseimbangan.....	19
5. Proporsi.....	20
3. Bentuk Lukisan.....	20
B. Metode Penciptaan dan Pendekatan Karya.....	21
1. Metode Penciptaan.....	21
a. Observasi.....	21
b. Improvisasi.....	21
c. Visualisasi Karya.....	22
2. Pendekatan Karya.....	22
a. Claude Monet.....	23
b. Marry Cassat.....	24
c. Edgar Degas.....	25
3. Bentuk, Alat, Bahan, dan Teknik Seni Lukis.....	25
1. Bentuk.....	26
2. Alat.....	27
3. Bahan.....	27
4. Teknik.....	27

BAB III PEMBAHASAN DAN PENCIPTAAN KARYA

A. Konsep dan Tema Penciptaan Karya.....	29
1. Konsep Penciptaan Lukisan.....	29

2. Tema Lukisan	
a. Interaksi dengan teman saat masih kecil dan teman saat dewasa.....	30
b. Otaku (Penggemar Kebudayaan Jepang).....	30
3. Tema dalam Setiap Karya.....	32
a. Karya berjudul “Sinau ndak didukani Ibu” dan “Dolanan Layangan”.....	32
b. Karya berjudul “Kamarku Duniaku 1 dan 2”.....	33
c. Karya berjudul “ <i>Hang Out! Girl!</i> 1 dan 2”.....	33
B. Proses Visualisasi.....	34
1. Bahan, Alat dan Teknik.....	34
1. Bahan.....	34
a. Kanvas.....	35
b. Kertas.....	35
c. Cat.....	35
2. Alat.....	35
a. Kuas.....	35
b. Palet.....	36
c. Pensil dan Penghapus.....	36
d. Kain Lap.....	36
3. Teknik.....	37
a. Teknik dalam membuat sketsa.....	37
b. Teknik Pewarnaan.....	37
C. Tahap Visualisasi Karya.....	37
1. Tahap Observasi.....	38
2. Tahap Improvisasi.....	39
3. Tahap Visualisasi.....	39
a. Sketsa (Pemindahan sketsa kertas).....	39
b. Pewarnaan.....	39
c. Finishing.....	40
D. Pembahsaan Bentuk Karya.....	41

1.	<i>“Sinau ndak didukani Ibu.....</i>	41
2.	<i>“Dolanan Layangan”.....</i>	43
3.	<i>“Kamarku Duniaku 1”.....</i>	44
4.	<i>“Kamarku Duniaku 2”.....</i>	46
5.	<i>“Hang Out! Girl! 1.....</i>	47
6.	<i>“Hang Out! Girl! 2.....</i>	49
7.	<i>“Cosplay”.....</i>	50
	BAB IV PENUTUP.....	52

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

- Gambar I : Lukisan Claude Monet
Water Lilies. 1916-1919
- Gambar II : Lukisan Claude Monet
Women wit a Parasol – Madame Monet and Her Son.
.1875. Oil on Canvas. 100x81cm
- Gambar III : Lukisan Mary Cassat
Mother Kiss. 1891. Drypoint, etching. Private Collection
- Gambar IV : Lukisan Edgar Degas
Three Dancers in an Exercise Hall.1880. Oil on Canvas
- Gambar V : Foto kanvas
- Gambar VI : Foto cat akrilik, kuas, kain lap, dan palet
- Gambar VII : Foto proses pemindahan sketsa ke dalam kanvas
- Gambar VIII : Foto proses pewarnaan lukisan
- Gambar IX : Foto karya lukisan berjudul *Cosplay*
- Gambar X : Karya berjudul “Sinau ndak didukani Ibu”
Ukuran : 80x100cm
Bahan dan media : cat akrilik pada kanvas. 2016
- GambarXI : Karya berjudul “Dolanan Layangan”
Ukuran : 100x120cm

- Bahan dan media : cat akrilik pada kanvas. 2016
- Gambar XII : Karya berjudul “Kamarku Duniaku 1”
Ukuran : 80x100cm
- Bahan dan media : cat akrilik pada kanvas. 2016
- Gambar XIII : Karya berjudul “Kamarku Duniaku 2”
Ukuran : 80x100cm
- Bahan dan media : cat akrilik pada kanvas. 2016
- Gambar XIV : Karya berjudul “*Hang Out! Girl! 1*”
Ukuran : 100x120cm
- Bahan dan media: cat akrilik pada kanvas. 2016
- Gambar XV : Karya berjudul “*Hang Out! Girl! 2*”
Ukuran : 100x120cm
- Bahan dan media: cat akrilik pada kanvas. 2016
- Gambar XIV : Karya berjudul “*Cosplay*”
Ukuran : 100x120cm
- Bahan dan media : cat akrilik pada kanvas. 2016

KELEMAHAN PENULIS DALAM BERINTERAKSI DENGAN TEMAN

SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN LUKISAN

Oleh Niken Dias Prastiwi

NIM 09206244012

ABSTRAK

Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan konsep, tema, proses visualisasi, teknik, dan bentuk lukisan dengan judul Kelemahan Penulis dalam berinteraksi dengan Teman sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan. Metode penciptaan lukisan adalah observasi, improvisasi, dan visualisasi. Metode observasi yaitu dengan pengamatan keseharian keluarga dan mencari informasi di internet. Improvisasi dengan membuat sketsa. Visualisasi dilakukan dengan mewujudkan konsep menjadi bentuk lukisan menggunakan media cat akrilik pada kanvas.

Dari hasil pembahasan dan proses penciptaan yang dilakukan dapat disimpulkan hal-hal berikut: 1) Konsep penciptaan lukisan yakni kelemahan penulis dalam berinteraksi dengan teman. 2) Tema lukisan adalah keseharian penulis dalam menghadapi kesendirian karena lemah dalam berinteraksi dengan teman yang tidak satu hobi. 3) Proses visualisasi yakni memindahkan sketsa kedalam kanvas. 4) Teknik pewarnaan menggunakan teknik akwarel dan plakat. Lukisan yang dihasilkan sebanyak 7 buah dengan ukuran 3x 80x100cm dan 3x 10x120cm, dengan judul : 1) Sinau ndak didukani ibu. 2) Dolanan Layangan. 3) Kamarku Duniaku 1. 4) Kamarku Duniaku 2. 5) *Hang Out! Girl!* 1. 6) *Hang Out! Girl!* 2. 7) *Cosplay*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Aristoteles (384 – 322 SM), manusia adalah mahluk yang pada dasarnya selalu ingin bergaul dan berkumpul dengan sesama manusia lainnya (*zoon politicon* yang artinya mahluk yang selalu hidup bermasyarakat). Kecenderungan manusia yang saling membutuhkan satu sama lain membuat manusia saling berhubungan dan lahirlah interaksi. Interaksi adalah proses dimana orang-orang berkomunikasi saling mempengaruhi dalam pikiran dan tindakan. Seperti yang kita ketahui, bahwa manusia dalam kehidupan sehari-hari tidaklah lepas dari hubungan satu dengan yang lain.

Interaksi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah, hal saling melakukan aksi, berhubungan, mem-pengaruhi; antar hubungan; --sosial hubungan sosial yang dinamis antara orang perseorangan dan orang perseorangan, antara perseorangan dan kelompok, dan antara kelompok dan kelompok; --verbal hubungan antara orang yang satu dan yang lain dengan menggunakan bahasa; berinteraksi adalah mengadakan interaksi. Sedangkan menurut Setiadi, Elly M & Kolip, interaksi merupakan hubungan antar manusia yang sifat dari hubungan tersebut adalah dinamis artinya hubungan itu tidak statis, selalu mengalami dinamika.

Keluarga sebagai unit terkecil dalam masyarakat mempunyai peran yang sangat besar dalam mempengaruhi kehidupan dan perilaku anak, pola asuh yang diterapkan sejak dinilah yang paling menentukan pembentukan kepribadian atau emosi pada anak. Pola asuh sendiri merupakan pola interaksi

dalam keluarga antara orang tua dan anak, di mana orang tua bermaksud menstimulasi anaknya dengan mengubah tingkah laku, pengetahuan serta nilai-nilai yang dianggap tepat oleh orang tua, penerapan peraturan ini dilakukan agar anak dapat mandiri, tumbuh dan berkembang di lingkungan keluarga maupun masyarakat.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pola Asuh adalah suatu bentuk (struktur), sistem dalam menjaga, merawat, mendidik dan membimbing anak kecil. Sedangkan pola asuh menurut Sunarti (2004) adalah suatu model atau cara mendidik anak yang merupakan suatu kewajiban dari setiap orang tua dalam usaha membentuk pribadi anak yang sesuai dengan harapan masyarakat pada umumnya.

