

**PROSESI TRADISI UPACARA GREBEG NGENEP
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:
Firma Summa
11206241039

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

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul
Prosesi Tradisi Upacara Grebeg Ngenep
Sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan
ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan



Yogyakarta, 19 Desember 2016

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Sigit Wahyu Nugroho', is positioned above the printed name.

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

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Prosesi Tradisi Upacara Grebeg Ngenep Sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan* Ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 11 Januari 2017 dan dinyatakan LULUS.

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si.	Ketua Penguji		16 Januari 2017
Eni Puji Astuti, M.Sn.	Sekretaris Penguji		16 Januari 2017
Dr. Hajar Pamadhi, M.A.Hons.	Penguji Utama		16 Januari 2017

Yogyakarta, 16 Januari 2017
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



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

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : **Firma Summa**

NIM : 11206241039

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri

Yogyakarta

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

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

Yogyakarta, 19 Desember 2016

Penulis,



Firma Summa
NIM. 11206241039

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini penulis persembahkan kepada:

Kedua orang tua saya, Bapak Bilal Hermanto dan Ibu Sri Hidayati, dan Kakak-kakak saya Dony Summa sekeluarga, Lisna Summa sekeluarga, Rosma Summa sekeluarga, Patridina Yunitasari, Keluarga Besar Kukomikan Land, Ismu Ismoyo, Stefanus Endru, Wiskhak Krisna, Dodo, Lukman, Endar Dimmo, Didot, Ady oi Rassatya, Onggo, Jati, Saudara-saudara Kontrakaan Bataliyon 313, Fitra Yudha Kurnia, Rahmat Dani Atmojo, Hery Priyo, Novian Dwi Antoro, Krisnanda Putra Nugraha, Alexander Pramudya, Beny Prasetyo, Sulistyو Saputra, Lukas Sandy, Zustama Bona, Gibran Baradi, Tony Yuliandry, Ridik Pangestu, Dimas Rahmat, Ardhian Nurhadi, Galank Riza, Yudistira Galih, Bagas Wiranata, Wismaya, Shodan Ramadhan, Teman-teman Senirupa angkatan 2011 dan teman-teman yang telah banyak membantu serta memberikan dukungan untuk menyelesaikan studi di kampus ini.

MOTTO

“THE ART IS LONG, LIFE IS SHORT”

(Hippocrates)

“HIDUP ITU PENDEK, SENI ITU PANJANG”

(Cholil Mahmud)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, berkat rahmat dan hidayah-Nya dapat menyelesaikan tugas akhir karya seni (TAKS) ini untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulisan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat selesai atas bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya sertakan ucapan terimakasih saya kepada, Rektor UNY Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd. M.A., Dekan FBS UNY Dr. Widyastuti Purbani, M.A., Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn, M.Sn., beserta keluarga besar jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNY yang telah memberikan pelayanan kepada penulis.

Rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada pembimbing, Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si., yang penuh kesabaran, kearifan, dan bijaksanaan telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada keluarga besar Bilal Hermanto. Sahabat-sahabat di Kukomikan Land, Crew Kontrakan Bataliyon 313, dan teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu yang telah banyak memberi semangat, berbagi pengetahuan dan pengalaman dalam bidang seni lukis, akademik dan non akademik.

Semoga Tugas Akhir Karya Seni ini dapat memberi manfaat bagi orang lain yang membutuhkan. Segala bantuan dan kebaikan semoga mendapat balasan dari Allah SWT.

Yogyakarta, 19 Desember 2016

Penulis,



Firma Summa

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR BAGAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Fokus Ide Penciptaan.....	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penciptaan	6
E. Manfaat Penciptaan.....	6
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Tinjauan Seni Lukis.....	7
B. Struktur Seni Lukis	8
1. Ideoplatis	8
a. Konsep	8
b. Tema	9
c. Ide.....	10
d. Imajinasi.....	10

2. Fisikoplastis	11
a. Elemen-elemen Seni Rupa	11
1) Titik.....	11
2) Garis	11
3) Bidang.....	12
4) Warna.....	13
5) Gelap Terang.....	14
6) Bentuk	15
7) Ruang	15
C. Prinsip Penyusunan Elemen Seni Rupa.....	16
1. Kesatuan	16
2. Keseimbangan	17
3. Irama.....	18
4. Harmoni	18
5. Proporsi.....	19
6. Variasi.....	19
7. Aksentuasi	20
8. Dominasi.....	20
D. Media, Alat dan teknik dalam Lukisan	21
1. Media	21
2. Alat	21
3. Teknik.....	21
E. Pengertian Surrealisme dan Pop Surrealisme	22
F. Pascamodernisme atau Postmodernism	24
G. Pengertian Pop Art	25
H. Pengertian Dekonstruksi.....	27

I. Teknik Arsir	27
J. Pengertian Deformasi	30
K. Pengertian Repetisi.....	31
L. Pengertian Inspirasi.....	32
M. Tradisi Upacara Grebeg Ngenep.....	33
N. Metode Penciptaan dan Pendekatan	36
1. Observasi	36
2. Eksperimentasi	36
3. Visualisasi.....	37
4. Pendekatan Pada Karya Inspirasi	38
BAB III. IDE PENCIPTAAN DAN VISUALISASI.....	41
A. Konsep dan Tema Penciptaan	41
1. Konsep Penciptaan	41
2. Tema Penciptaan.....	42
B. Ide Penciptaan.....	58
1. Warna.....	58
2. Bentuk Lukisan.....	60
3. Arsiran (<i>hatching</i>)	61
4. Upacara Grebeg Ngenep.....	62
5. Pelaku Prosesi.....	62
6. Pendukung	62
C. Proses Visualisasi	62
1. Bahan, Alat dan Teknik.....	62
a. Bahan	63
b. Alat	65
c. Teknik	70

D. Tahap Visualisasi	71
1. Sketsa	71
2. Memindahkan Sketsa Pada Kanvas	71
3. Pewarnaan.....	72
4. Proses Arsiran Objek dan Figur Lukisan	73
5. Finishing	74
D. Bentuk Lukisan.....	75
1. Diskripsi Karya "Mimpi Seorang Petani"	75
2. Diskripsi Karya "Terbagi Rata"	81
3. Diskripsi Karya "Percaya"	87
4. Diskripsi Karya "Urat Syarat"	92
5. Diskripsi Karya "Makan Bersama"	97
6. Diskripsi Karya "Pada Hari Jumat"	102
7. Diskripsi Karya "Diantara Harapan dan Kerumunan"	109
8. Diskripsi Karya "Setengah dari Panggung"	113
BAB IV. PENUTUP	119
Kesimpulan.....	119
DAFTAR PUSTAKA	121

DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 1 : Lukisan Karya Nano Warsono “ <i>Celebrating The New Moon</i> ” ...	38
Gambar 2 : Lukisan Karya Wedhar Riyadi “ <i>Under Attack</i> ”	39
Gambar 3 : Sesaji Kepala Kambing	45
Gambar 4 : Mengirim Sesaji	45
Gambar 5 : Tumpeng Kenduren.....	47
Gambar 6 : Prosesi Kenduren	47
Gambar 7 : Peserta Kenduren	48
Gambar 8 : Iqrar pada Prosesi Kenduren	49
Gambar 9 : Iqrar pada Prosesi Rebutan Gunungan.....	49
Gambar 10 : Prajurit dari Anak-keterunan.....	51
Gambar 11 : Pengambilan Gunungan	52
Gambar 12 : Tempat Berkumpul Peserta Kirab.....	52
Gambar 13 : Bendhe Peninggalan.....	53
Gambar 14 : Sepasang Pengantin.....	53
Gambar 15 : Gunungan Palawija	53
Gambar 16 : Suasana Prosesi Kirab	54
Gambar 17 : Salah Satu Peserta Kirab	54
Gambar 18 : Sambutan untuk Peserta Kirab.....	55
Gambar 19 : Peserta Kirab dan Penonton	56
Gambar 20 : Suasana Prosesi Rebutan Gunungan	56
Gambar 21 : Karya Jean Michel Basquiat.....	59
Gambar 22 : Karya Andy Warhol	59
Gambar 23 : Karya Saner Edgar	60

Gambar 24 : Karya Wedhar Riyadi.....	60
Gambar 25 : Karya Nano Warsono.....	61
Gambar 26 : Karya Broken Fingaz	61
Gambar 27 : Kanvas.....	63
Gambar 28 : Cat	64
Gambar 29 : Air Bersih.....	64
Gambar 30 : Kuas.....	65
Gambar 31 : Staples Tembak	66
Gambar 32 : Toples Plastik.....	67
Gambar 33 : Gelas Plastik.....	67
Gambar 34 : Kain Lap.....	68
Gambar 35 : Pensil dan Bolpoint	69
Gambar 36 : Tang.....	70
Gambar 37 : Sketsa pada kertas	71
Gambar 38 : Sketsa pada Kanvas.....	72
Gambar 39 : Proses Pewarnaan.....	73
Gambar 40 : Arsiran pada Objek	74
Gambar 41 : Karya Firma “ <i>Mimpi Seorang Petani</i> ”	75
Gambar 42 : Karya Firma “ <i>Terbagi Rata</i> ”	81
Gambar 43 : Karya Firma “ <i>Percaya</i> ”	87
Gambar 44 : Karya Firma “ <i>Urat Syarat</i> ”	92
Gambar 45 : Karya Firma “ <i>Makan Bersama</i> ”	97
Gambar 46 : Karya Firma “ <i>Pada Hari Jumat</i> ”	102
Gambar 47 : Karya Firma “ <i>Diantara Harapan dan Kerumunan</i> ”	109
Gambar 48 : Karya Firma “ <i>Setengah dari Panggung</i> ”	113

DAFTAR BAGAN

	halaman
Bagan 1 : Skema Ide Penciptaan Lukisan Firma Summa	58

**PROSESI TRADISI UPACARA GREBEG NGENEP
SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN LUKISAN
TUGAS AKHIR KARYA SENI**

Oleh :
Firma Summa
11206241039

ABSTRAK

Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan konsep, tema, teknik, bentuk dan proses visualisasi lukisan dengan judul “*Prosesi Tradisi Upacara Grebeg Ngenep Sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan Tugas Akhir Karya Seni*”.

Metode yang digunakan dalam penciptaan lukisan yaitu metode observasi dengan melihat langsung saat digelarnya Tradisi Upacara tersebut. Eksperimentasi dengan membuat sketsa pada kertas dari hasil observasi, dan visualisasi dengan memindahkan sketsa pada kanvas, memberikan warna objek, memberikan warna pada *background* yang dilanjutkan dengan memberi arsiran pada setiap objek lukisan.

Hasil dari penciptaan lukisan dalam Tugas Akhir Karya Seni ini adalah 1) Konsep penciptaan lukisan yaitu ekspresi kegelisahan digradasi Tradisi Upacara Grebeg Ngenep 2) Tema dalam visualisasi lukisan adalah runtutan dari setiap Prosesi Upacara Tradisi Grebeg Ngenep. Setiap prosesinya dijadikan tema didalam lukisan. 3) Visualisasi lukisan terdiri dari segi Upacara, Prosesi, dan Pendukung didalam Tradisi Upacara Grebeg Ngenep. 4) Proses visualisasi menggunakan media kanvas, cat *acrylic*, serta teknik yang digunakan dalam pengerjaan lukisan adalah teknik *opaque*, plakat dan arsir. 4) Bentuk lukisan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir Karya Seni ini yaitu bentuk lukisan dengan gaya “*postmodernism*”. Ciri pop surrealisme dalam lukisan antara lain ditunjukkan lewat visualisasi objek manusia dengan wajahnya berlubang, penggabungan objek tubuh manusia dengan rumah dan tumbuhan, terdapat arsir pada semua objek pada lukisan. Karya yang dikerjakan sebanyak 8 lukisan dengan berbagai ukuran antara lain yaitu:

Mimpi Seorang Petani (120x100 cm), Terbagi Rata (120x90 cm), Urat Syarat (120x90 cm), Makan Bersama (130x100 cm), Percaya (120x150 cm), Pada Hari Jumat (150x120 cm), Antara Harapan dan Kerumunan (130 x 100 cm), Setengah dari Panggung (120x90 cm).

Kata Kunci: *Prosesi Tradisi Upacara Grebeg Ngenep*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Seni merupakan sesuatu yang lahir dari pemikiran, perasaan dan tindakan manusia yang di dalamnya terkandung bentuk-bentuk yang simbolis (kata-kata, nada, gerak, goresan, dll.). Seni rupa merupakan salah satu bagian dari seni yang didalamnya dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu seni murni dan seni terapan. Seni lukis merupakan salah satu cabang dari seni rupa yang termasuk kedalam seni murni. Dalam seni lukis cara pengungkapannya lebih ditekankan pada pengolahan garis dan warna yang kemudian diwujudkan pada bidang dua dimensional (kanvas) sebagai medianya. Seiring perkembangan zaman, ikut berkembang pula jenis-jenis media yang digunakan dalam seni lukis.

Dalam penciptaan sebuah lukisan, tema dan konsep juga menjadi salah satu unsur/bagian yang penting, karena keberadaan tema maupun konsep dalam sebuah lukisan dapat memberikan pandangan serta makna dari karya yang diciptakan. Dalam hal ini penulis menggunakan tema “Upacara Tradisional” sebagai tema maupun konsep pada lukisannya.

Menurut Dharsono (2004: 26) bahwa seni dan masyarakat merupakan hubungan yang tak terpisahkan. Sehingga karya seni lukis dapat diciptakan dari permasalahan yang dekat dengan rumah, kota dan tempat tinggal seniman.

Upacara Tradisional merupakan salah satu hasil peninggalan leluhur, yang masih dipertahankan sampai sekarang. Dengan salah satu tujuan untuk wujud syukur atas hasil pertanian yang melimpah. Salah satu Upacara Tradisional

yang masih dipertahankan dan masih diteruskan sampai sekarang menjadi sebuah Tradisi terdapat di kompleks Ngenep, Desa Dadapayu, Semanu, Gunungkidul. Peninggalan tradisi itu sering disebut dengan nama Upacara Grebeg Ngenep, jika di Gunungkidul secara umum biasa disebut sebagai tradisi Rasulan.

Upacara *Grebeg Ngenep* selalu digelar setiap tahun karena merupakan wujud rasa syukur masyarakat kepada Tuhan YME atas *hasil peternakan* dan *ternak* yang melimpah. Hal tersebut didasari karena sebagian besar penduduk Ngenep bekerja sebagai petani dan peternak. Hasil dari *pertanian* dan *ternak* masyarakat ini pada umumnya dimanfaatkan untuk keperluan sehari-hari, dibagikan kepada saudara ataupun teman yang tidak bertempat tinggal sama dan ada juga yang dijual di pasar.

Kegiatan Upacara *Grebeg Ngenep* mempunyai berbagai prosesi didalamnya mulai dari persiapan awal hingga prosesi selesai yang meliputi sebagai berikut: *kerja bakti, menata sesajen serta kirim sesajen, genduren, iqrar, pagelaran kethoprak, wayangan, seni jaranan, kirab, dan rebutan gunungan*. Kuatnya gotong royong antar setiap warga menjadi kunci keberhasilan terlaksananya tradisi ini. Salah satunya dalam bentuk gotong royong dalam pendanaan tradisi ini murni bersumber dari swadaya masyarakat Komplek Ngenep sendiri.

Tradisi Upacara *Grebeg Ngenep* mempunyai kekhasan didalamnya, yaitu terdapat beberapa prosesi yang hanya bisa dijalankan oleh keturunan dari Trah Ki Mento Kuoso saja. Hal ini dilatar belakangi oleh keadaan Komplek Ngenep awalnya adalah sebuah Desa yang terdiri dari 10 dusun dan bertetangga dengan Desa Dadakan. Pembagian menjadi 10 dusun ini didasarkan dari keturunan Trah

Ki Mento Kuoso yang tinggal di setiap dusun tersebut. Karena adanya perubahan peraturan pemerintahan, Desa Ngenep dan Desa Dadakan saat ini pun dijadikan satu dengan nama Desa Dadapayu yang terdiri dari 20 Dusun dan kompleks Ngenep pun masuk didalam Desa Dadapayu tersebut. Saat ini Desa Ngenep sudah berganti sebutan menjadi Komplek, bahkan nama Ngenep pun sudah hilang dari daftar administrasi yang ada di kecamatan Semanu.

Komplek Ngenep saat ini tinggal menyisakan 6 Dusun yang masih memiliki kekerabatan dengan Trah Ki Mento Kuoso. Maka hanya 6 dusun tersebut yang masih mengikuti Tradisi Upacara Grebeg Ngenep.

Kekhasan ini menjadikan Komplek Ngenep memiliki jadwal tersendiri ketika akan melaksanakan tradisi ini yaitu pasti jatuh pada setiap Jumat Wage. Sehingga diperbolehkan lepas dari jadwal tradisi rasulan yang sudah diatur untuk 5 desa lainnya di Kecamatan Semanu.

Menurut penulis, Tradisi Grebeg Ngenep ini sangat menarik untuk dicermati dan divisualisasikan ke dalam bentuk lukisan. Hal tersebut didasari karena Tradisi ini masih dipertahankan walaupun nama Desa Ngenep sudah hilang tetapi Tradisinya masih digelar sampai sekarang, serta dengan bentuk gotong royong dan murni swadaya dari masyarakat setempat untuk pendanaan kelangsungan Tradisi ini. Selain itu Tradisi ini mempunyai kekhasan tersendiri, dengan beberapa prosesinya yang hanya bisa dijalankan oleh keturunan trah saja. Kekhasan ini tidak dimiliki oleh desa-desa lain khususnya di kecamatan Semanu saat menggelar Tradisi yang serupa. Hal ini yang membuat saya tergugah untuk mengembangkan Tradisi ini kedalam bentuk visualisasi lukisan.

Dalam hal ini ada dua seniman yang memberikan inspirasi dalam penciptaan lukisan, yang bertolak dari kegelisahan diri terhadap kondisi alam, sosial, kultural lingkungan sekitar tempat tinggal, yaitu Nano Winarso (Indonesia) dan Wedhar Riyadi (Indonesia). Karya lukisan Nano Winarso dapat memberikan inspirasi pada segi warna dan komposisi lukisa. Pewarnaan objek dengan teknis plakat dengan dilengkapi teknik arsir pada karya Nano mampu menginspirasi penulis dalam proses penciptaan lukisan. Selain itu karya-karya Wedhar Riyadi juga mampu menginspirasi komposisi lukisan yang berpola *asimetris*. Dalam karya lukisannya penataan objek yang acak dan merata mampu menginspirasi penulis dalam penciptaan lukisan.

Keseluruhan bentuk dasar lukisan yang diciptakan menggunakan teknik *opaque*, plakat, arsir dan deformasi bentuk. Dalam hal ini penulis menggunakan teknik *opaque* dan plakat untuk pewarnaan pada setiap objek maupun figur lukisan. Sedangkan teknik arsir yang digunakan dalam setiap objek lukisan serta membuat motif *ornament*. Teknik arsir dilakukan dengan media cat akrilik. Pengertian dasar dari teknik arsir adalah cara menorehkan pensil, spidol, tinta, cat dan alat lain berupa garis-garis berulang yang menimbulkan kesan gelap terang, gradasi atau *volume* objeknya. Adapun beberapa macam jenis teknik arsir, yaitu *hatching*, *cross hatching*, *contour hatching*, *scumbling*, dan *stippling*. Pada semua lukisan penulis memakai teknik arsir jenis *hatching* dan *contour hatching*, karena teknik *hatching* dan *contour hatching* mampu memberikan kesan dimensi, gelap terang pada objek serta mampu memperkuat warna pada objek lukisan. Selain teknik arsir penulis juga menggunakan teknik deformasi, dalam pengertian

dasarnya deformasi bentuk adalah bentuk yang sudah mengalami proses penyederhanaan dari bentuk sebelumnya. Teknik ini selalu digunakan dalam setiap pemilihan objek pada lukisan. Teknik arsir dan deformasi bentuk inilah yang menjadi inspirasi dalam proses penciptaan bentuk objek dalam lukisan. Sedangkan pemilihan teknik dalam pewarnaan objek dan background dalam lukisan penulis menggunakan teknik plakat dan gradasi dengan mengutamakan gelap terang setiap objek serta memberikan unsur prespektif yang akhirnya objek lukisan diberikan finishing dengan teknik arsir pada setiap objeknya, seperti yang dijelaskan diatas.

B. Fokus Ide Penciptaan

Untuk mempermudah penulis dalam proses penciptaan lukisan, maka ide penciptaan lukisan difokuskan terhadap Prosesi Tradisi Upacara Grebeg Ngenep yang masih dipertahakan sampai sekarang. Penulis memfokuskan ide penciptaan lukisan dari segi Upacara, Prosesi dan Pendukung dalam Tradisi Upacara Grebeg Ngenep.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka permasalahan dalam penciptaan ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana tema dan konsep penciptaan lukisan yang terinspirasi dari prosesi Tradisi Upacara Grebeg Ngenep?
2. Bagaimana bentuk dan teknik dalam lukisan yang terinspirasi dari dari prosesi Tradisi Upacara Grebeg Ngenep?

D. Tujuan Penciptaan

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penciptaan lukisan antara lain :

1. Mendeskripsikan konsep dan tema penciptaan lukisan yang terinspirasi dari prosesi Tradisi Upacara Grebeg Ngenep
2. Mendeskripsikan proses dan teknik penciptaan tentang prosesi Tradisi Upacara Grebeg Ngenep sebagai objek lukisan.

E. Manfaat Penciptaan

Melalui lukisan-lukisan representatif tentang objek Tradisi Upacara Grebeg Ngenep, dapat diambil beberapa manfaat di antaranya sebagai berikut:

1. Untuk pembelajaran bagi orang lain dalam mengukur kemampuan dan meningkatkan teknik dan pemahaman dalam melukis.
2. Untuk mendokumentasikan Upacara Tradisional yang ada di Komplek Ngenep dengan bentuk lukisan pop surealisme.
3. Menjadi pengalaman dalam praktik melukis disamping memahami prosesi Tradisi daerah.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Seni Lukis

Seni lukis merupakan salah satu cabang seni rupa yang termasuk dalam seni murni (*fine art*). Seni lukis dapat dikatakan sebagai suatu ungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi (dua 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 (Dharsono Sony Kartika: 2004).

Menurut Gie (2004: 97) mendefinisikan “seni lukis sebagai hasil karya dua dimensional yang memiliki unsur warna, garis, ruang, cahaya, bayangan, tekstur, makna, tema, dan lambang” Sedangkan menurut Mikke Susanto (2011: 241), seni lukis merupakan “bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan warna dan garis, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang”.

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa seni lukis merupakan bagian dari seni rupa murni yang berupa perwujudan hasil ungkapan subyektif dari pengalam artistik penciptanya lama bentuk karya dua dimensi dengan beberapa unsur pembentuknya. Pada umumnya karya seni lukis dibuat di atas kanvas dengan media cat minyak, cat akrilik, atau media lainnya seiring dengan perkembangan seni lukis yang tidak terikat dengan batasan-batasan tertentu.

B. Struktur Seni Lukis

Seni rupa merupakan gabungan antara ide, konsep dan tema yang bersifat abstrak atau dalam kata lain disebut ideoplastis, dan juga hal yang bersifat fisik atau fisikoplastis. Menurut Dan Suwaryono (1957: 14) Seni lukis mempunyai struktur yang terdiri dari dua faktor besar yang mempengaruhi yaitu :

- a. Faktor ideoplastis, yaitu ide atau pendapat, pengalaman, emosi, fantasi dan sebagainya, dimana faktor ini bersifat rohani yang mendasari penciptaan seni lukis.
- b. Faktor fisikoplastis, yaitu berupa hal-hal yang menyangkut persoalan teknis, termasuk pengorganisasian elemen-elemen visual seperti garis, tekstur, ruang, bentuk beserta prinsip-prinsipnya. Jadi faktor ini bersifat fisik seperti yang nampak pada seni lukis itu sendiri.

