

**MAKNA TEMBANG MACAPAT SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA
SENI LUKIS**

**TUGAS AKHIR KARYA SENI
(TAKS)**

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



oleh:
Viky Kurniawan
NIM 09206241026

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JANUARI 2017**

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Makna Tembang Macapat Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 24 Januari 2017

Pembimbing

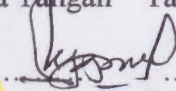
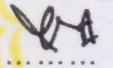
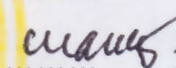
A handwritten signature in black ink, which appears to be 'Sigit Wahyu Nugroho', written in a cursive style.

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

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Filosofi Tembang Macapat Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 28 Mei 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si	Ketua Penguji		24 Januari 2017
Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn	Sekretaris		24 Januari 2017
Drs. Djoko Maruto, M.Sn	Penguji Utama		24 Januari 2017

Yogyakarta, 25 Januari 2017

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Widyastuti Purbani, M.A.

NIP. 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Viky Kurniawan**
NIM : 09206241026
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

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

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

Yogyakarta, 24 Januari 2017

Penulis,



Viky Kurniawan

NIM 09206241026

MOTTO

“Thinking thousand times before taking a decision. But, after taking decision never turn back even if you get Thousand difficulties.”

Adolf Hitler

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini penulis persembahkan kepada :

Kedua orang tua yang telah memberikan segalanya, serta saudara dan sahabat-sahabat saya yang telah membantu dan memberi semangat dalam proses menyelesaikan tugas ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat, Hidayah, dan inayah-Nya akhirnya saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulisan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya menyampaikan terima kasih secara tulus kepada Rektor UNY, Prof. Dr. H. Rochmat Wahab, M.Pd.M.A, Dekan FBS UNY, Dr. Widyastuti Purbani, M.A dan Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn, yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada saya. Kepada pembimbing TAKS, yaitu Drs.Sigit Wahyu Nugroho, M.Si, dengan penuh kesabaran, dan kebijaksanaan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tiada henti-hentinya disela-sela kesibukanya.

Terima kasih juga saya ucapkan kepada kedua orang tua, adik-adikku dan Awis Citra, Hendri serta Anggara Lutfian yang telah memberikan dukungan secara spiritual, moral, material, hingga saya dapat menyelesaikan studi dan Tugas Akhir Karya Seni ini dengan baik. Tidak lupa ucapan terima kasih saya sampaikan kepada teman-teman semua angkatan pendidikan seni rupa dan kerajinan Universitas Negeri Yogyakarta yang tidak dapat saya sebut satu persatu.

Semoga segala bantuan dan amal baik yang telah diberikan mendapat pahala dari Tuhan Yang Maha Esa. saya menyadari tulisan ini jauh dari sempurna, namun dengan penuh harap semoga bermanfaat bagi saya pribadi khususnya dan pengembangan Jurusan Seni Rupa di UNY.

Yogyakarta, 24 Januari 2017

Penulis,



Viky Kurniawan

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan.....	4
F. Manfaat.....	4
BAB II KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN.....	5
A. Tinjauan Seni Lukis.....	5
B. Struktur Seni Lukis	6
1. Ideoplastis.....	6
a) Konsep.....	7
b) Tema	7
2. Fisikoplastis.....	8
a) Elemen-Elemen Seni Rupa	8
1) Titik.....	8
2) Garis	9

3) Warna.....	9
4) Bidang.....	10
5) Bentuk.....	11
6) Ruang.....	11
7) Gelap Terang (<i>Value</i>)	12
C. Prinsip Penyusunan Elemen Seni	13
1. Kesatuan (<i>Unity</i>)	13
2. Keseimbangan	14
3. Ritme	15
4. Harmoni	15
5. Proporsi (Ukuran Perbandingan).....	16
6. Variasi.....	16
7. Aksentuasi (<i>Emphasis</i>)	17
8. Dominasi.....	17
D. Media, Alat dan Teknik Dalam Lukisan	18
1. Media	18
2. Alat	19
3. Teknik.....	19
E. Kubisme	20
F. Tinjauan Tembang Macapat.....	21
1. Pengertian Tembang Macapat	21
2. Pembagian Temang Macapat	22
a) Maskumambag.....	22
b) Mijil	22
c) Kinanti	23
d) Sinom.....	23
e) Asmarandana.....	24
f) Gambuh	24
g) Dhandang Gula	25
h) Durma	25
i) Pangkur.....	26

j) Megatruh.....	26
k) Pocung	27
G. Metode Penciptaan	27
1. Eksplorasi Tema	27
2. Eksplorasi Bentuk.....	28
a) Deformasi.....	29
3. Eksekusi.....	30
4. Pendekatan Pada Karya kubistik	30
a) Georges Braque.....	31
b) Pablo Picasso	32
c) Giorgio De Chirico	33
BAB III HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN.....	35
A. Konsep dan Tema Penciptaan	35
1. Konsep penciptaan.....	35
2. Tema penciptaan.....	37
B. Proses Visualisasi	39
1. Bahan, Alat Dan Teknik	39
a) Bahan	39
b) Alat	41
c) Tekhnik	46
C. Tahap Visualisasi.....	47
D. Bentuk Lukisan.....	49
BAB IV PENUTUP	65
Kesimpulan.....	65
DAFTAR PUSTAKA	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	: Karya yang menunjukkan deformasi	29
Gambar 2	: Karya Georges Braque	31
Gambar 3	: Karya Pablo Picasso	32
Gambar 4	: Karya Giorgio De Chirico	34
Gambar 5	: Kanvas	40
Gambar 6	: Cat	40
Gambar 7	: Kuas	41
Gambar 8	: Palet	42
Gambar 9	: Staples Tembak	43
Gambar 10	: Kain Lap	44
Gambar 11	: Pensil	45
Gambar 12	: Tang kanvas	45
Gambar 13	: Air Bersih	46
Gambar 14	: Karya Viky " <i>Urip</i> "	49
Gambar 15	: Karya Viky " <i>Wiwitan</i> "	51
Gambar 16	: Karya Viky " <i>Anom</i> "	53
Gambar 17	: Karya Viky " <i>Kasmaran</i> "	55
Gambar 18	: Karya Viky " <i>Temanten</i> "	57
Gambar 19	: Karya Viky " <i>Derma</i> "	59
Gambar 20	: Karya Viky " <i>Prihatin</i> "	61
Gambar 21	: Karya Viky " <i>Megat</i> "	63

FILOSOFI TEMBANG MACAPAT SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

Oleh :
Viky Kurniawan
09206241026

ABSTRAK

Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan konsep penciptaan, proses visualisasi dan bentuk lukisan dengan judul *Filosofi Tembang Macapat Sebagai Ide penciptaan Karya Seni Lukis*.

Metode yang digunakan dalam penciptaan lukisanya itu metode eksplorasi tema, eksplorasi bentuk, eksekusi dan pendekatan pada karya kubistik.

Hasil dari pembahasan adalah sebagai berikut: 1). Konsep pada penciptaan lukisan yaitu memvisualisasikan interpretasi makna tembang Macapat dalam bentuk lukisan kubisme. Visualisasi lukisan menggunakan cat akrilik di atas kanvas dengan teknik opaque. 2). Tema dalam lukisan yaitu Maskumambang, Mijil dan Kinanthi, Sinom dan Dandhang Gula, Asmaradhana, Gambuh, Durma dan Pangkur, Megatruh dan Pocung. 3). Tahap visualisasi diawali dengan pembuatan sketsa pada kanvas, kemudian memindahkan sketsa pada kanvas. Proses selanjutnya yaitu pewarnaan objek pada lukisan diakhiri dengan finishing. 4). Bentuk karya yang dicapai yaitu lukisan kubistik yang terinspirasi dari tembang-tembang Macapat. Karya yang dikerjakan sebanyak 8 lukisan dengan berbagai ukuran antara lain yaitu :

Urip (100X130 Cm), Wiwitan (100X120 Cm), Anom (100X120 Cm), Kasmaran (100X120 Cm), Temanten (100X120 Cm), Derma (110X130 Cm), Prihatin (100X120Cm), Megat (100X120 Cm).

Kata kunci: Filosofi tembang macapat, Lukisan Kubisme.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kebudayaan Jawa telah berusia ribuan tahun. Salah satu bagian dari kebudayaan tersebut adalah kesenian, khususnya seni tembang. Seni tembang dalam budaya Jawa mengandung unsur estetis, etis dan historis. Untuk unsur estetis atau keindahan seni tembang sesuai dengan prinsip-prinsip dasar kesenian pada umumnya, yaitu *dulce et utile* yang berarti menyenangkan dan berguna. Nilai rekreatif tembang mampu menghibur hati yang sedang sedih, pikiran yang kalut dan suasana yang tegang, sehingga suasana terasa *ayem tentrem*.

Tembang merupakan puisi yang dinyanyikan. Jenis tembang dalam sastra Jawa ada tiga macam, yaitu : *tembang macapat*, *tembang tengahan* dan *tembang gedhe*. Kata *Macapat* tentunya sudah tidak asing lagi bagi kita orang Jawa khususnya Jawa Tengah. Semenjak dari bangku pendidikan dasar hingga pendidikan berikutnya, sering kita di ajarkan tembang-tembang macapat. Macapat sendiri berasal dari kata *maca sipat*, atau dalam bahasa Indonesia berarti “membaca sifat”. Rangkaian sastra yang di bubuhkan dalam bentuk tembang Macapat bisa diartikan sebagai unsur yang mengkiaskan fase-fase kehidupan manusia. Masing-masing tembang menggambarkan proses perkembangan manusia dari sejak lahir hingga mati. Ringkasnya, lirik nada yang digubah ke dalam berbagai bentuk tembang menceritakan sifat lahir, sifat hidup, dan sifat mati manusia sebagai sebuah perjalanan yang musti dilalui setiap insan. Penekanan ada pada sifat-sifat

buruk manusia, agar supaya tembang tidak sekedar menjadi *iming-iming*, namun dapat menjadi *pepeling* untuk perjalanan hidup manusia. Dilihat dari perspektif alur dan makna yang terkandung dalam rangkaian tembang Macapat tersebut, adalah sebuah rangkaian alur kehidupan dan keberadaan manusia (ontologi), cara menemukan hakikat hidup yang benar (epistemologi), dan sekaligus mempunyai nilai etik Jawa (aksiologi). Dalam hal ini ketiga unsur tersebut adalah kerangka yang membangun *filsafat Jawa* itu sendiri.

