

**MEMORI MASA KANAK-KANAK SEBAGAI INSPIRASI LUKISAN
EKSPRESIONISTIK**

**TUGAS AKHIR KARYA SENI
(TAKS)**

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

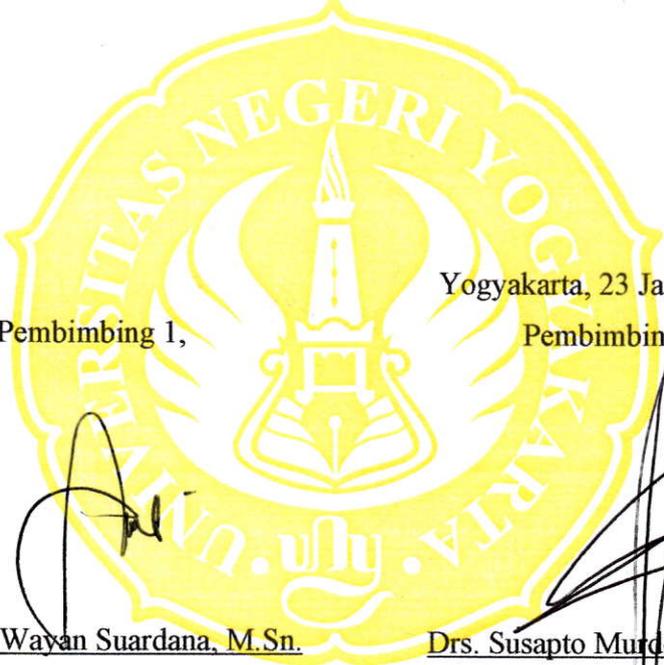


Oleh:
Dilyan Eka Saputra
NIM 12206241020

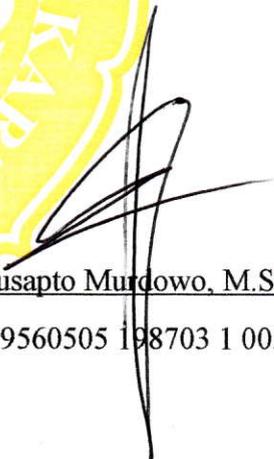
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang Berjudul **Memori Masa Kanak-kanak** sebagai **Inspirasi Lukisan Ekspresionistik** ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Pembimbing 1, Yogyakarta, 23 Januari 2017
Pembimbing 2,

Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn. Drs. Susapto Murdowo, M.Sn.
NIP.19611231198812 1 001 NIP.19560505 198703 1 003

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul **Memori Masa Kanak-Kanak sebagai Inspirasi Lukisan Ekspresionistik** ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada hari Jumat, tanggal 17, bulan Februari, tahun 2017 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Dr.Drs. I Wayan Suardana, M.Sn.	: Ketua		30/02/2017
Drs. Susapto Murdowo, M.Sn.	: Sekertaris		30/02/2017
Drs. Djoko Maruto, M.Sn.	: Penguji Utama		30/02/2017

Yogyakarta, 14, Maret 2017
Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan


Widyastuti Purbani, M.A.

NIP. 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

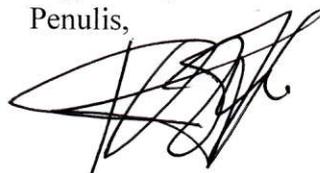
Nama : Dilyan Eka Saputra
NIM : 12206241020
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

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

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

Yogyakarta, 23 Januari 2017

Penulis,



Dilyan Eka Saputra

MOTTO

**“Imajinasiku ya imajinasiku, imajinasimu ya imajinasimu dan
seniku ya seniku, senimu ya senimu maka tak usah ragu atas
kebebasannya.”**

(Dilyan Eka Saputra)

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini saya persembahkan kepada:

Orang tua saya, Bapak Boiman dan Ibu Ngatiyani, Bapak Slamet dan Ibu Siti, Istri
dan anak saya, Awalia dan Gretiara serta Saudara dan semua sahabat yang selalu
mendukung dan mendoakan saya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. Berkat rahmat, hidayah, dan inayah-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulisan TAKS (Tugas Akhir Karya Seni) ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terimakasih secara tulus kepada :

1. Ibu Dr. Widyastuti Purbani M.A. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni,
2. Ibu Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada penulis.
3. Dosen-dosen di jurusan Pendidikan Seni Rupa, dan admin jurusan yang sangat membagi ilmu dan membantu terselesaikannya masalah-masalah penulis semasa kuliah ini.
4. Rasa hormat, terimakasih, dan penghargaan setinggi-tingginya saya sampaikan kepada Bapak Drs. I Wayan Suardana, M.Sn. dan Bapak Drs. Susapto Murdowo, M.Sn. yang penuh kesabaran dan kebijaksanaan telah memberikan bimbingan dan arahan yang tidak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya.
5. Orang tua : Bapak Boiman dan Ibu Ngatiyani, Bapak Slamet dan Ibu Siti untuk dukungan moral, dan materiil serta doa setiap malamnya.

6. Istri dan anak yang sangat saya cintai :Awalia dan Gretiara yang selalu memberikan doa dan semangat setiap hari.
7. Saudara-saudara penulis yang selalu memberikan semangat kepada penulis.
8. Teman-teman sekaligus keluarga Hima Seruker yang selalu menyemangati penulis.
9. Teman-teman sejawat di jurusan Pendidikan Seni Rupa yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.
10. Teman-teman masa kecil Penulis di Sanden dan Wonosari serta teman-teman di Jogjakarta yang telah mau bernostalgia bersama saya.

Semoga semua bantuan dan amal baik yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis juga mengharapkan semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi teman-teman mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta.

Yogyakarta, 23 Januari 2017
Penulis,

Dilyan Eka Saputra

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
ABSTRAK	xii
BAB I – PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan	5
F. Manfaat	6
BAB II – KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN	7
A. Tinjauan tentang Seni Lukis	7
B. Tinjauan tentang Hubungan antara Memori dan Nostalgia	8
C. Tinjauan tentang Masa Kanak-Kanak.....	9
D. Unsur-Unsur Seni Rupa	10
E. Prinsip-Prinsip Penyusunan	14
F. Tinjauan tentang Deformasi.....	17
G. Tinjauan tentang Aliran Ekspresionisme dalam Seni Lukis	18
H. Tinjauan tentang Simbol dan Symbolisme	19
I. Inspirasi Penciptaan	21
J. Tinjauan tentang Imaji dan Imajinasi.....	23
K. Tinjauan tentang Medium	24
L. Tinjauan tentang Teknik Melukis	25
M. Tinjauan tentang Konsep Penciptaan	27
N. Tinjauan tentang Tema.....	27
O. Metode Penciptaan	28
BAB III – HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN	32
A. Konsep Penciptaan	32
B. Tema Penciptaan	33
C. Proses Visualisasi.....	34
1. Medium	34
a. Bahan.....	35
b. Alat.....	37
c. Teknik	41
2. Tahap Visualisasi	41

a.	Sketsa	41
b.	Pewarnaan	42
c.	Pembuatan objek lukisan dan <i>background</i> lukisan	43
3.	Bentuk lukisan.....	44
a.	Lukisan berjudul “Berburu”	44
b.	Lukisan berjudul “Semarangan”	47
c.	Lukisan berjudul “Pulang kesorean”	50
d.	Lukisan berjudul “Musim layang-layang”	53
e.	Lukisan berjudul “Sepeda baru”	56
f.	Lukisan berjudul “Semangat pagi”	59
g.	Lukisan berjudul “Jalan-jalan”	62
h.	Lukisan berjudul “Mainan cinta main-main”	65
	BAB IV – PENUTUP	67
	Kesimpulan	67
	DAFTAR PUSTAKA	69
	LAMPIRAN.....	71

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar I: Garis lurus, bergelombang, zigzag dan tidak beraturan	11
2. Gambar II: Bidang geometris dan non-geometris	11
3. Gambar III: Lingkaran warna primer, sekunder, dan tersier	13
4. Gambar IV: Medium seni lukis	25
5. Gambar V: Kain kanvas	34
6. Gambar VI: Cat minyak	35
7. Gambar VII: <i>Linseed oil</i>	36
8. Gambar VIII: Pisau palet	37
9. Gambar IX: Tangan penulis	37
10. Gambar X: Plastik plotot/ plastik es	38
11. Gambar XI: Palet	39
12. Gambar XII: Salah satu sketsa penulis	40
13. Gambar XIII: Berburu	42
14. Gambar XIV: Semarang	45
15. Gambar XV: Pulang kesorean	48
16. Gambar XVI: Musim layang-layang	51
17. Gambar XVII: Sepeda baru	54
18. Gambar XVIII: Semangat pagi	57
19. Gambar XIX: Jalan-jalan	60
20. Gambar XX: Mainan cinta main-main	63
21. Gambar XXI: Potret diri topeng-topeng oleh Affandi	71
22. Gambar XXII: Vincent van gogh vs Rembrant oleh Bob Sick	71
23. Gambar XXIII: sketsa Musim layang-layang	72
24. Gambar XXIV: sketsa Mainan cinta main-main	72
25. Gambar XXV: sketsa Sepeda baru	73
26. Gambar XXVI: sketsa Berburu	73
27. Gambar XXVII: sketsa Semarang	74
28. Gambar XXVIII: sketsa Pulang kesorean	74
29. Gambar XXIX: sketsa Semangat pagi	75
30. Gambar XXX: sketsa Jalan-jalan	75
31. Gambar XXXI: Teknik Plotot	76
32. Gambar XXXII: Proses menyepan kanvas	76
33. Gambar XXXIII: Proses melukis	77
34. Gambar XXXIV: Proses mencari materi bersama teman SD	77
35. Gambar XXXV: Proses mencari materi bersama teman SD	78
36. Gambar XXXVI: Foto bekas SD penulis	78
37. Gambar XXXVII: Dokumentasi Minggu pagi di lapangan pemda	79
38. Gambar XXXVIII: Foto masjid Al Ikhlas dari lapangan pemda	79

Memori Masa Kanak-Kanak sebagai Inspirasi Lukisan Ekspresionistik

Oleh :

Dilyan Eka Saputra

12206241020

ABSTRAK

Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan konsep, tema, proses visualisasi, dan bentuk dari penciptaan lukisan ekspresionistik yang terinspirasi memori masa kanak-kanak.

Penulisan ini merupakan laporan dari penciptaan lukisan yang dibuat oleh penulis. Dalam penciptaan lukisan ini, metode yang digunakan adalah metode eksplorasi bentuk-bentuk objek yang ada dan sesuai bahasan setiap lukisan. Selanjutnya, proses eksperimen yang lebih ditekankan pada teknik dan alat yaitu teknik *impasto* dan *opaque* yang diterapkan menggunakan pisau palet, plastik plotot dan jari tangan penulis. Proses terakhir yaitu tahap visualisasi atau melukis yang dilakukan di atas kanvas.

Setelah pembahasan dan proses kreatif maka dapat disimpulkan: 1) Konsep dalam penciptaan lukisan ini menggunakan pendekatan ekspresionistik dengan objek lukisan yang digambarkan berdasarkan memori atau ingatan masa kanak-kanak penulis. Warna ditampilkan pada setiap lukisan tersebut merupakan Warna yang dominan pada setiap objek yang ada pada kenyataannya. Pada setiap lukisan bercerita kenangan yang umum dialami di masa-masa Sekolah Dasar. Alat yang digunakan adalah pisau palet, jari tangan, plastik plotot, palet dan kain lap. Bahan yang digunakan adalah kain kanvas, cat minyak, *linseed oil*. Teknik yang digunakan adalah teknik *Impasto* dan teknik *opaque*. 2) Tema penciptaan lukisan ini terinspirasi dari memori/ kenangan tentang masa kanak-kanak yang dianggap memiliki kenangan bagi penulis. 3) Proses visualisasi setiap lukisan, yaitu pertama dilakukan adalah mengumpulkan data dan membuat sketsa pada kertas. Setelah itu persiapan alat dan pencampuran warna yang akan digunakan. Yang terakhir adalah tahap melukis. 4) Bentuk lukisan yang dihasilkan adalah lukisan ekspresionistik (objek-objeknya bersifat ekspresif). Karya yang dihasilkan berjumlah delapan lukisan dengan keterangan sebagai berikut: **Berburu (180cm x 160cm)**, **Semarangan (160cm x 180cm)**, **Pulang kesorean (160cm x 140cm)**, **Musim layang-layang (160cm x 120cm)**, **Sepeda baru (160cm x 120cm)**, dan **Semangat pagi (160cm x 120cm)** yang dibuat dan diselesaikan pada tahun 2016 dan **Jalan-jalan (110cm x 135cm)** dan **Mainan cinta main-main (135cm x 110cm)** yang dibuat dan selesai pada tahun 2017.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Memori atau kenangan merupakan sesuatu yang sangat menarik untuk diceritakan bersama teman. Memori atau ingatan tentang masa kanak-kanak tersebut tidak akan pernah habis untuk diceritakan. Cerita-cerita tersebut bisa saling berkaitan antara satu cerita dengan cerita yang lain. Dalam penulisan ini bermula dari kegiatan nostalgia penulis bersama teman. Kegiatan tersebut membicarakan tentang masa kanak-kanak yang sebagian besar kejadian terjadi ketika penulis masih sekolah dasar. Jenjang sekolah dasar adalah dimana selama enam tahun penulis memiliki kenangan yang berkesan bersama teman di sekolah dan di lingkungan rumah serta kenangan bersama keluarga. Hal tersebut dirasa menarik untuk dilukis karena bahasan berasal dari kegiatan yang hampir semua anak sekolah dasar pada waktu itu mengalami dan melakukannya. Seperti, berangkat pagi buta karena takut ditegur guru atau karena jadwal piket dan mengerjakan tugas *take home* di sekolah atau mencari posisi bangku yang akan ditempati nantinya. Selain itu, pada masa sekolah dasar penulis juga mengalami yang disebut dengan cinta pertama. Pengalaman unik tersebut menjadi hal yang biasa dialami oleh anak-anak seusia penulis pada waktu itu.