Dapat disimpulkan bahwa lukisan tersusun dari faktor fisikoplastis yang terbentuk dari berbagai susunan unsur berdasarkan prinsip-prinsip seni rupa, dan faktor ideopastis seperti konsep, tema, ide, dan lain sebagainya yang bersifat abstrak.

Adapun penjabaran mengenai aspek Idoplastis dan fisikoplastis adalah sebagai berikut:

1. Ideoplastis

a. Konsep

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. Menurut Mikke Susanto (2011:227), mengatakan bahwa konsep merupakan pokok pertama atau utama yang mendasari keseluruhan pemikiran. Konsep biasanya hanya ada dalam pikiran atau kadang-kadang tertulis dengan singkat. Dalam penyusunan Ilmu Pengetahuan diperlukan kemampuan menyusun konsep-konsep dasar yang dapat diuraikan terus menerus. Pembentukan konsep merupakan konkretisasi indera, yaitu suatu proses pelik yang mencakup penerapan metode.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa 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.

b. Tema (*Subject Matter*)

Tema adalah unsur yang sangat penting yang juga menjadi dasar dari setiap penciptaan lukisan. Dalam sebuah karya seni hampir dapat dipastikan adanya tema, yaitu inti persoalan yang dihasilkan sebagai akibat adanya persoalan objek. Menurut Dharsono (2007:31), *subject matter* atau tema pokok ialah “rangsang cipta seniman dalam usahanya untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan”. Bentuk Menyenangkan adalah bentuk yang dapat memberikan konsumsi batin manusia secara utuh, dan perasaan keindahan kita dapat menangkap harmoni bentuk yang disajikan serta mampu merasakan lewat sensitivitasnya.

Kemudian, menurut Mikke Susanto (2011:385), *subject matter* atau tema pokok adalah “objek-objek atau ide-ide yang dipakai dalam berkarya atau ada dalam sebuah karya seni”.

Jadi, dalam penciptaan lukisan ini tema yang dimaksud adalah pokok pikiran atau dasar gagasan yang dimiliki seniman dalam usahanya untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan melalui karya lukis.

c. Ide

Merupakan kegiatan awal pokok seseorang untuk menciptakan suatu karya rancangan yang tersusun dalam pikiran. Menurut Mikke Susanto (2011: 187) ide pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya-karyanya. Idea atau pokok isi merupakan sesuatu yang hendak diketengahkan. Dalam hal ini banyak hal yang dapat dipakai sebagai ide, pada umumnya mencakup (benda, alam, peristiwa, sejarah, pengalaman pribadi dan kajian).

d. Imajinasi

Kekuatan suatu gambaran angan-angan yang dihasilkan oleh otak seseorang untuk menghasilkan sesuatu dari sebelumnya, atau daya pikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambaran (lukisan, karangan, dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang. Dipertegas oleh Mikke Susanto (2011: 190) Imajinasi adalah daya pikir untuk membayangkan atau mengangan-angan atau menciptakan gambar-gambar kejadian berdasarkan pikiran dan pengalaman seseorang. Imajinasi terpaat erat dengan proses kreatif, serta berfungsi untuk mengabungkan berbagai serpihan

informasi yang didapat dari bagian-bagian indera menjadi suatu gambaran utuh dan lengkap.

2. Fisikoplastis

a. Elemen-elemen Seni Rupa

Penciptaan karya seni lukis sangat erat kaitannya dengan elemen-elemen seni rupa. Elemen tersebut merupakan susunan pembentuk dalam karya seni yang meliputi garis, bidang (*shape*), warna, tekstur, ruang, gelap terang dengan karakteristik yang berbeda-beda. Adapun penjabarannya sebagai berikut :

1) Titik

Unsur titik terkadang sulit untuk dinyatakan atau dilihat dalam sebuah lukisan. Namun, pada dasarnya titik hampir selalu ada dalam setiap lukisan. Titik atau *point*, merupakan unsur rupa terkecil yang terlihat oleh mata. Titik diyakini pula sebagai unsur yang menggabungkan elemen-elemen rupa menjadi garis atau bentuk (Mikke Susanto, 2011: 402). Pada karya penulis titik yang tampak juga berupa titik yang dihasilkan oleh cat sebagai upaya untuk mencapai detail dari karakter objek-objek tertentu yang digambarkan agar kesan cahaya lebih terlihat atau tampak.

2) Garis

Garis merupakan unsur rupa yang paling *elementer* di bidang seni rupa dan sangat penting dalam tersusunnya sebuah bentuk lukisan. Garis dapat berupa goresan yang memiliki arah serta mewakili emosi tertentu. Menurut Mikke Susanto (2011: 148) garis memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek; panjang; halus; tebal; berombak; melengkung; lurus, vertical, horizontal,

miring, patah-patah dan lain-lain. Garis dapat pula membentuk berbagai karakter dan watak pembuatnya. Oleh sebab itu, garis pada sebuah karya rupa bukan hanya saja sebagai garis namun dapat dijadikan sebagai kesan gerak, ide, simbol, emosi yang diungkapkan lewat garis, atau lebih tepat disebut goresan. Goresan atau garis yang dibuat oleh seorang seniman akan memberikan kesan psikologis yang berbeda pada setiap garis yang dihadirkan (Dharsono 2004: 40).

Menurut Sidik, F & Aming, P (1979:3), Garis adalah “goresan, coretan, guratan yang menghasilkan bekas”. Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan garis adalah goresan, guratan atau coretan yang mengandung simbol emosi atau arti untuk membentuk objek. Dalam lukisan penulis, garis yang ditimbulkan merupakan sebuah goresan cat dari kuas di atas kanvas. Dari semua garis-garis yang ada, garis yang muncul dominan dari warna hitam hal tersebut bertujuan memberikan unsur gelap terang, dimensi dan memperkuat bentuk pada objek. Selain itu titik dan garis saling berkolaborasi yang nantinya memberikan kekuatan pada unsure-unsur fisiklopatis lainnya, seperti pada unsur bentuk dan warna pada lukisan.

3) Bidang

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

Menurut Dharsono (2004:40), *shape* adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna

yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau adanya tekstur. Pengertian *bidang* dapat dibagi menjadi dua yaitu: bidang yang menyerupai bentuk alam atau figur, dan bidang yang sama sekali tidak menyerupai bentuk alam atau non figur. Dalam lukisan bidang digunakan sebagai simbol perasaan dalam menggambarkan objek hasil *subject matter*, maka bidang yang ditampilkan terkadang mengalami perubahan sesuai dengan gaya dan cara pengungkapan pribadi pelukis, (Dharsono Sony Kartika, 2004: 41).

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa bidang merupakan elemen yang terbentuk oleh warna atau garis yang membatasinya. Bidang dapat berbentuk alam atau figur dan juga tidak berbentuk atau non figur, yang mana digunakan sebagai simbol dalam mengungkapkan perasaan pribadi perupa.

4) Warna

Warna merupakan salah satu unsur penting dalam proses penciptaan lukisan, Hal ini dapat dikaitkan dengan upaya menyatakan gerak, jarak, tegangan (tension) deskripsi alam, ruangan, bentuk dan masih banyak lagi. Warna sebagai salah satu elemen atau medium seni rupa, merupakan unsur susun yang sangat penting, baik dibidang seni murni maupun seni terapan. Bahkan lebih jauh dari itu warna sangat berperan dalam segala aspek kehidupan manusia” (Dharsono, 2007:76).

Menurut Mikke Susanto (2011:433), warna subtraktif adalah “warna yang berasal dari pigmen”. Pendapat lain dikemukakan Sidik, F & Aming, P (1979:7) warna adalah “kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata”. Warna juga dapat digunakan tidak hanya demi bentuk tapi demi warna itu sendiri, untuk

mengungkap kemungkinan-kemungkinan keindahannya serta digunakan untuk berbagai pengekspresian rasa secara psikologis.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, warna merupakan pigmen yang dipantulkan cahaya dari suatu benda yang diterima indera penglihatan manusia.

5) Gelap Terang (*Value*)

Value adalah unsur seni lukis yang memberikan kesan gelap terangnya warna dalam suatu lukisan. Menurut Mikke Susanto (2011: 418), menyatakan bahwa *value* adalah:

Kesan atau tingkat gelap terangnya warna. Ada banyak tingkatan dari terang ke gelap dari mulai putih hingga hitam, misalnya mulai dari white – high light – light – low light – middle – high dark – low dark – dark – black. Value yang berada di atas middle disebut high value, sedangkan yang berada di bawah middle disebut low value. Kemudian value yang lebih terang daripada warna normal disebut tint, sedang yang lebih gelap dari warna normal disebut shade. Close value adalah value yang berdekatan atau hampir bersamaan, akan memberikan kesan lembut dan terang, sebaliknya yang memberi kesan keras dan bergejolak disebut contrast value.

Sedangkan menurut Dharsono (2004: 58) *value* adalah warna-warna yang memberi kesan gelap terang atau gejala warna dalam perbandingan hitam dan putih. Apabila suatu warna ditambah dengan warna putih akan tinggi valuenya dan apabila ditambah hitam akan lemah valuenya.

Dapat disimpulkan bahwa gelap terang atau *value* dalam karya seni rupa adalah elemen yang memberikan kesan tingkat gelap terang warna yang dibuat oleh perupa pada suatu lukisan. Dalam proses melukis *value* dapat dilakukan dengan berbagai campuran warna mulai dari gelap ke terang atau terang ke gelap.

6) Bentuk

Shape atau bentuk adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur (Dharsono, 2007:37). Di dalam karya seni, *shape* digunakan sebagai simbol perasaan seniman didalam menggambarkan objek hasil *subject matter*, maka tidaklah mengherankan apabila seseorang kurang dapat menangkap atau mengetahui secara pasti tentang objek hasil pengolahannya. Karena kadang-kadang *Shape* (bentuk) tersebut mengalami beberapa perubahan di dalam penampilanya (transformasi) yang sesuai dengan gaya dan cara mengungkapkan secara pribadi seorang seniman.

Bentuk juga seringkali didefinisikan dengan arti yang sederhana. Dalam hal ini Mikke Susanto (2011:54), mendefinisikan “bentuk sebagai rupa atau wujud yang berkaitan dengan matra yang ada”. Dalam hal ini bentuk menurut Mikke Susanto dipersepsikan dengan unsur-unsur rupa yang tampak secara visual.

Jadi, bentuk dalam lukisan penulis merupakan sebuah bentuk objek yang terbentuk oleh garis dan batas perbedaan warna yang melalui proses penyederhanaan. Misal, bentuk-bentuk objek pohon, perabot rumah tangga, hewan, dan rumah .

7) Ruang

Ruang merupakan istilah yang dikaitkan dengan bidang dan keluasan, yang kemudian muncul istilah dwimatra dan trimatra. Dalam seni rupa orang sering 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 rongga yang berbatas maupun yang tidak berbatas. Sehingga pada suatu waktu, dalam hal berkarya seni, ruang tidak lagi dianggap memiliki batas secara fisik. Ruang dalam seni rupa dibagi dua macam yaitu: ruang nyata dan ruang semu. Ruang nyata adalah bentuk ruang yang dapat dibuktikan dengan indra peraba, sedangkan ruang semu adalah kesan bentuk atau kedalaman yang diciptakan dalam bidang dua dimensi (Mikke Susanto, 2011: 338).

Dapat disimpulkan bahwa ruang merupakan elemen seni rupa yang memiliki volume atau mempunyai batasan limit, walaupun terkadang ruang bersifat tidak terbatas. Ruang pada karya seni lukis mampu memberikan perasaan kedalaman. Hadirnya keruangan juga dapat dicapai melalui gradasi warna dari terang ke gelap.

C. Prinsip Penyusunan Elemen Seni

Penyusunan elemen seni disebut juga sebagai prinsip-prinsip desain. Selanjutnya menurut Dharsono (2004: 36), dalam penyusunan elemen-elemen rupa menjadi bentuk karya seni dibutuhkan pengaturan atau disebut juga komposisi dari bentuk-bentuk menjadi satu susunan yang baik. Ada beberapa prinsip-prinsip dasar seni rupa yang digunakan untuk menyusun komposisi, yaitu:

1. Kesatuan (*unity*)

Kesatuan merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang sangat penting. Jika salah satu atau unsur rupa mempunyai hubungan (warna, raut, arah, dll), maka kesatuan telah tercapai. Menurut Dharsono (2007:83), “Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi”. Mikke Susanto (2011: 416) menyatakan bahwa *unity* adalah

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

Jadi, 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. Kemudian kesatuan merupakan salah satu pedoman pokok dalam berkarya seni.

2. Keseimbangan

Kesamaan bobot dan unsur-unsurnya. Secara wujud dan jumlahnya mungkin tidak sama tapi nilainya dapat seimbang. Menurut Mikke Susanto (2011:46) “keseimbangan, persesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas suatu komposisi karya seni”. Sedangkan menurut Dharsono (2004: 45-46), pemaknaan tentang keseimbangan sebagai berikut,

Ada dua macam keseimbangan yang dapat dilakukan dalam penyusunan bentuk, yaitu keseimbangan formal (keseimbangan simetris) dan keseimbangan informal (keseimbangan asimetris). Keseimbangan formal yaitu keseimbangan yang diperoleh dengan menyusun elemen-elemen yang sejenis dengan jarak yang sama terhadap salah satu titik pusat yang imajiner. Keseimbangan informal yaitu keseimbangan yang diperoleh dengan menggunakan prinsip susunan ketidaksamaan atau kontras dan selalu asimetris.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa keseimbangan dapat disusun secara simetris atau menyusun elemen-elemen yang sejenis dengan jarak yang sama terhadap salah satu titik pusat yang imajiner, sedangkan asimetris yaitu keseimbangan yang diperoleh dengan menggunakan prinsip susunan ketidaksamaan atau kontras.

3. Irama (*rhythm*)

Ritme atau irama dalam seni rupa menyangkut persoalan warna, komposisi, garis, maupun yang lainnya. Menurut E. B. Feldman seperti yang dikutip Mikke Susanto (2011: 334), ritme atau *rhythm* adalah urutan atau pengulangan yang teratur dari sebuah elemen atau unsur-unsur dalam karya lainnya.

Dapat disimpulkan bahwa ritme merupakan prinsip penyusunan elemen karya seni rupa yang berupa pengulangan yang teratur dari sebuah elemen dan unsur-unsur pada bentuk atau pola yang sama dalam karya seni.

4. Harmoni

Prinsip ini timbul karena ada kesamaan, kesesuaian dan tidak adanya pertentangan. Harmoni atau keselarasan adalah kesan kesesuaian antara unsur yang satu dengan unsur yang lain dalam satu kesatuan susunan. Menurut Dharsono (2007:43), “harmoni atau selaras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda dekat”. Jika unsur-unsur estetika dipadu secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keselarasan.

Sedangkan menurut Mikke Susanto (2011:175), “harmoni adalah tatanan atau proporsi yang dianggap seimbang dan memiliki keselarasan. Juga merujuk pada pembedanya guna ide-ide dan potensi-potensi bahan dan teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan-aturan ideal”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, 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.

5. Proporsi (Ukuran Perbandingan)

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. Menurut Mikke Susanto (2011:320), “proporsi merupakan hubungan ukuran antar bagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan/keseluruhannya. Selain itu proporsi berhubungan erat dengan keseimbangan (*balance*), irama (repetisi), harmoni, dan kesatuan (*unity*)”.

Sedangkan Dharsono (2007:87), menjelaskan bahwa “proporsi dan skala mengacu kepada hubungan antara bagian dari suatu desain dan bagian antara bagian dengan keseluruhan”.

6. Variasi

Variasi secara etimologis berarti penganekaragaman atau serba beraneka macam sebagai usaha untuk menawarkan alternatif baru yang tidak mapan serta memiliki perbedaan (Mikke Susanto, 2011: 320). Berdasar uraian diatas dapat disimpulkan bahwa variasi dalam prinsip penyusunan elemen karya seni rupa dapat diartikan sebagai penganekaragaman agar terkesan lain daripada yang biasa (bentuk, tindakan, dan lain-lain) yang disengaja atau hanya sebagai selingan. Variasi dapat berupa kombinasi berbagai macam bentuk, warna, tekstur, serta gelap-terang. Variasi juga mampu menambah daya tarik pada keseluruhan bentuk atau komposisi.

7. Aksentuasi (emphasis)

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

Berdasar uraian diatas dapat disimpulkan bahwa aksentuasi dalam prinsip penyusunan elemen karya seni rupa dapat berupa perulangan ukuran serta kontras antara tekstur, nada warna, garis, ruang, bentuk atau motif pada suatu lukisan.

8. Dominasi

Dalam dunia seni rupa dominasi sering juga disebut *Center of Interest*, *Focal Point* dan *Eye Catcher*. Menurut Mikke Susanto (2011: 109) dominasi merupakan bagian dari satu komposisi yang ditekankan, telah menjadi beban visual terbesar, paling utama, tangguh, atau mempunyai banyak pengaruh. Sebuah warna tertentu dapat menjadi dominan, dan demikian juga suatu obyek, garis, bentuk, atau tekstur.

Berdasar uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dominasi dalam prinsip penyusunan elemen karya seni rupa merupakan bagian komposisi yang

ditekankan, paling utama, atau tangguh. Dominasi dalam sebuah lukisan dapat menyertakan warna, objek, garis, bentuk, atau tekstur.

D. Media, Alat dan Teknik dalam Lukisan

1. Media

Sebagai seorang seniman, harus mampu memahami dan mengenal penggunaan media yang digunakan dalam proses kerja kreatif. Media merupakan wadah atau tempat untuk berkarya atau melakukan hal yang ingin dihasilkannya. Menurut Mikke Susanto (2011:25), Menjelaskan bahwa “medium” merupakan bentuk tunggal dari kata “media” yang berarti perantara atau penengah. Biasa dipakai untuk menyebut berbagai hal yang berhubungan dengan bahan (termasuk alat dan teknik) yang dipakai dalam karya seni.

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. Teknik

Penguasaan teknik adalah hal yang paling pokok dalam berkarya. Seorang perupa akan kesulitan mengekspresikan ide atau gagasannya tanpa diimbangi penguasaan teknik yang mumpuni. Hal ini karena ada hubungan yang erat sekali antara yang dirasakan perupa dan hasil yang didupatkannya.

Pengertian teknik basah menurut Mikke Susanto (2011 : 395), yaitu teknik dalam menggambar atau melukis yang menggunakan medium yang bersifat basah

atau memiliki medium air dan minyak cair, seperti cat air, cat minyak, tempera, tinta.

Sedangkan pengertian teknik kering menurut Mikke Susanto (2011 : 395), teknik kering merupakan kebalikan dari teknik basah, yaitu menggambar dengan bahan kering seperti *charcoal* (arang gambar), pensil.

Mengenal dan menguasai teknik sangat penting dalam berkarya, hal ini sangat mendukung seorang perupa menuangkan gagasan seninya secara tepat seperti yang dirasakan, ini karena bentuk seni yang dihasilkan sangat menentukan kandungan isi gagasannya (Jakob Sumardjo, 2000: 96).

Dari beberapa pengertian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa teknik merupakan cara yang digunakan seniman dalam menciptakan karya seninya. Teknik sangat mempengaruhi hasil. Berikut teknik-teknik yang digunakan penulis dalam penciptaan lukisan antara lain: (a) *Opaque* (opak), *Opaque* merupakan teknik dalam melukis yang dilakukan dengan mencampur cat pada permukaan kanvas dengan sedikit pengencer sehingga warna yang sebelumnya dapat tertutup atau tercampur. Penggunaan cat secara merata tetapi mempunyai kemampuan menutup bidang atau warna yang dikehendaki (Mikke Susanto, 2011: 282) , (b) *Plakat*, yaitu penggunaan cat secara merata dan bersifat menutup yang menghasilkan warna yang pekat, dan (c) *Hatching* (arsir), yaitu goresan garis yang digunakan berulang-ulang.

E. Pengertian Surrealisme dan Pop Surrealisme

Surrealisme adalah gerakan sastra, seni dan ideologi yang muncul di Perancis sesudah Perang Dunia I, dengan dipelopori oleh André Breton dan Philippe

Soupault (1919). Istilah surealisme sendiri diciptakan pada tahun 1917 oleh Guillaume Apollinaire yang mengomentari tampilan balet parade, karena dianggap super-realisme (*sur-realisme*). Tokoh-Tokoh Surealisme diantaranya Salvador Dali, Max Ernst, Joan Miro.

Surrealisme adalah aliran seni yang menunjukkan kebebasan kreativitas sampai melampaui batas logika. Surealisme merupakan suatu karya seni yang menggambarkan suatu ketidak laziman, oleh karena itu surealisme dikatakan sebagai seni yang melampaui pikiran atau logika. Gerakan seni surealisme mula-mula tumbuh di Eropa dan kemudian meluas secara internasional.

Gerakan Surealisme banyak menggali gagasan tentang mimpi, ilusi, dan fantasi yang didorong spontanitas dan asosiasi bebas. Prinsipnya terdiri atas paduan keganjilan dan metamorfosis bentuk. Surealisme banyak di pengaruhi pemikiran Sigmund Freud, pendiri Psikoanalisis dari Austria. Freud menyimpulkan bahwa seseorang menekan hasrat aslinya ke dalam alam bawah sadarnya.

Mengikuti perkembangan jaman Surealisme tidak hanya menjadi gaya yang konvensional. Salah satunya hasil pengembangan surealisme adalah Pop Surealisme, Pop Surealisme hasil pengabungan antara Gaya pop yang *flat/* datar yang dipadukan dengan gaya Surealisme yang memiliki fantasi liar. Istilah Pop Surealisme pertama kali diciptakan oleh seniman Kenny Scharf untuk menggambarkan karyanya sendiri, tumbuh dari gerakan bawah tanah di California. Genre ini cepat menjadi bahan dan isu di majalah nasional, seperti *Juxtapoz* dan *Hi Fruktoza*. Gambar populer seperti Mickey Mouse, Ronald

McDonald atau Marilyn Monroe digunakan untuk mengatasi masalah politik dan sosial dengan sindiran satir.

Pop Suralisme menjembatani kesenjangan antara tinggi dan rendah pemahaman seni rupa surealisme. Banyak elemen yang mudah dipahami oleh masyarakat awam, yang tidak mengeyam pendidikan seni rupa, dan sejarah seni. Mark Ryden adalah salahsatu seniman sukses dengan aliran Pop-Suralisme. Bentuk karakter dengan unsur-unsur jahat mengerikan, menakutkan dan menggoda menjadi ciri utama lukisan Mark Ryden, dengan wujud anak laki-laki, perempuan dan binatang. Selain Mark Ryden ada pula seniman yang ter pengaruh boneka dan kartun serial TV karya ini dapat ditemukan dalam karya Caia Koopman, Ray Caesar, Naoto Hattori dan bahkan Jeff Soto.