Desa Sangkeh, kecamatan Sanden, Kabupaten Bantul, Yogyakarta, tempat penulis lahir dan dibesarkan. Desa yang dikelilingi sawah dan perkebunan warga ini, masyarakatnya masih menerapkan gotong-royong dan musyawarah bersama untuk menyelesaikan masalah. Di sinilah sejak kecil penulis mendapatkan didikan dari orang tua yang diterapkan mengikuti nilai-nilai budaya dan tradisi Jawa. Berkata “klamit” atau “nderek langkung” dengan menunduk atau mengangguk ketika berpapasan dengan orang yang lebih tua adalah salah satu didikan dari orang tua yang masih saya ingat sampai saat ini, selain sebagai bentuk rasa hormat kepada yang lebih tua hal ini juga dilakukan untuk menghindari pandangan atau cap buruk dari masyarakat.

Pola asuh masyarakat Jawa dominan pada pola asuh otoriter, dimana orang tua memiliki peran utama dalam mendidik anak dan menentukan keinginan anak agar tingkah laku anak tidak keluar dari batasan-batasan nilai budaya Jawa yang dijunjung tinggi oleh masyarakat. Akibatnya anak akan menjadi kaku dan kurang bisa bebas berekspresi dikarenakan segala tingkah laku anak dibatasi oleh budaya yang ada.

Semasa kecil penulis sering dilarang pergi bermain dengan anak-anak tertentu, Ibu sering berkata “jangan main dengan anak-anak nakal, nanti kamu ikut-ikutan nakal seperti mereka” atau “anak-anak itu rambutnya berkutu, nanti kamu ketularan kutu”. Larangan yang dilontarkan oleh orang tua saya, sebagian besar adalah kegiatan yang sedang digemari oleh anak-anak pada usia itu (sekolah dasar) sebagai bentuk kekhawatiran yang berlebihan (*over protective*) seorang Ibu ketika anaknya mulai mengenal dan menjelajah lingkungan baru.

Berkat larangan tersebut, penulis lebih sering menghabiskan waktu dirumah. Menghabiskan waktu sendirian di kamar dengan menggambar, membaca buku cerita atau menonton TV, yang ditahun 90-an banyak menayangkan acara kartun (animasi dari Jepang). Interaksi dengan teman sebaya masih terjalin namun dalam batasan orang tua. Memasuki masa remaja menuju dewasa interaksi penulis dengan teman sebaya dan lingkungan makin berkurang, didukung dengan adanya gadget yang canggih, makin mudahnya mengakses internet dengan PC (*Personal Computer*), penulis hanya sesekali menjalin hubungan namun tidak dapat menyesuaikan diri dengan pergaulan.

Perbedaan pergaulan antara dunia maya dengan dunia nyata, teman sehobi dengan teman yang tidak sehobi menciptakan *gap* atau jarak yang nyata pada penulis. Kenangan penulis saat kecil dan ketidakmampuan penulis dalam berinteraksi dengan teman inilah yang akan penulis angkat sebagai tema penciptaan lukisan. Ketidakmampuan dalam berinteraksi yang penulis maksud adalah sikap penyendiri penulis ketika bersama dengan teman-teman sebaya ketika bermain, menjadi pemilih ketika menjalin hubungan pertemanan baru dan keseharian penulis yang menghabiskan waktu berjam-jam di dalam kamar mengerjakan hobi.

Dalam lukisan akan ditampilkan visualisasi tema tersebut berupa objek manusia yang sederhana dengan figur anak-anak dan remaja menjelang dewasa, pewarnaan lukisan menggunakan teknik akuarel dan plakat. Penulis menggunakan pendekatan impresionisme terutama seperti pada karya Claude Monet yang berjudul *Water Lilies* dan *Women with a Parasol*, pewarnaan yang cenderung cerah, melukis berdasarkan efek-efek pantulan cahaya dan sapuan kuas yang kuat, pendek dan tegas. Selanjutnya karya Marry Cassat yang berjudul *Mother's Kiss*, penulis terinspirasi untuk menciptakan karya yang cenderung *flat*, menggunakan *outline* dan *background* sederhana, hal ini didasari oleh kesenangan penulis menggambar komik. Karya Edgar Degas yang berjudul *Three Dancer in an Exercise Hall*, penulis menggunakan komposisi seperti *snapshot* atau seperti foto yang diambil secara tidak sengaja atau spontan.

Terdapat banyak hal yang menyediakan dan juga menyenangkan dalam setiap keseharian penulis. Mulai dari pandangan aneh dari orang lain karena penulis sangat fanatik dengan kebudayaan Jepang, ditertawakan karena sifat tertutup penulis, bahkan cenderung dihindari karena penulis tidak mampu berinteraksi dengan orang lain. Disisi lain, dengan banyak waktu yang dihabiskan dalam kesendirian oleh penulis, penulis mendapat teman didunia maya yang paham mengenai kondisi dan situasi yang penulis alami, mendapat informasi baru dari berbagai sudut dunia dari internet dan kesenangan yang hanya dirasakan ketika bersama teman yang paham dan satu hobi dengan dengan penulis membekas dalam ingatan penulis. Hal ini dituangkan penulis dalam lukisan dengan sapuan kuas diatas kanvas.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan, maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa hal, diantaranya:

1. Bagaimana kehidupan sehari-hari penulis yang kurang mampu dalam berinteraksi dengan teman.
2. Bagaimana menciptakan bentuk lukisan yang sesuai dengan tema.
3. Metode, proses visual, media dan teknik dalam penciptaan karya.

C. Pembatasan Masalah

Dari berbagai identifikasi masalah yang ada tersebut, maka penulis membuat batasan masalah sebagai berikut :

Masalah dibatasi pada kehidupan sehari-hari penulis ketika masih kecil sampai memasuki masa perkuliahan sebagai tema penciptaan lukisan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang berkaitan dengan penciptaan karya, yaitu : bagaimana konsep, tema, visualisasi dan bentuk yang dihasilkan melalui lukisan yang mengambil kehidupan sehari-hari penulis yang kurang pandai bergaul dari kecil sampai dewasa sebagai tema penciptaan lukisan.

E. Tujuan Penulisan

Adalah mendeskripsikan konsep, tema, visualisasi dan bentuk yang dihasilkan dalam lukisan yang mengambil kehidupan sehari-hari penulis sebagai tema penciptaannya.

F. Manfaat Penulisan

Bagi penulis bermanfaat sebagai sarana pengkomunikasian ide-ide berkaitan dengan proses berkesenian dan pengalaman estetik penulis, juga sebagai sarana pembelajaran dalam proses berkesenian.

BAB II

KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN

A. Kajian Sumber

1. Pengertian Seni Lukis

Seni lukis adalah salah satu cabang seni rupa dua dimensi yang termasuk dalam seni murni (*fine art*). 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 alikasi yang memberi kemungkinan untuk mewujudkan medium rupa (Dharsono Sony Kartika:2004)

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

Menurut Mikke Susanto (2011), 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.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa seni lukis merupakan pengungkapan jiwa yang dituangkan pada bidang dua dimensi menggunakan medium rupa yang menimbulkan kesan indah, atas dasar pengalaman belajar dalam lingkup sosial semasa hidup seseorang.

2. Struktur Seni Lukis

Struktur Seni Lukis terdiri dari Faktor Ideoplastis (ide, tema, konsep, pengalaman estetik) dan Faktor Fisikoplastis. Yakni, unsur-unsur seperti: garis, bidang, warna dan tekstur. Kemudian prinsip penyusunan seperti : kesatuan, keseimbangan, kontras, dominasi, repetisi, dan proporsi, yang berpadu menjadi satu kesatuan membentuk lukisan. Disamping itu terdapat pula bentuk lukisan Representatif dan Non Representatif. Selanjutnya terdapat pula media dan alat yang berupa kanvas, kuas, cat akrilik, dan sebagainya.

“Seni lukis memiliki dua faktor: a) Faktor Ideoplastis: Ide, pengalaman, emosi, fantasi. Faktor ini lebih bersifat rohaniah sebagai dasar penciptaan seni lukis. b) Faktor Fisikoplastis yang meliputi hal-hal yang menyangkut masalah teknis, termasuk organisasi elemen-elemen visual seperti ruang, garis, warna, tekstur, bentuk (shape) dengan prinsip-prinsipnya. Faktor ini lebih bersifat fisik dalam arti seni lukis itu sendiri” (Dan Suwaryono dalam S.C Bangun dkk, 2014 dalam artikel (<http://sma-senibudaya.blogspot.com/2014/08/pengertian-dasar-seni-lukis.html>).

Secara umum berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, aspek ideoplastis menyangkut ide konsep dan isi dari ide pengungkapan karya

tersebut, sedangkan aspek fisikoplastis yang dimaksud lebih bersifat pada penampilan fisik lukisan.

a. Faktor Ideoplastis :

Faktor ideoplastis adalah faktor penyusun seni lukis yang meliputi : Konsep, tema, ide, imajinasi.