Di luar lingkungan sekolah, penulis memiliki kenangan-kenangan yang pernah dialami. Dalam ingatan, penulis membagi kenangan tersebut menjadi beberapa musim permainan. Yang pertama adalah musim bermain

layang-layang. Yang kedua adalah musim bersepeda. Setiap sore hari, penulis dan teman berkumpul disebuah kebun kosong milik tetangga untuk balapan sepeda. Kemudian musim memancing, musim ini dialami penulis sedang berlibur di rumah embah. Selain ketiga musim tersebut, setiap bulan puasa, penulis dan teman senang jalan-jalan ke arah lapangan Pemda.

Dengan kegiatan bermain, penulis dan teman penulis mengisi waktu sore maupun libur sekolah. Hal ini membuat penulis menjadi sering dinasehati orang tuannya karena pulang mendekati waktu sholat magrib. Di balik itu, orang tua menasehati anaknya karena orang tua menyayangi anaknya. Selain beberapa hal tersebut, terdapat alasan pribadi penulis. Penulis beranggapan bahwa momori tentang masa kanak-kanak penulis dan temannya akan terlihat berharga ketika diabadikan pada karya lukisan. Selain itu, penulis mengamati foto-foto masa kanak-kanak penulis yang sudah rusak dan sedikitnya dokumentasi foto masa kanak-kanak penulis.

Ide dalam penciptaan lukisan ini bermula dari pertemuan penulis dengan teman yang sering dilakukan. Secara tidak sengaja penulis memperhatikan bahwa perbincangan pada setiap pertemuan tersebut ternyata membahas bahasan yang hampir sama. Penulis beranggapan terlalu repot ketika ingin melihat sebuah kenangan jika harus melalui perangkat elektronik sedangkan penulis dapat melihat gambaran dan cerita secara utuh seperti dalam wayang beber dengan melihat lukisannya sendiri. Beberapa hal tersebut menimbulkan dorongan bagi penulis untuk menjadikan permasalahan tersebut ke dalam lukisan *ekspresionistik*.

Penciptaan lukisan ekspresionistik penulis terinspirasi dari beberapa tokoh seni rupa Indonesia, yaitu S. Sudjojono yang dengan salah satu pernyataannya yang terkenal **“pergi ke realisme” yang berarti “jiwa yang berani jujur”** serta Affandi dan Bob Sick dengan teknik dan karakter visual yang dimiliki.

Dari latar belakang pengalaman pribadi dan kisah-kisah tersebut, penulis terinspirasi untuk mengabadikan memori-memori tentang masa kanak-kanak penulis untuk dijadikan sebagai tema bahasan pada Tugas Akhir Karya Seni. Tema tersebut akan diwujudkan dalam karya lukisan ekspresionistik dengan media lukis yaitu cat minyak di atas kanvas.

B. Identifikasi Masalah

1. Bagaimana memunculkan memori masa kanak-kanak seseorang.
2. Bagaimana proses menggambarkan memori tentang masa kanak-kanak ke dalam bentuk lukisan ekspresionistik.
3. Seperti apa pengaruh kondisi suasana ketika proses visualisasi terhadap wujud lukisan.
4. Bagaimana mempertahankan karakter lukisan bergaya ekspresionistik.
5. Bagaimana penerapan teknik dan penggunaan alat serta bahan pada penciptaan lukisan ekspresionistik yang tersinspirasi memori tentang masa kanak-kanak.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, untuk menanggulangi pembahasan yang terlalu meluas maka penulis membatasi permasalahan pada penulisan ini, diantaranya:

1. Konsep penciptaan lukisan ekspresionistik yang terinspirasi memori tentang masa kanak-kanak.
2. Tema pada penciptaan lukisan ekspresionistik yang terinspirasi memori tentang masa kanak-kanak.
3. Teknik visualisasi pada penciptaan lukisan ekspresionistik yang terinspirasi memori tentang masa kanak-kanak.
4. Bentuk pada penciptaan lukisan ekspresionistik yang terinspirasi memori tentang masa kanak-kanak.

D. Rumusan Masalah

Dari batasan permasalahan di atas, terdapat rumusan-rumusan masalah yang diambil antara lain :

1. Bagaimana konsep penciptaan lukisan ekspresionistik yang terinspirasi memori tentang masa kanak-kanak?
2. Bagaimana tema penciptaan lukisan ekspresionistik yang terinspirasi memori tentang masa kanak-kanak?

3. Bagaimana teknik penciptaan lukisan ekspresionistik yang terinspirasi memori tentang masa kanak-kanak?
4. Bagaimana visualisasi penciptaan lukisan ekspresionistik yang terinspirasi memori tentang masa kanak-kanak?
5. Bagaimana bentuk penciptaan lukisan ekspresionistik yang terinspirasi memori tentang masa kanak-kanak?

E. Tujuan

Adapun sebagai tujuan penulis dalam penulisan laporan Tugas Akhir Karya Seni yaitu :

1. Mendeskripsikan konsep dan tema pada penciptaan lukisan ekspresionistik yang terinspirasi memori tentang masa kanak-kanak.
2. Mendeskripsikan proses visualisasi pada penciptaan lukisan ekspresionistik yang terinspirasi memori tentang masa kanak-kanak.
3. Mendeskripsikan bentuk pada penciptaan lukisan ekspresionistik yang terinspirasi memori tentang masa kanak-kanak.

F. Manfaat

Adapun manfaat yang dapat diambil baik bagi penulis maupun bagi umum antara lain :

1. Manfaat bagi penulis :

Hasil berupa lukisan beserta laporan ini menjadi sarana ekspresi diri sekaligus memperbanyak wawasan penulis tentang lukisan ekspresionistik. Selain itu, lukisan ini merupakan pengganti dokumentasi masa kanak-kanak penulis yang telah rusak.

2. Manfaat bagi masyarakat:

Laporan ini nantinya dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran dalam pengetahuan tentang seni rupa khususnya seni lukis ekspresionistik baik secara teoritis maupun secara praktis.

BAB II KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN

A. Tinjauan tentang Seni lukis

Menurut Mikke (2011: 241) Pada dasarnya 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. Dengan pernyataan tersebut karya yang dihasilkan dari seni lukis merupakan karya yang terlepas dari kegunaan praktis. Hasil karya seni lukis disebut juga dengan lukisan dan proses pembuatan lukisan sering disebut dengan istilah melukis. Umumnya kegiatan melukis ini menggunakan media cat akrilik, cat minyak, atau bahan lain yang ditorehkan pada selembar kanvas yang direntangkan.

Berdasarkan pendapat para tokoh di atas dapat disimpulkan bahwa seni lukis merupakan cabang dari seni rupa dan merupakan bahasa perwujudan ide gagasan yang dicurahkan seseorang ke dalam bidang dua dimensi dengan menggunakan titik, garis, bidang, ruang, tekstur yang mewakili ekspresi dan emosi seseorang tersebut. Dengan pernyataan tersebut karya yang dihasilkan dari seni lukis merupakan karya yang terlepas dari kegunaan praktis. Hasil karya seni lukis disebut juga dengan lukisan dan proses pembuatan lukisan sering disebut dengan istilah melukis. Umumnya

kegiatan melukis ini menggunakan media cat akrilik, cat minyak, atau bahan lain yang ditorehkan pada selembar kanvas yang direntangkan.

B. Tinjauan tentang Hubungan antara Memori dengan Nostalgia

Memori dalam kamus besar bahasa Indonesia *online* memiliki arti kenangan masa lampau yang hidup kembali, ingatan, catatan yang berisi penjelasan, peringatan dan keterangan. Pernyataan tersebut menjelaskan secara tersirat sebagai sebuah kesadaran akan pengalaman masa lampau yang hidup kembali. Sehingga memori sewaktu-waktu dapat dimunculkan kembali jika dibutuhkan. Memori merupakan kumpulan dari semua hafalan yang pernah dilakukan maupun dialami. Memori dapat dimunculkan dengan menggunakan stimulus-stimulus yang berkaitan dengan kenangan masa lalu seseorang. Stimulus tersebut bisa berupa benda, kisah, maupun tempat. Sehubungan dengan memori manusia, kegiatan nostalgia menjadi sarana yang mampu memunculkan memori masa lalu seseorang.

Nostalgia merupakan penggambaran masa lalu oleh seseorang yang seringkali berwujud ke dalam bentuk ideal individu tersebut. Nostalgia berasal dari bahasa Yunani, terdiri dari dua kata yaitu "*nostos*" yang berarti "pulang" dan "*algos*" yang berarti "rasa sakit". Sedangkan nostalgia dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai kerinduan (kadang berlebihan) terhadap sesuatu yang sangat jauh letaknya atau sudah tidak ada sekarang atau dapat pula dikatakan sebagai kenangan manis pada masa yang telah lama silam. Nostalgia dapat terpicu oleh berbagai hal yang mampu atau dapat

mengingatkan seseorang terhadap benda yang berhubungan dengan masa lalu maupun peristiwa yang pernah dialami pada waktu tersebut. Dengan kembalinya ingatan tentang masa lalu, seseorang tersebut akan memperlihatkan ekspresi yang beragam, meliputi kebahagiaan hingga kesedihan. Maka dapat disimpulkan bahwa memori merupakan bahan cerita yang akan disajikan dalam penggambaran masa lalu (nostalgia) seseorang yang digambarkan secara ideal menurut pribadi seseorang tersebut.

C. Tinjauan tentang Masa Kanak-kanak

Masa dalam kamus besar bahasa Indonesia *online* memiliki arti waktu, ketika, saat, jangka waktu yang agak lama terjadinya suatu peristiwa penting, dan jangka waktu tertentu dan ada batasannya. Anak-anak berarti masa kehidupan antara dua tahun sampai pubertas. Jadi masa kanak-kanak merupakan masa ketika manusia dalam fase baru lahir hingga sebelum dikatakan dewasa. Secara tidak langsung masa kanak-kanak merupakan fase dimana manusia sedang belajar berperilaku seperti manusia pada umumnya.

D. Unsur-unsur Seni Rupa dan Prinsip-prinsip Seni Rupa

1. Unsur-unsur Seni Rupa

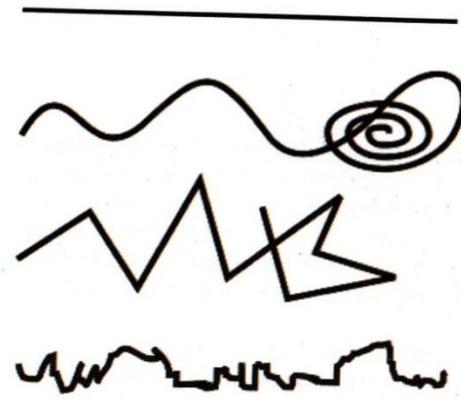
Unsur-unsur Seni Rupa meliputi garis, bidang, ruang, gelap terang, warna dan tekstur. Unsur-unsur Seni Rupa tersebut muncul dari pengamatan

visual terhadap benda atau karya seni maupun benda-benda yang biasa ditemui sehari-hari yang sejatinya memiliki kesamaan unsur.

a. Garis

Garis merupakan unsur mendasar dan unsur penting dalam mewujudkan sebuah karya seni rupa. Perwujudan karya seni rupa pada umumnya diawali dengan coretan garis sebagai rancangannya. Garis memiliki dimensi memanjang dan mempunyai arah serta sifat-sifat khusus seperti: pendek, panjang, vertikal, horizontal, lurus, melengkung, berombak dan seterusnya. Garis dapat terjadi karena titik yang bergerak dan membekaskan jejaknya pada sebuah permukaan benda. Garis menjadi batas dari berbagai bentuk dan bidang. Dalam sebuah karya seni rupa garis dapat juga digunakan sebagai simbol ekspresi. Garis tebal tegak lurus misalnya, memberi kesan kuat dan tegas, sedangkan garis tipis melengkung, memberi kesan lemah (Mikke, 2011:148).