F. Pascamodernisme atau Postmodernism

Menurut Mikke Susanto (2011:293) Pascamodernisme atau Postmodernism, terdapat banyak kontradiksi dalam upaya mendefinisikan Pasca-modernisme. Upaya apapun dalam mendefinisikannya, menghasilkan dan mengundang munculnya masalah-masalah, pula sama artinya dengan mendefinisikan yang bukan Pascamodernisme-kontradiksi logis menurut Dick Hebdige dalam *Hiding In the Light*. Menyangkut terminology, khususnya makna awalan *post* dalam istilah ini memberi banyak makna, ‘kelanjutan dari’, ‘reaksi terhadap’, ‘kritik terhadap’, ‘revolusi menentang’, ‘dekonstruksi dari’, atau ‘persimpangan dengan’, ‘modernisme’? Bagi sebagian besar pemikir, makna istilah ini kemudian bergantung pada khasanah apa yang akan dipakai. Sebagai contoh Charles Jencks, seorang pemikir dan arsitek, mendefinisikan sebagai “ekletikisme atau *adhosisme*

radikal”, dan Jean Francois Lyotard, pemikir dari modern” dengan mengungkapkan bahwa dalam posisinya Pascamodernisme menyajikan dengan menolak pesona bentuk-bentuk yang indah, dan cenderung mencari bentuk-bentuk yang penyajian baru serta tidak untuk menikmatinya tetapi untuk membangkitkan perasaan ketidakmungkinan penyajian baru serta tidak untuk menikmatinya tetapi untuk membangkitkan perasaan ketidakmungkinan penyajian tersebut.

Dari dua pemikir ini saja kita banyak menemukan banyak persilangan. Setidaknya Pascamodernisme merupakan gerakan wacana di berbagai bidang yang lebih cenderung menggambarkan kondisi untuk menghidupkan tradisi-tradisi yang dianggap macet, yang bertujuan secara langsung maupun tidak untuk menghendaki peluang-peluang baru. Pascamodernisme adalah istilah yang masih sangat longgar dan ambigu. Ia digunakan untuk “memayungi” segala aliran pemikiran satu sama lain yang seringkali tidak persis berkaitan. Beberapa kecenderungan yang dapat ditangkap dari Pascamodernisme di bidang seni adalah hilangnya batas antara seni dan kehidupan sehari-hari, tumpang-tindihnya batas antara seni tinggi (*high art*) dan budaya pop (*low art*), pencampuradukan gaya yang bersifat ekletik, parody, pastiche, kebermainan dan merayakan budaya ‘permukaan’ tanpa peduli pada ‘kedalaman’, hilangnya orisinalitas dan kejeniusan (termasuk munculnya pernyataan “*the death of author*” dan asumsi bahwa kita kini cuma bisa mengulang-ulang masa lalu belaka.

G. Pengertian Pop Art

Menurut Mikke Susanto (2011:314) Pop art atau Popular art sebuah perkembangan seni yang dipengaruhi oleh gejala-gejala budaya populer yang

terjadi di masyarakat. Gaya ini lahir juga karena sentuhan dari kaum Dadaisme yang mengimbas ke zaman berikutnya, sekitar tahun 1970 s.d. 80-an. Pop art diawali di London pertengahan tahun 1950-an oleh kelompok independen yang terdiri dari seniman dan tokoh intelektual. Karya pertama yang dianggap sebagai pernyataan tegas kaum Pop Art adalah karya Richard Hamilton pada tahun 1956 berjudul *Just What Is It Makes to Day's Home So Different, So Appealing?* Ia seorang pengikut Marchel Duchamp yang memasukkan sebagian tema gambar komik, film, desain komersial, pose telanjang, dan semua tanda dari budaya materialism modern. Pop Art kemudian berkembang di Amerika pada tahun 1960-an yang dipelopori oleh Jasper John, yang terkenal dengan karyanya *Three Flag*, Roy Lichtenstein dengan karyanya *Drowning Girl*, dan Andi Warhol dengan karyanya *Gold Marilyn Monroe*.

Pop Art memandang budaya komersil sebagai materi mentah, sebuah sumber ide yang tak pernah habis atas hal-hal yang bersifat subjek piktoral. Mereka banyak melukiskan ikon-ikon yang kerap muncul di masyarakat, seperti komik, kehidupan kota metropolis, iklan dan lain-lain yang ditumpahkan dalam kanvas atau seni grafis. Seniman yang menonjol dalam hal ini seperti Jasper John dengan *Painted Bronze*, Roy Lichtenstein dengan *Ice Cream Soda*, atau karya-karya grafis Andi Warhol seperti *Kaleng Sup* dan *Marilyn Monroe*-nya, James Rosenquist, Tom Wesselmann dan lain-lain. Kepopuleran seni Pop terletak pada isi dari sifat komersial lingkungan kita dan pesan akhirnya. Dari sini pulalah nantinya akan melahirkan *Conceptual art*, Neo-Realisme, dan *Happening art*, Pop art sering juga disebut *Commonism*, *O.K. Art*, *Industrial Art*, *Consumen Style*,

Factualist Art, New Super Realism, New Sign Painting, Commodity Art dan *Gag art*. *Pop art* mewarnai kehidupan masyarakat konsumen, bintang-bintang terkenal serta pahlawan idola. Motivasi gerakan ini berakar dari perkembangan fotografi komersial, iklan, kemasan yang menarik, supermarket, komik strip, film, aneka model mobil dan seterusnya. *Pop art* merupakan *Icomographical Art*. Hal ini karena hasil karyanya bersumber dari media-media yang sudah mengalami transformasi. Adanya permainan dari perasaan suka dan tak suka pada masyarakat.

H. Pengertian Dekonstruksi

Menurut Mikke Susanto (2011:99) dekonstruksi tendensi artistik yang terkait dengan aliran pascamodernisme dimana istilah ini menyiratkan suatu permainan tanda tanpa akhir atau tanpa makna akhir. Dekonstruksi bermaksud memproduksi perasaan dislokasi antara bentuk dan konteks. Dekonstruksi merupakan gerakan baru yang merombak dan membongkar tradisi Modernisme yang dianggap telah berakhir.

I. Teknik Arsir

Menurut Mikke Susanto (2011:32) arsir adalah menarik garis sejajar atau membuat tumpukan garis sejajar untuk memberikan efek-efek pada sebuah objek atau gambar, seperti member kesan bayangan, tekstur benda, maupun untuk membuat variasi latar belakang objek atau gambar.

Sejarah popularnya teknik arsir di masa Renaisans awal pada tahun 1440. Teknik ini mulanya menyebar dengan menggunakan pena. Teknik ini menyebar dari daerah *Florence, Italy* hingga saat ini. Banyak pelukis dan pematung di era

Renaissans menggunakan teknik ini pada sketsa awal proses mereka sebelum menuangkannya dalam lukisan ataupun seni patung. (Isnanto,2000) perangsang besar untuk menggambar terjadi pada jaman Renaissans setelah digunakannya kertas dalam gambar. Ketika orang Mesir membawa *papyrus* ke Eropa,, bahan ini menjadi sangat terkenal karena lebih murah dibandingkan bahan kulit dan lebih praktis karena mudah digulung (Isnanto,2000). Beberapa artis *cartographer* (perancang peta atau bentangan *globe*) seperti Giovanni Leardo dari Venesia menampilkan karya teknik arsir yang kompleks. Pada tahun 1450 teknik ini menyebar ke area lain, seperti daerah *Peninsula* di Itali kemudian beberapa Negara Eropa lainnya seperti Jerman (Jess: 2008). Selain itu Leonardo Da Vinci adalah salah satu master dalam tekni arsir ini tergambar dalam karya-karya sketanya menuangkan ide-idenya yang revolusioner.

Menurut pengertian dan sejarah diatas, teknik arsir memiliki berbagai macam jenisnya, diantara lain adalah

Arsiran satu arah (hatching), adalah teknik yang menggoreskan garis dalam arah yang sama. Sehingga terlihat barisan garis sejajar dan searah. Semakin sering garis digoreskan maka akan timbul efek lebih gelap karena semakin padat dan menumpuknya garis akan menambah massa garis menjadi tebal sehingga terbentuk efek volume dan gelap terang suatu objek.

Arsiran silang (cross hatching), adalah teknik yang menggoreskan garis dengan melakukan persilangan arah. Teknik ini hampir mirip dengan arsiran satu arah, namun lebih meberikan goresan yang ditumpuk dengan menggunakan arah

garis yang berbeda. Biasanya perbedaan arah dari garis awal ke garis berikutnya adalah 45 derajat.

Arsiran searah kontur (contour hatching), adalah teknik yang menggoreskan garisnya mengikuti bentuk kontur bidang yang ingin diarsir, maka akan terlihat volume pada benda tersebut. Biasanya teknik ini digunakan pada menggambar figure manusia, hewan, dan tumbuhan.

Arsiran coretan bebas (scumbling), adalah teknik yang dibentuk dari goresan garis dengan corat-coret bebas. Biasanya coretan bebas ini akan lebih menarik bila arah goresan dapat dirubah secara acak membentuk ilusi volume yang diinginkan.

Arsiran titik (stippling), adalah teknik arsiran dengan membuat titik-titik seperti teknik *pointilisme*. Semakin dekat dan rapat titik-titik yang dibuat maka semakin gelap efek yang ditimbulkan.

Seperti penjelasan berbagai jenis arsiran diatas, penulis lebih memilih jenis *Arsiran Hatching* dan *Contour Hatching* dalam penciptaan lukisa. Karena *Arsiran Hatching* dan *Contour Hatching* hampir mempunyai kemiripan didalam goresannya. Seluruh figur dan objek pada lukisan dilengkapi dengan goresan teknik tersebut. Namun, penulis lebih banyak menggunakan teknik jenis arsiran *Contour Hatching* daripada *Hatching*. Hal ini didasari karena seluruh figur dan objek didalamnya terdapat arsiran, dan arsiran tersebut mengikuti bentuk objek maupun figur lukisan, seperti pada figur manusia, hewan, dan objek tumbuhan, pohon, rumah, peralatan rumah tangga, tirai dan lain-lain. Selain itu, teknik arsiran ini digunakan dengan tujuan memberikan kesan volume, menunjukkan gelap terang dan dimensi pada lukisan. Penulis memberikan teknik ini untuk

mendukung unsur-unsur senirupa lainnya, contohnya warna, dan bentuk yang ada pada lukisan. Selain sebagai teknis, arsiran Contour Hatching merupakan ciri khas dalam lukisan penulis.

J. Pengertian Deformasi

Ungkapan karya seni yang menarik perhatian orang tentunya melalui pengolahan bentuk objek yang disebut deformasi.

Menurut Dharsono (2004: 103) menjelaskan bahwa: Deformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dan menggambarannya kembali hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki.

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

merupakan bentuk deformasi.

Selanjutnya Mikke Susanto (2012: 98) menyatakan bahwa: Deformasi merupakan perubahan susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja untuk kepentingan seni, yang sering terkesan sangat kuat/besar sehingga kadang-kadang tidak lagi berwujud figur semula atau sebenarnya. Sehingga hal ini dapat memunculkan figur/karakter baru yang lain dari sebelumnya.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan di atas, dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa deformasi adalah pengubahan bentuk objek baik secara keseluruhan, maupun hanya menggambarkan sebagian yang dianggap mewakili karakter objek yang dilakukan secara sadar, bertujuan untuk memunculkan karakter objek atau figur baru sehingga dapat menjadi sebuah ciri-ciri kepribadian yang mandiri dan khas dari seorang seniman.

Deformasi bentuk ini digunakan penulis dalam pembuatan objek dan figur yang ada pada semua lukisan. Tujuan ini dilakukan untuk menciptakan objek dan figur yang lebih menarik. Akan tetapi penulis masih menunjukkan unsur bentuk aslinya. Selain itu penulis juga ingin menunjukkan ciri khas lukisan melalui bentuk objek maupun figur yang ada didalam lukisan.

K. Pengertian Repetisi

Semua unsur dalam kesenian memungkinkan adanya repetisi. Repetisi dalam penciptaan karya seni lukis dapat dihadirkan seniman sebagai bentuk penekanan terhadap objek lukis, maupun untuk menciptakan kesan irama dalam lukisannya. Berikut pendapat Mikke Susanto (2012: 332) mengenai repetisi, menyatakan

bahwa repetisi merupakan pengulangan bentuk-bentuk, teknik atau objek dalam karya seni. Sedangkan menurut pendapat Sony Kartika (2004: 57) mengenai repetisi, menyatakan bahwa repetisi merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa repetisi merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni, seperti pengulangan bentuk-bentuk, teknik atau objek yang ada dalam sebuah karya seni. Dalam hal ini penulis banyak menampilkan pengulangan berupa pengulangan figur manusia dengan bagian mukanya terlubang, pengulangan bentuk-bentuk asap dan awan.

L. Pengertian Inspirasi

Menurut Kamus Bahasa Indonesia (2008:222) Inspirasi adalah gagasan yang muncul.

Sedangkan Menurut Cambridge Dictionary, Definisi Inspirasi adalah Sebuah dorongan atau kemampuan untuk melakukan atau merasakan sesuatu, terutama untuk melakukan sesuatu yang kreatif.

Dari berbagai pengertian diatas insipirasi dapat diartikan dengan sebuah gagasan yang muncul atau sebuah ilham yang datang kepikiran seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam penciptaan lukisan, penulis mendapat inspirasi dengan adanya Tradisi Upacara Grebeg Ngenep. Mulai dengan sebuah nama Desa Ngenep yang sudah lama diganti dan hilang. Tetapi, masyarakatnya masih bergegas untuk terus menggelar Tradisi Upacara ini sampai sekarang. Dari situlah penulis terinspirasi untuk mendokumentasikan berbagai prosesi Tradisi tersebut ke dalam lukisan.

M. Tradisi Upacara Grebeg Ngenep

Upacara tradisional menurut Umi dalam Suyono (dalam Herawati, 2004:115) adalah kegiatan pesta tradisional yang diatur menurut tata adat atau hukum yang berlaku pada masyarakat dalam rangka memperingati peristiwa-peristiwa penting atau lain-lain dengan ketentuan adat yang bersangkutan. Sedangkan menurut Purwadi (2005: 1), upacara tradisional merupakan salah satu wujud peninggalan kebudayaan. Kebudayaan adalah warisan sosial yanghanya dapat dimiliki oleh warga masyarakat pendukungnya dengan jalan mempelajarinya.

Terdapat beberapa wilayah di Kabupaten Gunungkidul yang masih menggelar Upacara Tradisional sampai sekarang. Salah satunya adalah wilayah Ngenep yang berada di Desa Dadapayu Kecamatan Semanu.

Menurut cerita Lurah Desa Dadapayu periode tahun 2014-2019, Awalnya Wilayah Ngenep ini adalah sebuah Desa yang mempunyai 10 Dusun. Desa Ngenep yang dan bertetangga dengan Desa Dadakan. Pembagian menjadi 10 dusun ini didasarkan dari keturunan Trah Ki Mento Kuoso yang tinggal di setiap dusun tersebut. Karena adanya perubahan peraturan pemerintahan, Desa Ngenep dan Desa Dadakan dijadikan satu dengan nama Desa Dadapayu yang terdiri dari 20 Dusun dan komplek Ngenep pun masuk didalam Desa Dadapayu. Sampai saat ini Desa Ngenep sudah berganti sebutan menjadi Komplek, bahkan sejak dijadikan satu menjadi Desa Dadapayu nama Ngenep pun hilang dari daftar administrasi yang ada di kecamatan Semanu hingga saat ini. Saat ini Wilayah Ngenep yang sering disebut dengan sebutan Komplek saat ini mempunyai enam

wilayah pedusunan, yaitu Sembuku, Mojo, Pomahan, Kauman, Nogosari, dan Karang Tengah.

Dari berbagai cerita letak Komplek Ngenep diatas, Komplek ini mempunyai Warisan Tradisi dari leluhur yang menarik serta unik dan masih digelar sampai sekarang walaupun Nama Ngenep sudah hilang, hanya menyisakan dengan sebutan komplek yang terdiri dari 6 pedusunan. Warisan yang turun temurun ini berupa *Upacara Tradisional*, yang sering disebut dengan nama *Tradisi Upacara Grebeg Ngenep*.

Menurut cerita mitos dari warga masyarakat Ngenep, Upacara Grebeg Ngenep mempunyai kaitan dengan upacara Grebeg yang dilakukan Kraton Kartasura. Sebutan Grebeg itu sendiri sebenarnya sudah menunjukkan bahwa Upacara tersebut berasal dari Kraton. Hanya saja Upacara adat ini dilaksanakan di Komplek Ngenep maka dikenal dengan sebutan Upacara Grebeg Ngenep. Hal ini didasari dari kisah leluhur bernama Ki Mento Truno yang pada jaman dahulu mampu mengatasi banjir Sungai Kedung Lumbu di Kraton Kartasura, dan Ki Mento Truno yang menjadi nama Ki Mento Kuasa diberikan hadiah oleh Ratu Kartasura dengan diperbolehkannya mengadakan Upacara Grebeg di Daerahnya yaitu, Ngenep. Hal tersebut mendasari bahwa Tradisi ini selalu terpusat pada tokoh Ki Mento Kuasa yang menjadi mitos "*pengayom dan kesejahteraan*" masyarakat Ngenep.

Pada dasarnya upacara ini bertujuan untuk *syukuran* (wujud rasa syukur) karena hasil pertanian masyarakat Komplek Ngenep berhasil dengan baik. Hal ini sering disebut dengan sebutan *panen*. *Panen* yang berhasil disini adalah bagian

dari digelarnya Tradisi Upacara Grebeg Ngenep. Dalam prosesi *panen* biasanya dilakukan sebelum prosesi Tradisi Upacara Grebeg Ngenep digelar. Tradisi ini selalu digelar setiap Jum'at Wage (sesudah bulan Mulud) karena Jum'at Wage adalah hari pertama dilaksanakannya Upacara Grebeg Ngenep oleh Ki Mento Kuoso. Dalam menggelar Tradisi Upacara Grebeg Ngenep ini mempunyai kekhasan didalam beberapa *prosesi* yang dapat menjalankan hanya dari anak-keturunan Ki Mento Kuasa saja.

Prosesi awal yang dilaksanakan oleh masyarakat setempat merupakan prosesi persiapan. Sikap *gotong-royong* antar warga Ngenep mencerminkan keharmonisan dan kerukunan antar warga. Hal ini dilakukan dengan kegiatan kerja bakti dan iuran setiap KK, untuk pendanaan kebutuhan Tradisi ini. Pada hari *Kamis Pon* (siang hari) diadakan 3 prosesi dalam waktu yang berdekatan , prosesi-prosesi itu mempersiapkan "*sesajen*"(sesaji) dan *memule wilujengan* (slametan) atau sering disebut dengan sebutan nama prosesinya *kenduri*, didalam *kenduri* dilakukannya prosesi *iqrar*. Prosesi selanjutnya yang digelar pada hari Jum'at *Wage* adalah *kirab*. Prosesi ini sangat dinantikan oleh masyarakat Ngenep maupun masyarakat luar Ngenep. *Kirab* ini ditutup dengan prosesi *rebutan gunung* yang disertai dengan prosesi pembacaan *iqrar*. *Kirab* adalah satu prosesi inti yang ada di dalam tradisi upacara ini. Pada malam harinya diadakan prosesi *pagelaran wayang kulit*. Hal yang khusus dalam prosesi wayang kulit ini adalah akhir cerita selalu diisi cerita Hyang Sri Sadono, tokoh mitos sebagai sumber padi, lazimnya dikenal sebagai Dewi Sri.

N. Metode Penciptaan dan Pendekatan

1. Observasi

Observasi lapangan merupakan langkah awal yang dilakukan dalam proses penciptaan sebelum memulai menciptakan lukisan. Observasi dilakukan untuk mengamati, mencari, dan mengetahui bagaimana kondisi sosial masyarakat dalam menggelar prosesi Tradisi Upacara Grebeg Ngenep yang akan diinterpretasikan sebagai objek dalam lukisan. Ketika melakukan observasi, penulis menggunakan kamera untuk mengabadikan setiap objek-objek yang menarik dan setiap prosesi di Tradisi ini. Penggunaan kamera dipilih karena untuk mendokumentasikan *moment* dalam bentuk foto. Dalam sebuah foto penulis dapat mengamati lebih detail mengenai objek-objek dan kegiatan prosesi yang tidak bisa didapatkan secara langsung. Penulis juga melakukan wawancara terhadap pemangku adat Tradisi Upacara Grebeg Ngenep dan warga sekitar.

2. Eksperimentasi

Eksperimentasi dalam proses melukis merupakan cara untuk mendapatkan bentuk-bentuk, warna-warna serta komposisi yang sesuai dengan tema untuk diwujudkan menjadi karya lukisan. Salah satunya dengan membuat sketsa-sketsa mengenai tema pada kertas gambar terlebih dahulu. Kemudian sketsa-sketsa tersebut dipilah-pilah, serta dipertimbangkan mengenai nilai estetika dan artistiknya.

Melalui eksperimen, kemudian didapat bentuk-bentuk yang sudah dideformasi, arsiran pada objek dan figur yang digunakan dan komposisi yang diinginkan. Setelah merekonstruksi dan mengkombinasikan antara sketsa dan karya-karya

inspirasi, kemudian didapat sebuah sketsa yang akan dijadikan sketsa awal pada kanvas untuk direalisasikan sebagai bentuk dari gagasan penulis.

Dalam lukisan “Prosesi Tradisi Upacara Grebeg Ngenep”, setiap proses dari Tradisi tersebut dijadikan tema pada karya-karya lukisan penulis.

3. Visualisasi (Eksekusi)

Visualisasi merupakan tahap akhir dalam metode penciptaan lukisan “Prosesi Tradisi Upacara Grebeg Ngenep”, Pada tahapan ini dimulai dari melihat dan memahami lagi dari hasil foto yang dilakukan saat observasi sebelum proses penciptaan lukisan, lalu memindah, mengganti dan membuat sketsa diatas kertas selanjutnya memindahkan sketsa ke atas kanvas dengan skala perbandingan untuk mendapatkan ketepatan objek dan figur visual. Visualisasi merupakan tolak ukur tercapainya tema dan ide yang ingin disampaikan kepada penikmat seni sehingga muncul penilaian serta tanggapan estetis mengenai karya lukisan tersebut, tentunya penilaian tersebut pada akhirnya akan berbeda-beda.

Jakob Sumardjo (2000: 45) menjelaskan nilai adalah apa yang disebut indah, baik, adil, sederhana, dan bahagia. Apa yang oleh seseorang disebut indah/bagus dapat tidak indah/bagus bagi orang lain, karena nilai bersifat subjektif, yaitu berupa tanggapan individu terhadap sesuatu (disini, benda seni atau objek seni) berdasarkan pengalaman dan pengetahuannya.

Pada tahapan selanjutnya kemudian dilanjutkan dengan proses pewarnaan. Proses ini diawali dengan memberikan warna pada objek dan figur terlebih dahulu menggunakan teknik *plakat* dan *gradasi*. Kemudian dilanjutkan dengan pemberian warna pada *background* yang terdapat pada lukisan dengan

menggabungkan antara teknik *plakat* dan *gradasi*. Untuk *finishing* dilakukan sebagai tahap akhir dalam proses visualisasi, yaitu merapikan bagianbagian warna yang berantakan pada saat proses pewarnaan dan melengkapinya dengan teknik arsir *hatching* (arsiran satu arah) dan *contour hatching* (arsiran searah kontur) pada objek dan figur lukisan.

4. Pendekatan Pada Karya Inspirasi

a) Lukisan Nano Warsono



Gambar 1. Celebrating The New Moon
(Sumber : Nano Warsono, 2009)

Nano Warsono lahir di Jepara, pada tanggal 09 Mei 1976. Pada Tahun 2002, Nano lulus dari Institut Seni Indonesia (ISI) jurusan Patung. Bekerja menjadi dosen di ISI sejak 2004, selain menjadi dosen, Nano juga mempunyai pekerjaan sampingan sebagai ilustrator. Pada tahun 2009 seniman ini pernah menjadi 15 finalis asian art prize.

Secara visualisasi Nano sangat kuat pada penggunaan teknik plakat untuk pewarnaan objek maupun figur pada karyanya. Komposisi warna pada karya-karya Nano begitu menarik untuk diperhatikan. Selain itu, outline dan arsiran

hitam pada bagian dalam objek pun sangat menonjol dan menjadi karakter dalam visualisasi lukisannya.