1. Konsep

Menurut Mike Susanto (2003), Konsep merupakan pokok utama yang mendasari keseluruhan pemikiran. Konsep biasanya hanya ada dalam pikiran atau kadang-kadang tertulis secara singkat. Keberhasilan konsep tergantung pada ketepatan pemantulan realitas objektifitas didalamnya. Konsep sangat berarti dalam berkarya seni. Ia dapat lahir sebelum, bersamaan, maupun setelah pengerjaan sebuah karya seni. Konsep dapat menjadi pembatas berpikir kreator maupun penikmat dalam melihat dan mengapresiasi karya seni. Sehingga kreator dan penikmat dapat memiliki persepsi dan kerangka berpikir yang sejajar.

Sedangkan menurut KBBI (2001), konsep adalah 1) rancangan atau buram surat dan sebagainya; 2) ide atau pengertian yang diabstrakkan dari peristiwa konkret: satu istilah dapat mengandung dua konsep yang berbeda; 3) *Istilah linguistik* gambaran mental dari objek, proses, atau apapun yang ada diluar bahasa, yang digunakan oleh akal budi untuk memahami hal-hal lain.

Berdasarkan uraian diatas, disimpulkan bahwa konsep adalah pokok utama/rancangan yang mendasari seluruh pemikiran, bersifat abstrak karena hanya ada didalam pikiran manusia.. Konsep lukisan penulis adalah kehidupan penulis yang susah bergaul dengan teman yang tidak sehobi dengan penulis.

2. Tema

Salah satu komponen penting yang mendasari terciptanya sebuah lukisan adalah tema. Menurut Humar Sahmad (1993:88). Segala sesuatu yang hendak dipresentasikan atau disampaikan oleh si seniman tentunya lewat medium karya seni kepada para pengamat atau penghayat bisa kita sebut tema. Tema disebut juga hal ikhwal atau pokok persolan yang hendak diketengahkan si pelukis lewat lukisannya.

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

Pengertian tema dalam seni lukis disebut juga sebagai *subject matter* atau pokok isi/pikiran. Tema dalam seni lukis adalah hal-hal yang diketengahkan dalam karya. Tema dapat berasal dari berbagai masalah, mulai dari kehidupan perasaan (emosi), kisah atau cerita, kehidupan keragaman, sejarah,

pengalaman intelektual, perlambangan atau peristiwa metafisik lainnya (Mikke Susnto : 2003) Dapat ditarik kesimpulan bahwa tema adalah inti pokok berupa objek maupun image yang hendak disampaikan melalui medium rupa. Tema bisa dipastikan ada dalam setiap lukisan. Apapun bisa dijadikan tema, dari yang nyata maupun bersifat imajinasi. Tema lukis penulis adalah sulitnya bagi penulis untuk bergaul, dimana perhatian terfokus pada aktifitas penulis sehari-hari dari kecil sampai dewasa.

3. Pengalaman Estetis

Dalam proses berkarya seni, pengalaman estetis biasanya dialami sebelum pelukis menciptakan karya atau sebelum pelukis menciptakan lukisan. Menurut Jakob Sumarjo (2000:161), “Dalam ilmu seni, pengalaman dengan benda seni dinamai pengalaman seni atau pengalaman estetik atau respon estetik. Pengalaman seni adalah pengalaman yang dialami oleh penikmat seni atau penanggap seni. Pengalaman seni juga merupakan suatu pengalaman utuh yang melibatkan perasaan, pikiran, penginderaan, dan berbagai intuisi manusia”.

“Pengalaman estetik adalah pengalaman yang dirasakan oleh penikmat terhadap karya estetik (dalam arti keindahan). Kata estetika sendiri berasal dari bahasa Yunani Kuno aestheton, yang berarti kemampuan melihat lewat penginderaan atau pencerapan, persepsi, perasaan, pengalaman, pemandangan” (Ganda Prawira dan Dharsono (2003:24-27). Sedangkan menurut The Liang Gie dalam Humar Sahman (1993:151):

“Pengalaman estetik lebih banyak dipakai untuk menyebut tanggapan seseorang terhadap benda yang bernilai estetis itu. Nilai estetis adalah kemampuan suatu bend apapun untuk menimbulkan pengalaman estetis pada orang yang mengamati benda itu. Jadi, jika kita berhadapan dengan benda yang bernilai estetis, kita akan memperoleh pengalaman estetis”

Dari beberapa paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengalaman estetis yaitu suatu pengalaman estetik yaitu pengalaman yang dialami oleh penikmat seni yang melibatkan perasaan, pikiran, penginderaan, dan berbagai masaah intuisi manusia, terhadap karya yang dianggapnya memiliki nilai estetis. Perasaan/pikiran penanggap seni yang paham dunia seni itu sendirilah yang membuat karya seni bersifat estetis. Jadi bukan karena benda seni sendiri yang memunculkan sifat estetisnya.

b. Faktor Fisikoplastis :

Faktor Fisikoplastis adalah faktor yang dapat diamati oleh mata atau bersifat fisik, mencakup unsur-unsur seni rupa, prinsip, alat dan bahan, teknik, visualisasi, dan bentuk.

1) Unsur-unsur Seni Rupa

Merupakan bagian-bagian kecil suatu bentuk yang masih murni yang menjadi landasan fisik/visual dalam penciptaan sebuah karya. Penyusunan dari unsur-unsur tersebut dapat menjadi bentuk karya seni yang utuh sebagai elemen visual pembentuk karya secara keseluruhan unsur-unsur tersebut meliputi:

1. Garis

Garis adalah unsur yang penting atau dominan sebagai unsur pembentuk karya seni dan dapat disejajarkan dengan peranan unsur warna. Penggunaan

garis secara matang dan benar dapat pula membentuk kesan tekstur dan nuansa ruang seperti volume (Mikke Susanto:2011)

Menurut Darsono Sony Kartika (2004) kehadiran garis bukan hanya sebagai garis tetapi kadang sebagai simbol emosi yang diungkapkn melewati 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.

Dapat disimpulkan bahwa garis adalah sesuatu yang dihasilkn dari gambar/alat gores yang digerakkan manusia pada bidang tertentu. Garis dalam lukisan berfungsi sebagai *outline* atau membentuk objek serta menempatkan komposisi objek.

2. Warna

Dalam membuat karya seni lukis warna selalu menjadi elemen penting. Warna dapat membuat suatu gambar menjadi lebih tampak. Menurut Mikke Susanto (2011:433), warna subtraktif adalah “warna yang berat dari pigmen”. Sedangkan Sadjiman Ebdi Sanyoto (2009:11) mengemukakan

“Warna dalam tata seni berfungsi membantu mewujudkan unsur bentuk. Warna merupakan unsur rupa atau seni sehingga tata rupa warna tunduk pada prinsip-prinsip dasar seni yang antara lain menyangkut keselarasan atau irama atau ritme, kesatuan atau unity, dominasi, keseimbangan, dan proporsi atau keserasian”/

“...Warna mempunyai peran yang sangat penting: a) Warna sebagai warna : keadianan warna tersebut sekedar untuk memberi tanda pada suatu benda atau barang, atau anya untuk membedakan ciri benda satu dengan benda lainnya tanpa maksud tertentu dan tidak memberikan pretensi apapun. b) Warna sebagai representasi alam: keadiran warna merupakan penggambaran siat objek secara nyata atau penggambaran dari suatu objek alam sesuai dengan apa yang dilihatnya. Misal warna

hijau untuk menggambarkan daun, rumpu, biru untuk laut, gunung, langit dan sebagainya. c) Warna sebagai tanda atau lambang atau simbol: keadiran warna merupakan lambang atau melambangkan sesuatu yang merupakan tradisi atau pola umum. Misal warna merah dapat berarti penggambaran rasa marah, gairah cinta membara, berani, bahaya, dan lain-lain. Warna putih berarti suci, tak berdosa, alim, setia dan lain sebagainya “ (Darsono Sony Kartika dan Hj.Sunarmi, 2007:103-104)

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

Berdasarkan paparan diatas , dapat disimpulkan bahwa warna adalah pantulan cahaya dari suatu benda yang diterima indera penglihatan manusia. Wujud warna berupa pigmen atau zat warna. Pigmen yang digunakan penulis adalah cat akrilik.

3. Tekstur

Tekstur dalam setiap karya lukis bisa ada dan bisa tidak, tergantung cita rasa pelukis sendiri yang membuatnya. Tekstur bisa berwujud kasar, halus, licin, kertas, lunak. Menurut Dharsono Sony Kartika (2004:47-48). Tekstur (rasa permukaan bahan) adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada perwajahan bentuk dalam karya seni rupa secara nyata atau semu.

Mikke Susanto (2011) tekstur adalah nilai raba, kualitas permukaan. Tekstur dapat mewakili sebuah permukaan objek seperti kulit, rambut dan bisa merasakan kasar halusnya, teratur-tidaknya suatu objek. Tekstur

dimunculkan dengan memanfaatkan kanvas, cat atau bahan-bahan lain seperti pasir, semen, kerikil.

Disimpulkan bahwa tekstur adalah nilai raba suatu permukaan bahan. Tekstur halus memiliki karakter halus, lembut dan tenang, sedangkan tekstur kasar memiliki karakter kuat, dan kokoh.