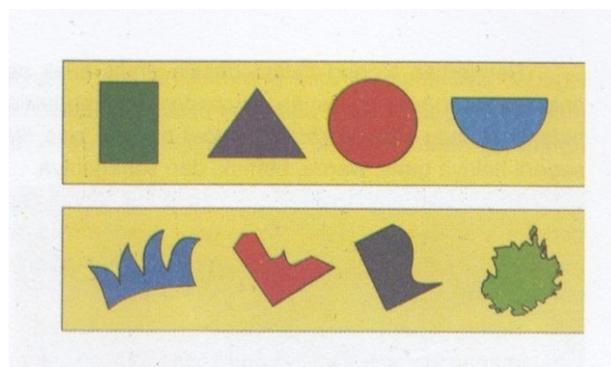
Karakter garis yang dihasilkan oleh alat yang berbeda akan menghasilkan karakter yang berbeda pula.



**Gambar I :Garis Lurus, Bergelombang, Zig-zag dan Tidak Beraturan
(Sumber : Supriyono, 2010: 58)**

b. Bidang

Bidang adalah sebuah area yang dibatasi oleh garis, baik formal maupun garis yang sifatnya ilusif, ekspresif atau sugestif (Mikke, 2011:55). Dapat dipahami bahwa bidang dapat diartikan sebagai unsur seni rupa yang terbentuk dari pertemuan ujung sebuah garis atau perpotongan beberapa buah garis. Bidang dapat pula ditimbulkan dan dibentuk oleh pulasan warna atau nada gelap-terang.



Gambar II :Bidang Geometris dan Non Geometris (Sumber : Supriyono, 2010:67).

c. Ruang

Menurut Mikke (2011:338) ruang merupakan istilah yang dikaitkan dengan keluasan, yang kemudian muncul istilah dwimatra dan trimatra. Pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa unsur ruang menunjukkan adanya dimensi dari karya seni rupa tersebut. Ruang terbagi menjadi dua, yaitu dua dimensi dan tiga dimensi. Ruang dua dimensi hanya menunjukkan ukuran (dimensi) panjang dan lebar sedangkan ruang pada karya seni rupa tiga dimensi terbentuk karena adanya volume yang memberikan kesan kedalaman.

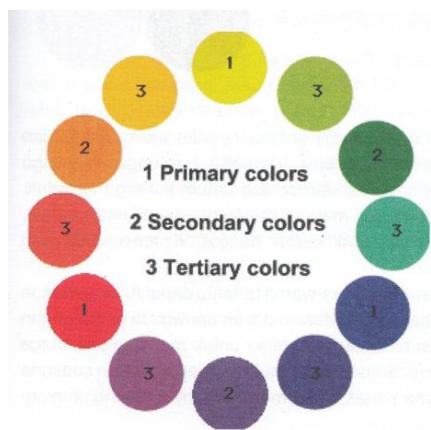
d. Gelap Terang

Mikke (2011:418) menjelaskan tentang gelap terang (*value*) merupakan tingkatan warna dari terang ke gelap maupun sebaliknya. Dari penjelasan tersebut dapat diartikan bahwa unsur gelap terang timbul karena adanya perbedaan intensitas cahaya yang jatuh pada permukaan suatu benda. Perbedaan ini menyebabkan munculnya tingkat nada warna (*value*) yang berbeda. Perbedaan unsur nada gelap terang memberikan kesan permukaan yang sempit, lebar, arah dan efek keruangan. Ruang yang gelap seringkali memberikan kesan sempit dan berat sedangkan ruang yang terang memberikan kesan ringan, luas dan lapang.

e. Warna

Warna didefinisikan sebagai getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui pancaran cahaya (Mikke, 2011:433).

Dapat dipahami bahwa warna pada dasarnya merupakan kesan yang ditimbulkan akibat pantulan cahaya yang mengenai permukaan suatu benda. Pada karya seni rupa, warna dapat berwujud garis, bidang, ruang dan nada gelap terang. Menurut teori warna Brewster, semua warna yang ada berasal dari tiga warna pokok (primer) yaitu merah, kuning dan biru. Pencampuran dua warna primer akan menghasilkan warna sekunder dan bila dua warna sekunder digabungkan akan menghasilkan warna tersier.



Gambar III :Lingkaran Warna Primer, Sekunder dan Tersier
(Sumber : Supriyono, 2010:73).

f. Tekstur

Mikke (2011:49) menjelaskan bahwa tekstur atau barik adalah tingkatan penggambaran struktur (kekasaran) permukaan benda yang dapat dirasakan dengan sentuhan fisik dan atau dengan dilihat.

Mikke (2011:49) menjelaskan bahwa tekstur sebagai nilai raba dibagi menjadi tiga jenis yaitu tekstur nyata adalah perbedaan ketinggian permukaan objek yang nyata dan dapat diraba, sedangkan tekstur semu adalah kesan

permukaan objek yang timbul pada suatu benda hasil dari pengolahan garis, warna, gelap-terang dan pengembangan hasil dari tekstur semu yaitu tekstur.

2. Prinsip-Prinsip Penyusunan

Dalam karya seni rupa, unsur-unsur tersebut disusun menjadi desain atau komposisi berdasarkan prinsip-prinsip seperti proporsi, keseimbangan, kesatuan, harmoni, dan irama.

a. Proporsi

Proporsi merupakan salah satu pertimbangan untuk mengukur dan menilai keindahan artistik dari suatu karya lukis (Mikke, 2011: 320). Proporsi juga diartikan sebagai hubungan antar bagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan/keseluruhannya. Dalam hal ini, tujuan penggunaan proporsi adalah untuk mengukur ukuran sebuah objek dengan membandingkan ukuran objek yang akan dibuat dengan potongan objek maupun objek-objek disekitarnya.

b. Keseimbangan

Keseimbangan adalah menyesuaikan materi-materi dari ukuran berat dan member tekanan pada stabilitas pada suatu komposisi dalam karya seni (Mikke, 2011: 46). Dapat diartikan pula bahwa keseimbangan merupakan persesuaian materi-materi diantara bagian-bagian dari suatu komposisi. Keseimbangan dapat dicapai dengan dua cara, yaitu simetri dan asimetri. Keseimbangan dapat dihasilkan melalui warna dan gelap terang yang membuat bagian-bagian tertentu lebih berat, selaras dengan bagian-bagian

yang lain. Dalam lukisan, bidang kecil berwarna gelap tampak sama beratnya dengan bidang luas berwarna terang. Dalam komposisi keseimbangan dicapai berdasarkan pertimbangan visual. Dengan kata lain, keseimbangan disini merupakan keseimbangan optik yang dapat dirasakan diantara bagian-bagian dalam karya seni rupa. Keseimbangan ditentukan oleh faktor-faktor seperti wujud, ukuran, proporsi, kualitas dan arah dari bagian-bagian tersebut bekerja sama dalam menciptakan kesan keteraturan dan memberikan keseimbangan yang harmonis atau selaras antara bagian-bagian dan keseluruhan.

Mikke (2011 :175) menjelaskan bahwa:

Harmoni adalah tatanan atau proporsi yang dianggap seimbang dan memiliki keselarasan. Juga merujuk pada pemberdayagunaan ide-ide dan potensi-potensi bahan dan teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan-aturan ideal.

Harmoni dapat mendukung keutuhan yang akan memberikan rasa tenang, nyaman, dan sedap, tetapi harmoni secara terus-menerus akan memberikan kesan kejenuhan dan membosankan, sehingga dapat mengurangi daya tarik dalam sebuah lukisan. Dalam beberapa seniman yang memiliki pesan tertentu sengaja menghilangkan kesan harmoni sehingga akan timbul kesan yang tegang, kacau, dan riuh dalam karyanya (Djelantik, 2004 :41). Dari pendapat diatas dapat di simpulkan bahwa harmoni atau keselarasan dalam seni rupa merupakan tatanan atau proporsi dari unsur-unsur, ide, serta teknik tertentu yang digunakan hingga dapat mendukung keutuhan yang serasi dan enak dipandang.

c. Kesatuan

Kesatuan menunjukkan keadaan dimana berbagai unsur bentuk berkumpul dan menciptakan kesan keteraturan serta memberikan keseimbangan yang selaras antara bagian-bagian dan keseluruhan. Kesatuan (*unity*) adalah kesatuan yang diciptakan melalui sub-azas dan subordinasi (yang utama dan kurang utama) dan koheren (kedekatan) dalam suatu komposisi karya seni. (Mikke, 2011:416). Kesatuan dapat dicapai dengan berbagai cara, misalnya dengan pengulangan penyusunan bentuk secara monotone atau dengan pengulangan bentuk (Penggunaan repetisi untuk mencapai kesatuan. Selain itu kesatuan juga dapat dicapai dengan menempatkan bentuk-bentuk secara berdekatan, dan kesatuan akan menjadi bertambah kuat jika disertai dengan repetisi.

d. Irama

Menurut Mikke (2011:334) rhythm atau irama atau ritme, irama dalam seni rupa menyangkut persoalan warna, komposisi, garis, maupun lainnya. Irama dapat diciptakan dengan pola repetisi, untuk mengesankan gerak. Irama dapat dilihat dengan pengelompokan unsur-unsur bentuk yang repetitif seperti garis, bentuk, dan warna. Sedikit perubahan dalam irama, baik dalam seni musik maupun seni rupa, dapat menambah daya tarik, tetapi perubahan yang besar dapat menyebabkan kesan tidak menyenangkan. Repetisi dan irama tidak dapat dipisahkan. Repetisi merupakan pengulangan bentuk-bentuk, teknik atau objek dalam karya seni (Mikke, 2011:332). Repetisi tidak

selalu merupakan duplikasi secara persis, tetapi dapat juga didasarkan pada kemiripan. Variasi repetisi dapat memperkuat daya tarik suatu pola atau agar pola tersebut tidak membosankan.

e. Kontras

Kontras merupakan perbedaan yang mencolok dan tegas antara elemen-elemen dalam sebuah tanda yang ada pada sebuah komposisi atau desain (Mikke, 2011: 227-228). Kontras digunakan untuk menegaskan bagian atau objek yang dianggap penting pada lukisan tersebut (objek utama dan objek pendukung). Kontras dapat dimunculkan dengan penggunaan unsur-unsur rupa yang memiliki sifat yang berbeda. Misal Warna cerah dan buram, tekstur kasar dan halus dan seterusnya.

f. Dominasi

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 objek, garis, bentuk, atau tekstur (Mikke, 2011:109). Pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa dominasi itu sendiri dapat disebut sebagai pusat/ titik perhatian.

E. Tinjauan tentang 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, 2011:98).

Dharsono (2004: 42) juga 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.

Memahami kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa deformasi pada dasarnya merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi, sehingga objek yang digambar mengalami perubahan bentuk. Objek yang dideformasi akan mengalami proses representasi yang menghasilkan figur yang memiliki bentuk yang berbeda. Dalam pengolahan objek melalui deformasi terdapat beberapa cara dengan menyederhanakan bentuk objek atau merusakkan bentuk objek atau dengan menggayakan bentuk objek. Teknik deformasi memberikan keleluasan bagi seniman dalam mengolah bentuk visual yang akan dijadikan karya si seniman tersebut.

F. Tinjauan tentang Aliran Ekspresionisme pada Seni Lukis

Mikke (2011: 116) mengatakan bahwa kata Ekspresionisme berasal dari kata *Expressionism*. *Expressionism* berasal dari gabungan dari “*ex*” yang berarti “keluar” atau dengan kata lain “mengekspresikan” dan kata “*press*” yang berarti “tekanan”, dan “isme” yang berarti “aliran”. Merupakan sebuah aliran yang berusaha melukiskan aktualitas yang sudah di distorsi ke arah suasana kesedihan, kekerasan atau tekan batin seseorang yang berat. Aliran ini muncul pertama kali di Jerman sekitar tahun 1910-1925 atau pada saat sebelum dan sesudah Perang Dunia I dengan Van Gogh dan Paul Gaguin sebagai pelopor di bidang seni rupa kala itu.