Melalui penajaman ide dan konsep dari tembang Macapat, kemudian hal ini dicoba divisualisasikan dalam bentuk lukisan. Semua objek yang akan dimunculkan padalukisan bukan serta merta memindahkan atau memvisualisasikan isi dari tembang macapat yang ada begitu saja namun dikembangkan lagi dengan imajinasi yang lebih jauh. Dalam hal ini mencoba menciptakan kembali figur/objek-objek baru dengan karakter personal yang memanesikan suasana misteri , asing aneh , seperti di alam khayal atau mimpi. Objek dalam lukisan menjadi bahasa ungkap atau juga disebut *expressive form*, dengan menggunakan media kanvas serta cat. Penciptaan lukisan ini diharapkan akan dapat memberikan kontribusi terhadap kekayaan seni rupa pada umumnya dan sebagai proses berkesenian pribadi pada khususnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas,dapat diambil beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai identifikasi masalah,diantaranya :

1. Ragam dan pembagian tembang *Macapat*.
2. Nilai-nilai yang terkandung dalam syair tembang *Macapat*.
3. Berbagai macam falsafah yang terkandung dalam tembang *Macapat* yang menarik untuk diungkapkan melalui lukisan.
4. Seniman Pablo Picasso dan Georges Braque memiliki gaya kubisme masing-masing yang dapat menjadi acuan dalam melukis.

C. Batasan Masalah

Penciptaan karya seni lukis ini dibatasi pada diskripsi tema, konsep, teknik, proses visualisasi dan bentuk lukisan yang terinspirasi tembang *Macapat*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah penciptaan seni lukis sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep dan tema penciptaan lukisan kubistik yang terinspirasi dari tembang *Macapat*?
2. Bagaimana proses dan teknik visualisasi lukisan kubistik yang terinspirasi dari tembang *Macapat*?
3. Bagaimana bentuk lukisan kubistik yang terinspirasi dari tembang *Macapat*?

E. Tujuan

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

1. Mendeskripsikan konsep dan tema terkait syair tembang *Macapat* sebagai penciptaan lukisan kubistik.
2. Menjelaskan mengenai proses dan teknik visualisasi lukisan kubistik yang terinspirasi dari syair tembang *Macapat*.
3. Mendiskripsikan bentuk lukisan kubistik yang terinspirasi dari makna tembang-tembang *Macapat*.

F. Manfaat

Melalui lukisan-lukisan tentang berbagai dinamika kehidupan keluarga ini dapat diambil beberapa manfaat di antaranya sebagai berikut:

1. Menjadi pembelajaran yang berarti bagi penulis untuk mengukur kemampuan dan meningkatkan teknik dalam melukis dengan gaya surrealisme, sehingga dapat menghasilkan karya seni lukis yang semakin baik di kemudian hari.
2. Dapat memberikan sumbangan bagi khasanah pengetahuan tentang karya seni lukis serta diharapkan dapat digunakan sebagai refrensi bagi penciptaan karya lukis nantinya.

BAB II

KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN

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).

Seni lukis adalah suatu pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna (Soedarso Sp,1990: 11). Seni lukis merupakan bahasa ungkapan dari pengalaman artistik maupun ideologi yang menggunakan warna dan garis, guna mengungkapkan perasaan, mengeksplorasikan emosi, gerak, ilusi, maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang (Mikke Susanto, 2011: 241).

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 Suwaryono (1957: 14) Seni lukis mempunyai struktur yang terdiri dari dua faktor besar yang mempengaruhi yaitu :

- a. Faktor ideoplastis, terdiri dari pengalaman, emosi, fantasi dan sebagainya, dimana faktor ini bersifat rohani yang mendasari penciptaan seni lukis.
- b. Faktor fisikoplastis, berupa hal-hal yang menyangkut persoalan teknis, termasuk pengorganisasian elemen-elemen fisik seperti garis, tekstur, ruang, bentuk beserta prinsip-prinsipnya.

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

Adapun penjabaran mengenai aspek Ideoplastis dan fisikoplastis adalah sebagai berikut:

1. Ideoplastis

Menurut Dan Suwaryono aspek ideoplastis merupakan gambaran mengenai ide atau gagasan dan dasar pemikiran sebelum diwujudkan menjadi karya seni lukis, yang diperoleh dari proses membaca, mengamati, dan perenungan terhadap berbagai aspek lingkungan.

Untuk menjelaskan struktur seni lukis Ideoplastis, dijabarkan sebagai berikut :

a. Konsep

Konsep dalam penciptaan lukisan merupakan proses awal dalam penciptaan lukisan. Proses ini berupa pembuatan rancangan terkait segala hal mengenai karya seni yang akan dibuat. Menurut Mikke Susanto (2011 : 277), menjelaskan bahwa konsep merupakan pokok/utama yang mendasari keseluruhan karya. Konsep biasanya hanya ada dalam pikiran atau kadang-kadang tertulis secara singkat. Konsep merupakan konkretisasi dari panca indera dimana peran tersebut disebutkan dalam A.M Djelantik (2004 : 2) tentang rasa nikmat atau indah yang terjadi pada manusia. Rangsangan tersebut diolah menjadi kesan yang kemudian dilanjutkan kembali pada perasaan lebih jauh sehingga manusia dapat menikmatinya, dalam konteks kali ini panca indra yang dimaksud adalah mata atau kesan visual. sehingga konkretisasi indera diperoleh dari perwujudan suatu pemikiran yang kemudian divisualisasikan.

b. Tema

Penciptaan lukisan tidak bisa dilepaskan dari adanya tema, hal tersebut karena tema merupakan kumpulan pokok pikiran yang terkandung dalam penciptaan karya seni. Tema merupakan hal yang penting sehingga sesuatu yang lahir adalah sesuatu yang memiliki arti dan nilai baru. Tema merupakan gagasan yang dikomunikasikan pencipta karya seni kepada khalayak. Tema bisa saja menyangkut masalah sosial, budaya, religi, pendidikan, politik, pembangunan dan sebagainya (Nooryan Bahari, 2008: 22). Sony Kartika (2004:28), dalam sebuah karya seni hampir dapat dipastikan adanya *subject matter*, yaitu inti atau pokok persoalan yang dihasilkan sebagai akibat adanya pengolahan objek yang terjadi

dalam ide seseorang seniman dengan pengalaman pribadinya. Jadi dapat disimpulkan bahwa, tema merupakan gagasan seniman atau ide seorang seniman tentang pengalaman pribadinya yang dikomunikasikan melalui karya lukisan

2. Fisikoplastis

Menurut Dan Suwaryono aspek fisikoplastis merupakan aspek visual karya yang meliputi unsur- unsur seni lukis seperti garis, warna, bidang, bentuk, ruang, dan tekstur dalam wujud karya yang diolah dan diterapkan sedemikian rupa dengan kemampuan teknik dan kepekaan rasa sehingga tercipta karya seni yang harmonis.

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.

1) Titik

Titik merupakan unsur paling paling sederhana dalam elemen seni rupa. Menurut Mikke Susanto (2011: 402) 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. Titik secara simbolis berarti awal dan juga akhir. Dalam beberapa perangkat lunak menggambar dalam komputer grafik, titik dianggap sebagai “data” dengan koordinat yang ditentukan.

2) Garis

Garis mempunyai peranan penting dalam penciptaan karya seni rupa sehingga garis merupakan ekonomi dalam seni rupa. 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).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa garis merupakan elemen seni rupa yang memiliki dimensi memanjang, memiliki arah dimana dapat diolah untuk membuat kesan gerak, mencipta simbol, dan merepresentasikan emosi perupanya. Dalam karya seni rupa garis merupakan elemen yang sangat mendominasi pada penciptaan karya guna membuat sebuah bidang.

3) Warna

Warna merupakan salah satu elemen penting dalam penciptaan karya seni rupa. Pengertian warna menurut beberapa ahli diantaranya menurut Mikke Susanto (2011: 433), adalah getaran atau gelombang yang diterima indra penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda. Sedangkan menurut Dharsono, (2004: 107-108), warna sebagai salah satu elemen atau medium seni rupa merupakan unsur susunan yang sangat penting. Demikian

eratnya hubungan warna maka warna mempunyai peranan, warna sebagai warna, warna sebagai representasi alam, warna sebagai lambang/symbol, dan warna sebagai simbol ekspresi. Dengan adanya warna, suatu benda dapat mudah dikenali karena secara alami mata kita dapat menangkap cahaya yang dipantulkan dari permukaan benda tersebut.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa elemen warna pada karya seni rupa menjadi penting, karena dianggap mampu mewakili intuisi perupa, yang mana mampu menghadirkan suasana yang berbeda pada *audience*.

4) 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.

5) Bentuk (*form*)

Pada dasarnya yang dimaksud dengan bentuk atau form adalah totalitas dari karya seni. Bentuk merupakan organisasi atau satu kesatuan atau komposisi dari unsur-unsur pendukung karya. Bentuk fisik sebuah karya dapat diartikan sebagai kongkritisasi dari *subject matter* tersebut dan bentuk psikis sebuah karya merupakan susunan dari kesan hasil tanggapan. Hasil tanggapan yang terorganisir dari kekuatan proses imajinasi seorang penghayat itulah maka akan terjadilah sebuah bobot karya atau arti (isi) sebuah karya seni atau juga disebut makna (Darsono Sony Kartika, 2004: 30)

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa bentuk merupakan keseluruhan dalam karya seni atau titik temu antara ruang dan massa. Bentuk juga merupakan kesatuan utuh dari unsur-unsur pendukung karya.

6) 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.

7) 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.

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 atau *unity* merupakan salah satu prinsip dasar seni rupa yang sangat penting. Menurut Dharsono (2004: 59), kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi diantara hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh. Mikke Susanto (2011:416) menyatakan bahwa *unity* adalah

Unity merupakan salah satu unsur dan pedoman dalam berkarya seni (azas-azas desain). Unity merupakan kesatuan yang diciptakan lewat sub-azas dominasi dan subordinasi (yang utama dan kurang utama) dan koheren dalam saatu komposisi karya seni. Dominasi diupayakan lewat ukuran-ukuran, warna dan tempat serta konvergensi dan perbedaan atau pengecualian. Koheren menurut E.B Feldman sepadan dengan organic unity, yang bertumpu pada kedekatan/letak yang berdekatan dalam membuat kesatuan.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kesatuan adalah prinsip yang sangat penting dalam karya seni rupa, sebab kesatuan merupakan dari efek dari suatu komposisi berbagai hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh.