4. Bidang

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004:41), “shape adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan dibatasi oleh adanya warna yang berbeda oleh gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur. Didalam karya seni, bidang digunakan sebagai imbol, perasaan seniman dalam menggambarkan objek hasil subject matter, maka tidaklah mengherankan jika seseorang kurang dapat menangkap atau mengetahui secara pasti objek hasil pengolahannya. Bidang yang terjadi bisa menyerupai wujud alam (figur) dan dapat pula tidak menyerupai bentuk alam sama sekali (non figur). Shape dapat berupa lingkaran, segitiga, segiempat, segibanyak, bentuk tidak berbentuk dan sebagainya.

Lebih lanjut mengenai bidang, jika bidang dikumpulkan dan disusun dapat terbentuk ruang. Mikke Susanto (2011) ruang merupakan istilah yang dikaitkan dengan bidang dan keluasan, yang kemudian muncul istilah dwimatra dan trimatra. Dalam seni rupa orang mengaitkan ruang adalah bidang yang memiliki batas atau limit, walaupun kadang-kadang ruang bersifat tidak terbatas dan tidak terjamah. Ruang juga dapat diartikan secara fisik adalah tangga yang terbatas maupun yang tidak terbatas.

Jadi dapat disimpulkan bahwa bidang adalah suatu bentuk raut pipih, datar sejajar dengan dimensi panjang dan lebar serta menutup permukaan. Bidang yang dimaksud adalah kanvas.

2) **Prinsip Seni Rupa**

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

1. Kontras

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

Sedangkan menurut Mikke Susanto (2011) adalah perbedaan mencolok dan tegas antar 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.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa kontras adalah paduan antara unsur-unsur yang berlawanan atau sangat jauh perbedaannya. Kontras

dalam lukisan berfungsi memperjelas sesuatu agar lebih mudah diserap oleh pengamat lukisan.

2. Repetisi (Irama)

Dalam lukisan adalah gerak perulangan. Irama adalah suatu keadaan yang berulang untuk mendukung suatu komposisi yang selaras. Irama adalah gerak perulangan atau gerak mengalir atau aliran yang ajeg, runtut, teratur terus menerus. Pengertian ajeg dalam irama artinya bisa keajegan pengulangan dengan perubahan-perubahan kekontrasan atau pertentangan-pertentangan yang kesemuannya dilakukan secara runtut, teratur, terus-menerus seperti sebuah aliran yang tanpa henti, *ajeg* sesungguhnya istilah bahsa jawa yang berarti terus-menerusdengan jarak, waktu dan gerak yang sama (Sadjiman Ebdi Sanyoto, 2009:161)

Sedangkan menurut Djelantik (1999:40). Dalam suatu karya seni, ritme atau irama merupakan kondisi yang menunjukkan kehadiran sesuatu yang terjadi berulang-ulang secara teratur. Keteraturan ini bisa mengenai jaraknya yang sama dalam karya seni rupa. Sebagai contoh penampilan garis-garis yang sama bentukny secara ritmis, bidang-bidang berwarna berulang secara teratur diatas gambar, jejeran wujud yang sama secara teratur dalam seni bangunan, semua itu menambah keutuhan.

Jadi disimpulkan bahwa repetisi adalah pengulangan unsur pendukung karya seni secara teratur dengan tetap memperhatikan proporsi sehingga diperoleh satu keutuhan karya.

3. Kesatuan (Unity)

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

Kesatuan bisa disebut juga keutuhan merupakan prinsip dasar tata rupa yang sangat penting. Sadjiman Ebdi Sanyoto (2009:2013) berpendapat:

Kesatuan adalah kemanungan menjadi satu unit utuh. Karya senideain harus tampak menyatu menjadi satu keutuhan. Seluruh bagian-bagian atau dari semua unsur yang disusun harus saling mendukung, tidak ada bagian-bagian yang menganggu, terasa keluar dari susunan atau dapt dipisahkan. Prinsip kesatuan adalah adanya saling hubungan antar unsur yang disusun. Beberapa hubungan tersebut antara lain: hubungan kesamaan-kesamaan, hubungn kemiripan-kemiripan, hubungan keselarasan, hubungan kedekatan.

“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. Tiada keutuhan tanpa keseimbangan. Keseimbangan adalah sama berat dengan kekuatan yang bertentangan” (Dharsono Sony Kartika, 2004:59)

Jadi keutuhn adalah hubungan antar unsur-unsur yang disusun tanpa ada bagian-bagian yang menganggu, terasa keluar dari susunan sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh tentunya dengan memperhatikan keseimbangan antar-antar unsur.

4. Keseimbangan (Balance)

Dharsono Sony Kartika (2004) keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan keseimbangan secara visual ataupun intensitas

kekaryaan. Bobot visual ditentukan oleh ukuran, wujud, warna, tekstur dan kehadiran unsur-unsur dipertimbangkan dan memperhatikan keseimbangan.

Keseimbangan memunurut ilmu pesawat (matematika) adalah keadaan yang dialami oleh sesautu (benda) jika semua daya yang bekerja saling meniadakan. Dalam bidang desain dan seni pengertiannya hampir sama yaitu suatu keadaan ketika semua bagian pada karya tidak ada yang lebih terbebani (Sadjiman Ebdi Sanyoto. 2009:237)

Keseimbangan ada dua yakni keseimbangan simetris seperti pada simbol Garuda Pancasila dan keseimbangan asimetris. Keeseimbangan asimetris bisa dicapai melalui perpaduan dua unsur apa saja yang tidak sama kuatnya, tidak sama cerahnya. Apa yang kitakehendaki agar sama dan seimbang adalah rasa kekuatannya, sering disebut “berkesan sama berat” (Djelantik, A.A.M 1999:46-67).

Dapat disimpulkan bahwa keseimbangan adalah suatu keadaan ketika semua bagian pada karya tidak ada yang lebih terbebani.

5. Proporsi

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004) proporsi mengacu kepada hubungan antara bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dan keseluruhan. Menurut Mikke Susanto (2011), proporsi dipakai pula sebagai salah satu pertimbangan untuk mengukur dan menilai keindahan artistik suatu karya seni.

Proporsi berasal dari kata Inggris *proportion*, yang artinya perbandingan, proporsional artinya seimbang, sebanding (E.Pino, *kamus Inggris Indonesia* dalam Sadjiman Ebdi Sanyoto, 2009:249)

Dari uraian tentang proporsi diatas, dapat disimpulkan bahwa proporsi adalah perbandingan. Jadi proporsi adalah hubungan ukuran antar bagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan/keseluruhannya. Berhubungan erat dengan balance/keseimbangan, irama, harmoni, dan unity.

3) Bentuk Lukisan

Bentuk atau *form* merupakan faktor fisioplastis yang secara umum terdapat dua jenis yaitu dua dimensi dan tiga dimensi. Menurut Mikke Susanto (2003:19) bentuk dilihat secara umum dalam karya seni rupa “bermakna memiliki dimensi tertentu”. Dimensi tertentu diantaranya dua dimensi (dwimatra) dan tiga dimensi (trimatra).

Menurut Humar Sahman (1993:29) bentuk adalah wujud lahiriah/inderawi yang secara langsung mengungkapkan atau mengobjektivasi pengalaman batiniah. Sedangkan Darsono Sony Kartika (2004:30) mengemukakan:

“Bentuk merupakan organisasi atau satu kesatuan/komposisi dari unsur-unsur pendukung karya. Ada dua macam bentuk: pertama visual form , yitu bentuk fisik dari sebuah karya seni atau satu kesatuan dari unsur-unsur pendukung karya seni tersebut. Kedua special form yaitu bentuk yang tercipta karena adanya hubungan timbal balik antara nilai-nilai yang dipancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan kesadaran emosionalnya. Bentuk fisik sebuah karya dapat diartikan sebagai konkritisasi dari subjek matter tersebut dan bentuk psikis sebuah karya merupakan susunan dari kesan hasil tanggapan”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa bentuk adalah kesatuan/komposisi yang terdiri dari unsur-unsur pendukung karya. Bentuk ada dua dimensi yaitu bentuk fisik suatu karya dan bentuk psikis yang tercipta dari hubungan nilai-nilai bentuk fisik suatu karya.

B. Metode Penciptaan dan pendekatan Karya

1. Metode Penciptaan

a. Observasi

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

b. Improvisasi

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

c. Visualisasi

Visualisasi merupakan pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta grafik dan lain

sebagainya. Dalam karya seni visual disebut juga sebagai proses pengubahan konsep menjadi gambar (Mikke Susanto:2011)

Dalam visualisasi digunakan pendekatan-pendekatan terkait penggunaan teori dan teknik yang berhubungan dengan masalah yang diangkat (dalam teori) atau kecenderungan yang dipakai (dalam praktek karya).