Ekspresionisme adalah suatu aliran yang memiliki kecenderungan berusaha untuk menggambarkan atau melukiskan kenyataan yang dialami seorang seniman dengan menyandingkan imajinasi dan efek-efek emosional pada saat itu. Selain itu, ekspresionisme juga didefinisikan sebagai kebebasan bentuk dan warna yang menjadikan perwujudan emosi dan rasa yang diekspresikan melalui goresan-goresannya. Dharsono (2004: 6) mengatakan bahwa ekspresionisme merupakan hasil ungkapan perasaan seniman. Pernyataan tersebut dapat berarti objek yang digunakan sebagai karya seni tidak sebagai representasi tapi sebagai penghubung dari angan-angan dan perasaan atau dari penulis atau dari seniman itu sendiri. Sehingga ekspresionisme lebih menekankan pada kebebasan untuk mengekspresikan

impian-impian maupun khayalan para seniman tentang kehidupannya maupun orang lain.

G. Inspirasi Penciptaan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia *online* pengertian inspirasi merupakan sebuah ilham. Ilham sendiri merupakan sesuatu yang menggerakkan hati untuk mencipta, baik itu menulis, syair, lagu, lukis, dan lain-lain. Pengertian diatas mengantarkan kita pada pemahaman bahwa inspirasi hadir dikarenakan suasana hati dan pikiran manusia yang ingin menanggapi, menyatukan bahkan memiripkan buah karya pribadi dengan suatu hal yang berkesan. Inspirasi dapat muncul dari berbagai hal yaitu benda, alam, peristiwa atau pengalaman pribadi maupun orang lain serta sejarah dari tokoh-tokoh tertentu.

Dalam pengerjaan tugas akhir ini, penulis terinspirasi oleh pengalaman pribadi yaitu proses maupun isi bahasan kegiatan mengingat masa lalu bersama teman penulis. Kegiatan tersebut menginspirasi penulis merekam perihal apapun pada saat tersebut ke dalam konsep dan tema yang akan menjadi sebuah laporan tugas akhir karya seni bidang seni lukis. Dalam proses terjadinya perwujudan lukisan, penulis terinspirasi oleh seorang tokoh seni lukis Indonesia yang bernama S. Sudjojono yang dengan salah satu pernyataannya yang terkenal **“pergi ke realisme”** yang berarti **“jiwa yang**

berani jujur” dikutip oleh Yangni (2012:29). Pernyataan tersebut akhirnya merubah konsep dalam memahami sebuah karya lukisan pada diri penulis. Penulis beranggapan bahwa lukisan merupakan pribadi pelukis serta pikiran dan keinginan yang diekspresikan pada bidang kanvas. Di dalam penciptaannya harus cepat dan terkendali. Terkendali dalam segi konsep, tema, alat dan media yang sudah dipersiapkan secara matang.

Selain S. Sudjojono, penulis menjadikan pula karya-karya lukis ekspresionisme ciptaan Affandi sebagai acuan. Hal ini dilatarbelakangi tokoh tersebut memiliki kualitas yang tidak diragukan lagi pada karya lukisnya. Lukisan ekspresionisme milik Affandi memiliki ciri bentuk objek yang bebas, tekstur nyata dari tebal tipis cat yang digunakan dan garis-garis tegas yang menggambarkan kebebasan emosi dan imajinasi yang kuat sebagai perwakilan watak pribadi Affandi. Ciri khas lukisan milik Affandi tersebut muncul sebagai hasil dari teknik *opaque* dan *impasto* yang dikombinasikan dengan *clototan* cat langsung dari wadahnya dan teknik *hand painting*.

Pada penciptaan karya lukis penulis, karya-karya dari Bob Sick juga menginspirasi kekaryaan penulis dalam segi ekspresi. Bob Sick (2007: 1), “... **Tidak ada yang namanya karya (lukis) jelek. Yang ada adalah karya yang BAIK dan PENTING!**”. Pernyataan tersebut menyadarkan penulis bahwa, karya lukisan akan menjadi sangat berharga ketika lukisan tersebut mewakili pribadi pelukis dan berkesinambungan dengan apresiator. Watak

dan kejujuran karya tokoh seni lukis tersebut sangat menginspirasi dalam proses *visual* lukisan penulis sampai sekarang.

H. Tinjauan tentang Imaji dan Imajinasi

Berimajinasi telah menjadi sebuah kebiasaan yang umum di masa sekarang ini. Seiring perkembangan jaman yang seolah-olah selalu menuntut manusia menjadi seseorang yang selalu kreatif. Kreatif bukan selalu menghasilkan sesuatu yang baru, tetapi menghasilkan sesuatu yang berbeda dan memiliki kelebihan atau ciri khas tersendiri. Diperlukan penguasaan materi objek guna untuk menghasilkan hal tersebut. Paul (229 :2001) mengatakan :

Imaji adalah sebuah kesadaran yang bertujuan untuk membentuk objeknya : karena itulah imaji dibentuk melalui pertimbangan tertentu dan perasaan yang tidak menjadi sadar begitu saja melainkan kita paham terhadap objek internasional sebagai kualitas yang beraneka ragam, secara singkat dapat dikatakan bahasa yang se-imaji adalah simbolis.

Dalam hal ini imajinasi memiliki peran penting sebagai penggambaran atau perwujudan sebuah objek yang mewakili sebuah benda mati maupun makhluk hidup. Imaji merupakan penentu sejauhmana kebenaran dapat dipertanggungjawabkan (Susapto, 2000:4). Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa imaji merupakan hasil pemikiran dengan pertimbangan yang dapat ditelisik kebenaran dan keberadaannya. Maka dapat disimpulkan bahwa imaji merupakan hasil dari proses imajinasi.

I. Tinjauan tentang Medium

Mikke (2011: 255) menjelaskan medium (media) berarti perantara atau penengah. Biasa dipakai untuk menyebutkan berbagai hal yang berhubungan dengan bahan (termasuk alat dan teknik) yang dipakai dalam karya seni.

Dalam penggarapan lukisan tersebut, penulis menggunakan medium minyak/ cat minyak yang digoreskan pada kanvas (kain yang dibentangkan) menggunakan pisau palet, plastik plotot dan jari tangan penulis. Mikke (2011: 281) menjelaskan bahwa cat minyak adalah sebuah medium yang dalam penggunaannya memerlukan pigmen warna dengan campuran minyak (linseed oil). Linseed oil sendiri merupakan bahan untuk membuat pigmen warna yang tercampur menjadi keras (Mikke, 2011:239).

Pigmen warna sebelum digoreskan pada kanvas haruslah diolah/ dicampur sehingga mendapatkan warna-warna yang sesuai dengan keinginan. Persiapan tersebut dilakukan pada sebuah papan yang atau palet.

Pisau palet, plastik plotot dan jari tangan penulis dimanfaatkan sebagai alat dalam melukis lukisan tersebut. Pisau palet sendiri memiliki bentuk dan ukuran, hampir seperti *cethok* semen yang membedakan adalah kebanyakan pisau palet berukuran lebih kecil.



Gambar IV: **Medium seni lukis (Sumber: Foto penulis, 2016).**

J. Tinjauan tentang Teknik Melukis

Teknik merupakan salah satu keunggulan seorang pelukis. Dalam melukis, teknik dapat digunakan sebagai cara pelukis mengungkapkan pesan kepada apresiator. Hampir setiap pelukis memiliki teknik dalam berkarya lukis yang berbeda-beda. Setiap pelukis dituntut menggunakan semua kemampuannya dalam mengolah bahan, peralatan dan media yang akan digunakan yang nanti akan dipadukan dengan ide dan gagasan pelukis. Dengan begitu karya lukisan yang dihasilkan akan tampak seperti yang diharapkan pelukis.

Terdapat banyak sekali teknik melukis. Beberapa teknik yang digunakan pada pembuatan karya seni lukis ini antara lain:

1. *Opaque*

Opaque (opak) adalah tidak tembus pandang atau tidak transparan. Merupakan teknik dalam melukis yang dilakukan dengan mencampur cat pada permukaan kanvas dengan sedikit pengencer sehingga warna yang sebelumnya dapat tertutup/ tercampur. Penggunaan cat secara merata mempunyai kemampuan menutup bidang atau warna yang dikehendaki (Mikke, 2011: 282).

2. *Impasto*

Impasto merupakan teknik melukis dengan menggunakan cat yang tebal, berlapis dan tidak rata untuk menonjolkan kesan goresan atau bekas goresan sehingga menimbulkan tekstur yang kasar atau nyata. Untuk menggunakan teknik ini dapat menggunakan teknik rol, palet, plotot, cetak dan lain-lain (Mikke, 2011:190).

K. Tinjauan tentang Konsep Penciptaan

Konsep dalam kamus besar bahasa Indonesia (2008: 588) memiliki pengertian sebagai gambaran mental dari objek, proses, atau apapun yang ada di luar bahasa, yang digunakan oleh akal budi untuk memahami hal-hal lain. Dikaitkan dengan konsep berkarya seni, konsep pada karya seni lukis merupakan hal yang sangat penting karena konsep merupakan pokok utama

yang mendasari keseluruhan pemikiran yang dimunculkan pada lukisan tersebut. Konsep juga merupakan sebuah pembatas munculnya pemikiran-pemikiran terhadap karya bagi seniman dan apresiator. Mikke (2011: 227), menjelaskan bahwa pada dasarnya konsep pada lukisan memiliki peran memberi petunjuk atau kerangka berpikir kepada apresiator agar mencapai maksud pelukis pada karya lukis tersebut.

L. Tinjauan tentang Tema

Tema menurut kamus besar bahasa Indonesia (2002: 482) adalah pokok pikiran dasar, dasar cerita (yang dipercakapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dsb). Dalam menciptakan karya seni lukis, tema dapat berfungsi guna menyamakan pandangan antara seniman dengan apresiator serta mempermudah seniman dalam menuangkan ide dalam karya dengan menggunakan elemen-elemen visual.

Tema merupakan gagasan yang dikomunikasikan pencipta karya seni kepada apresiator, juga merupakan suatu manifestasi dan penemuan diri sendiri yang dapat memperlihatkan watak seniman. Tema menjadi lebih bermakna apabila menginspirasi penonton lukisan memberikan pandangan atau pengalaman baru.

M. Metode Penciptaan

1. Eksplorasi

Eksplorasi dalam kamus besar bahasa Indonesia *online* merupakan penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh lebih banyak. Dalam

penciptaan lukisan, eksplorasi lebih diterapkan pada pemilihan objek utama maupun pendukung. Eksplorasi bentuk objek tersebut dengan mengedepankan sifat ekspresif dengan menggunakan teori *emosionalisme*.

Dijelaskan oleh Mikke (2011:119):

Emosionalisme adalah satu teori keindahan dan teori kritis tentang seni yang menempatkan penekanan pada kualitas ekspresif. Menurut teori ini, hal yang paling penting tentang karya seni ini adalah komunikasi suasana hati, perasaan-perasaan dan gagasan-gagasan yang bersemangat.

Sejalan dengan penjelasan tersebut, hal yang menjadi tujuan dari lukisan ini adalah mengutamakan emosi pelukis pada saat ide, gagasan, suasana hati tertuang ke dalam sebuah lukisan. Penulis bereksplorasi terhadap bentuk dilakukan dengan membiasakan menggambar bentuk deformatif. Kegiatan tersebut bertujuan untuk membentuk karakter objek pada setiap lukisan, dengan begitu objek pada lukisan tersebut memiliki sifat ekspresif yang cepat dan tegas. Selain proses diatas, eksplorasi berbagai objek tersebut juga dilakukan dengan mengamati dan memahami secara langsung melalui media televisi, majalah, foto, lukisan (dalam ruang pameran maupun katalog). Eksplorasi tersebut bertujuan memahami dan mencari berbagai kemungkinan bentuk objek. Kemungkinan bentuk objek yang dimaksud adalah berupa perubahan bentuk secara deformasi yang akan dilakukan pada tahapan eksperimen.

2. Eksperimen

Dalam kamus besar bahasa Indonesia *online*, Eksperimen merupakan percobaan yang bersistem dan berencana. Eksperimen dalam proses berkarya lukisan yang dilakukan sebagai upaya menemukan dan membiasakan komposisi maupun bentuk baru yang dirasa mewakili karakter pribadi pelukis. Dengan pembiasaan tersebut, pelukis dengan mudah menghasilkan bentuk objek sedemikian rupa pada lukisan tersebut.

Pada proses pewarnaan, eksperimen teknik lukis (pewarnaan) dengan mengkombinasikan teknik *impasto* dan teknik *Opaque*. Kedua teknik (pewarnaan) tersebut kemudian diterapkan pada kanvas secara acak. Dalam eksperimen tersebut, penggunaan plastik plotot, pisau palet dan jari tangan. Plastik plotot digunakan untuk membuat garis dan mempertegas objek lukisan. Sedangkan pisau palet dan jari tangan digunakan untuk pewarnaan, pencampuran warna dan membuat tekstur (disengaja dan muncul dengan sendirinya) pada lukisan. Penulis beranggapan bahwa hasil dari eksperimen ini mampu mewakili karakter penulis dan suasana saat mengenang masa kanak-kanak bersama teman-teman penulis.