Melalui visualisasi dari karya-karya Nano Warsono yang lebih menonjolkan arsiran didalam objek, *outline* hitam, komposisi pewarnaan, maupun deformasi bentuk objek dan figurnya menjadi inspirasi bagi penulis dalam berkarya. Selain itu komposisi warna pada karya-karya Nano juga mampu menginspirasi penulis dalam proses pengerjaan lukisan.

b) Lukisan Wedhar Riyadi



Gambar 2. Under Attack
(Sumber : Wedhar Riyadi, 2009)

Wedhar Riyadi lahir di Jogjakarta, 13 Agustus 1980. Lulusan dari Institut Seni Indonesia, atau ISI. Berawal dari ketertarikannya pada komik membuat wedhar berkarya dengan bentuk komik. Komik adalah salah satu refrensi dalam berkaryanya. Karya dua dimensi maupun instalasinya pun banyak menggunakan tokoh-tokoh kartun, seperti The Simpson, Mickey Mouse, Doraemon serta

Pokemon. Berawal dengan menggunakan tokoh-tokoh dalam komik yang dimasukkan dalam lukisan menjadi karakter dalam karyanya.

Secara visualisasi semua lukisan Wedhar menggunakan komposisi *asimetris*, dimana menepatan objek yang acak pada kanvas. Selain itu, dilakukan deformasi bentuk pada objek-objek yang digambarkan. Hal tersebut menjadi inspirasi bagi penulis untuk menciptakan lukisan dengan komposisi *asimetris*. Karena melukis dengan menggunakan komposisi *asimetris* mampu melatih penempatan objek dengan ukuran-ukuran yang berbeda-beda.

Lukisan Wedhar pun rata-rata juga mengutamakan unsur ruang. Dimana setiap objeknya seakan mempunyai volume. Pengolahan background yang seakan mempunyai jarak dengan objek-objeknya. Selain itu, lukisan Wedhar selalu menggunakan arsir dalam kontur objek maupun outline dengan menggunakan warna hitam.

BAB III

IDE PENCIPTAAN DAN VISUALISASI

A. Konsep dan Tema Penciptaan

1. Konsep Penciptaan

Konsep penciptaan dalam lukisan adalah memvisualisasikan Prosesi Tradisi Upacara Grebeg Ngenep dari sebelum sampai selesai. Tradisi Upacara ini merupakan sebuah hasil dari peninggalan leluhur daerah Ngenep. Upacara Tradisi ini digelar, salah satunya karena wujud syukur masyarakat Ngenep atas hasil pertanian dan peternakan yang berhasil dengan baik. Dengan adanya pelaksanaan Upacara Tradisi ini mampu menciptakan sikap keharmonisan dan rukun antar warga Ngenep. Karena dalam persiapan dan pelaksanaannya, setiap warga harus saling bergotong-royong. Setiap prosesinya mempunyai tujuan yang mampu menjadi pengaruh tertentu, pada masyarakat Ngenep. Digelarnya Tradisi Upacara tersebut member inspirasi bagi penulis untuk divisualisasikan ke dalam karya seni lukis.

Inspirasi terkait prosesi-prosesi dalam Tradisi Upacara Grebeg Ngenep divisualisasikan dalam lukisan berupa figur-figur manusia, hewan, tumbuhan-tumbuhan dan objek-objek tertentu yang digambarkan secara pop surealis. Objek maupun figur digambar dengan deformasi bentuk. Lukisan ini diciptakan menggunakan cat acrylic diatas kanvas dengan teknik opaque, plakat dan arsiran jenis Hatching dan Contour Hatching. Penggunaan warna dalam lukisan untuk membuat objek dengan memperhatikan unsur gelap terang guna memberikan kesan volume. Objek paling dominan dalam lukisan yaitu figur manusia yang

divisualisasikan dengan wajah berlubang dan objek pendukung seperti peralatan rumah tangga, rumah, pohon, tanaman, hewan, gedung, jantung, alat musik, meja, kursi dan lain-lain. Komposisi objek lukisan disesuaikan dengan prinsip penyusunan elemen seni dan warna agar lukisan terlihat menarik dan bervariasi yang menghasilkan keutuhan dalam lukisan.

2. Tema Penciptaan

Tema yang diangkat dalam lukisan yaitu berbagai prosesi didalam Tradisi Upacara Grebeg Ngenep. Melihat terlalu luasnya tema yang diangkat untuk divisualisasikan ke dalam lukisan, maka tema ini dibagi menjadi delapan. Pembagian tema ini bertujuan untuk mempermudah dalam pembahasan karya.

Adapun tema dalam lukisan adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan *panen* dengan hasil yang baik menjadi salah satu alasan digelanya Tradisi Upacara Grebeg Ngenep.

Tema ini divisualisasikan dalam lukisan yang berjudul “Mimpi Seorang Petani”. Penciptaan lukisan ini terinspirasi dari sebagian alasan Tradisi ini digelar setiap tahunnya. Karena pada dasarnya Upacara Tradisi ini bertujuan untuk *syukuran* (wujud rasa syukur) karena hasil pertanian masyarakat komplek Ngenep berhasil dengan baik. Hal ini sering disebut dengan sebutan *panen*. Dalam prosesi *panen* biasanya dilakukan sebelum prosesi Tradisi Upacara Grebeg Ngenep digelar. Hasil dari *panen* digunakan untuk kebutuhan pokok sehari-hari. Selain itu, masyarakat Ngenep membagikan hasil panennya kepada saudara dan teman serta ada beberapa hasil dari *panen* untuk dijual di pasar. Masyarakat komplek Ngenep biasanya membuat

masakan yang berasal dari hasil *panen* dan hewan ternaknya, seperti sayur lombok, sayur gudeg daun ketela, ayam ingkung, jenang, tiwul, dan lain-lain. Makanan itu disajikan jika ada tamu yang datang ke rumahnya dan juga dikirim ke saudara ataupun kerabat dekat yang berbeda tempat tinggalnya. Masyarakat Ngenep tidak hanya bersyukur karena hasil *panennya*, tetapi juga menerapkan prinsip berbagi kepada sesama dan alam sekitar.

- b. Kegiatan *kerja bakti* yang menjadi prosesi persiapan dari Tradisi Upacara Grebeg Ngenep.

Tema ini divisualisasikan dalam lukisan berjudul “Terbagi Rata”. Penciptaan lukisan ini terinspirasi dari kuatnya sikap masyarakat Ngenep dalam bergotong-royong untuk menyiapkan dan menggelar Tradisi Upacara Grebeg Ngenep. Hal ini dimulai dengan kegiatan seperti: setiap warga membersihkan lingkungan sekitar rumah, membersihkan kandang hewan peliharaan, merapikan pagar rumah, membersihkan jalan, memasang bendera serta umbul-umbul di sepanjang jalan dan menyiapkan tempat-tempat yang akan digunakan untuk upacara, khususnya Masjid Al Mutaqim yang menjadi tempat utama diadakannya inti dari prosesi. Biasanya hewan-hewan pedesaan seperti katak, nyamuk yang sering hidup di tempat yang kotor pun ikut berpindah tempat atau berkurang karena adanya kerja bakti lingkungan. Sikap *gotong-royong* masyarakat kompleks ini adalah kunci utama akan digelarnya tradisi ini. Selain dengan bentuk *gotong royong* berupa kegiatan membersihkan dan merapikan kompleks Ngenep, seluruh warga Ngenep juga *bergotong royong* dengan bentuk berburian setiap KK-nya dikenakan

penarikan iuran setiap minggu. Hal ini dilakukan kurang lebih selama 2 bulan sebelum akan digelarnya tradisi ini. Murninya swadaya dari masyarakat untuk tetap bisa menggelar tradisi ini menunjukkan sikap keharmonisan dan saling rukun antar warga komplek Ngenep.

- c. Kegiatan *menyusun dan mengirim sesajen* untuk memulai Tradisi Upacara Grebeg Ngenep.

Tema ini divisualisasikan dalam lukisan berjudul “Urat Syarat”. Penciptaan lukisan ini terinspirasi dari bentuk dimulainya Tradisi Upacara Grebeg Ngenep. Kegiatan ini dimulai dengan menyembelih kambing dan kepala kambingnya dijadikan salah satu rangkaian *sesajen*. Kegiatan awal yang dilakukan pada hari Kamis Pon. Adapun beberapa rangkaian *sesajen* yang dipersiapkan: (a) *sesaji buangan panjang ilang*, tumpeng kecil dengan lauk pauknya, takir berisi tembakau, sirih, gambir, bir jawa, dan uang receh, (b) *sesaji dalam loyang kayu (tenong)*, berisi *kembang menyan, tembakau, sisir, pengilon, rokok, suri, jambe*, dua asbak berisi *jagung goreng dan jamur gajah*, (c) *sesaji dalam bakul nasi*, berisi sayur gulai kambing satu mangkuk, *kendhi* berisi air dingin, 9 buah *panjang ilang* berisi kepala kambing, 3 *panjang ilang* berisi nasi tumpeng beserta lauknya, satu *panjang ilang* berisi *jadah dan panggang ayam*. Sedangkan di dalam gunung, terdapat *sesaji* berisi nasi wuduk (gurih) *ingkung* (satu tubuh ayam), nasi dengan lauk pauk yang ditempatkan dalam baskom. *Dalam pasren*, terdapat *sesaji* berisi pisang ayu setangkep, raja lumut, tumpeng weton, tumpeng gilingan 7 *jodo*, *ulam ayam 7 takir, tawon 1 takir, jangan kelor*, yang kesemuanya harus ditangani

atau disusun oleh anak keturunan dari Ki Mento Kuasa. Setelah itu sesaji atau sering disebut dengan *sesajen* ini dikirimkan ke tujuh tempat-tempat angker (dipasangkan di tempat angker) “*sing mbaureksa dusun dikaruhi ben dha ora ngangu*” (penunggu dusun didatangi agar tidak mengganggu). Dalam proses melakukan pengiriman sesajen ini hanya bisa dilakukan oleh anak-keturunan Ki Mento Kuasa.



Gambar 3. Sesaji Kepala Kambing
(Sumber: Dokumentasi penulis)



Gambar 4. Mengirim Sesaji
(Sumber: Dokumentasi penulis)

- d. Kegiatan *memule wilujengan (slametan)* pada prosesi *kenduren* (kenduri) dalam Tradisi Upacara Grebeg Ngenep.

Tema ini divisualisasikan dalam lukisan berjudul “Makan Bersama”. Penciptaan lukisan ini terinspirasi dari prosesi *kenduren* (kenduri) yang dilakukan warga Ngenep dalam Tradisi Upacara tersebut. Prosesi ini dilaksanakan pada waktu yang bersamaan dengan kegiatan *penyusunan sesaji*. Bentuk prosesi kenduri dihadiri seluruh warga yang sebagian besar terdiri dari bapak-bapak Komplek Ngenep. Prosesi *kenduren* diisi dengan melakukan perjamuan makan untuk memperingati peristiwa, meminta berkah dan kelancaran dalam pelaksanaan Tradisi Upacara Grebeg Ngenep. Sebelum melakukan perjamuan makan bersama, dilakukan pembacaan doa atau sering disebut masyarakat komplek Ngenep dengan sebutan prosesi *iqrar*. *Iqrar* ini dipimpin oleh orang yang dianggap *sesepuh* (lebih tua) di daerah Ngenep dan juga masih dalam garis anak-keturunan dari Ki Mento Kuasa. Prosesi ini diikuti oleh bapak-bapak lainnya dengan di depannya ada *tumpengan* yang dipersiapkan sama dengan saat perangkaian *sesaji* lainnya. Hal ini bertujuan agar *tumpeng* yang nantinya dimakan bersama akan memberikan berkah. Dalam prosesi *iqrar* juga diadakan doa bersama agar diberikan kelancaran dalam gelaran Tradisi Upacara Grebeg Ngenep sampai selesai. Setelah perjamuan makan bersama selesai seluruh warga yang mengikuti prosesi *kenduren* boleh pulang dengan membawa makanan yang masih tersedia. Makanan tersebut biasanya dibawa pulang untuk diberikan kepada keluarga dirumah. Selain prosesi *kenduren* yang terdiri dari peran bapak-bapak di

dalamnya, peran ibu-ibu pun ada di belakang untuk menyiapkan makanan yang akan disajikan. Prosesi *kenduren* juga digunakan untuk membahas, mempersiapkan prosesi upacara yang digelar pada hari Jumat Wage yang dipimpin oleh ketua pelaksanaan tradisi.



Gambar 5. Tumpeng Kenduren
(Sumber: Dokumentasi penulis)



Gambar 6. Prosesi Kenduren
(Sumber: Dokumentasi penulis)



Gambar 7. Peserta Kenduren
(Sumber: Dokumentasi penulis)

- e. Kegiatan *berdoa bersama* pada prosesi *iqrar* dalam Tradisi Upacara Grebeg Ngenep.

Tema ini divisualisasikan dalam lukisan berjudul “Percaya”. Penciptaan lukisan ini terinspirasi dari prosesi *iqrar* pada Tradisi Upacara Grebeg Ngenep. Pada Tradisi Upacara ini prosesi *iqrar* dilaksanakan sebanyak dua kali, pada prosesi awal dan akhir dari Tradisi Upacara Grebeg Ngenep. Prosesi *iqrar* yang pertama dilakukan didalam prosesi *kenduren*. Biasanya dilakukan sebelum melakukan perjamuan makan bersama. *Iqrar* ini dipimpin oleh orang yang dianggap *sesepuh* (lebih tua) di daerah Ngenep dan juga masih dalam garis anak-keturunan dari Ki Mento Kuasa, serta diikuti oleh warga yang hadir. Prosesi ini dilaksanakan pada saat prosesi *kenduren* karena mempunyai tujuan, agar *tumpeng* yang nantinya dimakan bersama akan memberikan berkah. Dalam prosesi *iqrar* juga berdoa agar diberikan kelancaran dalam gelaran Tradisi Upacara Grebeg Ngenep sampai selesai. Selanjutnya, prosesi *iqrar* juga dilaksanakan pada prosesi terakhir, yaitu pada

prosesi *rebutan gunung*. Prosesi dilaksanakan sebelum dimulainya proses *rebutan gunung* yang dipimpin oleh orang yang sama pada saat memimpin *iqrar* proses *kenduri*. Pada saat *rebutan gunung* dibacakan doa dengan proses *iqrar* agar yang direbutkan dapat berguna dengan baik. Contoh padi pada gunung dapat bermanfaat untuk usaha taninya berhasil.



Gambar 8. Iqrar pada Prosesi Kenduren
(Sumber: Dokumentasi penulis)



Gambar 9. Iqrar pada Prosesi Rebutan Gunung
(Sumber: Dokumentasi penulis)

- f. Kegiatan *arak-arakan* pada prosesi *kirab* dalam Tradisi Upacara Grebeg Ngenep.

Tema ini divisualisasikan dalam lukisan berjudul “Pada Hari Jumat”. Penciptaan lukisan ini terinspirasi dari prosesi *kirab* pada Tradisi Upacara Grebeg Ngenep. Prosesi *kirab* digelar pada hari Juma’at Wage. Prosesi ini sangat dinantikan oleh masyarakat Ngenep maupun masyarakat luar Ngenep. *Kirab* adalah satu prosesi inti yang ada di dalam Tradisi Upacara ini. Prosesi ini dimulai sekitar pukul 14.30 WIB dengan pengambilan gunung dari setiap dusun di kompleks Ngenep. Gunung diambil di setiap dusun dengan dikawal prajurit-prajurit (8-14 orang) dari anak-keturunan Ki Mento Kuasa sebanyak 6 gunung. Dalam prosesi *kirab* ini Gunung palawija adalah gunung yang wajib diikutsertakan, dan gunung yang lain diperbolehkan bervariasi bentuknya. *Kirab* ini ditutup dengan prosesi *rebutan gunung* yang disertai dengan prosesi pembacaan *iqrar*.

Setiap pengambilan gunung dibawa ke lapangan tempat berkumpulnya peserta *kirab*. Setelah semua gunung sudah dikumpulkan menjadi satu, peserta pun berkumpul juga di tempat yang sama. Prosesi *kirab* pun dimulai dengan tanda bunyi *bendhe warisan*, yang dipukul oleh orang yang dari anak-keturunan Ki Mento Kuasa. *Kirab* dilakukan dengan berjalan mengelilingi kompleks Ngenep yang berakhir di masjid Al Mutaqim, semua 6 gunung beserta semua peserta lainnya juga berkumpul di masjid Al Mutaqim.

Dalam prosesi *kirab* ini ada beberapa hal yang wajib diikutsertakan, seperti prajurit yang terdiri dari anak-keturunan Ki Mento Kuasa, sepasang

pengantin yang mengenakan busana seperti raja dan permaisuri yang dibawa dengan tandu. Sepasang pengantin ini harus merupakan anak-keturunan Ki Mento Kuasa. Dibawa juga bersama iringan, seperangkat benda pusaka seperti *bendhe*, *song-song jene*, *baju gondil*, *udeng gilig* dan *tombak* yang diberikan dari Kraton Kartasura. Peserta lainnya yang ikut serta dalam prosesi *kirab* adalah sebagian besar masyarakat kompleks Ngenep, seperti setiap pamong dusun ikut serta dengan menggunakan pakaian adat jawa, ibu-ibu petani yang juga membawa hasil pertaniannya, dan pemuda maupun pemudi yang bersedia ikutserta dalam kirab dengan menampilkan kesenian tarian *jaran kepang*, *reog*, dan *warog*. Tidak hanya pemuda-pemudi, tetapi SD di desa Dadapayu juga ikutserta dengan menampilkan kelompok drumband dari sekolah tersebut.

Setelah selesainya mengelilingi kompleks Ngenep, semua gunung-gunungan dan peserta *kirab* dikumpulkan di masjid Al Mutaqim yang berada di Dusun Nogosari untuk melanjutkan prosesi selanjutnya.



Gambar 10. Prajurit dari Anak-keturunan
(Sumber: Dokumentasi penulis)



Gambar 11. Pengambilan Gunungan
(Sumber: Dokumentasi penulis)



Gambar 12. Tempat berkumpul peserta Kirab
(Sumber: Dokumentasi penulis)



Gambar 13. Bendhe Peninggalan
(Sumber: Dokumentasi penulis)



Gambar 14. Sepasang Pengantin
(Sumber: Dokumentasi penulis)



Gambar 15. Gunungan Palawija
(Sumber: Dokumentasi penulis)



Gambar 16. Suasana Prosesi Kirab
(Sumber: Dokumentasi penulis)



Gambar 17. Salah Satu Peserta Kirab
(Sumber: Dokumentasi penulis)

g. Kegiatan *ngalap berkah* pada prosesi *rebutan gunung* dalam Tradisi Upacara Grebeg Ngenep.

Tema ini divisualisasikan dalam lukisan berjudul “Antara Harapan dan Kerumunan”. Penciptaan lukisan ini terinspirasi dari prosesi *rebutan gunung* pada Tradisi Upacara Grebeg Ngenep. Setelah prosesi *kirab*, dilanjutkan dengan prosesi *rebutan gunung*. Prosesi ini adalah prosesi terakhir yang ada didalam Tradisi Upacara Grebeg Ngenep. Seperti yang dijelaskan pada tema sebelumnya, bahwa gunung palawija wajib

diikutsertakan dalam prosesi *kirab*. Hal ini dikarenakan gunung palawija adalah gunung yang akan digunakan untuk *ngalap berkah* nantinya pada prosesi *rebutan gunung*.

Prosesi ini dimulai dengan peserta *kirab* dikumpulkan di masjid Al Mutaqim yang berada di Dusun Nogosari untuk melanjutkan prosesi. Prosesi ini digelar di masjid Al Mutaqim sekitar pukul 17.00 WIB. Penonton kirab pun ikut serta berkumpul ketempat digelarnya prosesi ini. Rebutan gunung sendiri merupakan prosesi yang dilakukan masyarakat untuk melakukan rebutan pada gunung palawija. Siapa saja boleh ikut tanpa terkecuali.

Prosesi ini dimulai dengan pembacaan *iqrar* yang dipimpin oleh orang yang sama pada saat memimpin *iqrar* prosesi *kenduri*. Prosesi ini menjadi penting dan sangat dinanti karena setiap isi dari gunung memiliki manfaat masing-masing. Seperti contohnya untaian padi pada gunung palawija bermanfaat untuk *ngalap berkah* agar usaha taninya berhasil. Setelah itu semua gunung dibawa kembali ke masing-masing dusun.



Gambar 18. Sambutan untuk Peserta Kirab
(Sumber: Dokumentasi penulis)



Gambar 19. Peserta Kirab dan penonton
(Sumber: Dokumentasi penulis)



Gambar 20. Suasana Prosesi Rebutan Gunungan
(Sumber: Dokumentasi penulis)

- h. Kegiatan *pagelaran pentas seni* sebagai penutup Tradisi Upacara Grebeg Ngenep.

Tema ini divisualisasikan dalam lukisan berjudul “Setengah dari Panggung”. Penciptaan lukisan ini terinspirasi dari prosesi *pagelaran kethoprak, rebahan, reog dan wayangan* pada Tradisi Upacara Grebeg Ngenep. Pada hari Kamis Pon, tepatnya pada malam hari digelar prosesi kesenian kethoprak. Pagelaran ini digelar dipanggung yang pada siangya

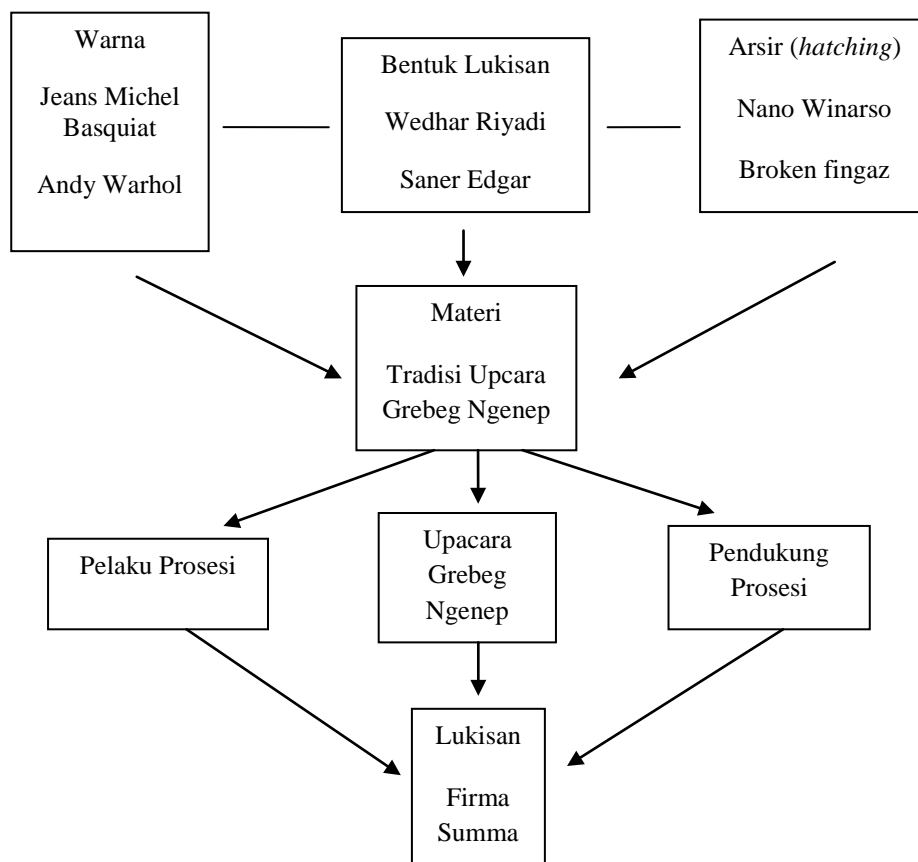
digunakan prosesi kenduren. Pada saat pagelaran ini banyak warga yang berbondong-bondong untuk menyasikan pagelaran tersebut.