2. Pendekatan Penciptaan Karya

Dalam proses berkarya biasanya seniman melakukan pengamatan studi terhadap karya-karya seniman lain terlebih dahulu, baiksebagai referensi ataupun sebagai inspirasi dalam penciptaan karya.. Chapman dan Humar Sahman (1993:40) mengatakan; Gaya (styleideom) mengacu pada pengertian karya seni individual atau kelompok yang dihasilkan oleh periode tertentu atau kawasan regional tertentu . Karena pengelompokkan ini tidak selalu bisa dipertahankan, maka gaya itu lebih baikdilihat sebagai cara yang berbeda untuk memahami kehidupan dan merasakan atas pengalaman manusia.

a. Claude Monet

Claude Monet lahir di Paris, seorang pelukis beraliran Impresionis yang lahir 14 November 1840 yang mengembangkan teknik melukis baru dalam seni rupa dengan melukis berdasarkan efek-efek pantulan cahaya yang ditangkap mata. Air, alam pedesaan, serta bunga bakung memberi banyak inspirasi untuk Monet sebagai objek lukisannya. Monet membuat lukisan yang menggambarkan perubahan kolam air, *water lilies* dan cahaya yang terpancar di air waktu pagi, siang dan sore hari. Karya Monet yang lain, *Woman with a*

parasol yang menggambarkan Camille dan Jean pada tahun 1875. Sebenarnya dibuat tiga versi oleh Monet salah satunya *Turned in the left* yang dilukis tahun 1886.



Gambar I : Claude Monet
Water Lilies.1916-1919
(<https://uploads2.wikiart.org/images/clause-monet/water-lilis-1919-2.jpg>)



Gambar II : Lukisan Claude Monet
Woman with a Parasol – Madame Monet and Her Son. 1875. 100x81cm.
Oil on canvas
([https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b6/Women_with_um_brela_\(1875\)_byby_Claude_Monet.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b6/Women_with_um_brela_(1875)_byby_Claude_Monet.jpg))

b. Marry Cassat

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

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



Gambar III : Lukisan Marry Cassat
Mother Kiss. 1891. Drypoint, 31.21x 27.31 cm. sketching privat collection
(<http://www.wikiart.org/en/mary-cassatt/mothers-kiss-1891>)

c. Edgar Degas

Edgar Degas adalah pelukis Impresionis. Degas tidak menggunakan warna yang menyala, tetapi lebih menyukai warna yang agak gelap. Degas mengambil tema peristiwa kehidupan sehari-hari. Secara khas, ia menggunakan komposisi *snapshot* seperti dalam fotografi dan menunjukkan pengaruh seni cetak Jepang, yaitu dengan meninggikan cakrawala. Ia tertarik pada cahaya dan bayangan pada figur manusia (Bambang Prihadi, 2009)

Degas tertarik dengan tema kehidupan sehari-hari seperti orang-orang di kafe, orang yang mengunjungi opera atau pertunjukkan seni, perempuan yang bekerja sebagai tukang cuci, dan yang paling terkenal dari semua, penari balet saat berada di atas panggung dan di belakang layar.

Karya Degas yang berjudul *Three Dancers in an Exercise Hall* (1880) dan *Waiting* (1880-1882), menggunakan komposisi *snapshot* dan *candid camera* yang seolah objek lukisan tersebut diambil fotonya secara spontan dan cepat, pengamat seperti sedang berada jauh dari penari. Penulis menggunakan komposisi ini untuk memvisualisasikan tema lukisan.



Gambar IV : Lukisan Edgar Degas
Three Dancers in an Exercise Hall.1880.Oil on Canvas
(<http://www.wikiart.org/en/edgar-degas/three-dancers-in-an-exercise-hall>)

3. Bentuk, Alat, Bahan dan Teknik Seni Lukis

1. Bentuk

Dharsono Sony Kartika (2004) bentuk (*form*) adalah totalitas dari karya seni dan merupakan organisasi atau suatu kesatuan (komposisi) dari unsur-unsur pendukung karya. Ada dua macam bentuk : *visual form* yaitu bentuk yang tercipta karena adanya hubungan timbal balik antara nilai-nilai yang dipancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan kesadaran emosionalnya. Sedangkan bentuk yang dilihat secara umum dalam karya seni rupa, menurut Mikke Susanto (2003:19) “bermakna memiliki dimensi tertentu”. Dimensi tertentu diantaranya dua dimensi (dwi matra) dan tiga dimensi (tri matra)

2. Alat

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

3. Bahan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2011), bahan merupakan barang yang akan dibuat menjadi suatu benda tertentu. Dalam berkarya seni lukis bahan dapat berupa kertas, kanvas, cat, tinta, dan lain-lain.

4. Teknik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2011), teknik adalah cara membuat atau melakukan sesuatu. Umumnya dalam seni lukis berkarya dibagi dua, yaitu teknik basah dan teknik kering. Teknik basah merupakan cara melukis menggunakan medium yang bersifat basah atau dengan pelarut air dan minyak cair. Seperti cat air, cat minyak, cat poster, tempera dan tinta. Teknik kering merupakan cara melukis dengan bahan kering, tanpa harus dilarutkan dengan medium air atau minyak sudah dapat digunakan. Seperti *charcoal* (arang gambar), pensil, arang dan lain sebagainya.

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

BAB III

PEMBAHASAN DAN PENCIPTAAN KARYA

A. Konsep dan Tema Penciptaan Lukisan

1. Konsep Penciptaan Lukisan

Konsep lukisan dalam karya ini adalah ketidakmampuan penulis dalam berinteraksi dengan teman baik dari masa kecil atau masa dewasa, berdasarkan ketepatan perspektif, kesesuaian figur dan objek yang akan diolah sesuai cita rasa penulis kemudian divisualisasikan dengan pendekatan impresionisme dan pop art. Pengamatan terhadap minimnya interaksi dengan teman dilingkungan rumah dan masa dewasa dengan teman-teman perkuliahan dilakukan berdasarkan pengalaman pribadi penulis. Pelukis menggunakan cat akrilik dengan penggunaan warna-warna yang cerah, serta memperhatikan arah datangnya cahaya yang mempengaruhi bentuk draperi kain agar objek terkesan mempunyai volume.

2. Tema Lukisan

Tema lukisan adalah kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh penulis semasa kecil hingga dewasa. Aktivitas yang dilakukan di lingkungan rumah meliputi belajar, bermain hp atau komputer sendirian, menggambar. Sedangkan di lingkungan perkotaan berisi kegiatan berkumpul dengan teman satu hobi dan melakukan aktivitas yang sesuai dengan hobi. Aktivitas yang ingin diungkapkan oleh penulis dalam penciptaan karya berdasarkan beberapa tempat kejadian dan akibat dari rendahnya atau ketidakmampuan penulis dalam berinteraksi dengan teman khususnya yang tidak satu hobi dan yang merupakan teman satu hobi.

a. Interaksi dengan teman saat kecil dan teman saat dewasa

Akibat dari bentuk pengasuhan *otoriter* yang diterima oleh penulis saat masih kecil interaksi penulis dengan teman sebaya dan lingkungan menjadi terbatas. Pengasuhan otoriter membatasi dan bersifat mengukum yang mendesak remaja untuk mengikuti petunjuk orang tua dan untuk mengormati pekerjaan serta usaha. Orang tua yang otoriter membuat batasan dan kendali yang tegas terhadap remaja dan hanya sedikit melakukan komunikasi verbal, mereka cenderung tidak memikirkan apa yang akan terjadi dimasa depan, selalu menerapkan standart yang mutlak yang ditentukan secara sepihak dan arus dituruti, biasanya diikuti dengan ancaman-ancaman. Orang tua tipe otoriter cenderung memaksa, memerintah, menghukum, tidak kenal kompromi dan dalam komunikasi biasanya bersifat satu arah. Kebanyakan anak-anak dari pola pengasuhan ini memiliki kompetensi dan tanggung jawab yang cukup, namun kebanyakan cenderung menarik diri secara sosial, kurang spontan dan tampak kurang percaya diri.

b. Otaku (Penggemar Kebudayaan Jepang)

Otaku (オタク) adalah istilah untuk menyebut orang yang tergila-gila dengan *pop-culture* Jepang misalnya komik Jepang (*manga*), *anime*, *video game*, *cosplay*, *idol*, *action figure* dan lain-lain. Kata *otaku* (お宅) dalam huruf kanji berarti “rumah anda” yang awalnya digunakan untuk panggilan hormat seseorang yang berarti “anda”, kemudian digunakan oleh penggemar manga dan anime untuk saling sapa satu sama lain.

Kemudian pada tahun 1980-an istilah *otaku* mulai mengalami perubahan makna. *Otaku* sering dikonotasikan sebagai sekelompok orang yang tidak mampu menghadapi kenyataan lalu mencari pelarian melalui kesenangan dengan mengidolakan sesuatu yang mereka anggap sempurna, melalui membaca *manga*, menonton *anime* ataupun *video game*. Akhirnya mereka kurang mampu berkomunikasi, susah bergaul dengan orang lain, menarik diri dari lingkungan dan menjadi kepribadian yang tertutup. Meskipun lebih sering menyendiri para otaku berjuang keras untuk mendalami suatu bidang dengan tingkat pengetahuan yang sangat tinggi.