3. Visualisasi

Visualisasi menjadi bagian yang terpenting dalam penciptaan karya, karena visualisasi merupakan proses menjadikan tema dan konsep yang dipersiapkan dengan matang sebagai wujud yang nyata. Menurut Mikke (2011: 427), visualisasi adalah pengungkapan suatu gagasan atau perasaan

dengan menggunakan bentuk, gambar, tulisan (kata dan angka), dan peta grafik atau secara garis besar merupakan proses pengubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan lewat karya seni atau visual.

Dalam proses visualisasi lukisan, yang pertama dipersiapkan pelukis setelah konsep dan tema adalah memilah-milah data yang akan dimuat ke dalam bentuk lukisan. Data tersebut diperoleh dari hasil kegiatan mengenang masa lalu bersama teman penulis. Data yang diperoleh dapat berupa tulisan maupun sketsa poin-poin yang dibicarakan dan terjadi pada waktu tersebut. Selain persiapan data, persiapan medium yang digunakan juga sangat perlu dipersiapkan, seperti persiapan cat yang ditambahkan *linseed oil* ketika tahap visualisasi, kanvas, palet, pisau palet dan medium lain yang digunakan. Persiapan tersebut sangat menunjang konsep dari gaya ekspresionisme karena dengan persiapan yang matang, fokus dari pelukis hanya akan terpusat pada apa yang ingin disampaikan melalui karya lukisnya.

Dalam penggunaan teknik melukis, Teknik *impasto* (penggunaan cat secara tebal, berlapis dan tidak rata/ bertekstur) dan teknik *opaque* (pencampuran pada kanvas dengan penggunaan sedikit pengencer, menutup/ plakat) yang dikombinasikan dengan penggunaan pisau palet, teknik plotot dan jari tangan secara acak akan menghasilkan gambaran emosional pada saat proses visualisasi yang berpadu dengan ide dan gagasan penulis. Finishing karya pada tahap akhir adalah pemberian tahun terselesaikannya lukisan dan tanda tangan penulis pada setiap lukisan yang dianggap telah selesai pada proses penciptaannya.

BAB III **HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN**

A. Konsep Penciptaan

Konsep dalam penciptaan lukisan ini menggunakan pendekatan ekspresionistik. *Ekspresionistik* dalam wujud lukisan-lukisan ini, lebih kepada ungkapan keadaan emosional penulis terhadap topik dan objek setiap lukisan sehingga objek yang dilukiskan memiliki bentuk dan sifat ekspresif. Objek-objek lukisan yang digambarkan berdasarkan memori atau ingatan masa kanak-kanak penulis dan teman penulis. Selain itu, warna-warna yang terdapat pada lukisan-lukisan tersebut telah dipersiapkan terlebih dahulu dengan mengklasifikasikan warna yang dominan pada setiap objek yang ada pada kenyataannya. Penggunaan teknik lukis dan alat turut diperhatikan dalam konsep penciptaan lukisan tersebut guna menunjang konsep penciptaan ini. Efek-efek visual yang muncul akan memberikan sekaligus menambah kesan yang lebih *artistic*. Dengan visual yang bersifat ekspresionistik diharapkan mampu memberikan daya imajinasi yang luas kepada apresiator yang melihat lukisan tersebut.

Eksplorasi bentuk objek dan pewarnaan serta ukuran dan posisi lukisan dilakukan untuk menghindari kesan membosankan namun tetap mencirikhaskan lukisan penulis.

Lukisan-lukisan tersebut bercerita tentang deretan cerita masa lalu yang telah dipilah-pilah sehingga terbentuklah alur cerita tentang masa kanak-kanak penulis dan teman. Pada penulisan ini, penulis memfokuskan cerita pada memori masa-masa Sekolah Dasar. Lukisan-lukisan tersebut membahas tentang pengalaman ketika musim-musim permainan dan beberapa kegiatan sehari-hari yang dianggap menarik dan memiliki kesan tersendiri bagi penulis dan teman.

B. Tema Penciptaan

Memori tentang masa kanak-kanak dikatakan masa yang paling indah, banyak cerita menyenangkan, hal-hal yang berkesan atau penuh kenangan di dalamnya. Mengamati pernyataan tersebut, kejadian, permainan, tempat dan waktu memori tersebut berada menjadi poin yang tidak pernah terlewatkan ketika berbincang dengan teman. Tentu saja hasil perbincangan tersebut menginspirasi dan memunculkan berbagai gambaran imaji tentang memori masa kanak-kanak di dalam pikiran. Imaji tersebut akan berwujud sebebas-bebasnya atau dikatakan ideal dalam arti bagi yang berimajinasi. Perwujudan dari imaji tersebut akan sangat berharga ketika emosi dari imaji tersebut dituangkan pada kanvas. Berangkat dari kenangan tersebut maka dilakukan pengamatan dan imajinasi secara pribadi terhadap memori masa kanak-kanak. Kemudian munculah inspirasi untuk menghadirkan memori atau ingatan tentang masa kanak-kanak ke dalam lukisan lukis ekspresionistik

C. Proses Visualisasi

1. Medium (Bahan, Alat dan Teknik)

Lukisan merupakan bahasa perwujudan ide gagasan yang dicurahkan seseorang ke dalam bidang dua dimensi dengan menggunakan titik, garis, bidang, ruang, tekstur yang mewakili ekspresi dan emosi. Untuk mewujudkan beberapa hal tersebut diperlukan medium/ media lukis berupa kanvas sebagai bidang untuk melukis, cat lukis, alat untuk menggoreskan cat pada kanvas serta media penunjang lainnya. Mikke (2011: 255) menjelaskan medium (media) berarti perantara atau penengah. Biasa dipakai untuk menyebutkan berbagai hal yang berhubungan dengan bahan (termasuk alat dan teknik) yang dipakai dalam karya seni.

a. Bahan

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

1) Kain kanvas

Kain kanvas yang digunakan adalah kain kanvas mentah yang berserat kasar dan berpori lebar sehingga perlu diolah terlebih dahulu sebelum digunakan. Sebelum pengolahan kanvas dimulai perlu kanvas perlu dibentangkan pada kayu spanram sekaligus yang nantinya kayu spanram tersebut menjadi pembentang lukisan. Pengolahan kanvas yaitu dengan melapisi permukaan kanvas dengan lem kayu hingga kering. Kemudian

dilapisi lagi menggunakan cat mowilex. Tahap pelapisan tersebut penulis lakukan selama dua kali tahap pelapisan sehingga tekstur kanvas tetap terasa dan hanya menutupi sifat kain yang menyerap zat cair. Hal tersebut juga bertujuan untuk daya rekat cat yang mencengkram kanvas. Setelah tahap tersebut selesai, kanvas siap digunakan sebagai bidang untuk melukis.



Gambar V: **Kain kanvas** (sumber: dokumen penulis, 2016).

2) Cat minyak

Cat minyak adalah pigmen warna yang digunakan dalam penciptaan lukisan ini. Pemilihan cat minyak sebagai media lukisan bertujuan memberi kesan yang berbobot. Selain itu, penerapannya tidak terlalu sulit ketika dihadapkan pada bidang yang posisinya horizontal. Dalam penggunaannya, cat minyak tersebut tidak langsung digoreskan pada kanvas setelah keluar dari wadahnya. Sebelum digoreskan pada kanvas, cat minyak diolah dengan dicampurkan dengan warna yang lain sehingga menjadi warna baru yang diinginkan.



Gambar VI: Cat Minyak (Sumber: dokumen penulis, 2016).

3) *Linseed oil*

Linseed oil atau minyak lins merupakan bahan pengencer yang memperkuat dan mempercepat keringnya cat minyak. Ada beberapa tipe *linseed oil* tergantung kecepatan waktu pengeringan. Dalam penciptaan lukisan ini, penulis menggunakan *linseed oil* tipe *medium*. *Linseed oil* tipe *medium* merupakan tipe minyak yang daya pengeringnya standar atau tidak terlalu lama waktu pengeringannya. Pemilihan tipe minyak ini dikarenakan proses dalam penggarapan lukisan, penulis mengalami perubahan *mood* yang terlalu sering, sehingga membutuhkan waktu yang tidak sedikit dalam penggarapannya.



Gambar VII: *Linseed oil* (Sumber: dokumen penulis, 2016).

b. Alat

Alat-alat yang digunakan dalam proses pada penciptaan karya lukisan penulis meliputi :

1) Pisau palet

Pisau palet merupakan salah satu alat untuk melukis berbentuk seperti cetok semen namun lebih kecil dan memiliki banya jenis dan ukuran. Pisau palet memberikan efek yang tebal dan menutup sehingga sehingga memberikan kesan tegas dan pasti terhadap lukisan.



Gambar VIII: Pisau palet (Sumber: dokumen penulis, 2016).

2) Jari tangan

Jari tangan yang digunakan merupakan bagian tubuh dari penulis. Secara pribadi, penggunaan bagian tubuh penulis sebagai cara penulis menghayati dan menyatukan diri dengan lukisan yang penulis ciptakan. Dalam penggunaannya, jari tangan digunakan untuk meratakan maupun memberi tekstur pada bagian tertentu yang diinginkan.



Gambar IX: Tangan penulis (Sumber: dokumen penulis, 2016).

3) Plastik plotot

Plastik plotot (plastic es lilin) digunakan untuk membuat garis-garis. Garis-garis yang dihasilkan memiliki kesan tebal, bebas dan seakan-akan menjangkau titik ujung kanvas ke titik ujung yang lainnya.



Gambar X: Plastik plotot/ plastic es (Sumber: dokumen penulis, 2016).

4) Palet

Palet merupakan alat yang digunakan sebagai tempat mengolah dan mencampur cat. Palet yang digunakan penulis berasal dari papan hardboard berukuran 35 cm x 45 cm yang ditaruh secara permanen diatas meja berukuran 30cm x 30cm x 60cm. Penggunaan palet ini, bermaksud membebaskan tangan kanan maupun tangan kiri dari memegang palet. Sehingga kedua tangan fokus terhadap pisau palet, plastik plotot serta sentuhan langsung dengan cat minyak.



Gambar XI: Palet (Sumber: dokumen penulis, 2016).

5) Kain lap

Kain lap dalam penciptaan ini berguna sebagai alat pembersih pisau palet dan tangan setelah selesai melukis.

c. Teknik

Secara keseluruhan teknik yang digunakan adalah teknik opak dan teknik impasto. Dalam penciptaan karya lukis ini, penulis mengkolaborasikan kedua teknik tersebut dengan penggunaan alat seperti pisau palet, plastik plotot dan jari tangan sebagai pengganti kuas. Dalam penggunaan kedua teknik tersebut, penulis menggunakan sedikit *linseed oil*. *Linseed oil* digunakan ketika mencampur dan mengencerkan cat minyak sebelum digoreskan pada kanvas atau masih di atas palet. Berhubungan dengan gaya lukisan penulis (ekspresionisme), teknik dan media dituangkan pada kanvas dengan penuh penjiwaan (ekspresif) dalam setiap penciptaan lukisan ini.

2. Tahap Visualisasi

a. Sketsa

Tahap sketsa dikerjakan setelah materi atau topik lukisan telah diperoleh. Materi-materi tersebut disketsakan ke dalam bentuk realis pada lembaran kertas. Tujuan dari pembuatan sketsa bentuk realis tersebut adalah untuk mempertahankan sifat ekspresif dari setiap lukisan penulis. Jadi, sketsa pada tahap visualisasi lukisan penulis adalah berfungsi sebagai gambaran dan menentukan objek apa saja yang akan dilukiskan agar tidak terkesan mengada-ada.



Gambar XII: Salah satu sketsa penulis (Sumber: dokumen penulis, 2016).

b. Pewarnaan

Pewarnaan pada setiap lukisan penulis menggunakan cat minyak dengan *linseed oil* sebagai pengencernya. Pencampuran cat minyak dan *linseed oil* dilakukan pada palet yang telah dipersiapkan. Dalam pemilihan warna, warna yang akan digunakan memiliki sebab dan maksud tersendiri. Sedangkan dalam proses pewarnaannya, penulis menggunakan teknik *impasto* dan teknik *opaque* yang dikombinasikan dengan menggunakan plastik plotot, pisau palet dan jari tangan sebagai alat pengganti kuas. Pada teknik *impasto*, cat minyak digunakan secara bertumpuk dan tebal. Teknik ini akan menghasilkan tekstur kasar pada permukaan lukisan.