2. Keseimbangan

Untuk mendukung semua bagian dalam lukisan maka dibutuhkan keseimbangan antar bagian objek didalamnya. Keseimbangan atau *balance* merupakan persesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas suatu komposisi karya seni (Mikke Susanto, 2011: 46). 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. Ritme

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

Harmoni adalah tatanan atau proporsi yang dianggap seimbang dan memiliki keserasian. Juga merujuk pada pemberdayagunaan ide-ide dan potensi-potensi bahan dan teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan-aturan ideal (Mikke Susanto, 2011: 175). Harmoni memperkuat keutuhan karena memberi rasa tenang, nyaman dan sedap, tetapi harmoni yang dilakukan terus menerus mampu memunculkan kejenuhan, membosankan, sehingga mengurangi daya tarik karya seni. Dalam suatu karya Sering kali dengan sengaja menghilangkan harmoni sehingga timbul kesan ketegangan, kekacauan, riuh, dalam karya tersebut (Djelantik 1999: 46). Sedangkan menurut Darsono (2004: 48), harmoni atau selaras merupakan unsur-unsur yang berbeda dekat. Jika unsur-unsur estetika dipadu secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keserasian.

Dapat disimpulkan bahwa harmoni merupakan prinsip penyusunan elemen karya seni rupa yang berbeda dekat, yang merupakan transformasi atau

pendayagunaan ide-ide dan proteksi-proteksi bahan dan teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan-aturan ideal.

5. Proporsi (Ukuran perbandingan)

Proporsi merupakan hubungan ukuran antar bagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan/keseluruhannya. Proporsi berhubungan erat dengan *balance* (keseimbangan), *rhythm* (irama, harmoni) dan *unity*. Proporsi dipakai pula sebagai salah satu pertimbangan untuk mengukur dan menilai keindahan artistik suatu karya seni (Mikke Susanto, 2011: 320).

Dapat disimpulkan bahwa proporsi pada prinsip penyusunan elemen karya seni rupa merupakan hubungan ukuran antar bagian yang dipakai sebagai salah satu pertimbangan untuk mengukur dan menilai keindahan artistik pada suatu karya seni yang berhubungan erat dengan *balance* (keseimbangan), *rhythm* (irama, harmoni) dan *unity*.

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). Sedangkan menurut JS. Badudu (2003 : 360), variasi adalah sesuatu yang lain daripada yang biasa (bentuk, tindakan, dsb) yang disengaja atau hanya sebagai selingan; perbedaan; mempunyai bentuk yang berbeda-beda sebagai selingan supaya agak lain daripada yang ada atau yang biasa.

Berdasar uraian diatas apat 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*. Dominasi mempunyai beberapa tujuan yaitu untuk

menarik perhatian, sock visual, dan untuk memecah keberaturan (www. Prinsip-prinsip dasar seni rupa.com). 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

Media dalam lukisan merupakan hal yang sangat penting dalam berkarya seni. 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. Setiap cabang seni memiliki media yang beberapa dalam berkarya dan setiap seni memiliki kelebihan masing-masing yang tidak dapat dicapai oleh seni lain, dalam hal ini seni lukis menggunakan media yang cara menikmati dengan cara visual (Jakob Sumardjo. 2000: 141). Selain itu menurut Liang Gie, (1996: 89), medium atau material atau bahan merupakan hal yang perlu sekali bagi seni apapun, karena suatu karya seni hanya dapat diketahui kalau disajikan melalui medium. Suatu

medium tidak bersifat serba guna. Setiap jenis seni mempunyai mediumnya tersendiri yang khas dan tidak dapat dipakai untuk jenis seni lainnya

Dalam penciptaan karya seni lukis media digunakan untuk mewujudkan gagasan untuk menjadi sebuah karya seni, disertai dengan pemanfaatan alat dan bahan serta penguasaan teknik dalam berkarya.

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

Teknik merupakan cara yang dilakukan untuk membuat sesuatu dengan metode tertentu, Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001), teknik adalah cara membuat/melakukan sesuatu, metode/sistem mengerjakan sesuatu. Pada umumnya dalam seni lukis teknik berkarya dibagi dua, yaitu teknik basah dan teknik kering. Pengertian teknik basah menurut Mikke Susanto (2011 : 395), 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.

Dalam proses penciptaan karya seni rupa teknik dengan media cat minyak maupun *cat acrylic* digunakan teknik *opaque* (opak) dan *aquarel*. *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). Menurut Mikke Susanto(2011: 14) teknik *aquarel* merupakan teknik melukis pada kanvas atau kertas yang menggunakan cat air (atau teknik transparan) sehingga lapisan cat yang ada di bawahnya (disapu sebelumnya) atau warna kertasnya masih nampak

E. Kubisme

Kutipan dalam *Diksi Rupa* yang ditulis oleh Mikke Susanto (2011:230), menyebutkan bahwa;

Kubisme berasal dari kata cubic (Lat.) atau kubus atau Kabah (Arab), adalah aliran yang lahir pada tahun 1907, merupakan kelanjutan dari pandangan Cezanne tentang objek ditambah dengan pengenalan atas patung-patung primitif dari Afrika dan Iberia oleh tokoh-tokohnya, yaitu Pablo Picasso (1881-1973) dan George Braque (1882-1963). Pengaruh patung-patung primitif Afrika dan Iberia ternyata menunjang ide Cezanne (dalam bentuk lain) karena mereka juga merupakan hasil penyederhanaan bentuk-bentuk alam secara geometris. Tentu saja unsur-unsur itu masih harus ditambah satu lagi untuk melahirkan Kubisme tersebut, ialah intuisi Picasso yang luar biasa di satu pihak, serta kemampuan rasional Braque di pihak lain. Periode dalam era kubisme ini ada dua yaitu periode analitis dan periode sintesis. Periode analitis dikembangkan tahun 1909-1912 dengan teori simultanistas, objek harus di-“analisis”, dipecah-pecah dan harus dipandang dari beberapa sudut yang kemudian dilukis sekaligus. Periode sintesis, dibuka oleh Juan Gris (1887-1927), dengan cara seakan-akan lukisan disusun dari bidang-bidang berlainan warna yang saling tumpang-menumpang dan transparan sehingga membentuk objek yang dilukisnya. Jenis ini ternyata lebih memberikan fasilitas pada pelukis untuk berkreasi. Dalil utama Kubisme adalah menghadirkan tampilan serempak dan simultan berbagai bagian sebuah objek, baik yang

dilihat dari depan dan belakang, baik yang tampak atau tersembunyi. Bertujuan untuk menunjukkan hubungan di antara bagian-bagiannya

F. Tinjauan Tembang Macapat

1. Pengertian Tembang Macapat

Tembang merupakan puisi yang dinyanyikan. Jenis tembang dalam sastra Jawa ada tiga macam, yaitu : *tembang macapat*, *tembang tengahan* dan *tembang gedhe*. Kata *Macapat* tentunya sudah tidak asing lagi bagi kita orang Jawa khususnya Jawa Tengah. Semenjak dari bangku pendidikan dasar hingga pendidikan berikutnya, sering kita di ajarkan tembang-tembang macapat. Macapat sendiri berasal dari kata *maca sipat*, atau dalam bahasa Indonesia berarti “membaca sifat”. Rangkaian sastra yang di bubuhkan dalam bentuk tembang Macapat bisa diartikan sebagai unsur yang mengkiaskan fase-fase kehidupan manusia. Masing-masing tembang menggambarkan proses perkembangan manusia dari sejak lahir hingga mati. Ringkasnya, lirik nada yang digubah ke dalam berbagai bentuk tembang menceritakan sifat lahir, sifat hidup, dan sifat mati manusia sebagai sebuah perjalanan yang musti dilalui setiap insan. Penekanan ada pada sifat-sifat buruk manusia, agar supaya tembang tidak sekedar menjadi *iming-iming*, namun dapat menjadi *pepeling* untuk perjalanan hidup manusia. Dilihat dari perspektif alur dan makna yang terkandung dalam rangkaian tembang Macapat tersebut, adalah sebuah rangkaian alur kehidupan dan keberadaan manusia (ontologi), cara menemukan hakikat hidup yang benar (epistemologi), dan sekaligus mempunyai nilai etik Jawa (aksiologi). Dalam hal ini ketiga unsur tersebut adalah kerangka yang membangun *filsafat Jawa* itu sendiri.

Asmaun Sahlan dan Mulyono (2012: 3) menjelaskan fungsi dari tembang

Macapat dalam kehidupan masyarakat Jawa yaitu:

Tembang macapat merupakan bagian penting dari budaya Nusantara utamanya Jawa. Bahkan tembang macapat dengan segala kandungan isinya memiliki berbagai fungsi sebagai pembawa amanat, sarana penuturan, penyampaian ungkapan rasa, media penggambaran suasana, penghantar teka-teki, media dakwah, alat pendidikan serta penyuluhan, dan sebagainya.

Fitri Afniati (2013: 4) menjelaskan tentang nilai moral tembang Macapat yaitu

Relevansi nilai moral kehidupan dulu dan sekarang diantaranya adalah: (a) hubungan manusia dengan Tuhan setelah dikaitkan antara kehidupan dahulu dan sekarang ternyata tidak relevan; (b) Hubungan manusia dengan sesama manusia setelah dikaitkan antara kehidupan dahulu dan sekarang ternyata tidak relevan; (c) Hubungan manusia dengan diri sendiri setelah dikaitkan antara kehidupan dahulu dan sekarang ternyata masih ada yang relevan dan juga ada yang tidak relevan; (d) hubungan manusia dengan lingkungan setelah dikaitkan antara kehidupan dahulu dan sekarang ternyata tidak relevan.

2. Pembagian Tembang Macapat

Menurut Purwanti (2010), bahasa yang terkandung dalam masing-masing tembang macapat memiliki makna yang berbeda-beda, dan berikut ulasan singkat tentang makna yang terkandung dalam tembang macapat

a) Maskumambang

Dalam bahasa Jawa "kumambang" yang berarti mengambang. Menggambarkan jiwa dari seorang bayi manusia yang masih mengambang ketika belum dilahirkan atau masih dikandung di dalam perut ibunya.

b) Mijil

Dalam bahasa Jawa "mijil, mbrojol, mencolot" yang berarti muncul atau keluar. Menggambarkan kelahiran bayi. Hasil dari olah jiwa dan raga laki-laki dan

perempuan menghasilkan si jabang bayi. Setelah 9 bulan lamanya berada di rahim sang ibu, sudah menjadi kehendak Hyang Widhi si jabang bayi lahir ke bumi

c) Kinanti

Dalam bahasa Jawa "kanthi" yang berarti tuntunan atau dituntun untuk menggapai masa depan. Menggambarkan manusia yang semula berujud jabang bayi merah merakah, lalu berkembang menjadi anak yang selalu *dikanthi-kanthi kinantenan* orang tuannya sebagai anugrah dan berkah. Buah hati menjadi tumpuan dan harapan. Agar segala asa dan harapan tercipta, orang tua selalu membimbing dan mendampingi buah hati tercintanya. Buah hati bagaikan jembatan, yang dapat menyambung dan mempererat cinta kasih suami istri. Buah hati menjadi anugrah ilahi yang harus dijaga siang ratri. *Dikanthi-kanthi* (diarahkan dan dibimbing) agar menjadi manusia sejati..

d) Sinom

Dalam bahasa Jawa "kanoman" yang berarti muda atau usia muda. Menggambarkan cerita masa muda yang indah, penuh dengan harapan dan angan-angan dan mencari ilmu untuk mewujudkannya.