Menurut Volker Grassmuck (1990) otaku mudah untuk dikenali, banyak otaku yang pemalu dan tidak berani manatap mata orang lain secara langsung, sehingga mereka menatap tanah atau kearah lain ketika berbicara tatap muka dengan orang lain. Mereka tidak peduli dengan penampilan, lebih suka menyendiri dan tenggelam dalam hobi yang dimilikinya. Pada dasarnya *otaku* hanya berkomunikasi dengan sesama otaku dengan tipe yang sama. Jika ke dua-duanya memiliki selera yang sama maka mereka akan asik mengobrol tentang kegemarannya itu, namun jika lawan bicara mereka tidak memiliki hobi yang sama, mereka kurang tertarik untuk bercerita mengenai hobinya.

3. Tema dalam setiap karya

Masing-masing karya menceritakan satu bagian dari bentuk dampak pola asuh dan lingkungan tumbuh seorang anak. Pola asuh yang ditunjukkan adalah pola asuh otoriter, kemudian dampak yang dimaksud diantaranya adalah menarik diri

dari lingkungan sosial, kurang percaya diri, kurang percaya pada orang lain dan pemilih dalam berteman.

Semua figur didukung dengan rambut dan pakaian mereka yang menunjukkan keadaan mereka sesuai cerita. Warna yang ditampilkan cenderung cerah, *background* yang dipilih dominan sederhana dengan sapuan teknik akuarel yang sederhana untuk memberikan fokus gambar sehingga makna dan ceritanya mampu tersampaikan dengan mudah. Tema-tema dalam setiap karya diantaranya:

a. Karya berjudul “Sinau ndak didukani ibu” dan “Dolanan layangan”

Menggambarkan suasana masa kecil penulis di lingkungan rumah. Penulis lahir dan besar di pedesaan yang dikelilingi sawah dan lingkungan yang masih asri. Aktifitas anak-anak yang lazim dilakukan disini sepulang sekolah adalah bermain di halaman rumah warga yang luas, macam-macam permainan bisa dilakukan baik sendiri atau berkelompok. Ketika musim kemarau tiba, angin dari laut bertiup sangat kencang, kesempatan ini sering digunakan oleh kami untuk bermain layang-layang, tua-muda, pria-wanita tidak ketinggalan ikut menaikkan layang-layang ketika sore menjelang. Sebagian besar waktu yang digunakan penulis adalah bermain sendirian atau bersama hewan peliharaan mengamati aktifitas teman sebaya tanpa terlibat komunikasi dengan mereka. Ketidak mampuan penulis berkompetisi dalam permainan dengan teman sebaya juga membuat penulis lebih sering menyendiri.

Selain permainan tradisional pada karya lukis ini ditampilkan beberapa barang yang umum ditemui oleh penulis ketika masih kecil, diantaranya buku

Matematika Mari Berhitung dari Departemen Pendidikan dan Kebudayaan yang diterbitkan tahun 1998, dimaksudkan sebagai objek pendukung cerita lukisan yang menjelaskan tentang masa kecil penulis, karena buku ini hanya digunakan di-era 90-an.

b. Karya berjudul “Kamarku Duniaku 1 dan 2”

Merasa ditolak dan tidak mememukan tempat dalam berteman di lingkungan rumah, penulis memilih menghabiskan sebagian besar waktu menyendiri di kamar mengerjakan hobi, menggambar komik, mengakses internet, bermain game dan mendengarkan musik. Aktifitas monoton yang tidak membuat penulis bosan karena setiap hari hal baru dari berbagai belahan dunia terjadi di dunia maya. Penulis lebih nyaman berkomunikasi lewat jejaring sosial dengan orang asing yang satu hobi dengan penulis. Sikap anti-sosial yang ditunjukkan penulis ini mendasari penciptaan karya lukis berjudul “Kamarku Duniaku 1 dan 2”

c. Karya berjudul “Hang out! Girl! 1 dan 2”, “Cosplay”,

Memasuki masa kuliah penulis mulai mengenal dunia luar, mengeksplor lokasi baru dan lingkungan yang berbeda jauh dengan tempat tinggal penulis. Penulis mulai memiliki banyak teman namun masih ada *gap* atau “jarak” dengan teman baru penulis dikarenakan kemampuan komunikasi penulis yang kurang, hanya beberapa orang saja yang mampu berkomunikasi dengan lancar pada penulis. Obrolan “umum” para remaja seperti *fashion* terbaru atau sinetron yang sedang *hits* tidak dapat diikuti oleh penulis. Perbedaan kecil tentang hobi ini menyulitkan

penulis menjalin komunikasi yang baik dengan teman dan membuat jarak tak terlihat dengan mereka.

Pada lukisan *Hang out! Girl!* 2 penulis bertemu dengan mahasiswa UGM jurusan Sastra Jepang, kemudian menjadi teman satu hobi yang cocok sehingga komunikasi dapat terjalin dengan baik. *Cosplay* atau *costume player* di event bertema budaya Jepang menjadi salah satu agenda yang menyenangkan bagi penulis. Dengan *bercosplay* menjadi karakter yang disukai, penulis merasa atau bisa menjadi pribadi yang berbeda sesuai dengan karakter yang sedang diperankan, menjadi *Vampire* dalam satu hari menjadi atau menjadi *Super Hero* yang tidak pernah ada dalam kehidupan nyata.

B. Proses Visualisasi

1. Bahan, Alat dan Teknik

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

1. Bahan

a. Kanvas

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



Gambar V

b. Kertas

Digunakan untuk membuat sketsa awal

c. Cat

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

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

b. Palet

Palet adalah alat untuk meletakkan atau mencampurkan cat sebelum disapukan ke kanvas.

c. Pensil dan penghapus

Pensil digunakan untuk membuat sketsa awal pada kertas maupun kanvas, sedangkan penghapus digunakan untuk menghapus bagian yang kurang tepat atau tidak diperlukan pada tahap sketsa dan finishing karya.

d. Kain Lap

Berfungsi sebagai alat untuk mengeringkan kuas sebelum menggunakan warna yang berbeda, sehingga keaslian warna yang disapukan pada kanvas tetap terjaga.



Gambar VI

3. Teknik

a. Teknik dalam membuat sketsa

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

Dalam pembuatan sketsa, penulis terlebih dahulu membuat sketsa dalam kertas lalu dipindahkan ke atas kanvas, menggoreskan pensil tanpa garis bantu

b. Teknik Pewarnaan

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

Teknik akuarel dipilih karena sifatnya yg transparan dan penggunaan banyak air dapat memberikan efek pencampuran warna yang tidak terduga. Selain teknik akuarel digunakan juga teknik plakat untuk membuat garis tegas dan detail kecil pada karya.

C. Tahap Visualisasi Karya

Tahap pembuatan lukisan melalui beberapa tahap, diantaranya:

1. Tahap observasi

Keseluruhan lukisan merupakan pendekatan objek manusia yang digambarkan menjadi figur yang sederhana. Observasi dalam penciptaan karya lukis ini meliputi pengamatan pada kehidupan keluarga penulis maupun

pencarian gambar-gambar yang terkait konsep. Observasi dilakukan sebelum atau sesudah menentukan konsep yang akan diceritakan pada sebuah karya. Sebagai contoh pada pembuatan karya berjudul *Cosplay*, penulis pengunjungi event budaya Jepang Mangafest kemudian memotret *Cosplayer* yang menghadiri event tersebut. Gambar yang diperoleh dari memotret sendiri ataupun dari internet



2. Tahap improvisasi

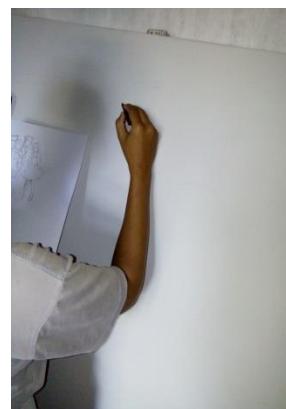
Tahap ini dapat disebut sebagai tahap pembuatan sketsa, dimana dibuat sketsa yang berkaitan dengan tema maupun konsep cerita setiap karya.

3. Tahap visualisasi

Tahap ini dibagi menjadi beberapa urutan penggerjaan, yaitu:

a. Sketsa (pemindahan sketsa kertas)

Pada tahap ini adalah memindahkan sketsa yang terpilih dari kertas ke kanvas. Objek yang dipindakan akan dalam akan diperbesar, memperbesar objek erat kaitannya dengan ketepatan bentuk dan anatomi.



Gambar VII

b. Pewarnaan

Setelah proses sketsa dilanjutkan pewarnaan menggunakan cat akrilik. Pewarnaan dengan teknik akwarel membutuhkan tempat berkarya yang lebih luas karena dalam penggerjaannya posisi kanvas dibaringkan dilantai untuk menghindari cat yang menetes karena teknik akwarel membutuhkan banyak air untuk melarutkan cat.