Kemudian, teknik *opaque* digunakan untuk pencampuran warna cat pada palet dan kanvas. Pencampuran warna pada kanvas dilakukan untuk

memberikan kesan menyatu antar objek lukisan dan dengan background lukisan. Teknik *opaque* juga digunakan untuk memberikan efek *visual* yang tidak disengaja dengan cat pada kanvas yang kadang tidak tercampur dengan sempurna.

c. Pembuatan objek lukisan dan *background* lukisan

Objek lukisan dan *background* lukisan dibuat menggunakan teknik *impasto* dan teknik opak. Pembuatan objek lukisan merupakan yang pertama kali dikerjakan. Hal tersebut disebabkan karena objek lukisan merupakan fokus materi atau topik pada lukisan ini. Sedangkan *background* lukisan dibuat setelah objek telah selesai.

3. Bentuk Lukisan

a. Berburu



Gambar XIII: **Berburu**, media: Cat minyak di atas kanvas, ukuran: 180cm x 160cm, tahun: 2016 (sumber: dokumen penulis, 2016).

Berburu dibuat dan selesai pada tahun 2016. Lukisan ini secara *vertical* berukuran panjang 180cm dan lebar 160 cm. Pewarna yang digunakan pada lukisan ini adalah cat minyak dan *linseed oil* sebagai pengencernya. Lukisan ini dibuat menggunakan teknik *opaque* dan teknik *impasto* dengan kolaborasi pisau palet, plastic plotot, dan jari tangan sebagai alat pengganti kuas untuk menggoreskan warna pada kanvas. Dari penggunaan medium tersebut dihasilkan tekstur nyata pada lukisan ini. Garis dan bidang

merupakan elemen yang mendominasi pada lukisan ini. Objek (figur) berukuran besar dengan warna putih ditambah warna-warna gelap pada objek di sekitarnya menjadikan objek tersebut menjadi *point of interest* pada lukisan ini. Dalam lukisan ini penulis ingin memberitahukan betapa menyenangkan ketika kita bisa bermain di alam. Selain itu, penggambaran objek-objek yang ekspresif merupakan penggambaran secara spontan dari banyaknya kenangan-kenangan di tempat tersebut yang ingin diceritakan oleh penulis pada lukisan ini.

Berburu menceritakan tentang liburan penulis di rumah embah. Biasanya ketika libur bersamaan dengan musim memancing atau ikan di sungai sedang banyak atau bisa dikatakan siap panen. Kondisi tersebut memberikan dorongan penulis dan teman untuk memancing ikan di sungai tersebut. Ketika berada di sawah tersebut, dapat dilihat pemandangan berupa gunung yang terlihat indah dengan awan biru cerah pada waktu itu. Memori pada lukisan ini sangatlah menyenangkan ketika diingat kembali.

Dalam penggambaran objek-objeknya, terlihat kesan kaku pada figur utama lukisan ini dengan maksud ketika memancing dibutuhkan tenaga dan fokus pada ikan tersebut.

b. Semarangan

Gambar XIV: Semarangan, media: Cat minyak di atas kanvas, ukuran: 160cm x 180cm, tahun: 2016 (sumber: dokumen penulis, 2016).

Semarangan dibuat dan selesai pada tahun 2016. Lukisan ini secara *horisontal* berukuran panjang 180cm dan lebar 160 cm. Pewarna yang digunakan pada lukisan ini adalah cat minyak dan *linseed oil* sebagai pengencernya. Lukisan ini dibuat menggunakan teknik *opaque* dan teknik *impasto* dengan kolaborasi pisau palet, plastic plotot, dan jari tangan sebagai alat pengganti kuas untuk menggoreskan warna pada kanvas. Dari penggunaan medium tersebut dihasilkan tekstur nyata pada lukisan ini. Garis dan bidang merupakan elemen yang mendominasi pada lukisan ini. Garis maupun bidang pada lukisan ini ditorekan secara berulang (*repetisi*) sehingga

menghasilkan irama yang memusat pada bagian tengah lukisan. Selain itu, keseimbangan pada lukisan ini dihasilkan dari penggunaan warna-warna berat yang terdapat di setiap bagian lukisan. Pada lukisan ini terdapat dua figur putih (potongan kepala) berada di atas dan bawah bagian lukisan menjadikan lukisan ini tampak memusat pada sebuah objek di tengah (bola).

Semarangan menceritakan memori masa kanak-kanak penulis terhadap sebuah permainan olah raga yang pernah dimainkan pada masa kanak-kanak. Permainan sepak bola “semarangan” merupakan sepak bola yang menggunakan satu penjaga gawang yang akan menjaga gawang dari dua tim yang bertanding. Pada memori/ ingatan penulis kenangan yang paling mengesankan pada permainan ini adalah pada saat kami akan menendang bola ke arah gawang. Pada saat itu kami memiliki nama tendangan sendiri-sendiri. Hal tersebut disebabkan kami sering menonton film kartun sepak bola judulnya Tsubasa Ozora sehingga kami menirukan gaya-gaya pada film tersebut.

Pada lukisan berjudul “Semarangan”, penulis memberikan gambaran tentang semangat juang, bersaing dan kerjasama antar sesama manusia yang merupakan pemaknaan dasar dari permainan sepak bola itu sendiri. Terlihat jelas kondisi tersebut terwakilkan melalui kedua figur manusia yang seakan berteriak memperebutkan bola di tengah lukisan tersebut. Selain itu, kesan ramai dihadirkan dengan warna dan garis yang hampir ada di setiap bagian lukisan.

c. Pulang kesorean



Gambar XV: **Pulang kesorean, media: cat minyak di atas kanvas, ukuran: 160cm x 140cm, tahun: 2016 (sumber: dokumen penulis, 2016).**

Pulang kesorean dibuat dan selesai pada tahun 2016. Lukisan ini secara *horisontal* berukuran panjang 160cm dan lebar 140 cm. Pewarna yang digunakan pada lukisan ini adalah cat minyak dan *linseed* oil sebagai pengencernya. Lukisan ini dibuat menggunakan teknik *opaque* dan teknik *impasto* dengan kolaborasi pisau palet, plastic plotot, dan jari tangan sebagai alat pengganti kuas untuk menggoreskan warna pada kanvas. Dari penggunaan medium tersebut dihasilkan tekstur nyata pada lukisan ini. Terdapat empat figur dan satu objek sepeda yang dilukiskan secara ekspresif

pada lukisan ini. Pada lukisan ini, hampir secara keseluruhan warna yang digunakan adalah warna-warna yang terkesan berat sehingga memberikan kesan keseimbangan yang kokoh/ kuat. Repetisi garis maupun bidang yang digoreskan secara acak menjadikan irama pada lukisan ini. Pada lukisan ini terdapat dua figur manusia yang berada pada bagian pojok kiri atas lukisan. Kedua figur tersebut merupakan objek utama yang menggambarkan anak dan ibu/ orang tua dengan wajah menghadap ke figur anak. Pada bagian tengah, dilukiskan secara ekspresif dan sederhana berupa tangan yang seolah-olah *njewer* sepotong telinga dan objek sepeda di sebelahnyanya. Selain itu, terdapat dua figur lain yang sengaja digambarkan pada bagian kanan lukisan ini. Dua figur tersebut merupakan gambaran dari teman penulis. Pada lukisan ini dominasi garis, warna dan tekstur yang membentuk suatu bidang atau objek yang digoreskan secara ekspresif menggunakan kombinasi pisau palet, plastik plotot dan jari tangan. Unsur-unsur yang muncul pada lukisan ini membentuk keseimbangan, kesatuan dan irama yang unik. Penggunaan hitam yang bersifat mengikat warna pada lukisan ini, menjadikan lukisan ini terlihat kontras menjadikan apresiator yang melihat dapat terfokus pada setiap objek yang ditampilkan.

Pulang kesorean menceritakan tentang memori/ kenangan penulis ketika dinasehati orang tuannya. Dahulu, penulis yang sering bermain sampai menjelang Magrib sehingga penulis sering dinasehati orang tuannya. Setiap

orang tua pasti memiliki aturan tentang batas jam bermain untuk anak-anaknya.

Penulis menggambarkan figur utama dengan wajah yang sedang menangis seolah-olah mendapat hukuman dari ibunya. Dalam pemaknaannya, penggambaran tersebut merupakan simbol dari diri penulis yang tidak mengetahui kesalahannya dan pada saat itu memerlukan penjelasan. Figur orang tua atau penggambaran dari ibu yang sedang marah, digambarkan berwajah dominan berwarna merah dengan mata merah dan terbuka lebar. Penggambaran tersebut diwujudkan sebagai upaya penulis betapa seringnya penulis dinasehati dan dimarahi oleh ibu karena hal tersebut. Dalam lukisan ini, penulis seakan-akan mengajak orang yang melihat lukisan ini berpikir bahwa orang tua sebenarnya sangat menyayangi anak-anaknya.

d. Musim layang-layang



Gambar XVI: Musim layang-layang, media: Cat minyak di atas kanvas, ukuran: 160cm x 120cm, tahun: 2016 (sumber: dokumen penulis, 2016).

Musim layang-layang dibuat dan selesai pada tahun 2016. Lukisan ini secara *horisontal* berukuran panjang 180cm dan lebar 160 cm. Pewarna yang digunakan pada lukisan ini adalah cat minyak dan *linseed oil* sebagai pengencernya. Lukisan ini dibuat menggunakan teknik *opaque* dan teknik *impasto* dengan kolaborasi pisau palet, plastic plotot, dan jari tangan sebagai alat pengganti kuas untuk menggoreskan warna pada kanvas. Dari penggunaan medium tersebut dihasilkan tekstur nyata pada lukisan ini. Terlihat goresan warna dan garis pada lukisan ini merupakan elemen yang mendominasi. Warna-warna gelap dan garis-garis tegas yang digoreskan

secara ekspresif memberikan kesan keseimbangan yang kokoh dan kesan ramai namun sejuk pada lukisan ini. Sebagai pusat perhatian, digunakan warna kontras pada objek utama dan proporsi lebih besar dari pada objek pendukung pada lukisan ini. Dalam lukisan ini terdapat empat figur manusia dengan wajah yang ceria dan tatapan mata yang sedang mengharapkan sesuatu. Salah satu dari ke empat objek tersebut merupakan objek utama. Objek utama tersebut digambarkan terlihat seperti menerbangkan layang-layang. Terdapat pula objek layang-layang yang detail diwujudkan melalui goresan-goresan warna pada objek tersebut. Selain itu terdapat objek lain yang digambarkan yaitu gunting. Objek tersebut digambarkan hitam dan berada persis dibawah objek layang-layang. Dominan warna hijau dan biru digoreskan sebagai *background* lukisan yang menggambarkan kejadian tersebut berada dilapangan hijau yang sekitarnya dikelilingi pepohonan dan di hari yang cerah.

Dalam lukisan musim layang-layang, penulis ingin membagi memori masa kanak-kanaknya tentang kegiatan bermain layang-layang. Pada saat musim ini tiba, secara serentak semua anak-anak di desa tempat tinggal penulis bermain layang-layang. Dalam memori penulis, penulis dan teman selalu membuat sendiri layang-layang yang diterbangkan. Hal tersebut membuat penulis merasa sayang ketika layang-layang yang dibuat tersebut harus hilang karena benangnya terputus atau rusak tersangkut pohon atau tersangkut layang-layang lain. Pada permainan ini, yang paling

menyenangkan dan berkesan bagi penulis adalah ketika penulis dan teman penulis berlari dan mengejar layang-layang yang terbang terputus talinya. Pada akhirnya layang-layang tersebut menjadi milik yang berhasil memegangnya terlebih dahulu.

Penciptaan musim layang-layang ini merupakan usaha penulis untuk menyampaikan memori tentang masa kanak-kanak penulis yang banyak melakukan kegiatan yang kreatif yang digambarkan dengan warna merah pada figur utama dan aneka warna pada objek layang-layang. Suasana menyenangkan dan sejuk berangin digambarkan dengan mimik wajah setiap figur yang terlihat seakan tersenyum dan warna-warna dingin yang bergejolak pada *background*-nya. Pemanknaan dari lukisan ini dapat berarti pula persiapan yang sungguh-sungguh dalam sebuah kompetisi merupakan salah satu cara untuk mencapai apa yang diharapkan. Kompetisi tersebut digambarkan dengan gunting hitam yang terbuka seakan-akan siap memotong (dalam hal ini memotong tali layang-layang) dan layang-layang dengan goresan yang ekspresif dan tegas sebagai simbol dari harapan/ cita-cita yang diinginkan.

e. Sepeda baru



Gambar XVII: Sepeda baru, media: Cat minyak di atas kanvas, ukuran: 160cm x 120cm, tahun: 2016 (sumber: dokumen penulis, 2016).