Jabang bayi berkembang menjadi remaja sang pujaan dan dambaan orang tua dan keluarga. Manusia yang masih muda usia. Orang tua menjadi gelisah, siang malam selalu berdoa dan menjaga agar pergaulannya tidak salah arah. Walaupun badan sudah besar namun remaja belajar hidup masih susah. Pengalamannya belum banyak, batinnya belum matang, masih sering salah menentukan arah dan langkah. Maka segala tindak tanduk menjadi pertanyaan sang bapa dan ibu. Dasar manusia masih *enom*(muda) hidupnya sering salah kaprah. .

e) **Asmarandana**

Dalam bahasa Jawa "tresna" yang berarti cinta atau kasmaran. Asmaradana atau *asmara dahanayakni* api asmara yang membakar jiwa dan raga. Kehidupannya digerakkan oleh motifasi harapan dan asa asmara. Seolah dunia ini miliknya saja. Membayangkan dirinya bagaikan sang pujangga atau pangeran muda. Apa yang dicitakan haruslah terlaksana, tak pandang bulu apa akibatnya. Hidup menjadi terasa semakin hidup lantaran gema asmara membahana dari dalam dada. Biarlah asmara membakar semangat hidupnya, yang penting jangan sampai terlena. Maka sudah menjadi tugas orang tua membimbing mengarahkan agar tidak salah memilih idola. Sebab sebentar lagi akan memasuki gerbang kehidupan baru yang mungkin akan banyak mengharu biru. Seyogyanya suka meniru tindak tanduk sang *gurulaku*, yang sabar membimbing setiap waktu dan tak pernah menggerutu. Jangan suka berpangku namun pandailah memanfaatkan waktu. Agar cita-cita dapat dituju.

f) **Gambuh**

Dalam bahasa Jawa "jumbuh atau sarujuk" yang berarti cocok. Menggambarkan komitmen manusia yang sudah menyatakan cinta dan siap untuk berumah tangga. Sehabis memasuki masa-masa indah atau masa berpacaran yang didasari dari rasa cinta tersebut, maka kedua insan itu harus diberi persetujuan (sarujuk) sebagai obat (*gambuh*) yang bisa menurunkan panasnya kobaran api asmara tersebut. Ini dilambangkan dengan tembang *Gambuh* itu sendiri, dan gambuh yang dimaksud adalah upacara perkawinan (*wiwaha homa*). Untuk menjalani hidup *bebrayan*.

g) Dhandang Gula

Dalam bahasa Jawa "kasembadan" yang berarti kesenangan. Tatkala mereka mengarungi bahtera rumah tangga baik suka maupun duka, ini dilambangkan dengan tembang *Dhandhanggula*. Kata *dhandhang* berarti burung gagak yang melambangkan kesedihan, sedang *gula* yang berarti manis sebagai lambing kebahagiaan. Untuk itulah maka setiap keluarga dalam masyarakat Jawa harus mampu melampaui kehidupan rumah tangga yang kadang manis seperti gula namun kadang juga harus mau menelan pil pahit sebagai obat untuk menjadikan mereka lebih tangguh dan tanggap dalam setiap keadaan.

h) Durma

Dalam bahasa Jawa "darma aatau weweh" yang berarti dermawan dan senang bersedekah. Menggambarkan wujud dari rasa syukur kepada Allah yang telah memberikan semua yang terbaik.

Disela-sela perjalanan untuk menggapai semua cita-cita dalam hidup berumah tangga tersebut, maka mereka diwajibkan untuk dapat memberikan yang terbaik (*darma*) baik untuk keluarga dan sesamanya. Kesemuanya ini dilambangkan dalam tembang *Durma*. Kata *durma* sendiri berkaitan erat secara filosofis dengan kata *derma* atau *drema*. Karena perubahan bunyi maka *derma* bisa menjadi *durma*.

i) Pangkur

Dalam bahasa Jawa "mungkur" berarti menjauhi. Menggambarkan manusia yang menyingkirkan hawa nafsu angkara murka, nafsu negatif yang menggerogoti jiwanya. Setelah melewati bahtera rumah tangga maka sudah saatnya mereka mengurangi hawa nafsu dan mungkur dari hal-hal yang berbau kemewahan duniawi. Hal ini dilambangkan dengan tembang *Pangkur*. Kata itu berasal dari kata *pungkur* atau *mungkur* yang berarti belakang atau sudah lewat, dalam tradisi Jawa setelah manusia menginjak usia tua, maka mereka harus bisa menjadi sesepuh yang bisa memberi nasehat-petuah kepada anak cucunya. Dan memang dalam kasanah sastra Jawa, tembang *pangkur* ini biasanya banyak mengandung petuah-petuah yang berisikan pada ngelmu tuwa guna memperbaiki (nyepuh) sesuatu agar menjadi lebih baik.

j) Megatruh

Dalam bahasa Jawa "megat roh" yang berarti keluarnya roh. Menggambarkan terlepasnya roh atau kematian manusia.

Dalam usianya yang semakin tua setelah menjalani hidup pasca berumah tangga, maka bagi seorang manusia hanyalah tinggal menunggu giliran datangnya ajal. Untuk itu, sebelumnya manusia harus mempersiapkan bekal yang cukup agar kelak ketika ajal menjemput atau mati bisa tenang di alam keabadian. Kondisi ini merupakan perlambang yang merupakan kesan pada tembang *Megatruh*. Kata ini berasal dari kata *pegat* yang berarti putus, dan *ruh* yang berarti nyawa, artinya putus hubungan antara ruh atau nyawa dengan badan atau raga. Selain itu,

lanjutnya, secara badani ia sudah *megat trah* yang berarti berpisah dengan keturunannya.

k) Pocung

Setelah mati (*megatruh*) maka atma atau nyawa akan meninggalkan badan atau raganya di dunia yang fana ini. Badan atau raga yang ditinggalkan biasanya akan dirawat sebagaimana mestinya. Jasadnya akan dimandikan hingga akhirnya dibungkus dengan kain putih (*dipocong*). Ini adalah makna dari adanya tembang *pucung* yang juga berarti *pocong*, setelah dipucung atau di pocong maka ia akan dikembalikan ke rahim Ibu pertiwi untuk disemayamkan disana.

G. Metode Penciptaan

1. Eksplorasi Tema

Proses eksplorasi tema dilakukan untuk memadu padankan antara filosofi dari tembang macapat dengan kehidupan sosial yang terjadi saat ini. Tembang Macapat telah menggambarkan bagaimana keadaan manusia dalam berproses mengarungi kehidupan di dunia, mulai dari ketika manusia masih di dalam kandungan hingga, lahir ke dunia, hingga manusia meninggalkan dunia selangkah demi selangkah telah dirangkum dalam tembang *macapat* (membaca sipat). Masing-masing tembang menggambarkan proses perkembangan manusia dari sejak lahir hingga mati. Ringkasnya, lirik nada yang digubah ke dalam berbagai bentuk tembang menceritakan sifat lahir, sifat hidup, dan sifat mati manusia sebagai sebuah perjalanan yang musti dilalui setiap insan. Penekanan ada pada

sifat-sifat buruk manusia, agar supaya tembang tidak sekedar menjadi *iming-iming*, namun dapat menjadi *pepeling* untuk perjalanan hidup manusia

2. Eksplorasi Bentuk

Proses eksplorasi bentuk diwujudkan dengan membuat sketsa yang dikembangkan sesuai dengan imajinasi penulis. Proses pengembangan bentuk melalui sketsa ditempuh dengan cara menggabungkan berbagai bentuk benda berbeda menjadi satu bentuk objek baru, menyederhanakan bentuk objek dan menghilangkan bagian tertentu pada objek. Langkah ini bertujuan untuk menciptakan bentuk-bentuk unik, tidak lazim dan *imaginatif* yang nantinya akan diaplikasikan pada lukisan. Adapun proses eksplorasi bentuk dalam lukisan yaitu:

a) Deformasi

Deformasi adalah perubahan bentuk yang sangat kuat/ besar sehingga terkadang tidak lagi berwujud figur semula atau sebenarnya, sehingga hal ini dapat memunculkan figur/ karakter yang lain dari sebelumnya (Mikke Susanto.2002:30). Dalam hal ini, Dharsono (2004:42) mengungkapkan bahwa:

Deformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur-unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya hakiki.

Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa deformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi, sehingga objek yang digambarkan dapat mengalami perubahan bentuk dari wujud semula, hasil representasi objek dapat memunculkan figur/ karakter yang lain dari

sebelumnya. Adapun perubahan bentuk yang dapat dilakukan melalui deformasi adalah penyederhanaan, perusakan, atau pengayaan. Dengan menggunakan teknik deformasi kita dapat mengolah suatu bentuk visual dengan leluasa.



Gambar 1. Lukisan yang menunjukkan deformasi.
Giorgio de Chirico “*Ettore e Andromaca*” 1917
Sumber: <http://www.ilcaffeatisticodilo.it>

Proses pembuatan sketsa merupakan tahap pencarian bentuk, komposisi dan proporsi yang nantinya di terapkan dalam lukisan sebelum dipindahkan di atas kanvas. Eksperimentasi bentuk dilakukan di atas kertas dengan pertimbangan agar tidak mengotori bidang kanvas karena proses penghapusan sketsa.

3. Eksekusi

Proses eksekusi dilakukan dengan cara memindahkan sketsa pada kertas ke atas kanvas. Langkah tersebut bertujuan untuk mendapatkan ketepatan bentuk objek visual sesuai dengan rancangan. Proses selanjutnya yaitu pewarnaan dan pembuatan detail pada objek dengan menggunakan kuas dan teknik *opaque* serta *aquarel*. Proses eksekusi karya disesuaikan dengan prinsip-prinsip penciptaan dalam seni lukis, seperti gelap terang, proporsi bentuk dan lain-lainnya. Selanjutnya juga dilakukan improvisasi maupun pengembangan-pengembangan terhadap objek lukisan sesuai dengan kecenderungan yang ingin dimunculkan dalam karya tersebut.