Gambar VIII

c. Finishing

Proses pemberian kontur garis berperan memunculkan ekspresi wajah figur dan memberikan perwujudan kesan volume dan draperi pada kain. Selanjutnya *finishing* karya yaitu pengemasan karya layak pajang dengan menggunakan beberapa alternatif kemasan sesuai ketepatan media.



Gambar IX

D. Pembahasaan Bentuk Lukisan

Setiap karya memunculkan figur manusia baik anak-anak maupun remaja. Figur manusia digambarkan secara sederhana dan cenderung flat. Bentuk visual pada pakaian yang dikenakan pada objek menggunakan garis sebagai perwujudan kesan volume dan draperi kain. Untuk mendukung bentuk visualnya sebagian besar menggunakan teknik akuarel dengan menggunakan warna kontras, warna primer, warna panas dan warna dingin.

Background diolah sedemikain rupa untuk mendapatkan kesan minimalis dan menonjolkan objek.. *Background* yang sederhana bertujuan untuk menguatkan figur dan bersifat ilustratif. Karya yang ilustratif berarti karya yang memiliki sifat ilustrasi. Dalam hal ini ilustrasi yang dimaksud adalah gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan mengenai tema yang disajikan. *Background* biasanya dimanfaatkan untuk menggambarkan ruang dan mendukung objek. Karya yang dihasilkan:

1. *Sinau Ndak Didukani ibu*



Gambar X: Karya berjudul “Sinau ndak didukani ibu”

Ukuran 80x100cm

Bahan dan media : cat akrilik pada kanvas

2016

Karya yang berjudul “Sinau ndak didukani ibuk” berukuran 80x100cm dengan media akrilik di atas kanvas, menampilkan figur anak-anak sedang bermain, sebelah kiri adalah sekumpulan anak-anak yang dominan berwarna merah sedangkan sebelah kanan adalah seorang anak yang sedang belajar dengan dominan warna hijau dan biru. Figur anak yang sedang bermain terletak dibelakang jauh dari figur anak yang sedang belajar dimaksudkan sebagai *centre of interest* lukisan . Warna hijau mendominasi keseluruhan lukisan dengan warna gelap pada area bawah lukisan dan warna terang berada di area atas lukisan.

Terinspirasi dari karya lukis Claude Monet yang menangkap pantulan-pantulan cahaya, penulis membuat semburat-seburat cahaya putih pada lukisan untuk mengesankan cahaya matahari yang sedang condong. Disini penulis mengungkapkan kesendirian penulis dengan menjauh dari permainan anak-anak dan lebih memilih untuk membaca buku dan belajar

Dalam karya ini penulis menceritakan ketidakmampuan dalam berinteraksi dengan menempatkan posisi objek utama disebelah kanan sendirian membaca buku, sedangkan sekumpulan anak sedang terlibat interaksi berupa permainan engklek (atau ingkling, dalam lingkungan penulis). Objek anak-anak yang bermain engklek

digambarkan lebih kecil dari objek utama untuk menciptakan kesan jarak (perspektif) dan kesan jarak dalam hubungan.

2. *Dolanan Layangan*



Gambar XI: Karya berjudul “Dolanan Layangan”

Ukuran : 100x120cm

Bahan dan media : cat akrilik pada kanvas

2016

Pada lukisan ini terdapat tiga figur anak-anak yang berada di area persawahan. Dua anak dominan warna cerah sedang bermain layangan, disaksikan satu anak dengan kucingnya, dengan pewarnaan yang dominan warna gelap. Tampak rerumputan dan ilalang yang berwarna hijau dan langit yang biru dengan mega putih yang berarak. Menggambarkan suasana desa penulis yang masih dikelilingi oleh persawahan.

Penulis mengungkapkan kesendirian dan kurang pandai dalam bergaul dengan membuat objek lukisan hanya duduk sambil melihat anak-anak yang bermain layangan, tidak terlibat interaksi apapun

dengan anak-anak yang bermain layangan. Selain itu warna ungu atau warna gelap pada baju yang dikenakan objek dimaksudkan untuk mengungkapkan suasana hati dari anak yang sebenarnya ingin ikut bermain namun karena lemah dalam berinteraksi, dia memilih duduk menyendiri mengamati anak-anak bermain layangan.

Teknik yang digunakan penulis pada karya lukis ini adalah akuarel dan plakat. Teknik plakat digunakan untuk membentuk detail pada lukisan dan membuat bayangan dan cahaya disekitar objek. Sedangkan detail pada objek menggunakan teknik plakat dengan goresan kuas yang pendek dan tegas.

3. *Kamarku Duniaku 1*



Gambar XII: Karya berjudul “Kamarku Duniaku”

Ukuran : 80x100cm

Bahan dan Media : Cat akrilik pada kanvas
2016

Karya ketiga berjudul “Kamarku Duniaku 1” yang menunjukkan sosok remaja putri sedang tengkurap, wajahnya terlihat sedang berpikir. Barang-

barang seperti PC, botol minuman, kipas angin dan kertas yang berserakan dan lain sebagainya, sebagai pendukung objek sedang berada di dalam kamar. Penempatan objek remaja putri di dalam kamar ini sebagai hasil dari terbiasanya penulis menghabiskan waktu sendirin tidak terlibat interaksi dengan orang lain dan lebih memilih mengerjakan hobi.

Kertas bergambar karakter komik dan boneka burung *Haikyuu!!* (boneka Kageyama Tobio dan Hinata Shoyo dari karakter animasi dan komik berjudul *Haikyuu!!*) dan pakaian dengan *icon* Osomatsu-san dari animasi Osomatsu-san dalam lukisan dimaksudkan untuk menunjukkan hobi dari objek lukisan yang menggembari komik Jepang. Kesendirian penulis terlihat dari objek lukisan yang berdiam diri dikamar, mengerjakan hobi yang disukainya.

Suasana dalam lukisan adalah saat pagi menjelang siang hari dengan kondisi langit berwarna kehijauan dengan semburat cahaya berwarna putih, warna hijau dan putih dimaksudkan untuk mendukung suasana. Warna ungu dan phtalo blue tampak dominan pada objek manusia. Warna lain seperti kuning, burnt sienna dan hijau tampak pada latar belakang sebagai pendukung objek lukisan. *Centre of Interest* terletak ditengah yakni remaja putri yang sedang menghadapi kertas gambarnya. Teknik yang digunakan adalah akuarel, dengan melarutkan cat dan banyak air di atas kanvas kemudian diolah agar dapat memunculkan draperi kain dan volume.

4. Kamarku Duniaku 2



Gambar XIII : Karya berjudul “Kamarku Duniaku 2”

Ukuran 80x100cm

Bahan dan media : cat akrilik pada kanvas

2016

Pada lukisan berjudul “Kamarku duniaku 2” objek remaja putri masih berada di dalam kamar namun dengan aktivitas yang berbeda. Barang-barang seperti kipas angin dan bantal masih terdapat dalam lukisan ini ditambah dengan objek meja kaca yang berada dihadapan objek. Penulis menambahkan objek dua ekor kucing untuk mendukung suasana kesendirian objek remaja putri. Kesendirian penulis masih terlihat pada lukisan ini karena objek tidak terlibat dalam interaksi dengan orang lain disekitarnya, namun sedang berkomunikasi dengan teman yang satu hobi dengan media hp. Penggunaan hp untuk berkomunikasi dalam lukisan ini

menunjukkan ketidakmampuan penulis dalam berinteraksi secara langsung dengan orang lain.

Warna langit disore hari menggunakan warna kuning yang dicampur dengan warna orange, kemudian disapukan pada kanvas dengan banyak air, warna gelap seperti coklat dan ungu diteteskan pada area atas lukis agar menghasilkan percampuran warna baru dengan sendirinya. Percampuran warna yang dihasilkan menjadi suasana sore menjelang malam dengan dominasi warna orange dan ungu gelap.

Untuk draperi kain penulis menggunakan teknik hisap, untuk menunjukkan lekukan kain yang terkena cahaya agar berwarna lebih terang dari lekukan kain yang tidak terkena cahaya. Objek yang membutuhkan detail, digunakan teknik plakat agar kesan timbul yang tidak dapat ditunjukkan oleh teknik akuarel dapat terlihat pada lukisan ini.

5. *Hang out! Girl! 1*



Gambar XIV: Karya berjudul "*Hang out! Girl! 1*"
Ukuran : 100x120cm

Bahan dan media : cat akrilik pada kanvas
2016

Karya kelima berjudul “*Hang Out! Girl! I*” berukuran 100x120cm, yang menampilkan empat sosok remaja putri sedang duduk di kursi pinggir jalan sambil membaca majalah dan menu makanan. Figur remaja putri paling kiri memisahkan diri asik mendengarkan musik, menggambarkan kurangnya kemampuan komunikasi dari penulis. Sementara rombongan remaja putri sebelah kanan terlibat komunikasi. Minimnya interaksi dengan teman ditampilkan pada sikap remaja putri yang memegang hp tanpa memperhatikan ataupun melibatkan diri dalam obrolan. Perbedaan kegemaran dan hobi juga menyebabkan jarak pada pertemuan penulis.