Sepeda baru dibuat dan selesai pada tahun 2016. Lukisan ini secara *horisontal* berukuran panjang 180cm dan lebar 120 cm. Pewarna yang digunakan pada lukisan ini adalah cat minyak dan *linseed* oil sebagai pengencernya. Lukisan ini dibuat menggunakan teknik *opaque* dan teknik *impasto* dengan kolaborasi pisau palet, plastic plotot, dan jari tangan sebagai alat pengganti kuas untuk menggoreskan warna pada kanvas. Dari penggunaan medium tersebut dihasilkan tekstur nyata pada lukisan ini. Terlihat goresan warna dan garis pada lukisan ini merupakan elemen yang mendominasi. Pada lukisan ini, hampir secara keseluruhan warna yang

digunakan adalah warna-warna yang terkesan berat sehingga memberikan kesan keseimbangan yang kokoh. Selain itu, keseimbangan pada lukisan ini dihasilkan dari penggunaan warna-warna berat yang terdapat di setiap bagian lukisan. Sebagai pusat perhatian, digunakan warna kontras pada objek utama dan proporsi lebih besar dari pada objek pendukung pada lukisan ini. Dalam lukisan ini digambarkan empat figur manusia. Pada salah satu wajah, dikenakan seperti topi berwarna dengan warna yang mendominasi yaitu coklat. Pada lukisan ini ditampilkan objek berupa sepeda dan satu potongan kaki tepat di bawahnya. Pada bagian atas lukisan terdapat gambar matahari yang cerah berwarna kuning dan sebagai penanda pusat pancaran cahaya pada lukisan ini. Dengan warna cerah yang dibubuhkan secara bertupuk pada warna gelap dapat menimbulkan kontras sehingga dapat terlihat wujud dari setiap objek pada lukisan ini. Selain itu, tekstur dan sifat tegas juga nampak jelas sebagai hasil dari teknik impasto dan teknik opak serta penggunaan media pada penciptaan lukisan ini.

Sepeda baru menceritakan tentang memori penulis dengan sepeda barunya. Pada saat itu, penulis mendapatkan sepeda baru dari bapaknya ketika naik kelas lima sekolah dasar. Ketika itu memang sedang nge-*trend* balapan sepeda. Selain itu, ditambah dengan permainan balap sepeda pada *Playstation2* yaitu *Downhill Domination* yang sering kami mainkan. Langsung saja, kami pun membuat sirkuit untuk balapan dengan gundukan-gundukan tanah sebagai rintangan di lahan kosong milik tetangga yang kami

gunakan. Hal itu dirasa sangat menyenangkan ketika kami balapan dan serasa mengadu *skill* ketika menerjang gundukan tanah tersebut. Sungguh sangat membanggakan kami rasakan waktu itu.

Pada lukisan ini, penulis menyoroti pada raut wajah yang ditampilkan pada ke empat figur manusia. Ke empat figur tersebut memiliki raut yang berbeda-beda. Yang pertama adalah wajah yang tampak seperti menggeram. Raut wajah ini seakan memberitahukan bahwa dirinya sedang berusaha dengan keras dan tidak mau kalah. Selain itu terdapat dua raut wajah yang tampak tersenyum dan tertawa. Pada raut wajah ini dapat diartikan bahwa kegiatan tersebut menyenangkan dan dilakukan tanpa ada beban, yang ada hanya kesenangan dan keceriaan. Terdapat objek sepeda dan potongan kaki yang didapati goresan warna merah pada lutut dan jarinya. Kedua objek tersebut tergambarkan secara spontan dan jelas menceritakan betapa keras usaha penulis untuk memenangkan balapan tersebut walaupun harus terjatuh dan luka pada waktu itu. Selain itu, hal ini juga dapat bermakna semua yang dilakukan memiliki rintangan maupun resiko yang harus dilampai. Lukisan ini seakan memberikan cerita tentang manfaat motivasi hidup secara tersirat dengan adanya dukungan yang hanya setitik saja mampu membangkitkan semangat untuk menjadikan suatu hal yang besar.

f. Semangat pagi



Gambar XVIII: Semangat pagi, media: Cat minyak di atas kanvas, ukuran: 160cm x 120cm, tahun: 2016 (sumber: dokumen penulis, 2016).

Semangat pagi dibuat dan selesai pada tahun 2016. Lukisan ini secara *horisontal* berukuran panjang 180cm dan lebar 160 cm. Pewarna yang digunakan pada lukisan ini adalah cat minyak dan *linseed* oil sebagai pengencernya. Lukisan ini dibuat menggunakan teknik *opaque* dan teknik *impasto* dengan kolaborasi pisau palet, plastic plotot, dan jari tangan sebagai alat pengganti kuas untuk menggoreskan warna pada kanvas. Dari penggunaan medium tersebut dihasilkan tekstur nyata pada lukisan ini. *Point of interest* pada lukisan ini adalah gambar jam berwarna kuning menyala dan menunjukan pukul 06.00. Terdapat tiga figur manusia dengan raut wajah yang

berbeda-beda. Salah satu figur digambarkan dengan proporsi besar sebagai penyeimbangan terhadap objek jam pada lukisan ini. Figur tersebut digambarkan sedang menyapu (memegang sapu), mengenakan topi berwarna merah, mengenakan baju putih dan celana merah, mengenakan sepatu hitam. Sedangkan dua figur lain dilukiskan dengan warna biru menyesuaikan warna *background* lukisan. Hampir pada setiap objek tersebut terdapat garis repetisi hitam sehingga memberikan memberikan kesan kesatuan dan harmoni yang tegas antar objek serta alur atau kesan gerakan pada objek-objek tersebut. Terdapat objek burung garuda berwarna kuning dengan sedikit campuran warna hijau sebagai objek yang memberikan petunjuk latar tempat lukisan ini adalah di ruang kelas.

Semangat pagi menceritakan tentang kebiasaan penulis ketika sekolah dasar. Pada saat itu, penulis sering berangkat ke sekolah pukul enam pagi. Berangkat pagi dengan banyak tujuan. Dalam memori penulis, hal tersebut seperti menjadi kebiasaan teman sekelas penulis.

Pada lukisan berjudul semangat pagi ini, penulis menggambarkan beragam kebiasaan tersebut dengan objek sapu, meja kelas dan jam yang dilukiskan. Jam pada lukisan ini terlihat seperti matahari dan memiliki jarum yang menunjukkan pukul 06.00. Jam tersebut menggambarkan kebiasaan penulis berangkat pukul 06.00 pagi ketika ada jadwal piket, mencari posisi duduk dan mengerjakan tugas *take home* yang belum dikerjakan. Selain itu pada lukisan ini, *background* digambarkan mengikuti ritme goresan objek-

objek sekitarnya dengan warna tembok sekolah penulis. Lambang garuda merupakan objek yang sengaja ditambahkan sebagai upaya penggambaran latar kegiatan pada lukisan ini adalah di sebuah kelas.

g. Jalan-jalan



Gambar XIX: Jalan-jalan, media: Cat minyak di atas kanvas, ukuran: 135cm x 110cm, tahun: 2017 (sumber: dokumen penulis, 2017).

Jalan-jalan dibuat dan selesai pada tahun 2017. Lukisan ini secara *vertical* berukuran panjang 135 cm dan lebar 110 cm. Pewarna yang digunakan pada lukisan ini adalah cat minyak dan *linseed* oil sebagai pengencernya. Lukisan ini dibuat menggunakan teknik *opaque* dan teknik *impasto* dengan kolaborasi pisau palet, plastik plotot, dan jari tangan sebagai alat pengganti kuas untuk menggoreskan warna pada kanvas. Dari penggunaan medium tersebut dihasilkan tekstur nyata pada lukisan ini. Pada lukisan ini lebih terlihat kesatuan dan harmoni melalui dominasi warna dan garis akibat alur goresan yang lebih terkontrol. Dilukiskan secara ekspresif satu figur utama besar dan utuh dengan warna coklat muda sehingga memberikan kesatuan dan keseimbangan warna pada lukisan ini. Terdapat

satu figur pendukung dan anjing yang dilukis tidak utuh masing-masing berwarna merah dan berwarna hijau dan objek masjid dengan garis putih dan warna dominan biru. *Background* pada lukisan ini lebih dominan berwarna merah dan sedikit biru untuk memberikan distorsi irama lukisan.

Jalan-jalan merupakan dokumentasi tentang memori penulis ketika bulan puasa. Biasanya setelah sahur penulis dan teman saling menghampiri untuk berangkat ke masjid untuk solat Subuh. Setelah solat, kami biasanya jalan-jalan pagi menuju lapangan pemda Wonosari. Resiko dikejar anjing pun sering dialami penulis dan teman.

Pada lukisan ini, suasana sejuaknya pagi dan ketakutan yang amat sangat digambarkan menggunakan warna biru dan merah pada *background*. Selain itu, sikap dari figur utama dibuat seakan-akan sedang berlari sambil berteriak merupakan gambaran dari semangat dan rasa takut penulis yang seakan penulis ingin menangis berteriak memanggil dan meminta tolong kepada ibunya ketika. Lingkaran besar dan cahaya bintang di tengahnya menggambarkan pikiran penulis yang berputar-putar ketika petasan tersebut mengenai seseorang di perjalanan menuju masjid dekat kantor pemda Wonosari.

h. Mainan cinta main-main



Gambar XX: Mainan cinta main-main, media: Cat minyak di atas kanvas, ukuran: 110cm x 135cm, tahun: 2017 (sumber: dokumen penulis, 2017).

Mainan cinta main-main dibuat dan selesai pada tahun 2017. Lukisan ini secara *horisontal* berukuran panjang 135 cm dan lebar 110 cm. Pewarna yang digunakan pada lukisan ini adalah cat minyak dan *linseed oil* sebagai pengencernya. Lukisan ini dibuat menggunakan teknik *opaque* dan teknik *impasto* dengan kolaborasi pisau palet, plastic plotot, dan jari tangan sebagai alat pengganti kuas untuk menggoreskan warna pada kanvas. Dari penggunaan medium tersebut dihasilkan tekstur nyata pada lukisan ini. Dilukiskan secara ekspresif dua figur utama berwarna dominan coklat muda dengan mengenakan topi merah. Keduanya dilukiskan dengan kaki ke atas dan tangan memegang bunga merah sebagai *point of interest* pada karya ini. Bunga merah tersebut dilukiskan tepat di tengah lukisan sehingga

memberikan keseimbangan ditambah irama goresan warna pada lukisan ini yang seakan memusat pada bunga merah tersebut. Dilukiskan pula dua figur pendukung berada di pojok lukisan sehingga menopang keseimbangan secara utuh pada lukisan ini.

Mainan cinta main-main menceritakan memori masa kanak-kanak penulis tentang pertama kali merasakan memiliki pacar. Pada awalnya, penulis berkenalan dengan si putri yang menjadi pacar penulis dahulu adalah sewaktu sering bertemu ketika mengaji di sebuah masjid dekat rumah Hal tersebut sangatlah menyenangkan memiliki pacar walaupun pada saat itu sebenarnya sebatas pacar main-main saja.

Pada Lukisan ini, penulis menggambarkan anak laki-laki dan perempuan yang sedang berbunga-bunga karena memiliki pacar untuk pertama kalinya. Hal tersebut digambarkan dengan kedua figur memegang bunga berwarna merah dan seakan melayang-layang jatuh seakan-akan dunia milik berdua.

BAB IV PENUTUP

Kesimpulan

Dari pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Konsep dalam penciptaan lukisan ini menggunakan pendekatan ekspresionistik dengan objek lukisan yang digambarkan berdasarkan memori atau ingatan masa kanak-kanak penulis. Warna ditampilkan pada setiap lukisan tersebut merupakan Warna yang dominan pada setiap objek yang ada pada kenyataannya. Pada setiap lukisan bercerita kenangan yang umum dialami di masa-masa Sekolah Dasar. Alat yang digunakan adalah pisau palet, jari tangan, plastik plotot, palet dan kain lap. Bahan yang digunakan adalah kain kanvas, cat minyak, *linseed oil*. Teknik yang digunakan adalah teknik *Impasto* dan teknik *opaque*.
2. Tema penciptaan lukisan ini terinspirasi dari memori/ kenangan tentang masa kanak-kanak yang dianggap memiliki kenangan bagi penulis.
3. Proses visualisasi setiap lukisan memori masa kanak-kanak ini, yaitu pertama dilakukan adalah mengumpulkan data dan membuat sketsa pada kertas. Setelah itu Persiapan alat dan pencampuran warna yang akan digunakan. Yang terakhir adalah tahap melukis dilakukan ketika situasi dan kondisi (mood dan emosi sedang bagus) sehingga mendukung tahap ini.