Selain itu, pada hari Jum'at wage terdapat *pentas reog* yang dilaksanakan sebelum *kirab*. *Pentas reog* ini dilaksanakan pada saat peserta *kirab* berkumpul. Sebelum *kirab* dimulai biasanya dipentaskan *kesenian reog*, salah satunya terdapat *tarian jaran kepang*. Tepatnya pemuda dan pemudi berunjuk gigi dalam pentas ini. Karena dalam mempersiapkan pentas ini sudah memakan waktu untuk latihan rutin.

Pada malam hari, setelah prosesi *rebutan gunung* selesai diadakan *pagelaran wayang kulit*. Pagelaran ini sekaligus menjadi penutup dalam Tradisi Upacara Grebeg Ngenep. Prosesi pagelaran ini diadakan di panggung yang sama untuk *pentas kethoprak*. Hal yang khusus dalam prosesi *pagelaran wayang kulit* ini adalah akhir cerita selalu diisi cerita Hyang Sri Sadono, tokoh mitos sebagai sumber padi, lazimnya dikenal sebagai Dewi Sri. Biasanya dalam prosesi ini disiapkan juga pengeras suara atau sound system yang bagus. Hal ini guna menunjukkan kepada masyarakat bahwa prosesi *pagelaran wayang kulit* digelar dan simbol bahwa Upacara Tradisi Grebeg Ngenep ditutup atau selesai. Tidak hanya masyarakat yang berbondong-bondong untuk datang, tetapi juga banyak pedagang yang ikut menjajakan dagangannya. Seperti pedagang mainan anak-anak, berbagai pedagang makanan, dan lain-lain. Dalam pagelaran seperti ini identik dengan adanya pedagang pecel dan kupat tahu.

B. Ide Penciptaan

Sebelum melakukan proses penciptaan lukisan, penulis memerlukan ide dalam penciptaan lukisan. Ide penciptaan adalah kunci utama dalam menciptakan lukisan. Terdapat beberapa ide dalam visualisasi lukisan yang meliputi materi lukisan dan struktur lukisan,



Bagan 1. Skema Ide Penciptaan Lukisan Firma Summa
(Sumber: Penulis)

1. Warna

Dalam penciptaan lukisan penulis banyak menggunakan warna-warna yang sering digunakan Jeans Michel Basquiat dan Andy Warhol dalam karya-karyanya. Warna – warna primer adalah warna yang sering digunakan kedua seniman

tersebut, dengan melakukan penggoresan secara merata (plakat). Hal ini mampu memberikan ide dalam warna-warna lukisan yang digunakan oleh penulis.



Gambar 21. Karya Jean Michel Basquiat
(Sumber: Jean Michel Basquiat)



Gambar 22. Karya Andy Warhol
(Sumber: Andy Warhol)

2. Bentuk Lukisan

Dalam penciptaan lukisan penulis melakukan pendekatan dari Wedhar Riyadi dan Saner Edgar. Penggunaan karakter objek dan komposisi yang digunakan dalam bentuk lukisan dari kedua seniman ini mampu memberikan ide dalam lukisan penulis.



Gambar 23. Karya Saner Edgar
(Sumber: Saner Edgar)



Gambar 24. Karya Wedhar Riyadi
(Sumber: Wedhar Riyadi)

3. Arsiran (*hatcing*)

Dalam penciptaan lukisan, penulis melakukan pendekatan dari Nano Warsono dan Broken Fingaz. Kedua seniman ini selalu menggunakan arsiran dalam lukisannya. Arsiran dari kedua seniman itulah mampu memberikan ide arsiran pada lukisan penulis.



Gambar 25. Karya Nano Warsono
(Sumber: Nano Warsono)



Gambar 26. Karya Broken Fingaz
(Sumber: Broken Fingaz)

4. Upacara Grebeg Ngenep

Terdapat beberapa Upacara yang digelar Dalam Prosesi Tradisi Upacara Grebeg Ngenep antara lain, Iqrar, Kenduren, Kirab dan Rebutan Gunungan. Kedua upacara ini dilakukan pada awal mulai prosesi, tengah prosesi dan akhir prosesi dalam Tradisi Upacara Grebeg Ngenep.

5. Pelaku Prosesi

Pelaku dalam hal ini adalah masyarakat Ngenep yang masih anak keturunan dari Ki Mento Kuoso. Terdapat beberapa hal yang hanya dapat dijalankan oleh anak keturunan dalam Prosesi Tradisi Upacara tersebut, meliputi Menata *Sesajen*, Mengantar *Sesajen*, Sepasang Pengantin dan Prajurit *Bergodo*.

6. Pendukung

Pendukung dalam hal ini adalah masyarakat Ngenep ataupun masyarakat luar dapat ikut berpartisipasi didalam prosesi yang dilaksanakan, meliputi panen yang melimpah, sikap gotong royong masyarakat, dan pagelaran pentas seni yang menjadi penutup Tradisi Upacara Grebeg Ngenep.

C. Proses Visualisasi

1. Bahan, Alat dan Teknik

Di dalam proses penciptaan lukisan, pemilihan bahan dan alat serta teknik yang baik adalah kunci bagi banyak pelukis untuk mencapai hasil yang memuaskan secara teknis. Berikut bahan dan alat serta teknik yang penulis gunakan dalam penciptaan lukisan.

a. Bahan

Bahan – bahan yang digunakan dalam proses pada penciptaan karya lukisan penulis meliputi:

1) Kanvas

Kain kanvas yang digunakan adalah kanvas mentah yang berserat halus. Kain kanvas dibentangkan di atas *spanram* yang terbuat dari kayu pinus, dan jati, kemudian kain kanvas diberi lapisan pertama dengan cat tembok (no drop) lalu diberi lapisan dengan cat tembok (envi) yang diencerkan dengan pelarut berupa air, lapisan dapat dilakukan tiga sampai empat lapis, gunanya untuk menutup pori-pori pada kain, kemudian ditiriskan sampai kering. Setelah itu permukaan diampelas sampai halus dan jadilah kanvas siap digunakan untuk melukis.



Gambar 27. Kanvas
(Sumber: Dokumentasi penulis)

2) Cat

Media penciptaan lukisan yang digunakan adalah cat akrilik dengan merek *Mowilex* dan *Kappie*. Penggunaan cat akrilik dikarenakan beberapa alasan, diantaranya karena selain cepat kering, cat akrilik juga dapat digunakan untuk

bermacam teknik lukis, diantaranya *plakat*, *gradasi* dan *arsir* (dalam hal ini cat akrilik tidak kalah dari cat minyak). Menggunakan pelarut berupa air juga menjadi salah satu alasan penulis menggunakan cat akrilik, karena sangat membantu penulis pada saat proses melukis dikarenakan cat akrilik yang menggunakan pelarut berupa air ini tidak menimbulkan bau menyengat yang dapat mengganggu *mood*, konsentrasi serta kesehatan penulis pada saat proses melukis.



Gambar 28. Cat
(Sumber: Dokumentasi penulis)

3) Air Bersih

Air bersih disini digunakan sebagai pelarut dari cat akrilik, dan mencuci kuas setelah digunakan. Selain mudah didapat, air juga tidak menimbulkan bau yang menyengat sehingga tidak mengganggu penulis pada saat proses melukis.



Gambar 29. Air Bersih
(Sumber: Dokumentasi penulis)

b. Alat

Beberapa alat yang digunakan dalam proses penciptaan lukisan “Prosesi Tradisi Upacara Grebeg Ngenep sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan” diantaranya kuas, pensil, toples plastic, gelas plastic, steples tembak, dan kain lap. Berikut akan dijelaskan dari masing-masing alat yang digunakan dalam proses penciptakan lukisan :

1) Kuas

Kuas yang digunakan adalah kuas dengan berbagai ukuran, mulai ukuran 0,1 sampai 20, kuas ukuran kecil untuk pendetailan, dan untuk arsiran, ukuran sedang untuk bagian pembentukan dasar objek, sedangkan kuas ukuran besar untuk penggarapan *background*. Bentuk dan ukuran kuas akan sangat mempengaruhi hasil goresan warna pada objek. Penulis menggunakan ukuran kuas serta bentuk kuas yang berbeda pada masing-masing objek lukisannya untuk menghasilkan teknik pewarnaan yang diinginkan oleh penulis.



Gambar 30. Kuas
(Sumber: Dokumentasi penulis)

2) Staples Tembak

Staples merupakan alat yang digunakan dalam proses penciptaan lukisan. Staples yang digunakan adalah staples tembak. Staples tembak ini memiliki ukuran yang cukup besar karena disesuaikan dengan fungsinya dalam proses penciptaan lukisan. Staples tembak memiliki fungsi atau kegunaan untuk memasang kanvas pada span ram. Staples tembak sangat dibutuhkan karena kanvas yang digunakan adalah kanvas yang belum dalam keadaan terpasang pada span ram. Penulis menggunakan staples tembak berjenis *KANGARO TS-13HC* yang memiliki ukuran Staples 13mm sehingga akan membuat kanvas terpasang pada span ram dengan kencang dan rapi sesuai dengan apa yang diinginkan oleh penulis.



Gambar 31. Staples Tembak
(Sumber: Dokumentasi penulis)

3) Toples Plastik

Toples plastik merupakan alat yang penting dalam proses penciptaan lukisan. Toples plastik digunakan sebagai tempat menyampur cat yang akan digunakan penulis. Biasanya penulis menggunakannya saat penggunaan cat yang sedikit.

Supaya, cat yang dituangkan tidak terlalu banyak, sesuai dengan kebutuhan penulis. Toples ini beserta tutup, dengan tujuan supaya cat tidak mudah kering.



Gambar 32. Toples Plastik
(Sumber: Dokumentasi penulis)

4) Gelas Plastik

Selain toples plastic yang digunakan untuk menyampur cat, penulis juga menggunakan gelas plastik untuk tempat cat dan menyampur cat. Alat ini digunakan ketika penulis membutuhkan cat dengan porsi yang lebih banyak untuk pewarnaan objek maupun pewarnaan pada *background* lukisan. Biasanya setelah digunakan gelas plastik yang sudah berisi cat itu ditutup dengan plastik supaya cat yang ada didalamnya tidak kering dan bisa digunakan lagi. Selain itu, alat ini juga digunakan untuk tempat air mencuci kuas yang setelah digunakan oleh penulis.



Gambar 33. Gelas Plastik
(Sumber: Dokumentasi penulis)

5) Kain Lap

Kain lap merupakan perangkat yang tidak bisa ditinggalkan selama proses melukis. Kain lap adalah alat yang cukup penting dalam proses selama melukis. Kain lap digunakan untuk membersihkan sisa-sisa cat yang masing menempel pada kuas. Sisa-sisa cat yang menempel pada kuas apabila dibiarkan atau tidak dilap akan beresiko mengganggu saat menggunakan warna yang baru dalam proses pewarnaan lukisan. Warna cat baru yang ada pada kuas bisa tercampur dengan warna cat yang menempel sebelumnya pada kuas tersebut. Hasil dari percampuran warna cat yang baru dengan warna-warna cat yang menempel sebelumnya pada kuas tentunya akan memberikan hasil warna yang berbeda dari yang diinginkan oleh penulis. Hal tersebut tentunya menjadikan lap menjadi alat yang sangat penting dalam proses pembuatan atau penciptaan sebuah lukisan.



Gambar 34. Kain Lap
(Sumber: Dokumentasi penulis)

6) Pensil

Pensil adalah kebutuhan alat penting yang digunakan penulis dalam proses penciptaan lukisan. pensil digunakan untuk membuat sketsa pada kertas yang nantinya ditebalkan dengan bolpoint dan digunakan untuk memindahkan sketsa

pada kanvas yang nantinya ditebalkan dengan cat yang lebih encer. Pensil yang digunakan penulis berjenis pensil HB dan pensil Mekanik.

7) Bolpoint

Bolpoint adalah alat yang digunakan penulis dalam pembuatan sketsa. Setelah sketsa selesai dibuat dengan menggunakan pensil, sketsa di tebalkan dengan bolpoint. Selain itu, bolpoint di gunakan untuk membuat arsir pada sketsa yang nantinya untuk membuat arsir pada lukisan yang sudah ada dikanvas. Bolpoint yang digunakan penulis berjenis drawing pen berukuran 0.2, 0.5, dan 0.7.



Gambar 35. Pensil dan Bolpoint
(Sumber: Dokumentasi penulis)

8) Tang

Tang kanvas (*Cascade tant pliers*) dibutuhkan penulis untuk memudahkan ketikamemasang lembaran kanvas pada span ram agar dapat tertarik dengan kencang. Tang kanvas ini mempunyai mulut yang berbentuk pipih dan lebar serta bergerigi yang berfungsi untuk menekan kanvas dengan kuat. Penulis menggunakan tang kanvas merk *Maries* yang dapat di temukan ditoko alat lukis.



Gambar 36. Tang
(Sumber: Dokumentasi penulis)

c. Teknik

Teknik yang digunakan dalam Tugas Akhir Karya Seni yaitu teknik basah menggunakan cat akrilik. Pada proses awal visualisasi penulis menggunakan teknik *opaque* untuk membentuk objek dengan cara mencampurkan cat pada permukaan kanvas dengan sedikit pengencer guna menghasilkan volume dan warna yang bervariasi dalam suatu objek. Selain itu, teknik *plakat* untuk pewarnaan objek, figur dan membuat *background flat* pada lukisan, yang dicapai dengan cara menyapukan cat pada permukaan kanvas dengan sedikit pengencer sehingga bidang yang kosong dapat tertutup warna yang pekat dan tegas. Selain teknik *opaque* dan *plakat*, penulis juga menggunakan teknik *arsir* dalam pengolahan objek dan figurnya. Jenis teknik arsir yang digunakan adalah arsir satu arah (*hatching*) dan arsir searah kontur (*contour hatching*) dengan media cat akrilik berwarna hitam untuk memberikan efek gelap terang dan volume pada objek. Teknik arsir ini digunakan penulis pada objek dan figur dalam semua lukisan.

D. Tahap Visualisasi

Dalam proses melukis, terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui diantaranya :

1. Sketsa

Sketsa dibuat sebagai proses awal atau perencanaan dalam lukisan. Langkah tersebut merupakan upaya untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan bentuk serta komposisinya sebelum dipindahkan ke atas kanvas. Sketsa dibuat atas hasil observasi yang dilakukan penulis dan hasil eksplorasi dari foto yang diambil penulis pada waktu observasi. Sketsa dibuat menggunakan pensil yang ditebalkan dengan bolpoint jenis drawing pen dengan media kertas. Pada prosesnya sketsa masih memungkinkan untuk dikembangkan lebih lanjut dalam hal pengolahan bentuk ketika dikerjakan di atas kanvas.



Gambar 37. Sketsa pada Kertas
(Sumber: Dokumentasi penulis)

2. Memindahkan Sketsa Pada Kanvas

Pemindahan sketsa ke atas kanvas merupakan langkah pertama dalam merealisasikan rancangan atau konsep penciptaan lukisan. Pada langkah ini

digunakan pensil HB untuk membuat objek dan figur pada kanvas. Tingkat kepekatan pensil HB yang rendah membuat objek pada kanvas tidak terlihat dengan jelas. Maka dari itu penulis melanjutkan dengan menggunakan cat yang lebih *encer* dengan warna *yellow* dalam pembuatan sketsa pada kanvas. Eksplorasi bentuk dan komposisi dalam proses pemindahan sketsa pada kanvas sangat dimungkinkan karena adanya penajaman ide dan gagasan, sehingga memunculkan objek yang beragam maupun pembuatan objek yang sederhana.



Gambar 38. Sketsa pada Kanvas
(Sumber: Dokumentasi penulis)

3. Pewarnaan

Proses pewarnaan objek menggunakan cat akrilik dengan merk *Mowilex*, *Kappie*, dan *Envi*. Dalam proses pewarnaan kuas yang dipakai yaitu kuas berukuran kecil hingga sedang. Kuas kecil berfungsi untuk membuat detail pada objek, sedangkan kuas yang berukuran sedang digunakan untuk menggoreskan warna dasar pada setiap objek. Proses pewarnaan pada objek dilakukan dengan teknik *opaque* dan *plakat*. Dengan teknik *opaque* dikerjakan dengan

memperhatikan unsur gelap terang untuk mencapai dimensi pada objek. Sedangkan teknik *plakat* dikerjakan untuk memberikan kesan *flat* dan menciptakan kontras antara objek dengan *background*.



Gambar 39. Proses Pewarnaan
(Sumber: Dokumentasi penulis)

4. Proses Arsiran Objek dan Figur Lukisan

Sebelum melakukan tahap finishing penulis mengarsir setiap objek dan figur yang ada pada lukisan dengan menggunakan media cat berwarna *black*. Teknik ini digunakan setelah semua objek dan figur selesai dikerjakan. Langkah ini dimaksudkan untuk menambahkan unsur artistik, membuat efek gelap terang, kesan volume pada objek dan menyatukan objek satu dengan objek lainnya. Pada proses ini penulis menggunakan teknik arsir jenis Hatching dan Contour Hatching pada bagian figur dan objek lukisan. Menggunakan kuas yang berukuran kecil, hal ini dilakukan dengan tujuan menghasilkan garis yang berukuran kecil maupun tipis.



Gambar 40. Arsiran pada Objek
(Sumber: Dokumentasi penulis)

5. Finishing

Sebelum melakukan proses finishing penulis membubuhkan identitas penulis berupa tanda tangan pada lukisan. Proses finishing akhir berupa pelapisan lukisan dengan *clear* secara menyeluruh pada bidang kanvas, hal tersebut bertujuan untuk menjaga ketahanan warna pada lukisan. Jenis *clear* yang digunakan penulis berjenis *doop*, hal tersebut digunakan dengan tujuan untuk tidak membuat warna menjadi mengkilap.

E. Bentuk Lukisan

1. Diskripsi Karya “*Mimpi Seorang Petani*”



Gambar.41

Karya berjudul: “*Mimpi Seorang Petani*”

Cat Acrylic pada Kanvas

120cm x 100cm, 2016

Lukisan ini menampilkan objek utama berupa figur orang yang digambarkan dalam posisi berbaring. Figur kepala orang ini divisualisasikan dengan bagian wajah berlubang menjorok kebelakang dengan bulatan berwarna *black*. Posisi kepala juga digambarkan berbaring layaknya orang yang sedang tidur dengan menggunakan *caping*. Warna pada figur kepala, tangan dan kaki diciptakan dengan warna *naples yellow*. Posisi tangan kiri dan kaki kiri pada figur ini digambarkan dengan seakan-akan tertekuk kearah berbaringnya tubuh orang ini.

Tangan kiri figur ini seakan sedang memegang sebuah objek ketela yang digambarkan lengkap dengan batang dan daunnya.

Figur orang tersebut divisualisasikan mengenakan baju berlengan pendek berwarna *naples yellow* dan warna *white* yang diciptakan dengan teknik *opaque*. Pada bagian celana yang dikenakan oleh figur orang ini diciptakan dengan warna *phthalo blue*. Penggambaran baju dan celana figur ini dibuat dengan kesan *lusuh*, yang seakan menggambarkan seorang petani dengan pakaian yang sering dipakai saat di sawah. Diatas tubuh figur manusia ini terdapat sebuah objek benda yang menyerupai karung dengan warna *dark gray*. Objek ini divisualisasikan dalam keadaan tertali pada ujungnya, atau tidak terbuka. Selain itu, terdapat objek benda menyerupai *tenggok* di bagian belakang kaki sebelah kanan pada figur orang ini. Objek *tenggok* ini diciptakan dengan warna *brunt siena* dan di atas *tenggok* tersebut tampak sebuah bentuk awan yang seakan muncul dari dalam *tenggok*. Terdapat kombinasi warna *light green* dengan *light yellow* pada bentuk awan.

Tampak figur tersebut terbaring diatas kasur berwarna *dark pink* dan lengkap dengan tempat tidur berbahan dari kayu yang berwarna *maroon*. Terlihat dua kaki pada objek tempat tidur ini, pada kaki sebelah depan digambarkan seakan-akan masuk didalam kotak kayu, dan kaki sebelah belakang seakan-akan masuk didalam *karung*. Tempat tidur ini divisualisasikan dengan menyerong kebelakang.

Selain figur orang yang berada diatas kasur. Terdapat juga beberapa objek di atas kasur yang disusun secara acak, seakan mengelintari tubuh figur orang tersebut. Di bagian kiri dari kasur terdapat objek benda yang menyerupai *paper bag* berwarna *lemon yellow*. Salah satu sisi depan objek ini tergambarkan oleh

gambar tangan terbuka yang atasnya ada tiga daun dengan warna *brilliant red*. Sebelah kanan objek *paper bag*, terdapat dua objek benda yang disusun secara sejajar mengikuti bentuk kasur. Terdapat sebuah objek piring yang berbentuk oval dan di atasnya ada objek dedaunan, yang seakan-seakan seperti sayuran. Piring ini berwarna *cream* dan dedaunannya diciptakan dengan kombinasi warna hijau. Di sebelah kanan objek sayuran di atas piring, terdapat objek benda menyerupai *ceting* berwarna *white* yang terisi penuh dengan nasi putih di dalamnya. Di atas nasi tampak tertancap sebuah objek yang divisualisasikan seakan-akan bendera berwarna *maroon*, dengan tiangnya berwarna *brunt siena*. Di belakang sebuah *paper bag*, terdapat objek benda yang divisualisasikan dengan tiga buah *rantang* yang disusun secara tertumpuk menjadi satu. Pencapaian kombinasi warna hijau dan putih pada objek rantang. Selain itu terdapat sebuah objek yang digambarkan menyerupai tungku api berwarna *marron*. Tungku api ini digambarkan dengan satu pintu, yang mengeluarkan sebuah bentuk asap berwarna *phthalo blue*. Asap ini digambarkan seakan gerak dari dalam tungku api ke arah kiri tempat tidur. benda dibagian kanan kasur. Pada sisi kanan kasur masih terdapat dua objek benda peralatan rumah. Tampak sebuah benda yang divisualisasikan menyerupai *cangkir* berwarna *cream* dan *teko* berwarna hijau dan putih, persis dengan objek *rantang*.

Pada atas objek benda *rantang*, terdapat sebuah bentuk menyerupai awan dengan kombinasi warna *light green* dan *light yellow*. Objek ini persis dengan objek awan yang berada di atas *tenggok*. Hanya saja, ukurannya lebih besar dan pada objek ini ada sebuah tali yang digambarkan seakan mengelintari objek

tersebut. Dibagian bawah lukisan, terdapat beberapa objek benda dipinggir-pinggir sisi bawah objek tempat tidur. Tampak tiga buah objek yang digambarkan seakan menyerupai kotak kayu dengan warna *yellow orche*. Ketiga kotak ini disusun dari tengah lukisan ke kiri, secara menyerong ke belakang. Pada atas kotak paling depan sendiri terdapat sebuah objek figur tanaman yang digambarkan seperti tanaman ketela berwarna *brunt siena*. Ketela ini berjumlah tiga buah dalam satu batang dan daun yang berwarna *viridian green*. Selanjutnya, kotak dibelakangnya terisi beberapa tanaman padi beserta daunnya, dengan kombinasi warna *lemon yellow*, *pine green* dan *phthalo blue*. Objek yang terisi pada kotak ini disusun secara menggerombol menjadi satu. Kotak yang dibelakang sendiri digambarkan terisi beberapa tanaman jagung berwarna *lemon yellow* dan lengkap dengan daunnya berwarna *viridian green*. Objek ini disusun sama seperti objek figur tanaman padi.