Teknik pewarnaan dengan menyapukan cat dan air yang cukup banyak di atas kanvas kemudian digoreskan sesuai sketsa draperi kain. Teknik semu muncul pada latar belakang objek yakni gedung yang tampak samar terlihat. Pada latar belakang tampak deretan gedung dan sosok manusia yang dimaksudkan untuk memunculkan kesan perspektif. Warna kontras tampak pada objek remaja putri sebelah kiri dan kanan. Pada objek kiri warna baju dominan warna gelap sedangkan objek sebelah kanan berwarna terang yakni merah , orange dan hijau.

6. *Hang out! Girl! 2*



Gambar XV: Karya yang berjudul “*Hang Out! Girl! 2*”

Ukuran : 100x120cm

Bahan dan media : cat akrilik pada kanvas

2016

Karya berukuran 100x120cm dengan judul “*Hang Out! Girl! 2*” ini menampilkan tiga sosok remaja putri yang sedang terlibat komunikasi. Tampak dari baju yang mereka kenakan dan aksesoris yang dibawa, mereka adalah enggmar budaya jepang. Karakter yang ditampilkan adalah kucing yang bernama Nyanko-sensei dari animasi *Natsume Yuujinchou*. Jaket orange dan hitam dari animasi Naruto dengan kombinasi celana warna phtalo blue dan *sailor seifuku* memperjelas kegemaran mereka pada kebudayaan Jepang. Komunikasi terlihat dengan jelas dalam karya ini karena tiga objek remaja ini terlibat dalam percakapan.

Warna kontras dari lukisan ini ditunjukkan pada remaja putri yang memakai kaos berwarna kuning yang diapit oleh warna gelap dari pakaian

yang dikenakan dua remaja putri yang ada disampingnya. Teknik yang dikenakan masih sama yakni dengan teknik akwarel dengan menyapukan banyak air diatas lukisan kemudian dihisap dengan kuas untuk membuat draperi kain. Teknik plakat diterapkan pada dedaunan di area atas lukisan.

7. *Cosplay*



Gambar XVI : Karya berjudul “*Cosplay*”

Ukuran :100x120cm

Bahan dan media : cat akrilik pada kanvas

2016

Karya berjudul “*Cosplay*” dengan ukuran 100x120cm dengan media akrilik diatas kanvas. Karya ini menampilkan tiga figur remaja putri sedang ber-selfie sambil mengenakan kostum dari animasi Jepang, Karakter dengan rambut berwarna biru bernama Erio dari animasi *Denpa Onna*, Kogitsunemaru dari *Otome game Touken Ranbu*

yang dominan warna kuning dan karakter bernama *Stocking* dengan warna ungu dan phtalo blue dari animasi *Panty and Stocking*, yang beberapa bulan lalu sempat menjadi favorit *cosplayer* untuk dicosplaykan. Penulis menunjukkan kemampuan berkomunikasi dengan ikut berbaur dan berfoto dengan teman sesama penghobi budaya Jepang.

Teknik lukisan masih sama dengan lukisan lain, menyapukan cat dan banyak air untuk mencari draperi kain dari hasil percampuran warna diatas kanvas. Teknik plakat digunakan pada warna rambut, dengan berulang kali menyapukan cat hingga akhirnya ditemukan perpaduan warna yang diinginkan. Tekstur semu muncul pada *background* lukisan yang menggambarkan perbukitan dan gedung dibelakang objek lukisan. Pada lukisan ini pelukis menambahkan outline yang menimbulkan kesan flat dan kaku pada objek lukisan.

BAB IV

PENUTUP

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

1. Konsep penciptaan lukisan adalah mengenai ketidakmampuan penulis dalam berinteraksi orang-orang dilingkungan, hanya pada orang-orang tertentu saja khususnya yang satu hobi saja, penulis mampu berinteraksi dengan orang lain. Minimnya interaksi inilah yang akan dilukis dengan pendekatan impresionis dan *pop art*.
2. *Subject matter/tema* yang akan ditampilkan adalah dampak dari ketidakmampuan penulis dalam berinteraksi dengan teman, sebagai akibat dari pola asuh otoriter yang diterapkan oleh orang tua dan lingkungan yang mendukung penulis untuk menutup diri dan berdiam diri di dalam kamar. Contoh dampak yang penulis maksud adalah : 1) Cenderung menyendiri, berusaha agar tidak terlibat interaksi dengan orang disekitarnya, 2) Lebih banyak menghabiskan waktu di dalam kamar, 3) Menarik diri dari pergaulan dan lingkungan, 4) Cenderung pemilih dalam berteman, 5) Pemalu
3. Proses Visualisasi diawali dengan mencari dan mengamati (tahap observasi) hal-hal yang berkaitan dengan objek yang ingin dilukiskan berdasarkan tema yang sudah ditentukan. Pengamatan dilakukan di lingkungan rumah dan lingkungan perkuliahan (di kota yogyakarta). Kemudian proses selanjutnya pengolahan komposisi objek, anatomi tubuh dan ekspresi wajah yang sesuai gaya tubuh (gesture) figure yang

diinginkan melalui pembuatan beberapa sketsa (tahap improvisasi). Selanjutnya proses melukis (visualisasi) dari memindahkan sketsa terpilih ke media kanvas, pewarnaan, hingga *finishing*. Sketsa dilakukan dengan teknik langsung. Dalam pewarnaan teknik yang banyak digunakan adalah teknik akuarel dan didukung teknik plakat.

4. Hasil karya lukis dari visualisasi tema bentuk ketidakmampuan penulis dalam berinteraksi ini merupakan karya dengan pendekatan impresionisme dan *pop art*. Karakteristik utama lukisan impresionisme adalah kuatnya goresan kuas, warna-warba cerah (bahkan sebagian pelukis mengharamkan warna hitam karena dianggap bukan bagian dari cahaya), komposisi terbuka, penekanan pada kualitas pencahayaan, subjek-subjek lukisan yang tidak terlalu menonjol dan sudut pandang yang tidak biasa. Berdasarkan ciri diatas, lukisan penulis mendekati aliran Impresionis dengan goresan kuas yang pendek dan kuat, warna yang cenderung terang dan penekanan pada cahaya. Proses pewarnaan menggunakan teknik akuarel dan teknik plakat. Untuk teknik akuarel penulis membutuhkan tempat berkarya yang cukup luas karena kanvas dibaringkan di lantai, kemudian cat disapukan diatas kanvas dengan banyak air. Luberan warna dan percampuran dari berbagai macam warna menciptakan warna baru yang terbentuk dengan sendirinya. Teknik plakat digunakan untuk bagian detail-detail karya. Karya yang di hasilkan adalah “*Sinau ndak didukani Ibu*” (80x100cm), “*Dolanan Layangan*” (100x120cm), “*Kamarku Duniaku 1*” (80x100m), “*Kamarku Duniaku 2*” (80x100m), “*Hang out!*

Girl! 1” (100x120cm), “*Hang out! Gir! 2*” (100x120cm),
“*Cosplay*”(100x120cm).

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Departement pendidikan Nasional, Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa Indonesia.
2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (edisi ketiga)*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djelantik, A.A.M. 2004. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Arti
- Iskandar, Popo. 2000. *Alam Pikiran Seniman*. Bandung: Yayasan Popo Iskandar & Yayasan Aksara Indonesia
- Kartika, Darsono Sony. 2004. Seni Rupa Modern. Bandung: Rekayasa Sains
- Prihadi, Bambang. 2009. *SejarahSeni Rupa Barat II*. Diktat Mata Kuliah. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Seni Rupa, FBS, UNY.
- Setiadi, Elly M. Dan Kolip Usman. 2011. *Pengantar Sosiologi: pemahaman fakta Dan Gejala permasalahan sosial; teori, aplikasi, dan pemecahannya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sahman, Humar. 1993. Mengenali Seni Rupa. IKIPSemarang Press
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2009. *Elemen-elemen seni dan Desain*. Yogyakarta: JALASUTRA Anggota IKAPI
- Soedarso Sp. 2000. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Jakarta: Studio Delapan Puluh Interprise.
- Sumardjo, Jacob.2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB
- Susanto, Mikke. 2003. *Membongkar Seni Rupa*. Yogyakarta: Jendela
- _____. 2011. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilan & Gerakan Seni Rupa (edisi revisi)*. Yogyakarta: Dicti Art Lab & Djagad Art House

SITUS INTERNET

Grassmuk, Volker. 2000. In Man, Nation &Machine: The Otaku Answer to Pressing Problem of the Media Society.

Http://waste.informatik.hu-berlin.de/grassmuck/Textotaku00_e.htm

<Http://www.wikipantings.org/en/marry-cassat/mpthers-kiss-1891>

<Http://aseangallery.com/new/details.php?id=243>