4. Pendekatan Pada Karya Kubistik

Dalam penciptaan karya, seorang seniman akan selalu berusaha untuk menciptakan dan membangun corak khasnya tersendiri. Corak yang dimunculkan tentunya berbeda dengan karya-karya seniman lain sehingga membentuk suatu identitas karya secara personal. Dalam prosesnya tidak menutup kemungkinan dalam penciptaan karya, seorang seniman mendapat inspirasi dan pengaruh dari karya-karya seniman lainya. Pengaruh tersebut sifatnya tidak menyeluruh dan hanya sementara. Adanya pengaruh atau inspirasi terkadang menambah variasi dalam karya dalam wujud keragaman bentuk, warna maupun komposisi. Dalam proses penciptaan lukisan ada beberapa seniman yang menginspirasi penulis, yaitu:

a) **Georges Braque**



Gambar.2

Georges Braque “ Houses at L’Estaque”

Oil diatas kanvas, 40.5 x 32.5 cm, 1908

Sumber: Diktat Sejarah Seni Rupa Barat II PSR/FBS/UNY

Georges Braque (1882-1963), merupakan pelukis asal Perancis yang merupakan penemu gerakan kubisme bersama Pablo Picasso. Georges Braque bekerja sama dengan pelukis Spanyol Pablo Picasso dalam mengembangkan Kubisme Analitik. Mereka mengerjakan serangkaian lukisan eksperimental pada tahun 1909 sampai 1912. Dalam lukisan Braque, Houses at L’Estaque (1908), rumah-rumah diabstraksikan sebagai bentuk-bentuk kubistik dan dikerjakan dalam kisaran warna hijau dan abu-abu kecoklatan yang redup. Tahap kematangan Kubisme Analitik dicapai dalam karya Braque The Portuguese (1911), dan juga dalam lukisan- lukisan manusia dan alam benda karya Picasso yang menggunakan abstraksi secara lebih radikal(Bambang Prihadi 2006:41).

b) Pablo Picasso**Gambar.3**

Pablo Picasso "Les Femmes d'Alger"

Oil di atas kanvas, 243.9 x 233.7 cm, 1907

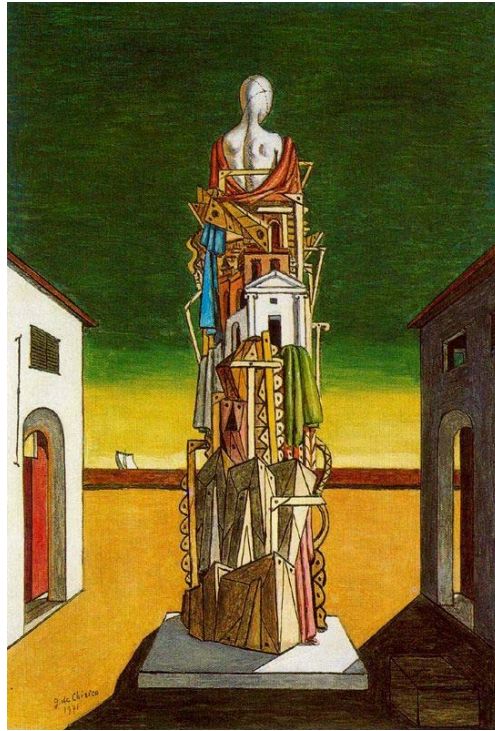
Sumber: Diktat Sejarah Seni Rupa Barat II PSR/FBS/UNY

Picasso berasal dari Spanyol dan menjalani masa kesenimannya di Paris. Ia adalah salah satu seniman terbesar abad ke-20. Picasso mengeksplorasi berbagai macam gaya dan kadang-kadang pada waktu yang sama berkarya dengan beberapa gaya sekaligus. Pada awal abad tersebut, setelah berevolusi dari periode biru dan merah jambu, Picasso merintis perkembangan seni lukis Kubisme. Ia berkarya dengan gaya Kubisme atau pun dengan gaya lain selama kariernya. Salah satu karya Picasso yang sangat terkenal adalah Les Femmes d'Alger (Gambar). Karya Picasso ini mendapat pengaruh lukisan-lukisan Post-Impresionisme Cézanne yang menggunakan tema orang berenang, tetapi dengan abstraksi lebih lanjut pada distorsi anatomi tubuh manusia. Penyederhaan geometrik pada figur-figur telanjang memberi inspirasi pada perkembangan

Kubisme selanjutnya. Dua wajah yang mirip topeng mendapat pengaruh dari seni patung Afrikan (Bambang Prihadi 2006:40).

c) Giorgio de Chirico

Giorgio de Chirico adalah seorang pelopor dalam kebangkitan klasisisme yang berkembang menjadi fenomena seluruh Eropa pada 1920-an. Semua itu mungkin didorong oleh pengalaman masa kecilnya dibesarkan di Yunani oleh orang tua Italia. Giorgio De Chirico mengembangkan bentuk seni lukis yang disebut Seni Lukis Metafisik (Metaphysical Painting). Seni lukis ini didasarkan pada bentuk-bentuk yang ada dalam khayalan dan kengerian yang irasional, khususnya dari alam yang tidak dikenal. Karya De Chirico menggambarkan tema kengerian dari dunia lain, misalnya *The Mystery and Melancholy of a Street* (1914). Dalam karya ini, silhuet gelap dari seorang gadis yang memainkan gelindingan tampak di bagian bawah bidang lukisan, sedangkan di atasnya bayangan figur yang menakutkan muncul dari belakang gedung. Fantasi yang menjadi isi karya De Chirico ini memberikan pengaruh yang kuat terhadap kelompok Surealis (Bambang Prihadi 2006:53).



Gambar.4

Giorgio De Chirico "The Great Metaphysician"

Oil diatas kanvas, 85x 55 cm, 1971

Sumber: Diktat Sejarah Seni Rupa Barat II PSR/FBS/UNY

BAB III

HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN

A. Konsep dan Tema Penciptaan

1. Konsep Penciptaan

Penciptaan lukisan mengangkat tema filosofi dari rangkaian tembang Macapat Jawa yang diawali dari mijil sampai pucung bisa diartikan sebagai unsur yang mengkiaskan fase-fase kehidupan manusia. Dilihat dari perspektif alur dan makna yang terkandung dalam rangkaian tembang Macapat Jawa tersebut, adalah sebuah rangkaian alur kehidupan dan keberadaan manusia (ontologi), cara menemukan hakikat hidup yang benar (epistemologi), dan sekaligus mempunyai nilai etik jawa (aksiologi).

Lukisan yang diciptakan bukan sekedar memunculkan figur atau objek-objek yang bersifat representatis dan sesuai dengan cerita tiap-tiap tembang. Figur atau objek-objek yang dimunculkan merupakan wujud metafora dan telah mengalami abstraksi, atau membandingkan manusia dengan objek-objek yang ada pada lukisan, tema yang diungkapkan mengangkat dari perjalanan hidup manusia dari mulai lahir hingga mati yang disesuaikan berdasar pada tiap-tiap tembang dalam *macapat*, sehingga objek-objek yang ada pada lukisan merupakan representasi dari tahap atau fase-fase kehidupan manusia juga sebagai representasi kehidupan manusia dengan kondisi sosialnya dan juga kehidupan satu individu terhadap semesta dan sang pencipta. Bentuk aneh, absurd dan ambigu yang dimunculkan pada beberapa lukisan didasari atas pemikiran bahwa manusia dalam fase-fase

kehidupannya ada beberapa hal yang masih dalam batas jangkauan pemikiran manusia dan banyak pula yang sulit untuk ditebak dan diluar jangkauan dari pemikiran manusia. Baik atau buruk, serta benar atau salah, seakan dengan mudah *dijungkir balikkan* begitu saja, semuanya menjadi absurd dan ambigu.

Visualisasi dalam lukisan selain figur manusia yang digambarkan sebagai objek utamanya dalam sebagian besar lukisan, terdapat pula objek lain sebagai elemen pendukung yang bertujuan untuk mengaitkannya pada tema, sehingga melahirkan pemaknaan baru yang lebih luas dan longgar untuk diinterpretasikan. Figur manusia yang banyak muncul dalam sebagian besar lukisan bukan sekedar dimaknai sebagai manusia secara harafiah, sekumpulan tulang terlilit daging yang hidup, tetapi juga mampu dimaknai sebagai makhluk yang lemah, keangkuhan, semangat, kehidupan yang keras, hingga dalam pembuatan figur manusia saja sebenarnya sudah bukan merupakan subjek saja, melainkan sudah diikuti dengan hal-hal atau nilai-nilai yang sedang berlangsung dan tersirat pada fase itu. Dalam penciptaan lukisan ini bukan sekedar menyajikan keindahan dalam bentuk saja tetapi juga menghadirkan nilai-nilai dalam kehidupan. Lukisan yang mengangkat makna tembang Macapat ini menampilkan kecenderungan dalam seni abstrak dengan bentuk aneh dan ambigu, juga warna-warna yang terkesan liar, seakan-akan memberikan gambaran dunia khayalan.

2. Tema Penciptaan

Tema dalam lukisan adalah sebagai berikut:

a) Maskumambang

Secara garis besar tembang ini mempunyai makna tersirat tentang kondisi manusia sebelum dilahirkan. Tema ini divisualkan dalam karya yang berjudul "*Urip*"

b) Mijil dan Kinanthi

Tembang Mijil mempunyai falsafah yaitu sesuatu kelahiran dan tembang Kinanthi mempunyai falsafah tentang sebuah penantian. Tema ini divisualkan dalam karya berjudul "*Wiwitan*"

c) Sinom dan Dhandang Gula

Tembang Sinom mempunyai falsafah tentang kondisi manusia pada saat masih muda, masa dimana manusia masih punya semangat dan emosi yang menggebu. Tembang Dhandang gula merupakan gambaran kehidupan manusia saat mengarungi bahtera rumah tangga baik suka maupun duka. Tema ini diwujudkan dalam karya berjudul "*Anom*"

d) Asmarandhana

Tembang Asmarandhana merupakan gambaran tentang manusia yang tengah di mabuk cinta. Tema ini divisualkan dalam lukisan berjudul "*Kasmaran*".

e) Gambuh

Tembang Gambuh meenggambarkan komitmen manusia yang sudah menyatakan cinta dan siap untuk berumah tangga. Tema ini divisualkan dalam lukisan berjudul "*Temanten*"

f) Durma dan Pangkur

Tembang Durma memberikan gambaran terkait wujud dari rasa syukur kepada Allah yang telah memberikan semua yang terbaik. Tembang Pngkur merupakan gambaran manusia yang menyingkirkan hawa nafsu angkara murka, nafsu negatif yang menggerogoti jiwanya. Setelah melewati bahtera rumah tangga maka sudah saatnya mereka mengurangi hawa nafsu dan mungkur dari hal-hal yang berbau kemewahan duniawi. Tema ini divisualkan dalam karya berjudul "*Prihatin*"

g) Megatruh dan Pocung

Tembang Megatruh Menggambarkan terlepasnya roh atau kematian manusia. Tembang Pocung merupakan gambaran manusia setelah mati (*megatruh*) maka atma atau nyawa akan meninggalkan badan atau raganya didunia yang fana ini. Badan atau raga yang ditinggalkan biasanya akan dirawat sebagaimana mestinya. Jasadnya akan dimandikan hingga akhirnya dibungkus dengan kain putih (dipocong). Tema ini divisualkan dalam karya berjudul "*Megat*".