Terdapat tiga objek benda yang digambarkan seakan objek *karung*. Objek ini diciptakan dari bagian tengah kekanan lukisan, yang disusun seakan menyerong kebelakang. Dua objek karung pada bagian depan lukisan dan satu karung yang hanya tampak sedikit, karena ada dibelakang objek karung pertama. Pada objek karung pertama berada ditengah bawah lukisan ini berwarna *gray* dan terisi sebuah objek yang menyerupai tangga berwarna *maroon* yang tampak dari lubang atas *karung*. Objek tangga ini divisualisasikan seakan tertempel dengan objek tempat tidur. Pada bagian lantai tangga dibuat kotak-kotak menyerupai bentuk kramik dengan warna *dark pink*. Sisi samping tangga, terlihat sebuah lubang yang digambarkan seperti sebuah pintu. Terdapat sebuah objek yang menyerupai asap

berwarna *pine green* yang divisualisasikan seakan keluar dari dalam tangga dan keluar dari sebuah pintu pada samping tangga tersebut. Tampak objek asap ini bergerak ke kiri lukisan dan melingkari *karung* dibelakangnya. *Karung* disebelah kanannya adalah objek yang berada di bagian kanan bawah lukisan dengan warna *yellow orche*. Objek ini divisualisasikan seakan terisi dengan dedaunan berwarna *dark violet* yang disusun secara menggerombol menjadi satu di dalam sebuah *karung*. Untuk menunjukkan kesan rimbun pada objek tersebut. Didalam *karung* ini tidak hanya terisi dedaunan, tetapi juga terisi salah satu kaki dari tempat tidur. Sedangkan pada bagian bawah dari figur dan objek lukisan, terlihat seperti bentangan air berwarna *yellow dan black*. tetapi, hanya terlihat di sela-sela objek lukisan.

Dalam lukisan yang berjudul “Mimpi Seorang Petani” ini goresan cat berwarna hitam digunakan untuk memberikan *outline* pada setiap objek maupun figur lukisan. Penggunaan cat hitam banyak digunakan untuk memberikan arsiran di dalam maupun luar kontur objek lukisan. Hal tersebut, dengan tujuan untuk menyatukan setiap objek pada lukisan, memberikan kesan volume dan gelap terang pada objek.

Point of interest atau pusat perhatian pada lukisan ditunjukkan pada objek figur orang yang digambarkan dengan posisi berbaring. Proporsi figur utama yang dibuat dengan ukuran besar daripada ukuran objek lainnya menimbulkan daya tarik. Dalam lukisan ini menggunakan komposisi *asimetris*, dengan meletakan objek secara merata pada bidang lukisan. Unsur irama pada lukisan ditunjukkan dari kedua asap yang seakan bergerak dengan menunjukkan arah gerakannya.

Pengolahan *background* lukisan menggunakan warna *blue turquoise* secara *flat* yang dilanjutkan dengan memberikan warna *ultramarine blue* pada bagian atas dan warna *orange* yang dilakukan secara samar-samar. Hal ini dengan tujuan memberikan kesan jauh antara objek dan *background*. Unsur keseimbangan pada lukisan dicapai dengan memberikan objek dibagian sisi atas, bawah, kanan maupun kiri pada bidang lukisan yang disesuaikan dengan memperhatikan proporsi setiap objek.

Figur orang dengan wajah berlubang dalam lukisan ini mempunyai makna bahwa setiap manusia dalam sikap dan sifatnya, tidak dapat dinilai secara langsung dari bentuk wajahnya. Ketika manusia sedang berusaha bahkan berdoa pun tidak hanya wajah yang dilihat, tetapi niat dan sikap saat melakukan itu semua. Sedangkan posisi tubuh manusia yang tertidur ini menggambarkan sebuah kenyamanan dan ketenangan. Sebagian besar manusia dapat mencapai kenyamanan dengan tertidur pulas, karena beberapa kebutuhan hidupnya terpenuhi. Figur orang ini digambarkan dengan posisi tertidur yang memberikan kesan nyaman yang dikelilingi objek tanaman-tanaman dari hasil panen. Selain itu, lukisan ini memberikan pesan bahwa berbagi kepada sesama itu perlu, dengan menampilkan objek rantang, paper bag yang khas digunakan untuk *munjung*. Dapat berbagai dengan bentuk apapun itu mampu membuat tenang atau *ayem* dari dalam diri setiap manusia.

2. Diskripsi Karya “Terbagi Rata”



Gambar.42

Karya berjudul: “*Terbagi Rata*”
Cat Acrylic pada Kanvas
120cm x 90cm, 2016

Lukisan ini berjudul “terbagi rata” menggambarkan suasana siang hari di sebuah perkotaan. Secara keseluruhan terdapat beberapa figur orang, hewan, objek tumbuhan, dan beberapa perabot rumah tangga. Pada bagian depan sampai tengah lukisan menampilkan objek seakan seperti hamparan perkotaan dengan menggambarkan bagian atas dan atap gedung. Pada bagian atap gedung digambarkan seakan terisi oleh beberapa petak tanah, lubang persegi panjang dengan tangga kebawah dan keatas serta terdapat satu kolam. Gedung-gedung tersebut memiliki kesan menjorok kebelakang dengan ketinggian yang berbeda-beda. Bertujuan supaya objek gedung yang divisualisasikan tidak monoton.

Warna *light gray* digunakan pada bagian objek gedung-gedung, yang dikombinasikan dengan warna *white* pada bagian jendela-jendela gedung dan warna *black* digunakan pada garis tepi objek gedung serta memberikan arsiran didalam objek ini.

Terdapat tiga gedung yang ada dibagian depan, salah satu gedung seakan terisi oleh beberapa objek gedung berwarna *brilliant red* yang digambarkan secara sejajar, yang seakan ada didalam gedung tersebut. Selain itu pada bagian atap gedung ini digambarkan sebuah kolam dengan warna *maroon* yang dikombinasikan dengan warna *black*. Terdapat figur dua ikan lele yang divisualisasikan dalam posisi meloncat dari kolam. Satu gedung disamping kanannya terlihat secara keseluruhan pada bagian atapnya dan disamping kirinya hanya tergambar setengah pada bagian atapnya dengan garis pada atap berwarna *yellow* dan *black*.

Lukisan ini menampilkan objek utama berupa dua figur orang yang mempunyai ukuran hampir sama dan pada bagian muka berlubang menjorok kedalam. Dua figur orang ini divisualisasikan dengan aktivitas mencangkul tanah. Warna Kedua tubuh figur diciptakan dengan kombinasi warna *naples yellow*. Satu figur orang ini divisualisasikan dalam posisi duduk di atas kursi rotan. Figur orang ini digambarkan dengan menyerupai seorang perempuan dengan tubuh besar. yang sedang mengenakan *caping*. Seorang perempuan ini divisualisasikan dengan mengenakan baju lengan panjang dan celana panjang berwarna *lightyellow*. Posisi tangan digambarkan dengan tangan kanan yang sedang memegang dan memakai alat *gathul* dan tangan kanan terangkat memegang dadanya sendiri. Kedua kaki

perempuan ini tidak tampak karena seakan kedua kakinya masuk dalam lubang yang ada dalam tanah. Dibagian bawah salah satu figur utama, terdapat bentuk oval yang menyerupai sebuah tanah berwarna *yellow*, *ripe siena* dan *titanium white* yang dikerjakan dengan teknik *opaque*. Terdapat beberapa lubang yang berbentuk lingkaran. Salah satu lubangnya digambarkan seperti aliran air yang keluar dengan warna *pine green*. Pada belakang figur utama terdapat sebuah menara dengan satu lubang dan terlihat tangga didalamnya. Bagian ujung atas objek ini mengeluarkan sebuah bentuk asap yang seakan keluar keatas bergerak kearah kiri dan melengkung bawah. Hal tersebut menunjukkan efek gerak dari asap dengan warna *lemon yellow*.

Sedangkan objek utama satunya terletak pada bagian kiri tengah permukaan kanvas. Digambarkan satu figur laki-laki yang mempunyai sikap tubuh sedang membungkuk dengan kedua tangan memegang *pacul* yang diarahkan ke salah satu petak tanah pada atap gedung. Kedua kakinya seakan masuk didalam petak tanah di salah satu atap gedung. Pada figur ini divisualisasikan dengan muka yang berlubang menjorok kebelakang. Persis dengan figur perempuan. Hanya saja pada figur ini bagian kepalanya berlubang dan menggunakan atribut berupa topi berbentuk kap lampu yang berisi tiga batang pohon tanpa daun. Warna pohon ini diciptakan dengan kombinasi warna *light green* dan goresan cat warna *yellow* secara samar-samar. Seorang laki-laki ini divisualisasikan dengan mengenakan baju lengan pendek dan celana panjang. Baju yang dikenakan berwarna dasar *brilliant red* dan *black* yang terlihat samar, pada penggambaran lekukan kain atau draperi pada baju sedangkan pada celana panjang berwarna *ripe siena* dan *black*.

Penggambaran lekukan kain atau draperi pada celana terkesan kaku berbeda dengan lekukan kain pada baju. Tampak figur hewan yang berbentuk menyerupai katak pada bagian kanan dari mata pacul yang sedang digunakan. Figur katak ini digambarkan dalam posisi akan melakukan lompatan untuk beralih tempat. Figur katak berwarna dasar *maroon* yang dikombinasi dengan warna *titanium white*.

Dibagian belakang figur laki-laki, terdapat bentuk oval yang menyerupai tanah berwarna *light green*. Persis dengan bentuk yang ada di sebelah kanan bawah lukisan. bentuk ini juga terdapat beberapa lubang berbentuk lingkaran berwarna *black*. Ada beberapa tumbuhan liar berwarna *titanium white* yang keluar dari lubang. Selanjutnya terdapat figur katak setengah tubuh yang keluar dari salah satu lubang dan potongan tubuhnya memancarkan pelangi yang melintang kearah ujung atas *caping* yang dikenakan oleh figur perempuan. Adapun beberapa warna dalam kombinasi pelangi yaitu *pale mauve*, *deep pink*, *vermilion* dan *pine green*. Figur hewan lainnya seekor burung emprit berwarna *brunt siena* yang berada diatas punggung figur laki-laki yang tampak penglihatannya mengarah kearah pelangi.

Sedangkan pada bagian tengah terdapat sebuah figur menyerupai orang berkepala pot dan bunga mawar yang mekar. Figur ini divisualisasikan dalam posisi berlutut dengan kedua tangannya memegang tali pada *gembor*, yang berada diatas objek kubus berwarna *brunt siena*. Tampak pada ujung *gembor* keluar aliran air berwarna *yellow*, yang turun kearah salah satu lubang pada tanah dan bagian lubang atasnya keluar asap yang berwarna *magenta*. Selanjutnya pada

bagian atas kanan, tengah dan kiri lukisan terdapat beberapa objek awan dengan ukuran berbeda-beda yang berwarna *titanium white*.

Penggunaan teknik arsir digunakan penulis pada semua objek maupun figur pada lukisan. Arsiran yang digunakan adalah arsiran berjenis contour hatching berwarna mars black. Hal tersebut digunakan untuk membuat volume dan gelap terang pada objek. Selain itu, arsiran ini dilakukan pada semua objek lukisan untuk mencapai kesatuan antara objek satu dengan objek yang lain pada lukisan.

Secara keseluruhan lukisan yang berjudul “terbagi rata” ini menggunakan pola komposisi *asimetris* yang bertujuan memberi kesan bebas dan tidak kaku. Keseimbangan lukisan dicapai melalui penempatan penempatan objek dibagian sisi atas, bawah, kanan, dan kiri pada bidang lukisan yang disesuaikan dengan memperhatikan proporsi objek-objeknya. Dua figur manusia yang digambarkan dengan aktivitas mencangkul menjadi pusat perhatian atau *point of interest* pada lukisan. Hal ini dikarenakan objek pada kedua figur manusia tersebut memiliki ukuran lebih besar, sehingga terlihat lebih menonjol dibandingkan dengan objek-objek yang lain. Unsur irama atau *rhytme* pada lukisan di tunjukan pada objek asap yang keluar dari menara gedung serta asap yang keluar dari bagian lubang atas *gembor* dengan gerak melengkung dari kanan kekiri. Kedalaman antara objek satu dengan lainnya menciptakan unsur ruang pada lukisan, sebab kedalaman tersebut akan menimbulkan kesan jarak. Pengolahan *background flat* menggunakan warna *blue turquoise* yang mampu menciptakan kontras sehingga dapat menonjolkan detail objek maupun figur pada lukisan. Perpaduan kombinasi

warna objek dengan *background* ditunjukkan untuk menciptakan kesatuan atau *unity* pada lukisan.

Lukisan ini bermakna bahwa sikap saling bergotong-royong setiap manusia itu perlu. Karena setiap orang pasti membutuhkan orang lain dalam hidupnya. Salah satunya dengan sikap bergotong royong di dalam masyarakat menjadi kunci hidup bersosial. Mengalahkan sikap egois demi kepentingan bersama untuk mencapai suatu hal yang diharapkan bahkan diimpikan. Hal tersebut mampu memberikan dampak dengan terciptanya suasana yang harmonis dan rukun di dalam masyarakat. Sama halnya dalam mempersiapkan Tradisi Upacara ini, setiap warga harus saling bergotong royong dengan porsi yang sama rata tanpa membeda-bedakan demi terlaksananya prosesi-prosesi dalam Tradisi Upacara.

3. Diskripsi Karya “Percaya”



Gambar.43

Karya berjudul: “*Percaya*”
 Cat Acrylic pada Kanvas
 120cm x 150cm, 2016

Lukisan ini menampilkan objek utama berupa figur orang yang digambarkan dalam posisi berlutut. Figur kepala divisualisasikan dengan muka berlubang dan seakan menjorok kedalam. Posisi kepala seakan menatap kedepan dan posisi kedua tangan digambarkan setengahnya terangkat keatas. Seperti

menunjukkan sikap saat berdoa. Warna pada objek kepala, pergelangan tangan dan kaki diciptakan lewat kombinasi warna *yellow orche dengan titanium white*. Figur orang tersebut divisualisasikan dengan mengenakan pakaian adat menyerupai pakaian prajurit kraton lengkap dengan sepatu dan topi. Pakaian tersebut berwarna *phthalo blue* yang dikombinasi dengan warna *lemon yellow*. Penggambaran lekukan kain atau draperi digunakan pada baju dan celana. Sedangkan pada tubuh figur ini juga mengenakan jarik berwarna *light gray* dan *lemon yellow* yang dipakai pada bawah baju. Terdapat beberapa motif ornamen yang digambarkan pada pakaian figur ini, antara lain pada topi dan sabuk.

Pada bagian bawah objek utama, terdapat objek kain persegi panjang seakan seperti karpet berwarna *gray* yang dikelilingi motif ornament dengan warna *black*. Objek tersebut seakan menjadi alas berlutut bagi figur manusia. Di atas objek tersebut juga terdapat objek baki berwarna *viridian green* yang lengkap dengan tiga buah gelas beserta sebuah teko berwarna *naples yellow* yang bermotif bentuk segitiga dengan latar belakang berbentuk garis berwarna *orange*. Terdapat juga, figur hewan yang kerap ditemui di pedesaan. Hewan ini menyerupai bekicot yang menempel pada karpet. Tubuh bekicot ini berwarna *cream* dan jangkanya berwarna *white*. Selanjutnya sebelah kanan lutut figur utama tampak objek karpet yang sama dengan alas yang sedang digunakan. Objek karpet digambarkan melalui kombinasi warna *ripe siena* dan *cream* yang bermotifkan ornamen didalamnya. Pada bagian karpet tampak sebuah objek menyerupai tungku api berwarna *dark red* dan didalamnya terdapat tangga berwarna *white*. Tungku api ini seakan mengeluarkan asap yang bergerak ke arah ujung karpet. Objek asap ini

divisualisasikan dengan kombinasi warna hijau. Pada bagian kanan karpet terdapat sebuah figur orang yang hanya terlihat bagian kepala dan pundaknya saja. Figur ini mengenakan atribut topi dan baju berwarna *gray*. Di bagian muka manusia ini berlubang dengan beberapa rumah berasap disusun berjajar didalamnya. Figur tersebut digambarkan dalam posisi tangan kanan seakan menahan karpet. Tampak di atas objek karpet ini juga terdapat objek yang menyerupai karpet dengan warna *dark red* bermotif ornamen pada setiap sisinya. Pada bagian atas karpet terlihat lubang berbentuk persegi berwarna *titanium white* yang diisi dengan objek tangga turun. Pada lukisan ini terdapat tiga buah objek karpet yang seakan-akan disusun secara tumpang tindih.

Selain objek karpet, terlihat objek yang berbentuk rumah yang mempunyai satu pintu dengan warna *red*. Objek ini digambarkan seakan melayang diatas pergelangan tangan yang menghadap ke arah figur utama dan bergerak kearah luar lewat jendela. Diatas objek rumah tampak asap yang keluar dari teropong rumah. Pada belakang objek rumah terdapat sebuah jendela yang berbentuk lengkung tanpa ada penutupnya. Terlihat dari luar jendela, tampak menyerupai pemandangan yang menggambarkan suasana luar dengan langit cerah dan beberapa pepohonan yang rimbun pada belakang objek rumah. Terdapat kombinasi warna *viridian green, light green, lemon yellow, phthalo blue* dan *white* pada penciptaan objek berbentuk sebuah pemandangan.

Selanjutnya terlihat dibagian bawah objek rumah, terdapat objek berbentuk figur kepala kambing berwarna *brunt siena* yang memiliki kedua tanduk dengan warna *dark grey*. Kepala kambing ini berada diatas tempat berbentuk oval pada

sebuah kursi kayu berwarna *yellow ochre*. Figur kepala kambing ini divisualisasikan dengan satu mata bagian kiri yang seakan melirik kearah bawah dan juga tersenyum tipis. Pada sisi kiri bawah lukisan terdapat obek menyerupai sangkar burung berwarna *slate gray* dengan didalamnya tampak sebuah objek tungku api dengan warna *dark red*. Bagian atas tungku api ini seolah mengeluarkan asap yang hampir sama dengan asap pada tungku api sebelumnya. Hanya saja, asap pada tungku api ini berwarna *lemon yellow*. Pada sisi kanan bawah lukisan tampak dua objek daun yang disusun secara tumpang tindih. Objek daun digambarkan melalui kombinasi warna hijau dan dibelakang dibuat seakan terdapat bayangan objek dengan warna *black*.

Dibagian atas lukisan terdapat enam objek yang menyerupai awan. Objek ini dibuat dengan ukuran yang berbeda-beda dan disusun secara acak. Empat awan ini sengaja diberikan warna *white* secara datar/*flat* untuk membuat kontras pada kedua awan yang berwarna *ultramarine blue*. Selanjutnya, pada bagian bawah objek-objek lukisan tampak seperti hamparan air yang disusun dengan warna *naples yellow*, *lemon yellow* dan *black*. Hamparan air ini menunjukkan kesan menjorok kebelakang.

Pusat perhatian atau *point of interest* ditunjukkan pada figur orang yang tampak dengan posisi berlutut diatas karpet, seperti menunjukkan sikap tubuh sedang berdoa. Proporsi figur yang besar dibandingkan dengan proporsi objek lainnya. Sehingga menimbulkan daya tarik. Peletakan objek yang secara acak memperlihatkan pola komposisi *asimetris* pada keseluruhan lukisan. Pada semua objek maupun figur lukisan dilengkapi dengan arsiran yang menggunakan warna

black. Arsiran ini berada didalam maupun luar kontur objek. Hal ini ditunjukkan untuk menyatukan objek satu dengan objek lain pada lukisan. Pengolahan background lukisan ini menggambarkan *perspektif* ruang yang mempunyai satu jendela dengan menunjukkan sudut ruangan. Hal ini juga dapat mencapai unsur ruang pada lukisan. Pada *background* lukisan ini dibuat dengan warna *flax brown* yang memberikan kesan *flat* dengan tujuan untuk menonjolkan detail objek. Unsur irama atau *rhythme* ditunjukkan dari dua bentuk asap yang seakan mempunyai gerak melengkung. Keseimbangan pada lukisan dicapai melalui penempatan objek pada sisi atas, bawah, kanan, dan kiri bidang lukisan yang disesuaikan dengan memperhatikan proporsi objek. Secara keseluruhan perpaduan kombinasi unsur seni rupa dan warna objek, figur, *background* yang digunakan pada lukisan menciptakan kesatuan atau *unity* lukisan.

Figur manusia dengan posisi berlutut pada objek utama lukisan ini digambarkan dengan makna berdoa. Setiap manusia mempunyai cara sendiri-sendiri untuk berdoa kepada Tuhan. Selain saling bergotong-royong untuk mencapai sesuatu yang diharapkan, manusia pasti berdoa agar diberikan kesuksesan dan ucap syukur atas apa yang sudah diberikan. Hal tersebut dapat menambah kepercayaan diri manusia dengan apa yang akan dilakukan dan apa yang didapatkan.

4. Diskripsi Karya “*Urat Syarat*”



Gambar.44
Karya berjudul: “*Urat Syarat*”
Cat Acrylic pada Kanvas
120cm x 90cm, 2016

Lukisan diatas terdapat beberapa figur orang, figur potongan tangan, potongan jari, figur berbagai tumbuhan, pohon dan objek benda. Pada bagian tengah lukisan terlihat satu figur orang yang digambarkan dengan posisi berdiri dan seakan sedang berjalan mendorong sebuah benda menyerupai troli dan juga menggendong sebuah objek benda. Figur ini berdiri diatas sebuah kotak berwarna *brunt siena* yang digambarkan dengan sebuah tangga bermotif persegi panjang berwarna hitam yang disusun secara sejajar. Figur orang ini divisualisasikan menyerupai seorang perempuan dengan bagian wajah berlubang kedalam yang sedang mengenakan baju lengan pendek berwarna *brilliant red* dan rok panjang

berwarna *ultramarine blue*. Bagian posisi kepala menghadap kedepan dengan warna *naples yellow*, serta pada tangan dan kaki menggunakan warna yang sama. Diatas kepala figur orang ini digambarkan sedang menggunakan sebuah *caping* berwarna *brunt siena* yang digoreskan secara samar-samar. Figur manusia ini juga seakan menggondong sebuah objek benda seperti tenggok. Terdapat kombinasi warna *yellow orche*, *orange* dan *yellow* pada *tenggok*. Objek tersebut terisi sebuah pohon yang berwarna hijau dan satu untai padi berwarna *cream*. Objek didalam *tenggok* ini disusun dengan miring kearah kanan lukisan.

Pada bagian kiri figur perempuan terdapat beberapa objek benda yang disusun diatas troli berwarna *lemon yellow*. Beberapa objek benda ini divisualisasikan seakan seperti teko berwarna *gray*, *tremos* berwarna *orange*, sebuah keranjang berwarna *yellow orche* yang terisi oleh beberapa jenis daun. Selain itu terdapat sebuah objek seakan potongan ketela berwarna *brunt siena* yang digambarkan diatas piring berbentuk oval. Dibelakang objek piring, tampak sebuah pohon yang digambarkan secara vertical dengan perpaduan warna hijau. Pohon ini persis dengan pohon yang ada di dalam tenggok, hanya saja pada objek pohon ini posisinya berdiri tegak ke atas. Daun dibagian atasnya pun terkesan terpotong, hanya menampilkan setengah dari bagian daun. Objek pohon ini digambarkan seakan ada di dalam pot berwarna *phthalo blue*. Semua objek benda yang ada diatas troli ini disusun secara acak untuk memberikan kesan riuh.