4. Bentuk lukisan yang dihasilkan adalah lukisan ekspresionistik (objek-objeknya bersifat ekspresif). Secara keseluruhan warna berat maupun gelap dan garis yang digoreskan dengan tegas menjadi elemen yang mendominasi dan menjadi karakter pada setiap lukisan penulis. Karya yang dihasilkan berjumlah delapan lukisan dengan keterangan sebagai berikut: **Berburu (180cm x 160cm), Semarangan (160cm x 180cm), Pulang kesorean (160cm x 140cm), Musim layang-layang (160cm x 120cm), Sepeda baru (160cm x 120cm), dan Semangat pagi (160cm x 120cm)** yang dibuat dan diselesaikan pada tahun 2016 dan **Jalan-jalan (110cm x 135cm)** dan **Mainan cinta main-main (135cm x 110cm)** yang dibuat dan selesai pada tahun 2017.

Daftar Pustaka

- Agung, Yudhita Bob. 2007. *Indonesian Raw Art Artist*. Yogyakarta: Bob Sick Book.
- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni: Wacana Apresiasi dan Kreasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 4*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Djelantik, A.A.M. 2004. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Hauskeller, Michael. 2015. "Seni-Apa itu? : Posisi Estetika dari Platon sampai Danto" Yogyakarta :Kanisius.
- Juliasih. 1994. "Ekspresionisme dalam karya Frans Kafka : A HUNGER ARTIST" *HUMANIORA*, 1, hlm. 35- 39.
- Parta, I W. S., Yustino, Damayanti, Y. N. 2013 "Kajian karya-karya I Nyoman Erawan, antara tradisi dan moderenitas". *ITB Journal Visual Art and Design*, 2, V, hlm. 135-154.
- Rizali, Nanang. 2003. "Seni : Estetika, Logika, dan Etika" *Jurnal Wacana Seni Rupa*, 6, III, hlm. 1-7.
- Saidi, Asep Iwan. 2007. "Mengenal Narasi dalam Seni Rupa" *Jurnal Sositologi*, XII, hlm. 297-302.
- Sarte, Paul Jane, 2001. *Psikologi imajinasi*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Soetjipto, Katjik. 1989. "Sejarah Perkembangan Seni Lukis Modern - Jilid 1" Jakarta :Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sony Kartika, Dharsono. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Saint.
- Sudjojono, S. 2000. "Seni Lukis, Kesenian dan Seniman" Aksara Indonesia.
- Rakhmat, Supriyono. 2010. "Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi" Yogyakarta: Andi
- Susanto, Mikke. 2011. "Diksi Rupa (Edisi revisi)" Yogyakarta :DictiArt Lab, Bali: Jagad Art Space.

Wahyuni, Tri., Karyono, Tri., Sukaya, Yaya. 2013. “Eksplorasi Bentuk Kupu-Kupu Sebagai Gagasan Berkarya Seni Lukis Abstrak Melalui Teknik *Flicked Painting* (Cipratan)”. *Jurnal Edukasi*, 1, III, hlm. 1-12.

Yangni, Stanislaus. 2012. “Estetika Seni Rupa” Yogyakarta : Akademia Psikoanalisa, Seni dan Poltik, Program Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia.

<http://staff.uny.ac.id/dosen/drssusapto-murdowo-msn>. Diunduh pada tanggal 8 September 2016, 22:13 WIB.

<http://www.armaila.com>. Diunduh pada tanggal 9 September 2016, 20:26 WIB

LAMPIRAN

A. Lampiran Gambar Acuan Karya



Gambar XXI: Potret diri topeng-topeng oleh Affandi (sumber: <http://www.armaila.com>. Diunduh pada tanggal 9 September 2016, 20:26 WIB).



Gambar XXII: Vincent van gogh vs Rembrandt oleh Bob Sick (sumber: <http://www.google.com/amp/s/lokalartis.wordpress.com>. Diunduh pada tanggal 9 September 2016, 21.03 WIB).

B. Lampiran Gambar Sketsa



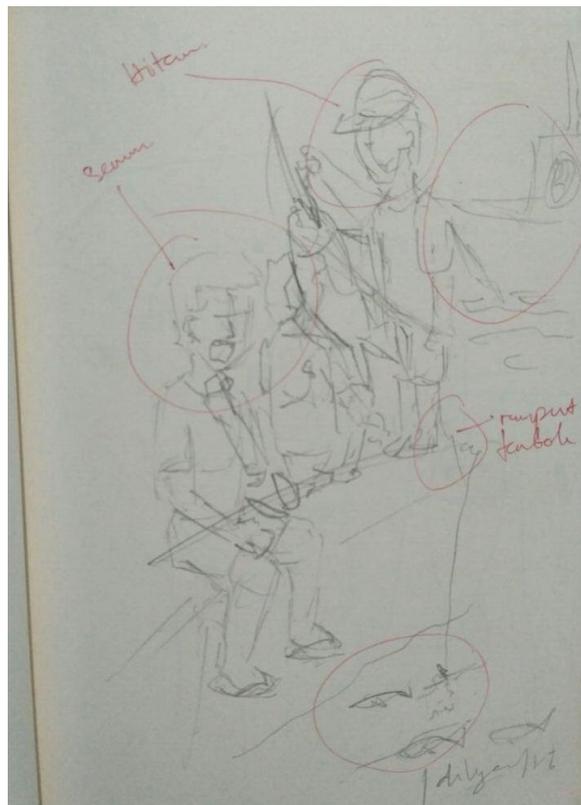
Gambar XXIII: sketsa Musim layang-layang (sumber: dokumen penulis:2016).



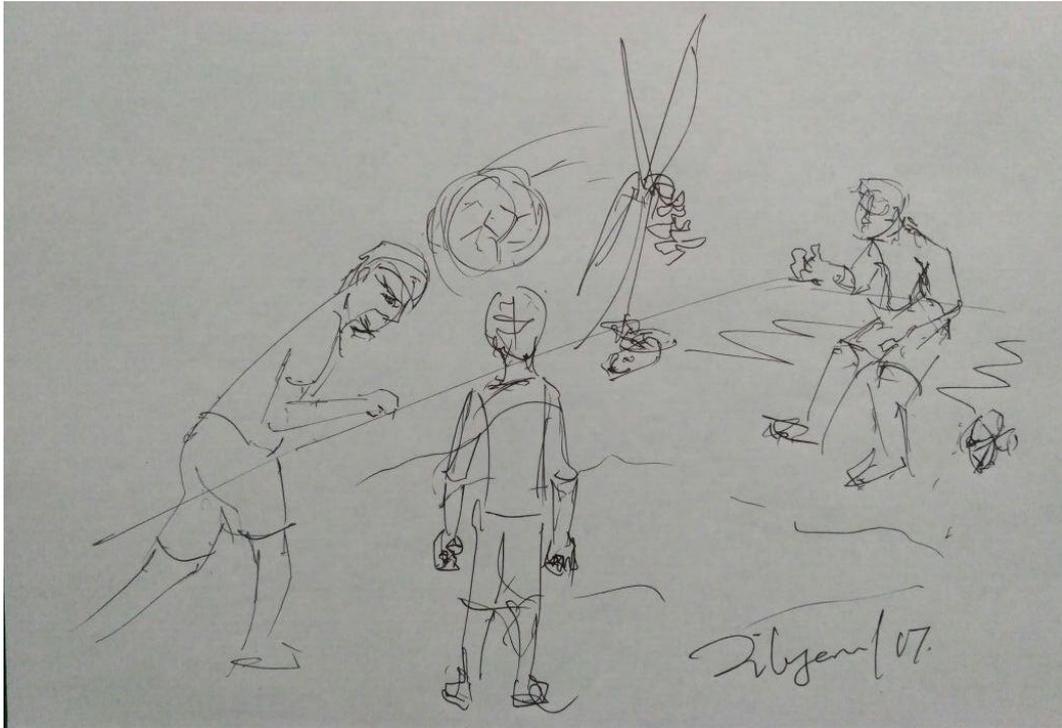
Gambar XXIV: sketsa Mainan cinta main-main(sumber: dokumen penulis:2016).



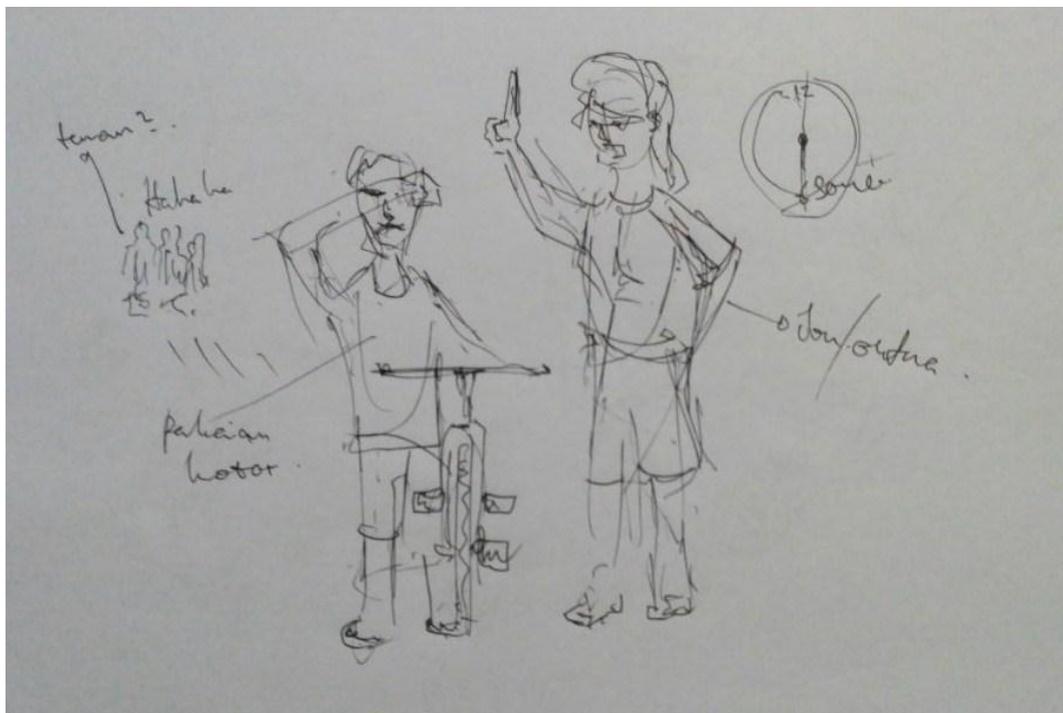
Gambar XXV: sketsa Sepeda baru (sumber: dokumen penulis:2016).



Gambar XXVI: sketsa Berburu (sumber: dokumen penulis:2016).



Gambar XXVII: sketsa Semarang (sumber: dokumen penulis:2016).



Gambar XXVIII: sketsa Pulang kesorean (sumber: dokumen penulis:2016).

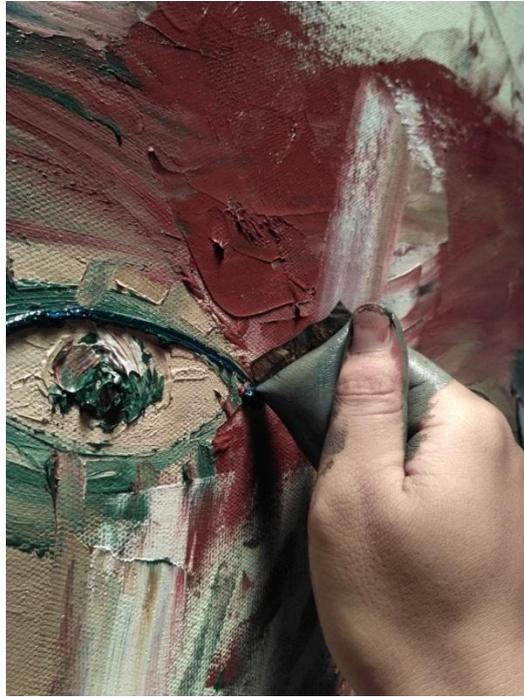


Gambar XXIX: sketsa Semangat pagi (sumber: dokumen penulis:2016).



Gambar XXX: sketsa Jalan-jalan (sumber: dokumen penulis:2016).

C. Dokumentasi foto



Gambar XXXI: Teknik Plotot (sumber: dokumen penulis:2016).



Gambar XXXII: Proses menyepan kanvas (sumber: dokumen penulis:2016).



Gambar XXXIII: Proses melukis (sumber: dokumen penulis:2016).



Gambar XXXIV: Proses mencari materi bersama teman SD (sumber: dokumen penulis:2016).



Gambar XXXV: Proses mencari materi bersama teman SD (sumber: dokumen penulis:2016).



Gambar XXXVI: Foto bekas SD penulis (sumber: dokumen penulis:2016).



Gambar XXXVII: Dokumentasi Minggu pagi di lapangan pemda (sumber: dokumen penulis:2016).



Gambar XXXVIII: Foto masjid Al Ikhlas dari lapangan pemda (sumber: dokumen penulis:2016).