B. Proses Visualisasi

1. Bahan, Alat dan Teknik

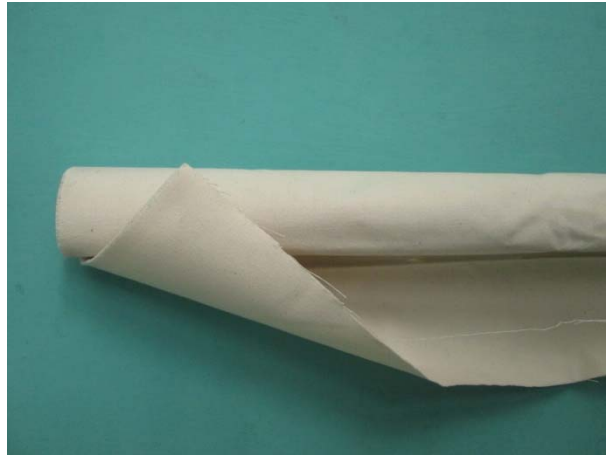
Di dalam proses penciptaan lukisan, pemilihan alat dan bahan serta teknik yang baik adalah kunci bagi banyak pelukis untuk mencapai hasil yang memuaskan secara teknis. Berikut bahan dan alat serta teknik yang penulis gunakan dalam penciptaan lukisan.

a. Bahan

Bahan yang digunakan dalam proses penciptaan lukisan “Dinamika Kehidupan Keluarga Sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan Surrealistik” menentukan hasil lukisan. Berikut akan dijelaskan dari masing-masing bahan yang digunakan dalam proses penciptakan lukisan :

1) Kanvas

Dalam penciptaan lukisan dengan judul “Dinamika Keluarga Sebagai Penciptaan Lukisan Surrealistik“ penulis memilih bahan kanvas karena bahan kanvas sendiri mudah didapatkan di toko alat lukis. Kanvas yang digunakan berjenis marsoto 12 Osyang memiliki tingkat kerenggangan pori-pori yang rapat sehingga pembentukan objek pada lukisan akan lebih mudah.



Gambar 5.Kanvas
(Sumber: Dokumentasi penulis)

2) Cat

Cat merupakan bahan yang sangat penting dalam pembuatan sebuah lukisan. Ada beberapa jenis cat yang dapat digunakan untuk mewarnai sebuah objek lukisan diatas kanvas misalnya cat minyak, cat air dan catakrilik. Penulis dalam penciptaan lukisan tersebut menggunakan cat akrilik karena sifatnya yang cepat kering dengan warna yang menyerupai cat minyak. Cat yang digunakan penulis adalah cat Akrilik merk *Marries*.



Gambar 6.Cat
(Sumber: Dokumentasi penulis)

b. Alat

Beberapa alat yang digunakan dalam proses penciptaan lukisan “Dinamika Keluarga Sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan Surrealistik” diantaranya kuas, pensil, palet, steples tembak, kain lap dan air bersih. 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 18, kuas ukuran kecil untuk pendetailan, 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 lukisanya untuk menghasilkan teknik pewarnaan yang diinginkan oleh penulis.



Gambar 7.Kuas
(Sumber: Dokumentasi penulis)

2) Palet

Palet merupakan alat yang penting dalam proses visualisasi lukisan. Ada dua jenis palet yakni, palet warna dan pisau palet. Palet warna digunakan sebagai tempat mencampur cat. Palet warna yang baik adalah yang memiliki daya serap cairan yang rendah dan tidak mudah patah ataupun sobek sehingga memudahkan pelukis untuk mencampur berbagai macam unsur warna dengan menggunakan takaran air maupun minyak. Sesuai kebutuhannya Penulis hanyamenggunakan palet warna berupa *White Board* yang berbentuk oval.



Gambar 8.Palet
(Sumber: Dokumentasi penulis)

3) 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 sepan ram. Penulis menggunakan steples tembak berjenis *MAX TG-A* yang memiliki ukuran Staples 12mm sehingga akan membuat kanvas terpasang pada span ram dengan kencang dan rapi sesuai dengan apa yang diinginkan oleh penulis.



Gambar 9.Staples Tembak
(Sumber: Dokumentasi penulis)

4) 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 10.Kain Lap
(Sumber: Dokumentasi penulis)

5) Pensil

Pensil digunakan penulis untuk memindahkan sketsa pada kanvas dan untuk memberikan efek tertentu pada beberapa objek. Ada berbagai macam jenis pensil yang digunakan penulis antara lain HB, 3B, dan 6B yang masing-masing memiliki intensitas ketebalan berbeda. Pensil jenis HB memiliki ketebalan warna yang rendah karena batang arang yang terdapat pada pensil tersebut bersifat keras, pensil dengan kode ini digunakan untuk memindahkan sketsa pada kanvas. Tingkat ketebalan yang rendah membuat pensil ini mudah di hapus dan tidak menimbulkan kesan kotor pada lukisan. Jenis pensil 3B dan 6B memiliki intensitas warna yang pekat, karena batang arang pada jenis pensil tersebut bersifat

lunak. Pensil jenis ini digunakan untuk membuat efek tertentu pada beberapa objek dalam lukisan.



Gambar 11.Pensil
(Sumber: Dokumentasi penulis)

6) 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 12.Tang kanvas
(Sumber: Dokumentasi penulis)

7) Air Bersih

Air bersih digunakan untuk melarutkan cat akrilik, karena sifat cat akrilik yang *water base*. Air juga digunakan untuk merendam kuas, agar kuas tetap bisa digunakan, karena sifat cat akrilik yang cepat kering. Penggantian air secara berkala sangat baik jika air rendaman kuas sudah berwarna gelap agar warna cat tidak tercampur dengan warna rendaman kuas.



Gambar 13.Air Bersih
(Sumber: Dokumentasi penulis)

c. Teknik

Teknik yang digunakan dalam Tugas Akhir Karya Seni ini yaitu teknik basah menggunakan cat akrilik. Pada proses awal visualisasi penulis menggunakan teknik plakat untuk 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. Teknik yang digunakan selanjutnya yaitu *opaque* untuk membentuk objek dengan cara mencampurkan cat pada permukaan kanvas

dengan sedikit pengencer guna menghasilkan volume dan warna yang bervariasi dalam suatu objek.

C. Tahap Visualisasi

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

1. Sketsa

Sketsa dibuat sebagai proses awal atau perencanaan dalam penciptaan lukisan. Langkah tersebut merupakan upaya untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan bentuk serta komposisinya sebelum dipindahkan ke atas kanvas. Sketsa dibuat menggunakan pensil dengan media kertas. Pada prosesnya sketsa masih memungkinkan untuk dikembangkan lebih lanjut dalam hal pengolahan bentuk ketika dikerjakan di atas kanvas.

2. Pembuatan Background

Background dalam lukisan dibuat flat menggunakan teknik plakat dengan mencampurkan cat menggunakan sedikit pengencer air lalu menyapukan cat secara menyeluruh menggunakan kuas yang berukuran lebar pada bidang kanvas. Penggunaan *background flat* bertujuan untuk menonjolkan objek pada lukisan.

3. Memindahkan Sketsa Pada Kanvas

Pemindahan sketsa ke atas kanvas merupakan langkah pertama dalam merealisasikan rancangan atau konsep penciptaan lukisan. Pada langkah ini digunakan kapur tulis untuk membuat objek pada kanvas. Kapur tulis mudah dihapus menjadi pertimbangan dalam pemindahan sketsa pada kanvas, karena

tidak menimbulkan bekas maupun kesan kotor pada lukisan. Eksplorasi bentuk dan komposisi dalam proses pembedahan sketsa pada kanvas sangat dimungkinkan karena adanya penajaman ide dan gagasan, sehingga memunculkan objek yang beragam maupun pembuatan objek yang sederhana

4. Pewarnaan

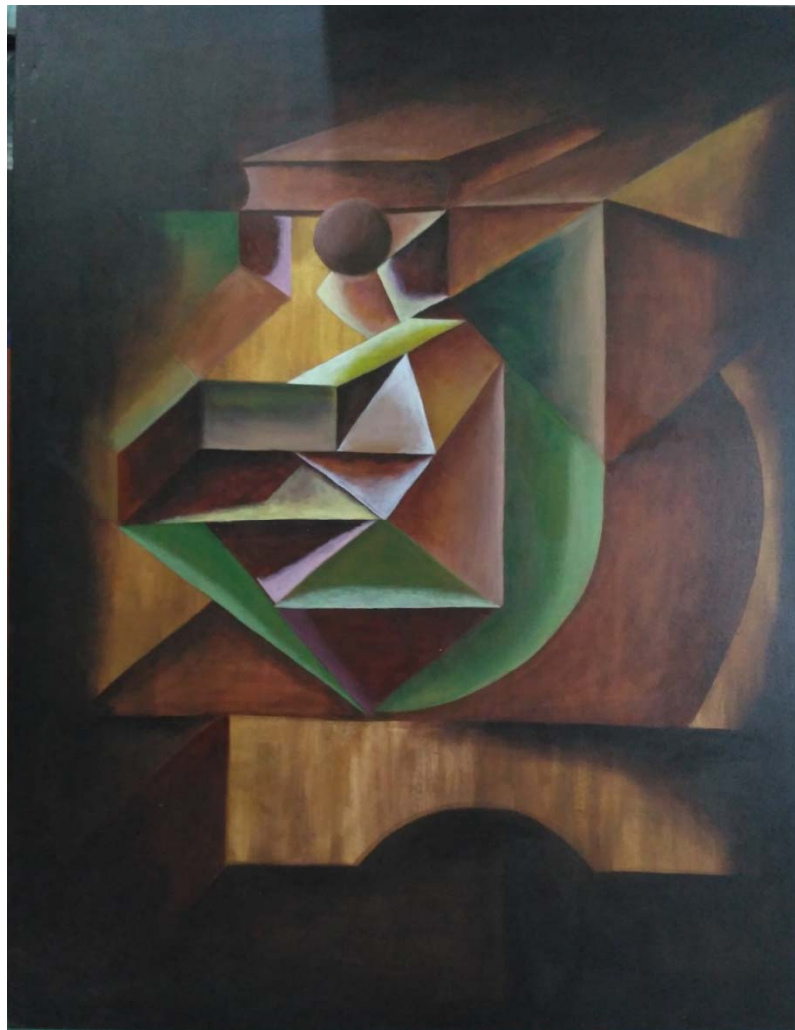
Proses pewarnaan objek menggunakan cat akrilik dengan merk *kappie* dan *marries*. Dalam proses pewarnaan kuas yang dipakai yaitu kuas berukuran kecil hingga sedang. Kuas kecil berfungsi untuk membuat detail serta membuat garis kecil pada objek, sedangkan kuas yang berukuran sedang digunakan untuk menggoreskan warna dasar. Pewarnaan pada objek dilakukan dengan teknik *opaque*. Proses pewarnaan dikerjakan dengan memperhatikan unsur gelap terang untuk mencapai dimensi pada objek dan menciptakan kontras antara objek dengan *background*.