Objek berikutnya yaitu objek figur tangan yang digambarkan terpotong, tidak utuh. Pada sisi sebelah kiri bawah lukisan, tampak pergelangan tangan seakan seperti tangan kiri. Figur tangan berwarna *brilliant red* ini divisualisasikan dengan

posisi tangan terbuka, yang seakan-akan menangkap objek benda disebelah kanannya. Tampak diatas figur tangan, terdapat sebuah awan yang berbentuk oval dengan perpaduan warna *brunt siena*, *lemon yellow*. Awan ini digambarkan seakan melayang dengan mempunyai anak tangga yang menyatu dengan objek troli. Diatas awan, terlihat terdapat figur menyerupai tubuh orang berwarna *naples yellow* dengan bagian leher dan kepalanya diganti dengan sebuah objek tanaman padi berwarna *maroon*. Figur ini digambarkan dalam posisi duduk pada kursi berwarna *brilliant red*.

Pada bagian kanan bawah lukisan, terdapat sebuah objek benda berbentuk persegi panjang menyerupai pintu berwarna *yellow med*. Ukuran pada pintu ini dibuat besar tegak ke atas, karena untuk memberikan keseimbangan objek yang ada pada bagian kiri lukisan. Sebagian dari objek pintu pun terkesan hilang, tidak utuh pada bagian sampingnya. Dibawah pintu terdapat sebuah lantai dengan bentuk tangga berkeramik yang berwarna *brunt siena* dan disusun secara merata. Objek lainnya yaitu objek hewan, potongan jari tangan dan sebuah potongan tangan. Pada bagian tengah menampilkan objek figur kambing berwarna *cream*. Kambing ini divisualisasikan dengan keadaan berdiri diatas kotak kayu yang seakan menghadap ke arah troli. Salah satu kaki figur kambing ini digambarkan seakan-akan ditali dengan sebuah tali yang dipegang oleh potongan tangan berwarna *brilliant red*. Potongan tangan ini terdapat pada sisi kanan atas lukisan, yang divisualkan seakan mengenggam erat tali pada figur kambing tersebut.

Selanjutnya, terdapat tiga objek potongan jari berwarna *brilliant red* pada lukisan ini. Potongan jari ini hanya digambarkan pada bagian depannya saja, dan

bagian kukunya berwarna *white*. Terdapat satu objek potongan jari pada atas troli dengan posisi menyerong keatas. Objek ini seakan mengarah kearah kaminng diatasnya. Dua objek potongan jari lainnya, berada di bawah tenggok yang digendong oleh figur perempuan. Objek ini disusun secara berjajar miring keatas. Ujung kedua potongan jari ini kearah bawah lukisan. Selain itu, terdapat objek tumbuhan berwarna *pine green* yang diposisikan mengintari tangga dibawah figur orang. Pada bagian bawah lukisan divisualisasikan dengan hamparan tanah berwarna *brunt siena*, yang seakan menjerok kebelakang. Tampak seperti dua bukit yang seakan melatar belakangi figur utama.

Goresan cat berwarna hitam dalam lukisan, terlihat pada semua objek maupun figur. Goresan ini untuk memberikan outline pada objek serta memberikan arsiran didalam maupun luar dari kontur objek. Hal tersebut, digunakan untuk memberikan kesan dimensi pada setiap objeknya dan memberikan kesan gelap terang. Selain itu, goresan berwarna hitam bertujuan untuk menyatukan pada setiap objek lukisan, sehingga dapat tercipta kesatuan dalam setiap objeknya.

Lukisan ini menggunakan komposisi *asimetrís* dengan penataan setiap objeknya secara acak. Beberapa objek yang disusun diatas troli dan terdapat satu pohon yang menjulang keatas menjadikan *point of interest* atau pusat perhatian dalam lukisan. Setiap proporsi objek yang disusun secara berhimpitan pada bagian troli tersebut memberikan kesan riuh. Sehingga objek tersebut menjadi daya tarik. Pengolahan *background* lukisan menggunakan warna *gray* yang dibuat secara *flat* dan direspon dengan pemberian warna *light gray* untuk memberikan kesan awan pada bagian *background*. Hal tersebut ditunjukan untuk memberikan kesan pada

background seakan langit yang luas. *Background* dibuat *flat* karena untuk menunjukkan bentuk dan kedetailan setiap objek lukisan. Keseimbangan pada lukisan dicapai melalui penempatan objek dibagian sisi atas, bawah, kanan maupun kiri pada bidang lukisan yang disesuaikan dengan memperhatikan proporsi objek. Kedalaman antar objek satu dengan yang lain menimbulkan kesan jarak. Selain itu, beberapa objek yang dibuat dengan posisi menyerong membuat tampak unsur ruang pada lukisan. Keseluruhan perpaduan kombinasi unsur seni rupa dan warna pada lukisan menunjukkan hubungan yang harmonis antara objek dengan *background*, serta dilengkapi dengan arsiran maupun *outline* pada setiap objek menciptakan unsur *unity* atau kesatuan lukisan.

Lukisan ini menggambar figur yang mendorong beberapa benda. Dalam lukisan ini seakan menggambarkan sesajen yang diantarkan ke tempat tertentu. Memberikan sesajen adalah hal yang sakral, wajib untuk dilakukan dalam Tradisi ini. Hal tersebut bermakna bahwa berbagi tidak hanya kepada sesama manusia, tetapi juga dengan alam semesta. Karena mengirim sesajen adalah salah satu wujud berbagi kepada alam. Dengan menggambarkan berbagai objek diatas troli adalah beberapa jenis sesajen yang menjadi syarat utama dalam prosesi Tradisi ini.

5. Diskripsi Karya “*Makan Bersama*”



Gambar.45

Karya berjudul: “*Makan Bersama*”

Cat Acrylic pada Kanvas

130cm x 100cm, 2016

Lukisan ini menampilkan dua figur menyerupai tubuh orang, figur kepala orang dan satu objek utama. Figur dua orang ini divualisasikan dalam posisi duduk diatas kursi kayu berwarna *naples yellow*. Figur orang yang berada pada sisi kanan digambarkan berkepala daun-daunan. Pewarnaan daun-daunan ini melalui kombinasi warna *red*, *orange* dan *white*. Orang ini mengenakan baju lengan pendek berwarna *pink*, pada bagian atas baju terdapat sebuah kain bermotif warna *maroon* dan dibawah baju juga terbalut kain berwarna *grey*. Sedangkan, bagian celananya hanya terlihat sebagian, dengan warna *dark violet*. Pada posisi

tangan orang ini, seakan merangkul objek figur kepala manusia yang tertutup keranjang. Kepala manusia ini digambarkan dengan mengenakan caping berwarna *brunt siena*. Bagian wajahnya divisualisasikan berlubang dengan bentuk oval yang berkesan menjorok kedalam. Objek keranjang yang menutupi wajah orang ini menggunakan warna *dark grey*.

Figur tubuh orang satunya berada di bagian kiri objek jantung ini divisualisasikan berkepala rumah. Rumah ini berwarna *pink*, yang juga digunakan dalam pewarnaan bagian tangan dan kaki figur orang tersebut. Tampak satu lubang menyerupai pintu pada rumah ini. Figur tersebut digambarkan dengan mengenakan baju lengan pendek berwarna *cream* dan celana panjang berwarna *dark grey*. Dibagian atas baju terdapat kain bermotif ornament dengan warna *red*. Pada tangan kanan orang ini digambarkan seakan memegang sebuah gelas berwarna *grey* dan dikalungi benda berbentuk *gembor* berwarna *lemon yellow*.

Pada bagian tengah lukisan, terdapat sebuah jantung berwarna *maroon* yang divisualisasikan dalam posisi berdiri diatas tampah berwarna *brunt siena*. Ujung atas jantung ini terdapat dedaunan berwarna *light green*, yang seakan keluar dari salah satu lubang jantung. Bagian lubang satunya digambarkan seakan mengeluarkan asap berwarna *yellow* yang mengarah ke kanan atas lukisan. Sedangkan, terdapat beberapa objek yang disusun diatas *tampah*. Objek-objek ini disusun secara acak yang seakan mengelintari jantung yang berada di tengah *tampah*.

Objek benda yang digambarkan meliputi, sebuah sepatu berwarna *brunt siena* dengan bagian atasnya digambarkan seakan terisi sebuah pelangi yang keluar dari

lubang *gembor* di atasnya. Terdapat beberapa lapis warna pada sebuah pelangi tersebut, yaitu warna *pink*, *violet* dan *red*. Dibagian kanan sepatu terdapat sebuah gelas dan teko berwarna *pine green*. Terdapat buah yang digambarkan menyerupai anggur dan sebuah pisang. Anggur ini berwarna *dark violet* yang diposisikan diatas gelas, seakan gelas terisi oleh anggur tersebut. Sebuah pisang diletakan pada bagian kanan dari objek teko.

Pada bagian bawah lukisan terdapat objek bangunan yang divisualisasikan seakan gedung-gedung. Objek gedung-gedung ini digambarkan membentang ke kiri bawah lukisan. Terdapat perpaduan kombinasi warna *light grey* dan *white* pada objek gedung-gedung tersebut. Bagian jendela pada gedung-gedung ini digambarkan dengan pepohonan berjajar ke belakang dan rumah-rumah yang tersusun menjorok kedalam. Pepohonan dan rumah-rumah ini membuat yang seakan ada didalam gedung-gedung tersebut. Atap dari gedung-gedung ini seakan seperti petak tanah. Dibagian atap gedung yang tengah terdapat sebuah tungku api berwarna *maroon* dengan lubang atasnya mengeluarkan sebuah asap berwarna *light green*. Asap ini seakan bergerak mengelintari objek sepatu yang berada di atasnya. Atap dibawahnya digambarkan seperti mainan anak menyerupai bebek berwarna *yellow* yang dicampur warna *red* dengan teknik *opaque*. Pada bagian atap gedung sebelah kiri bawah lukisan, digambarkan seakan petak tanah yang akan sebagai penompang figur orang yang sedang duduk diatas kursi. Selain itu, dibawah kursi juga terdapat sebuah awan dengan kombinasi warna *phthalo blue* dan *green*.

Tampak sebuah tangga kayu pada bagian kanan gedung-gedung. Tangga kayu berwarna *naples yellow* ini divisualisasikan seakan menyambung dengan tampah. Digambarkan dengan posisi miring keatas dengan latar belakang sebuah lereng tanah berwarna *light blue* dan *phthalo blue*. Pada bagian bawah sisi kanan bidang lukisan, terdapat sebuah figur hewan yang menyerupai katak dengan menampilkan setengah tubuh. Katak ini divisualisasikan dengan kombinasi warna *green* dan *yellow*. disamping kanan seekor figur katak, terdapat satu sepatu berwarna *brunt siena* yang seakan pasangan dari sepatu diatas tampah. Pada lubang sepatu digambarkan seakan muncul sebuah pelangi dengan tiga kombinasi warna *blue*, *green* dan *orange*. Pelangi ini digambarkan dengan terpotong setengah pada bagian kanan atasnya. Disebelah kanan sepatu terdapat sebuah pot tanaman berwarna *light grey* dengan terisi dedaunan berwarna *light green*, dan juga terdapat objek tungku api berwarna *maroon* yang hanya tampak bagian atasnya. Bagian tungku api ini seakan tertutup dari lereng tanah didepannya. Tungku api ini digambarkan mengeluarkan sebuah asap berwarna *cream* yang bergerak mengelintari tubuh seorang figur diatasnya. Ke-empat objek yang berada di bagian bawah sisi kanan bidang lukisan ini disusun secara berjajar menyerong ke kiri atas.

Lukisan ini menggunakan komposisi *asimetris* dengan penataan setiap objeknya secara acak. Beberapa objek yang disusun diatas tampah dan salah satunya objek jantung berwarna *maroon* dengan ukuran besar ini menjadikan *point of interest* atau pusat perhatian dalam lukisan. Setiap proporsi objek yang disusun secara acak pada atas tampah tersebut memberikan kesan riuh. Sehingga

objek tersebut menjadi daya tarik. Pengolahan *background* lukisan ini lebih terkesan *flat*. Pada bagian *background* lukisan terdapat kombinasi warna biru yang disusun secara tumpang tindih. Keseimbangan pada lukisan dicapai melalui penempatan objek dibagian sisi atas, bawah, kanan maupun kiri pada bidang lukisan yang disesuaikan dengan memperhatikan proporsi objek. Kedalaman antar objek satu dengan yang lain tidak begitu menimbulkan kesan jarak. Hanya ada beberapa objek yang terkesan menjorok kedalam sehingga menunjukkan kesan ruang pada lukisan. Keseluruhan perpaduan kombinasi unsur seni rupa dan warna pada lukisan menunjukkan hubungan yang harmonis antara objek dengan *background*. Sedangkan, dilengkapi dengan arsiran maupun *outline* yang menggunakan cat berwarna hitam pada setiap objek menciptakan unsur *unity* atau kesatuan lukisan.

Lukisan ini digambarkan sebuah objek jantung yang menjadi objek utama diantara figur yang sedang duduk. Hal ini bermakna bahwa objek tersebut sebagai tumpeng yang berada di tengah dan wajib untuk selalu ada. Jantung adalah organ terpenting dari manusia, jika jantung tak ada manusia akan mati. Sama halnya bahwa tumpeng tersebut harus ada pada prosesi yang divisualkan, yaitu *kenduren*. Makan bersama, berbincang-bincang adalah hal yang penting demi menjalin komunikasi yang baik. Setelah mampu menciptakan sikap bergotong-royong pasti dapat terjalin komunikasi yang baik pula. Salah satu caranya dengan berkumpul dan duduk bersama.

6. Diskripsi Karya “*Pada Hari Jumat*”



Gambar.46

Karya berjudul: “*Pada Hari Jumat*”

Cat Acrylic pada Kanvas

150cm x 120cm, 2016

Lukisan berjudul “*Pada Hari Jumat*” menampilkan sebuah objek figur hewan, menyerupai figur kuda berwarna coklat. Figur kuda ini hanya tampak setengah badan dan hanya terlihat dari sisi samping kiri saja. Pada bagian kepala kuda divisualisasikan dengan posisi mata kiri terbuka dan seakan melihat kearah bawah.

Tampak dua figur orang yang sedang duduk diatas kuda, yang tampak seperti kedua anak kecil laki-laki. Kedua figur orang ini digambarkan dengan posisi duduk yang saling membelakangi dan salinng membawa bendera berwarna *lemon*

yellow dan *brilliant red*. Kedua anak kecil tersebut divisualisasikan mengenakan sorjan lurik serta blangkon berwarna *brunt siena* diatas kepalanya. Pada figur depan sorjan yang dikenakan berwarna *brunt siena* dengan garis hitam, dan pada figur belakangnya mengenakan sorjan berwarna *phthalo blue* dengan hitam. Pada bagian tangan kiri anak kecil yang didepan, tampak sebuah tali berwarna red yang mengelintari tangannya. Tali tersebut berasal dari kepala kuda.

Terdapat beberapa figur manusia lainnya pada lukisan ini. Tampak pada bagian depan lukisan, terdapat beberapa figur orang yang digambarkan dengan posisi berdiri menghadap ke depan dan seakan berbaris depan kebelakang dengan saling berdempetan. Figur-figur orang tersebut terkesan bergerak kearah kiri pada bagian lukisan. Semua figur orang yang terdapat pada lukisan ini seakan menunjukkan kegiatan berbeda-beda dan mengenakan pakaian yang berbeda-beda pula. Bagian kepala, kaki dan tangan dari semua figur orang ini berwarna *naples yellow*, dan semua bagian wajahnya berlubang yang seakan menjorok ke dalam dengan bentuk oval berwarna hitam. Selain itu ada beberapa bentuk lubang pada wajah dibuat seakan bulat-bulat seperti berpola *polkadot*. Hal ini untuk membuat kesan bentuk lubang pada semua wajah tidak menjadi monoton.

Pada bagian kiri lukisan, tampak satu figur orang yang menghadap kearah figur orang lainnya. Figur orang ini digambarkan seakan-akan seperti laki-laki dengan posisi tubuh berdiri tegak dan pada tangan kirinya membawa sebuah alat musik tradisional menyerupai *bendhe*. Laki-laki ini terkesan melakukan pukulan pada *bendhe* yang dibawanya. Figur ini divisualisasikan dengan mengenakan pakaian adat jawa berupa sorjan lurik berwarna *phthalo blue* dan jarik bermotif

dengan kombinasi warna *orange* dan *black*. Bagian kepalanya divisualisasikan dengan memakai blangkon berwarna *naples yellow*.

Selanjutnya, beberapa figur orang yang ada didalam barisan. Tampak figur orang yang seakan-akan seperti laki-laki dengan mengenakan sorjan berwarna *brilliant red*. Laki-laki ini divisualisasikan seakan berada didepan sendiri dari barisan. Posisi kedua tangan tampak sedang memegang slendang yang dikenakan dibelakang lehernya. Slendang bermotif ini diciptakan dengan kombinasi warna *orange* dan *white*. Terdapat figur laki-laki diatasnya, dengan gerak tubuh seakan membawa kursi kayu berwarna *maroon* yang ditaruh pada atas kepalanya. Dibagian atas kursi digambarkan sebuah objek benda menyerupai mangkok berwarna *light green*. Dari dalam mangkok tersebut, digambarkan sebuah bentuk asap berwarna dark violet yang keluar dari dalam mangkok dan terkesan bergerak kearah kiri lukisan.

Setelah itu, terdapat figur laki-laki yang divisualisasikan seakan kembar depan belakang dan mengenakan sorjan berwarna sama, yaitu *phthalo blue*. hanya saja yang dibelakang mengenakan sorjan lurik. Kedua figur ini juga lengkap mengenakan topi yang sama pada bagian kepalannya. Laki-laki yang didepan divisualisasikan dengan kedua tangannya sedang memegang *tombak* berwarna *yellow orche*. Tombak ini dibuat seakan miring keatas kiri lukisan. Terdapat jarik bermotif bentuk segitiga dengan warna *gray* yang dikenakan oleh lelaki kembar yang didepan. Pada bagian wajah kedua lelaki kembar yang berlubang ini, digambarkan sebuah asap berwarna *pine green*. Asap ini seakan keluar dari wajah laki-laki depan dan masuk di wajah laki-laki belakangnya.

Tampak satu figur anak kecil seakan berukuran anak SD. Figur ini divisualisasikan dengan mengenakan baju seragam SD pada umumnya, yaitu merah dan putih. Bagian baju yang dikenakan berwarna *white* dan goresan cat warna *yellow orche* yang dibuat secara samar-samar. Dibawah baju terlihat sebuah kain bermotif ornament dengan warna *dark pink* dan celana pendek yang dikenakan pun berwarna *brilliant red*. Topi yang dikenakan anak ini terkesan melayang diatas kepala dan dibagian atas topi terlihat beberapa objek daun yang terkesan keluar dari topi. Figur anak SD ini digambarkan dengan sikap tubuh berdiri dan sedang menggendong sebuah alat drumband menyerupai tam-tam. Terdapat kombinasi warna *gray* dan *lemon yellow* pada bagian tam-tamnya, *brilliant red* pada tali penggendongnya. Tangan kiri figur tersebut seakan memegang pemukul dari tam-tam yang digendongnya. Tetapi tangan ini dalam keadaan lurus menempel dengan tubuh figur, tidak memiliki kesan gerak pada tangan. Seakan-akan figur anak SD tersebut sedang berhenti memainkan tam-tamnya.

Dibelakang figur anak SD, terdapat dua figur perempuan. Dua figur ini seakan menggambarkan seorang anak yang sedang didampingi oleh ibunya yang berada dibelakang. Dua figur perempuan ini divisualisasikan dengan mengenakan baju lengan panjang berwarna sama, yaitu *light blue* dan rok panjang bermotif. Figur anak yang didepan mengenakan rok berwarna *yellow orche* dan diatasnya terdapat sebuah jarik bermotif dengan warna *yellow*. Sedangkan, figur ibu yang ada dibelakangnya mengenakan rok berwarna *orange* yang bermotif bunga-bunga berwarna hitam. Figur anak perempuan ini digambarkan seakan menggendong

sebuah tenggok berwarna *brunt siena*. Posisi *tenggok* ini digendong dibelakang tubuh seorang perempuan dengan didalam tenggoknya terisi sebuah objek rumah berwarna *red*. Terlihat rumah ini lengkap dengan tiang-tiang dan gentengnya. Pada bagian atas rumah terdapat sebuah corong yang mengeluarkan asap berwarna *gray*. Selanjutnya, figur ibu yang dibelakangnya digambarkan dengan menggendong *tenggok* dan mengenakan *caping* berwarna *brunt siena*. Objek *tenggok* yang digendong sama persis dengan tenggok yang digendong oleh anaknya. Hanya saja *tenggok* yang digendong seorang ibu ini berwarna *violet*. Tampak dua pohon yang berada didalam *tenggok* tersebut, pohon kecil berada didepan dan pohon besar dibelakangnya. Pohon ini divisualisasikan sekan berdiri dengan posisi miring kekanan lukisan. Diciptakan dengan perpaduan kombinasi warna hijau pada batang dan daunnya. Kedua figur perempuan ini seakan mempunyai rambut panjang yang sama-sama diikat. Selain itu, pada bagian lubang wajah dari kedua figur perempuan ini berberda dengan lubang wajah figur orang lainnya pada lukisan ini. Terlihat pada lubang wajah kedua figur ini, terdapat beberapa bentuk lingkaran yang disusun secara acak dengan ukuran berbeda-beda. Seakan menyerupai pola *polkadot*.

Figur orang selanjutnya terdapat pada sisi kanan bawah. Figur ini digambarkan seakan seperti laki-laki dengan posisi tangan kanan seakan menunjuk kearah barisan figur-figur orang lainnya. Figur laki-laki ini divisualisasikan dengan baju lengan pendek berwarna *brunt siena*. Dibagian dadanya terdapat sebuah jendela berwarna *yellow* yang seakan terbuka dengan tampaknya korden berwarna *brilliant red*. Tampak pada bagian atas kepala terdapat beberapa objek

benda, seperti baki berwarna *viridian green* yang di atasnya terisi sebuah teko dan gelas. Terdapat ornament pada objek teko dan gelas yang diciptakan dengan perpaduan kombinasi warna *cream* dan *white*. Selain itu, pada bagian wajah yang berlubang terdapat sebuah bentuk asap berwarna *lemon yellow* yang seakan keluar dari dalam lubang. Bentuk asap ini digambarkan seakan bergerak mengelintari figur perempuan disampingnya.

Terdapat dua objek benda yang digambarkan menyerupai pesawat kertas berwarna coklat. Pesawat kertas ini keduanya dibuat dengan ukuran yang berbeda, besar dan kecil. Kedua objek ini digambarkan seakan terbang di atas figur-figur manusia. Pada bagian depannya menghadap ke arah, yang terkesan terbang ke arah atas.

Penggunaan cat berwarna hitam ini untuk memberikan *outline* pada objek serta memberikan arsiran didalam maupun luar dari kontur objek. Hal tersebut, digunakan untuk memberikan kesan dimensi pada setiap objeknya dan memberikan kesan gelap terang. Selain itu, goresan berwarna hitam bertujuan untuk menyatukan pada setiap objek lukisan, sehingga tercipta kesatuan dalam setiap objeknya.

Lukisan ini menggunakan komposisi *asimetris* dengan penataan setiap objeknya secara acak. Objek benda kursi sekaligus objek benda di atas kursi yang berada di atas kepala salah satu figur manusia ini menjadi *point of interest* atau pusat perhatian dalam lukisan. Warna kursi dan asap yang keluar dari mangkok terlihat lebih kontras dengan posisi dibagian atas ini menjadi daya tarik. Pengolahan *background* lukisan ini lebih terkesan *flat*. Pada bagian *background*

lukisan dibuat menjadi tiga bagian, kanan, tengah dan kiri dengan menggunakan perpaduan kombinasi warna *peach*. Hal tersebut untuk tujuan membuat lukisan tidak kaku. Keseimbangan pada lukisan dicapai melalui penempatan objek dibagian sisi atas, bawah, kanan maupun kiri pada bidang lukisan yang disesuaikan dengan memperhatikan proporsi objek. Kedalaman antar objek satu dengan yang lain tidak begitu menimbulkan kesan jarak. Hanya ada beberapa objek yang terkesan dibagian depan dan objek dibagian belakang menunjukkan kesan ruang pada lukisan. Keseluruhan perpaduan kombinasi unsur seni rupa dan warna pada lukisan menunjukkan hubungan yang harmonis antara objek dengan *background*, serta dilengkapi dengan arsiran maupun *outline* pada setiap objek menciptakan unsur *unity* atau kesatuan lukisan.

Lukisan berjudul “pada hari jumat” memvisualisasikan prosesi kirab dengan menunjukkan beberapa figur manusia saling berdempetan. Lukisan ini mempunyai makna bahwa sebuah kirab digelar bukan hanya semata hiburan, tetapi juga sebagian wujud syukur atas hasil pertanian yang melimpah. Karena prosesi kirab adalah prosesi utama dalam Tradisi Upacara ini. Banyak figur yang digambarkan dengan mengenakan pakaian yang seragam, dalam hal ini bermakna bahwa terdapat keturunan trah yang wajib diikutsertakan dalam kirab.

7. Diskripsi Karya “*Diantara Harapan dan Kerumunan*”



Gambar.47

Karya berjudul: “*Diantara Harapan dan Kerumunan*”

Cat Acrylic pada Kanvas

130cm x 100cm, 2016

Lukisan ini menampilkan objek utama berupa jantung manusia yang digambarkan berdiri dibagian tengah lukisan. Jantung ini berwarna *maroon* yang divisualisasikan dalam posisi berdiri diatas tampah berwarna *maroon*. Terdapat sebuah bendera berwarna *maroon* dengan tulisan *save* yang digambarkan seakan tertancap dibagian salah satu lubang pada atas jantung. Bagian lubang pada jantung ini juga terdapat dua daun berwarna *brunt siena* dan dua untai padi yang berwarna *maroon*.

Terdapat beberapa objek figur orang pria yang divisualisasikan dengan sikap tubuh yang seakan berkerumun mengelilingi jantung pada bagian tengah lukisan. Figur pria pada lukisan ini sebanyak dua belas. Kedua belas pria ini digambarkan dengan sikap tubuh yang berbeda-beda. Pada semua posisi pria tersebut dibuat secara tumpang tindih dan berdempetan. Posisi yang digambarkan seakan member kesan berkerumun dengan fokus pada satu objek yang berada ditengah. Semua figur pria ini megenakan baju lengan panjang, Hanya ada satu pria yang mengenakan baju lengan pendek. Pada bagian wajah semua pria divisualisasikan berlubang dengan bentuk oval pada wajahnya. Lubang pada wajah dibuat dengan berbagai macam, ada yang dibuat datar dengan warna hitam, ada yang diisi dengan berbagai bentuk lingkaran yang seakan berpola seperti *polkadot* dan ada yang diisi dengan pemandangan gunung-gunung maupun pabrik-pabrik berasap. Terdapat beberapa laki-laki pada bagian atas kepalanya berlubang. Semua figur pria berwarna *gray* dengan kesan *flat*.

Selain figur orang pria, terdapat tiga bentuk asap berwarna *white* dan satu asap berwarna *maroon* yang digambarkan seakan keluar dari bagian kepalanya. Dua asap pada lukisan divisualisasikan seakan keluar dari wajah pria, satu asap keluar dari bagian atas kepala salah satu orang, dan satunya digambarkan seakan keluar dari telinga. Ke-empat bentuk asap tersebut divisualisasikan seakan bergerak dengan arak gerak yang berbeda-beda. Pada bagian belakang figur orang, terdapat sebuah bentuk seakan seperti awan dengan warna hitam dan coklat. Secara posisi, ada awan yang berada diatas maupun dibawah pada bidang lukisan.

Terdapat beberapa objek tanaman berupa padi berwarna *maroon*, jagung berwarna *brunt siena*, dan dedaunan berwarna *brunt siena*. Selain itu terdapat objek buah pisang berwarna *brunt siena* dan apel berwarna *maroon*. Objek-objek tersebut digambarkan dengan posisi secara acak diantara figur orang pada lukisan. Tampak ada beberapa figur pria yang seakan memegang untaian padi dan jagung. Selain itu, berbagai objek tanaman tersebut juga divisualisasikan dengan posisi didepan wajah, bahkan diatas kepala. Objek daun digambarkan dengan posisi yang acak dan seakan terbang diantara kerumunan orang pada lukisan. Hal tersebut ditunjukkan untuk memberikan keseimbangan objek-objek lainnya pada lukisan. Terdapat sebuah objek benda yang menyerupai mainan anak dengan bentuk bebek. Objek ini berada diatas kepala seorang pria dengan warna *brunt siena*.

Secara keseluruhan lukisan ini menggunakan warna *monochromatic*, dengan perpaduan warna *gray*, *white*, *maroon*, *brunt siena*, *white*, *cream* dan *black*. Lukisan ini diciptakan berbeda dengan lukisan penulis lainnya. Khususnya pada setiap figur orang diciptakan dengan warna yang sama. Karena semua figur orang tersebut terkesan mempunyai tujuan yang sama, yaitu dengan posisi saling berebut pada objek utama lukisan. Peletakan objek secara merata pada bidang lukisan ini memperlihatkan komposisi *asimetris* yang digunakan penulis. Objek menyerupai jantung pada tengah lukisan menjadi *point of interest* pada lukisan. Peletakan objek pada tengah lukisan menjadikan objek tersebut seakan mejadi pusat perhatian dari kerumunan orang yang berada disekelilingnya. Penggunaan warna yang lebih terang dibandingkan objek lainnya menciptakan kontras

sehingga objek jantung ini lebih menonjol dibandingkan dengan objek lain pada lukisan. Unsur irama pada lukisan ditunjukkan oleh visualisasi awan dimana menampilkan kesan bergerak diantara kerumunan orang-orang pada lukisan. Pengolahan latar belakang dengan membuat *background flat* berwarna *cream* dengan tujuan mampu membuat objek-objek pada lukisan tampak dengan kedetailannya, serta kerumunan figur orang-orang pun terlihat dengan jelas. Keseimbangan dalam lukisan dicapai dengan pengolahan objek yang terisi dibagian lubang-lubang pada setiap wajah figur orang pria. Pencapaian keseimbangan juga didukung oleh penempatan objek dibagian sisi atas, bawah, kanan dan kiri lukisan yang disesuaikan dengan memperhatikan proporsi objek. Secara keseluruhan kombinasi warna pada lukisan bisa dikatakan menunjukkan hubungan antara objek dengan *background* terkesan harmoni. Serta dilengkapi dengan *outline* maupun arsir berwarna hitam pada semua bagian objek dan figur lukisan mampu menyatukan semua objek. Hal tersebut mampu menghasilkan kesan *unity* pada lukisan ini.

Dalam penciptaan lukisan ini terdapat objek utama berupa jantung digambarkan sebagai gunung palawija. Karena gunung palawija adalah gunung yang menjadi fokus utama dalam prosesi rebutan gunung. Terdapat kepercayaan bahwa dalam isi gunung palawija mampu memberikan berkah pada usaha pertaniannya. Lukisan ini mempunyai pesan bahwa apa yang dicita-citakan oleh setiap manusia akan dikejar dengan usaha yang maksimal. Sama dengan halnya semua masyarakat yang menyaksikan berlangsungnya prosesi kirab. Karena masyarakat tersebut tidak hanya sekedar menyaksikan bagian yang

disenangi dalam prosesi kirab, tetapi mengikuti sampai prosesi rebutan gunung digelar setelah kirab selesai. Maka dari itu lukisan ini digambarkan kerumunan manusia yang memberikan kesan riuh, karena setiap manusia yang ada didalam riuhnya itu mempunyai harapan yang besar.

8. Diskripsi karya “*Setengah dari Panggung*”



Gambar.48

Karya berjudul: “*Setengah dari Panggung*”

Cat Acrylic pada Kanvas

120cm x 90cm, 2016

Secara keseluruhan dalam lukisan ini menampilkan figur dua orang yang digambarkan seakan sedang melakukan kegiatan yang berbeda. Pada bagian tengah lukisan tampak satu figur orang berkepala tumbuhan. Figur ini divisualisasikan dengan posisi berdiri diatas karpet, yang seakan melakukan gerakan tarian dengan atribut jaran kepang berwarna *peach orange* yang diapit

oleh kedua kakinya. Figur orang ini mengenakan baju lengan pendek berwarna *marron* dan celana pendek berwarna *brunt siena*. Pada bagian tangan kanan orang ini, digambarkan seakan membawa sebuah bunga mawar berwarna *brilliant red*, dan tangan kiri tampak jari telunjuknya menunjuk ke arah atas. Tumbuhan berwarna *green* pada bagian kepala figur ini digambarkan seakan menyerupai tumbuhan *pring*. Terdapat perpaduan kombinasi warna *lemon yellow*, *brunt siena* dan *black* pada objek karpet yang seakan menjadi tempat berdirinya seorang figur orang tersebut. Karpet ini digambarkan menyerong ke arah kiri atas pada lukisan. Untuk menunjukkan kesan jarak pada lukisan ini.

Figur orang satunya berada pada sisi kanan bawah lukisan. Figur orang pria ini digambarkan seakan seorang dalang dengan posisi duduk bersila dan kedua tangannya lurus kedepan. Tangan kanan digambarkan sedang menunjuk ke arah figur orang yang sedang menari dan tangan kiri digambarkan sedang memegang satu objek benda didepannya. Pria ini mengenakan baju sorjan lurik kombinasi warna *phthalo blue* dan *black*, dengan memakai jarik bermotif yang berwarna *brunt siena*. Dibagian kepala pria ini terdapat tiga buah blangkon berwarna coklat yang disusun secara menumpuk. Ketiga blangkon ini berukuran berbeda, dari bawah ke atas mengecil secara ukurannya. Blangkon yang diatas sendiri terdapat dua buah daun berwarna *green* pada bagian kanan kiri blangkon. Pada bagian wajah dalang ini dibuat berlubang, yang seakan lubangnyanya menjorok kedalam.

Selain dua figur orang, juga terdapat berbagai macam objek pendukung pada lukisan. Tampak di depan figur dalang, terdapat sebuah objek menyerupai potongan tubuh pohon pisang atau *debok* berwarna hijau. *Debok* ini digambarkan

seakan terbaring didepan seorang *dalang*. Terdapat lima objek yang tertancap pada objek *debok* ini. Beberapa objek tersebut digambarkan seakan seperti wayang yang akan dimainkan oleh seorang *dalang*. Objek wayang ini digambarkan dengan berbagai bentuk. Seperti dua potongan jari manusia berwarna *maroon*, sebuah pot serta dedaunan warna *viridian green* didalamnya, sebuah figur kepala sapi berwarna *naples yellow* dan bagian ujung sendiri terdapat sebuah goro-goro wayang dengan kombinasi warna *lemon yellow*, *naples yellow* dan *orange*.

Selain itu, terlihat seperti objek benda menyerupai meja berwarna coklat dengan *taplak* bermotif dengan warna *peach orange*. Objek meja ini berada di sisi kanan bawah lukisan. Dibagian atas meja yang berbentuk persegi panjang ini, terdapat berbagai objek benda yang digambarkan menyerupai dua teko berwarna *pine green* dan *lemon yellow* lengkap dengan cangkirnya. Pada sisi kiri bawah lukisan, terdapat sebuah objek seperti kotakan kayu yang digambarkan seperti bok. Bok kayu ini berwarna *brunt siena* yang dikombinasi dengan warna *black*. Dibagian atas bok ini, tampak tiga buah kenong yang disusun secara berjajar dengan menyerong keatas. Mengikuti bentuk pada bok. Ketiga kenong ini divisualisasikan dengan warna *brunt siena*.

Selanjutnya, terdapat beberapa objek alat musik lainnya pada lukisan ini. Tampak dibagian atas objek kenong, terdapat potongan dari bagian alat musik keyboard. Objek ini berwarna *white* dan *black* yang disusun secara tumpang tindih seperti keyboard pada umumnya. Objek bagian keyboard ini seakan terinjak oleh potongan figur dua kaki orang berwarna *light blue*. Figur potongan kaki ini

digambarkan seakan sedang memainkan bagian alat musik keyboard tersebut. Kedua potongan kaki ini digambarkan dengan tertali pada ujung potongannya. Selain objek bagian dari keyboard, terdapat juga objek perangkat musik. Objek ini digambarkan menyerupai gramophone berwarna *violet* yang lengkap dengan kaset piringannya berwarna *light blue*. Pada bagian kotaknya yang ada dibawah, gramophone ini seakan mempunyai sebuah pintu. Dari dalam objek ini seakan mengeluarkan sebuah bentuk asap berwarna *orange* yang keluar. Objek asap ini divisualisasikan seakan bergerak mengelintari penari jaranan. Gramophone ini adalah sebuah perangkat musik yang digunakan untuk memutar kaset berjenis piringan, dengan bagian corongnya untuk mengeluarkan suara. Pada bagian depan corong dari gramophone ini digambarkan dua buah objek *tenggok* berwarna *yellow orche*. Kedua tenggok ini dibuat dengan ukuran yang berbeda. Hal ini untuk menunjukkan kesan jarak yang berbeda dari objek tenggok yang sama. Kedua tenggok ini digambarkan seakan keluar dari corong gramophone tersebut dan terkesan melayang diatas. Diatas kedua tenggok ini terdapat beberapa dedaunan berwarna *viridian green*. Seakan tenggok ini terisi oleh berbagai dedaunan.

Pengolahan latar belakang lukisan digambarkan dengan sebuah objek berbentuk korden yang membentang dibagian atas lukisan. Korden ini berwarna *dark pink* yang divisuasikan seakan sedang terbuka pada bagian tengahnya. Pada bagian tengah background lukisan ini digambarkan menyerupai langit dengan perpaduan warna *phthalo blue*, *white* dan *black* yang dicapai dengan teknik *opaque*.

Lukisan ini menggunakan pola komposisi *asimetris*. Keseimbangan lukisan ini diciptakan melalui peletakan objek pada bagian kanan, kiri, atas dan bawah bidang lukisan dengan memperhatikan ukuran setiap objeknya. Figur orang yang digambarkan seakan menari dengan atribut jaranan ini menjadi pusat perhatian atau *point of interest*. Hal tersebut dikarenakan figur ini diletakan pada tengah lukisan dan dilatar belakanginya warna cerah yang seakan menyerupai langit. Sehingga, figur ini terkesan menonjol daripada objek lainnya. Keberagaman objek-objek yang ada di lukisan ini menambah variasi sehingga membuat lukisan tidak monoton. Unsur irama atau *rhytme* dalam lukisan ditunjukkan oleh asap yang keluar dari dalam objek gramophone. Karena asap ini digambarkan seakan bergerak mengelintari figur yang berada di tengah lukisan. Motif yang digambarkan pada objek karpet juga menciptakan unsure irama pada lukisan ini. Kombinasi warna pada setiap objek dan *background* lukisan ini menunjukkan hubungan yang serasi. Maka dari itu, kesan harmoni pada lukisan ini pun tampak dengan jelas. Selanjutnya, penggunaan cat warna hitam untuk *outline* serta arsir pada setiap objek maupun figur lukisan ini, mampu menyatukan semua objek dan mampu menciptakan kesatuan pada lukisan.

Dalam penciptaan lukisan diatas memvisualisasikan prosesi *pagelaran seni*. Figur utama yang digambarkan dengan menggunakan jaranan ini mempunyai sikap tubuh tangannya menunjuk keatas dan tangan satunya membawa mawar. Hal tersebut bermakna bahwa pertunjukan yang digelar tidak hanya sekedar tontonan untuk masyarakat tetapi mempunyai harapan yang besar. Salah satunya dengan tumbuh subur nya pertanian masyarakat yang divisualkan pada bagian kepala figur

dan sikap tangan pada objek goro-goro. Karena didalam wayangan selalu terdapat hal yang khusus, yaitu pada akhir ceritanya selalu diisi dengan cerita tentang sumber padi yang menjadi sebagian doa dan harapan terhadap hasil pertanian yang melimpah di waktu mendatang.

BAB IV

PENUTUP

Kesimpulan

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

1. Konsep penciptaan lukisan dalam Tugas Akhir Karya Seni ini yaitu ekspresi kegelisahan digradasi Tradisi Upacara Grebeg Ngenep. Inspirasi terkait pada prosesi-prosei Tradisi Upacara Grebeg Ngenep tersebut divisualisasikan ke dalam lukisan. Digambarkan dengan berupa figur-figur manusia, tumbuhan, hewan dan objek benda tertentu. Objek-objek pada lukisan divisualisasikan menggunakan media cat acrylic diatas kanvas dengan teknik *opaque*, plakat dan arsir. Penggunaan warna dalam lukisan untuk membuat objek, dengan memperhatikan unsur gelap terang guna memberikan kesan volume. Visualisasi pada lukisan terdiri dari objek manusia yang digambarkan secara sederhana, tidak memperhatikan proporsi tubuhnya, mengganti bagian kepala dengan objek rumah dan tumbuhan, banyak menampilkan potongan tangan dan jari yang menggunakan warna cerah, figur manusia yang bagian wajahnya berlubang, tidak menampilkan wajah manusia pada umumnya. Penggunaan warna yang dominan berwarna cerah serta dibuat dengan kesan *flat*, banyak bagian *background* lukisan diciptakan dengan teknik plakat untuk memberikan kesan *flat*.

Selain itu, garis *outline* pada semua objek lukisan menggunakan warna hitam dan terdapat arsiran disemua objek lukisan. Komposisi objek lukisan

disesuaikan dengan prinsip penyusunan elemen seni agar lukisan terlihat lebih menarik dan bervariasi serta secara keseluruhan tampak harmonis. Pola komposisi yang digunakan adalah komposisi *asimetris*.

2. Tema dalam lukisan dibagi menjadi delapan tema, pembagian tema dalam lukisan dimaksudkan untuk mempermudah dalam pembahasan karya. Adapun tema-tema tersebut yaitu, Kegiatan panen dengan hasil yang baik menjadi salah satu alasan digelanya Tradisi Upacara Grebeg Ngenep, kegiatan kerja bakti yang menjadi prosesi persiapan dari Tradisi Upacara ini, prosesi menyusun dan mengirim sesajen untuk memulai Tradisi Upacara, kegiatan memule wilujengan pada prosesi kenduren, kegiatan berdoa bersama pada prosesi iqrar, kegiatan arak-arakan pada prosesi kirab, kegiatan ngalap berkah pada prosesi rebutan gunung, pagelaran pentas seni sebagai penutup Tradisi Upacara Grebeg Ngenep.
3. Proses visualisasi diawali dengan membuat sketsa pada kertas, upaya ini dilakukan untuk mengembangkan dan menemukan kemungkinan bentuk dan komposisi yang diinginkan. selanjutnya yaitu memindahkan sketsa pada kanvas dengan goresan cat yang encer dilanjutkan dengan proses pewarnaan, melengkapi objek dengan arsiran warna hitam didalam maupun diluar kontur objek dan diakhiri dengan finishing karya menggunakan *clear*. Secara keseluruhan lukisan dikerjakan menggunakan cat *acrylic*. Teknik yang digunakan dalam pengerjaan lukisan adalah teknik *opaque*, plakat, dan arsir. Penggunaan warna pada lukisan bertujuan untuk membuat objek, menciptakan efek gelap terang, dan membuat *background flat* untuk memunculkan detail

objek. Arsir pada semua objek bertujuan untuk membuat volume pada objek dan menyatukan objek satu dengan objek lainnya.

4. Bentuk lukisan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir Karya Seni ini yaitu bentuk lukisan dengan gaya *pop surrealisme*. Corak atau ciri gaya *pop surrealisme* dalam lukisan ditunjukkan dengan visualisasi bentuk-bentuk objek yang tidak lazim semisal penggabungan objek tubuh manusia dengan objek rumah dan tumbuhan, penyederhanaan bentuk objek manusia. Pada bagian wajah figur manusia diciptakan berlubang dengan bentuk oval, hal tersebut seakan memberikan kesan mengerikan dari figur manusia. Objek paling dominan pada lukisan yaitu figur manusia. Demi mendukung gagasan yang hendak diungkapkan, penulis menghadirkan pula objek pendukung pada setiap karya. Objek-objek tersebut antara lain jantung, batu, pohon, tanaman semak, hewan, kasur, kursi, meja, peralatan rumah tangga dan lain-lain. Karya yang dikerjakan sebanyak 8 lukisan dengan berbagai ukuran antara lain yaitu : Mimpi Seorang Petani (120x100 cm), Terbagi Rata (120x90 cm), Urat Syarat (120x90 cm), Makan Bersama (130x100 cm), Percaya (120x150 cm), Pada Hari Jumat (150x120 cm), Diantara Harapan dan Kerumunan (130x100 cm), Setengah dari Panggung (120x90 cm).

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Depertemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Pusat Bahasa.
- _____ 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Pusat Bahasa.
- Dharsono S, K. 2004. *Senirupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- _____ 2007. *Kritikseni*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Djelantik, A.A.M. 2004. *Estetika: Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- _____ 1992. *Estetika: Pengantar Dasar Ilmu Estetika II*. Denpasar: STSI
- Fajar, Sidik & Aming Prayitno. 1979. *Desainelementer*. Yogyakarta: STRSI "ASRI".
- Gie, T. L. 2004. *Filsafat keindahan 2nd*. Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB).
- Margono, T. E. 2010. *Mari belajar seni rupa*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Purwadi. 2005. *Upacara Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Jakarta.
- Soedarso Sp. 1987. *Tinjauan seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana Yogyakarta.
- _____ 2000. *Sejarah perkembangan seni rupa modern*. Yogyakarta: ISI Press.
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksirupa: Kumpulan istilah dan gerakan seni rupa* (Edisi revisi). Yogyakarta: Dicti Art Lab & Djagad Art House.
- _____ 2012. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta dan Bali: Dicti Art Lab dan Djagad Art House.
- Suwaryono, Dan. 1957. *Kritik Seni*. Yogyakarta: Akademi Seni Rupa Indonesia.

Internet

- Cambridge Dictionary. Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus. Cambridge University Press.
<http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/inspiration>. Diunduh pada 26 November 2016
- Ensiklopedi hindonesia. 2012.
<https://ensiklopedihindonesia.wordpress.com/2012/04/10/kamus-jawa-sederhana/>. Diunduh pada tanggal 22 November 2016
- Kesrane. 2016. Grebe Ngenep. <http://dadapayu-semanu.desa.id/index.php/first/artikel/94>. Diunduh pada tanggal 24 November 2016
- Kordic, Angie. What Is the Lowbrow Art Movement? When Surrealism Took Over Pop. <http://www.widewalls.ch/lowbrow-art-pop-surrealism/>. Diunduh pada 22 November 2016.
- Rosidi, Rain. 2011. Anti Super Hero Nano Warsono.
<http://bulletproofcurator.blogspot.sg/2011/04/anti-superhero-nano-warsono.html>. Diunduh pada tanggal 25 November 2016

Jurnal

- Umi, Marfa. 2011. Tradisi Suran di Banyumas. *Skripsi. Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto Hal 1*.
- Widyokusumo, L. (2014, Oktober). Teknik Arsir dan Proses Menggambar Dengan Media Pena. *Humaniora Vol 5 No 2* , 909-918.