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.

D.Bentuk Lukisan

1. Diskripsi Karya “Urip”



Gambar.14
Karya berjudul: “*Urip*”
Cat Acrylic pada Kanvas
100cmx 130cm, 2016

Secara keseluruhan lukisan tersebut menampilkan kombinasi objek bujur sangkar, lingkaran, kubus, dan segitiga. Objek tersebut digambarkan berada bertumpuk di atas sebuah bangku. Di atas tumpukan tersebut terdapat objek yang

menyerupai buku. Background pada lukisan berwarna hitam flat sehingga mampu memunculkan detail objek. Secara keseluruhan lukisan ini menggunakan komposisi asimetris. Center of interest pada karya ditunjukkan oleh tumpukan kombinasi objek bujur sangkar dan segitiga. Peletakan objek berada pada bagian tengah lukisan, warna objek yang lebih terang mampu menciptakan kontras dengan background sehingga objek tersebut menjadi pusat perhatian. Unsur irama ditunjukkan dengan susunan bidang bujur sangkar yang disusun secara runut dengan memperhatikan besar kecil proporsi objek. Karya ini menggunakan kombinasi jingga, kuning, putih, warna coklat gelap, coklat muda, hijau, dan merah muda, kombinasi warna mampu menciptakan kesatuan (unity) dan nuansa harmoni dalam lukisan.

Karya ini memvisualkan bayi yang masih berada di dalam Rahim yang terinspirasi dari tembang *Maskumambang*. Figur digambarkan dalam bentuk-bentuk kubistik yang disusun hingga menghasilkan bentuk menyerupai bentuk figure bayi secara samar-samar.

2. Diskripsi Karya “*Wiwitan*”



Gambar.15

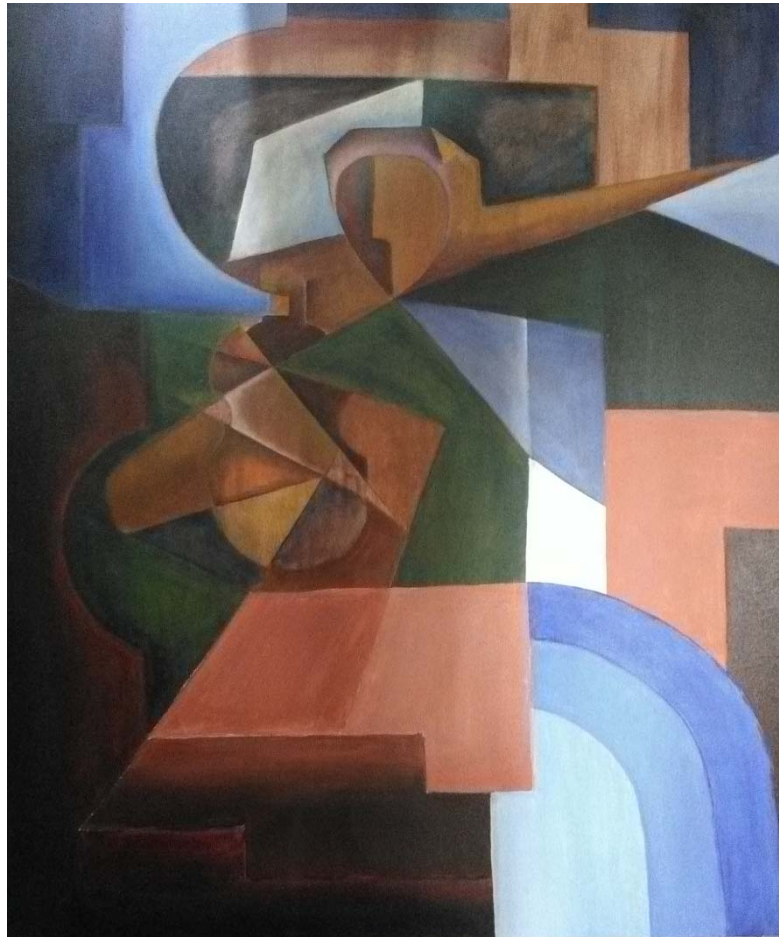
Karya berjudul: “*Wiwitan*”
Cat Acrylic pada Kanvas
100cmx 120cm, 2016

Secara keseluruhan lukisan tersebut menggambarkan objek figur manusia yang divisualkan menghadap ke depan. Figur tersebut digambarkan bertubuh kurus, hal tersebut terlihat dari penggambaran bagian dada dan perut figur yang digambarkan dengan tulang menonjol. Background pada lukisan berupa kombinasi objek bujur sangkar yang disusun secara acak.

Secara keseluruhan lukisan ini menggunakan komposisi asimetris. Center of interest pada karya ditunjukkan oleh objek figur manusia. Peletakan objek berada pada bagian tengah lukisan, warna objek yang lebih terang mampu menciptakan kontras dengan background sehingga objek tersebut menjadi pusat perhatian. Unsur irama ditunjukkan dengan susunan bidang bujur sangkar yang disusun secara runut dengan memperhatikan besar kecil proporsi objek. Karya ini menggunakan kombinasi warna coklat gelap, coklat muda, hijau, dan merah muda, kombinasi warna mampu menciptakan kesatuan (unity) dan nuansa harmoni dalam lukisan.

Karya ini memvisualkan sosok manusia yang polos tanpa atribut apa-apa sebagai perumpamaan manusia yang baru dilahirkan ke dunia. Karya ini terinspirasi dari tembang *Mijil* dan *Kinanti* yang memiliki makna kelahiran seorang anak manusia yang begitu dinantikan oleh orang tuanya.

3. Diskripsi Karya “Anom”



Gambar.16
Karya berjudul: “*Anom*”
Cat Acrylic pada Kanvas
100cmx 120cm, 2017

Lukisan ini menampilkan abstraksi objek manusia yang digambarkan tersusun dari kombinasi bidang bujur sangkar, oval, lingkaran dan segitiga. Background pada lukisan berupa kombinasi objek bujur sangkar yang disusun secara acak. Secara keseluruhan lukisan ini menggunakan komposisi asimetris. Center of interest pada karya ditunjukkan oleh objek figure manusia. Peletakan objek berada pada bagian tengah lukisan, warna objek yang lebih terang mampu

menciptakan kontras dengan background sehingga objek tersebut menjadi pusat perhatian. Unsur irama ditunjukkan dengan susunan bidang bujur sangkar yang disusun secara runut dengan memperhatikan besar kecil proporsi objek. Karya ini menggunakan kombinasi warna hijau, hitam, coklat gelap, coklat muda, dan merah muda, kombinasi warna mampu menciptakan kesatuan (unity) dan nuansa harmoni dalam lukisan.

Karya ini memvisualkan gejolak masa muda seseorang di mana seseorang ketika masih muda merasa bias dan ingin melakukan banyak hal. Terkadang ia mengesampingkan resiko asalkan dapat menggapai apa yang ia mau. Karya ini terinspirasi dari tembang *Sinom* dan *Dhandanggula*.

4. Diskripsi Karya “*Kasmaran*”



Gambar.17

Karya berjudul: “*Kasmaran*”

Cat Acrylic pada Kanvas

100cmx 120cm, 2017

Lukisan ini menampilkan objek dua figur manusia yang sedang berhadapan. Figur pertama berada pada sebelah kiri yaitu seorang laki-laki yang divisualkan dari samping. Didepan objek tersebut terdapat objek menyerupai bentuk gitar. Objek selanjutnya yaitu figure wanita yang digambarkan tengah menghadap ke depan. Dibelakang objek wanita terdapat objek yang menyerupai lengkung bangunan. Background pada lukisan berupa kombinasi objek bujur sangkar yang disusun secara acak.

Secara keseluruhan lukisan ini menggunakan komposisi asimetris. *Center of interest* pada karya ditunjukkan oleh objek figur manusia. Peletakan objek berada pada bagian tengah lukisan, warna objek yang lebih terang mampu menciptakan kontras dengan background sehingga objek tersebut menjadi pusat perhatian. Unsur irama ditunjukkan dengan susunan bidang bujur sangkar yang disusun secara runut dengan memperhatikan besar kecil proporsi objek. Karya ini menggunakan kombinasi warna coklat gelap, coklat muda, hijau, dan merah muda, kombinasi warna mampu menciptakan kesatuan (unity) dan nuansa harmoni dalam lukisan.

Karya ini memvisualkan kisah percintaan manusia di kala muda yang tidak peduli apapun yang ia hadapi dan rela melakukan apapun untuk mendapatkan seorang yang dia cintai. Karya ini terinspirasi dari tembang *Asmarandhana*.

5. Diskripsi Karya “*Temanten*”



Gambar.18

Karya berjudul: “*Temanten*”

Cat Acrylic pada Kanvas

120cmx 100cm, 2016

Secara keseluruhan lukisan tersebut menggambarkan objek dua figur manusia yang saling berhadap-hadapan. Figur tersebut mengenakan atribut penganten jawa, terlihat dari topi yang dikenakan oleh figur laki-laki disebelah kanan dan figur wanita mengenakan *cenduk mentul*. Kedua figur tersebut divisualkan mempunyai mata yang terkesan kosong. Figur laki-laki mempunyai rambut panjang berwarna pirang divisualkan dalam posisi menyamping, dan figure wanita divisualkan separuh badan dan separuh wajah menghadap ke depan. Diantara kedua objek figure manusia tersebut terdapat objek menyerupai

sayap. Background pada lukisan berupa kombinasi objek bujur sangkar dan elips yang disusun secara acak.

Secara keseluruhan lukisan ini menggunakan komposisi asimetris. Center of interest pada karya ditunjukkan oleh objek figure manusia. Peletakan objek berada pada bagian tengah lukisan, warna objek yang lebih terang mampu menciptakan kontras dengan background sehingga objek tersebut menjadi pusat perhatian. Unsur irama ditunjukkan dengan susunan bidang bujur sangkar yang disusun secara runut dengan memperhatikan besar kecil proporsi objek. Karya ini menggunakan kombinasi warna coklat gelap, coklat muda, orange, hitam dan biru, kombinasi warna mampu menciptakan kesatuan (unity) dan nuansa harmoni dalam lukisan.

Karya ini memvisualkan tentang proses pernikahan manusia yang terinspirasi dari tembang gambuh

6. Diskripsi Karya “*Derma*”



Gambar.19

Karya berjudul: “*Derma*”
Cat Acrylic pada Kanvas
110cmx 130cm, 2017

Lukisan ini menampilkan objek dua figure manusia yang sedang berdiri berhadap-hadapan dan divisualisasikan terlihat dari samping. Objek tersebut divisualisasikan tengah melukan interaksi berupa kegiatan menerima dan memberi. Objek laki-laki disebelah kiri digambarkan tengah memberikan benda menyerupai koin. Figur sebelah kanan digambarkan tengah menengadahkan tangan seakan menerima pemberian dari figure laki-laki di depannya. Kedua figur digambarkan secara abstraksi atau mengalami penyederhanaan bentuk.

Background pada lukisan berupa kombinasi objek bujur sangkar yang disusun secara acak.

Secara keseluruhan lukisan ini menggunakan komposisi asimetris. Center of interest pada karya ditunjukkan oleh objek figure manusia. Peletakan objek berada pada bagian tengah lukisan, warna objek yang lebih terang mampu menciptakan kontras dengan background sehingga objek tersebut menjadi pusat perhatian. Unsur irama ditunjukkan dengan susunan bidang bujur sangkar yang disusun secara runut dengan memperhatikan besar kecil proporsi objek. Karya ini menggunakan kombinasi warna coklat gelap, coklat muda, hijau, dan merah muda, kombinasi warna mampu menciptakan kesatuan (unity) dan nuansa harmoni dalam lukisan.

Karya ini memvisualkan orang yang sedang berderma, memberikan sesuatu untuk orang lain yang lebih membutuhkan. Karya ini terinspirasi dari tembang *Durma*.

7. Diskripsi Karya “*Prihatin*”



Gambar.20
Karya berjudul: “*Prihatin*”
Cat Acrylic pada Kanvas
100cmx 120cm, 2016

Secara keseluruhan lukisan tersebut menggambarkan objek figur manusia yang divisualkan menghadap ke depan. Figur tersebut digambarkan mempunyai dua wajah, satu wajah menghadap kesamping dan separoh wajah lainnya menghadap ke depan. Terdapat objek menyerupai bulan di depan wajah yang

menghadap ke samping. Di depan objek figur manusia terdapat objek menyerupai leher gitar. Background pada lukisan berupa kombinasi objek bujur sangkar, segitiga dan lingkaran yang disusun secara acak.

Secara keseluruhan lukisan ini menggunakan komposisi asimetris. Center of interest pada karya ditunjukkan oleh objek figure manusia. Peletakan objek berada pada bagian tengah lukisan, warna objek yang lebih terang mampu menciptakan kontras dengan background sehingga objek tersebut menjadi pusat perhatian. Unsur irama ditunjukkan dengan susunan bidang bujur sangkar yang disusun secara runut dengan memperhatikan besar kecil proporsi objek. Karya ini menggunakan kombinasi warna coklat gelap, coklat muda, hijau muda, hijau, dan merah muda, kombinasi warna mampu menciptakan kesatuan (unity) dan nuansa harmoni dalam lukisan.

Karya ini memvisualkan manusia yang semakin tua semakin sadar akan ketakwaan kepada Tuhan dan mulai mengesampingkan hal-hal yang bersifat duniawi. Karya ini terinspirasi dari tembang *Durma* dan *Pangkur*.

8. Diskripsi Karya “*Megat*”



Gambar.21
Karya berjudul: “*Megat*”
Cat Acrylic pada Kanvas
100cmx 120cm, 2016

Secara keseluruhan lukisan tersebut menggambarkan objek utama berupa figur manusia yang divisualkan menghadap ke depan. Figur tersebut digambarkan bertubuh kurus, hal tersebut terlihat dari penggambaran bagian dada dan perut figur yang digambarkan dengan tulang menonjol. Terdapat objek menyerupai bayangan manusia dibelakang objek figur utama. Background pada lukisan berupa kombinasi objek bujur sangkar yang disusun secara acak.

Secara keseluruhan lukisan ini menggunakan komposisi asimetris. Center of interest pada karya ditunjukkan oleh objek figure manusia. Peletakan objek berada pada bagian tengah lukisan, warna objek yang lebih terang mampu menciptakan kontras dengan background sehingga objek tersebut menjadi pusat perhatian. Unsur irama ditunjukkan dengan susunan bidang bujur sangkar yang disusun secara runut dengan memperhatikan besar kecil proporsi objek. Karya ini menggunakan kombinasi warna coklat gelap, coklat muda, hijau, dan merah muda, kombinasi warna mampu menciptakan kesatuan (unity) dan nuansa harmoni dalam lukisan.

Karya ini memvisualkan figure manusia dan bayangan samar yang berada di belakangnya yang menggambarkan roh yang terpisah dari jasad manusia. Karya ini terinspirasi dari tembang *Megatruh* dan *Pocung* yang memiliki makna matinya seseorang.

BAB IV

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan atas uraian pada bab-bab sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penciptaan lukisan mengangkat tema filosofi dari rangkaian tembang Macapat Jawa yang diawali dari mijil sampai pucung bisa diartikan sebagai unsur yang mengkiaskan fase-fase kehidupan manusia. Dilihat dari perspektif alur dan makna yang terkandung dalam rangkaian tembang Macapat Jawa tersebut, adalah sebuah rangkaian alur kehidupan dan keberadaan manusia (ontologi), cara menemukan hakikat hidup yang benar (epistemologi), dan sekaligus mempunyai nilai etik jawa (aksiologi). Lukisan yang diciptakan bukan sekedar memunculkan figur atau objek-objek yang bersifat representatis dan sesuai dengan cerita tiap-tiap tembang. Figur atau objek-objek yang dimunculkan merupakan wujud metafora dan telah mengalami abstraksi, atau membandingkan manusia dengan objek-objek yang ada pada lukisan, tema yang diungkapkan mengangkat dari perjalanan hidup manusia dari mulai lahir hingga mati.

Visualisasi dalam lukisan selain figur manusia yang digambarkan sebagai objek utamanya dalam sebagian besar lukisan, terdapat pula objek lain sebagai elemen pendukung yang bertujuan untuk mengaitkannya pada tema, sehingga melahirkan pemaknaan baru yang lebih luas dan longgar

untuk diinterpretasikan. Lukisan yang mengangkat makna tembang Macapat ini menampilkan kecenderungan dalam seni abstrak dengan bentuk aneh dan ambigu, juga warna-warna yang terkesan liar, seakan-akan memberikan gambaran dunia khayalan.

2. Tema dalam lukisan yaitu Maskumambang, ijil dan Kinanthi, Sinom dan Dandhang Gula, Asmaradhana, Gambuh, Durma dan Pangkur, Megatruh dan pocung.
3. Tahapan-tahapan visualisasi dalam penciptaan lukisan dimulai dengan pembuatan sketsa diatas kertas. Sketsa dibuat sebagai proses awal atau perencanaan dalam penciptaan lukisan. Langkah tersebut merupakan upaya untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan bentuk serta komposisinya sebelum dipindahkan keatas kanvas. *Background* dalam lukisan dibuat flat menggunakan teknik plakat dengan mencampurkan cat menggunakan sedikit pengencer air lalu menyapukan cat secara menyeluruh menggunakan kuas yang berukuran lebar pada bidang kanvas. Pemindahan sketsa ke atas kanvas merupakan langkah pertama dalam merealisasikan rancangan atau konsep penciptaan lukisan. Pada langkah ini di gunakan kapur tulis untuk membuat objek pada kanvas. Kapur tulis mudah dihapus menjadi pertimbangan dalam pemindahan sketsa pada kanvas, karena tidak menimbulkan bekas maupun kesan kotor pada lukisan. Proses pewarnaan objek menggunakan cat akrilik dengan merk *kappie* dan *marries*. 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.

4. Lukisan tentang tembang Macapat diciptakan dengan menampilkan kecenderungan secara *kubistik*. Dimana bentuk-bentuknya ditampilkan secara abstraksi dan deformatif.. Dengan kata lain lukisan yang dibuat merupakan representasi dari tembang *Macapat*. Karya yang dikerjakan sebanyak 8 lukisan dengan berbagai ukuran antara lain yaitu :

Urip (100X130 Cm), *Wiwitan* (100X120 Cm), *Anom* (100X120 Cm), *Kasmaran* (100X120 Cm), *Temanten* (100X120 Cm), *Derma* (110X130 Cm), *Prihatin* (100X120Cm), *Megat* (100X120 Cm)

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Dahlan, Muhidin M, (DKK). 2009. *Gelaran Alamanak Seni Rupa 1999-2009*. Yogyakarta: Gelaran Budaya.
- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Arti
- Danesi Marcel. 2010. *Pesan, Tanda, dan Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Keraf Gorys.1998. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Tama.
- Sumarjo, Jakob. 2000, *Filsafat Seni*. Bandung: ITB.
- Susanto, Mikke. 2002, *Membongkar Seni Rupa*. Yogyakarta: Jendela.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa (Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa)*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.
- Sugiarto, I Bambang. 1996. *Postmodernisme Tantangan Bagi Filsafat*. Yogyakarta: Kanisus.
- Prihadi, Bambang. 2006. *Sejarah Seni Rupa Barat II*. Yogyakarta: Pendidikan Seni Rupa UNY.
- Sony Kartika, Dharsono. 2004, *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Purwadi. 2010, *Diktat Seni Tembang*. Yogyakarta: Pendidikan Bahasa Daerah UNY.
- Sahlan, Asmaun dan Mulyono. 2012. *Pengaruh Islam Terhadap Perkembangan Budaya Jawa*. Malang: Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

KATALOG.

- HERITAGE “Fine Art Action”. 2011
- INTELLECTUS SYNDICATE. Katalog Pameran Bersama. 2011

INTERNET

- <http://en.wikipedia.org/wiki/Braque> (diakses 2 januari 2017)

[http://www. Prinsip-prinsip dasar seni rupa.com](http://www.Prinsip-prinsip-dasar-seni-rupa.com) (Diakses pada tanggal 12 Desember 2016.)

<http://www.tamanismailmarzuki.com/tokoh/nashar.html> (Diakses 12 Desember 2016)