

**PERASAAN TAKUT SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN LUKISAN POP-DARK
ART**

TUGAS AKHIR KARYA SENI

(TAKS)

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Guna Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan



Oleh:

AAN MEI RAHMAWAN DEWANTO

NIM 10206244035

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2017

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Rasa Takut Sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan Pop-Dark Art* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 6 Maret 2017

Pembimbing

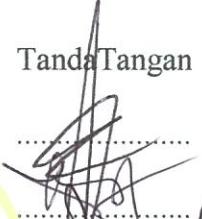

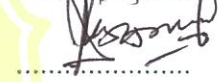
Drs.SusaptoMurdowo, M.Sn.

NIP. 19560505 198703 1 003

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Perasaan Takut Sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan Pop-Dark Art* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 8 April 2017 dan dinyatakan LULUS

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Susapto Murdowo, M.Sn.	:Ketua Penguji		12 April 2017
Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn., M.Sn.	:Sekretaris		12 April 2017
Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si.	:Penguji I		12 April 2017

Yogyakarta, 12 April 2017

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan

Dr. Widyasmiti Purbani, M.A.

NIP: 196105241990012001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Aan Mei Rahmawan Dewanto
NIM : 10206244035
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri
Yogyakarta

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

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

Yogyakarta, 6 Maret 2017

Penulis



Aan Mei Rahmawan Dewanto

MOTTO

“ ALHAMDULILLAH FOR EVERYTHING“

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya dan keluarga.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbilalamin saya ucapkan puji dan syukur kehadiran alloh swt, berkat ridho-nya Tugas Akhir Karya Seni yang saya kerjakan dengan sungguh akhirnya dapat terselesaikan untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar sarjana

Berbagai pihak telah membantu atas terselesaikannya Tugas Akhir Karya Seni ini. Untuk itu saya sertakan ucapan terima kasih saya kepada Rektor Universitas Negeri Yogyakarta Bapak Prof. Dr. H. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A. , Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Ibu Dr. Widyastuti Purbani, M.A., dan Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa Ibu Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn., M.Sn. yang memberikan kesempatan dan kemudahan bagis aya.

Dengan penuh rasa hormat juga saya ucapkan kepada dosen pembimbing saya, yaitu Bapak Drs. Susapto Murdowo, M.Sn. dengan penuh rasa sabar dan bijaksana telah membimbing, member motivasi dan mendukung saya ditengah kesibukannya.

Terimakasih juga kepada keluarga saya yang selalu memberikan semangat untuk saya. Semoga karya ini mampu menjadi salah satu sumbang sih saya di bidang seni rupa.

Yogyakarta, 6 Maret 2017

Penulis



Aan Mei Rahmawan Dewanto

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
ABSTRAK.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan.....	4
F. Manfaat.....	5
BAB II KAJIAN TEORI DAN METODE PENCIPTAAN.....	6
A. Kajian Teori.....	7
1. Pengertian dan Definisi Perasaan	7
2. Pengetian Takut.....	9
B. Kajian Subjek.....	10
C. Kajian Seni Lukis.....	10
1. Definisi Seni Lukis.....	10
2. Pengertian Seni Pop Art.....	11

3. Pengertian Seni Dark Art.....	13
D. Unsur-Unsur Seni Rupa.....	15
1. Garis	15
2. Bangun	15
3. Tekstur	15
4. Warna	16
5. Ruang.....	16
E. Prinsip-Prinsip Seni Rupa.....	18
1. Harmoni	18
2. Repetisi	19
3. Gradasi	19
4. Kesatuan	20
5. Keseimbangan	20
6. Proporsi	21
F. Acuan dan Inspirasi Penciptaan.....	22
1. Neck Face.....	22
2. Edvard Munch.....	23
G. Metode Penciptaan.....	24
1. Imajinasi.....	25
2. Improvisasi	26
3. Visualisasi.....	26
BAB III PEMBAHASAN DAN HASIL.....	27
A. Tema Penciptaan.....	27
B. Proses Visualisasi.....	28
1. Bahan, Alat dan Teknik.....	28
C. Bentuk Lukisan dan Pembahasan Lukisan.....	30
BAB IV PENUTUP.....	57
A. Kesimpulan.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....	58

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1: “The Joker”	13
Gambar 2: Jeff Srsic Gallery	15
Gambar 3: neck face ” <i>satans favourite sons</i> ”	24
Gambar 4: Edvard Munch “ <i>separation</i> ”	25
Gambar 5: Bahan dan Alat.....	30
Gambar 6: “ <i>Bloody Root and Left Hand Spilling gore</i> ”	31
Gambar 7: “ <i>Blue Heart, Red Artery, Chaotic Mass and The Skinless Surgery</i> ”	35
Gambar 8: “ <i>Drowning to the Red Blood Sins</i> ”	38
Gambar 9: “ <i>Killing Peace</i> ”	41
Gambar 10: “ <i>Totally Exhumed and Mutilated</i> ”	44
Gambar 11: “ <i>Vomiting Gore</i> ”	47
Gambar 12: “ <i>Bloodbath</i> ”	50
Gambar 13 : “ <i>Aborted Fetuses and She’s Skinless Faced</i> ”	53

PERASAAN TAKUT SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN LUKISAN POP-DARK ART

Oleh:

Aan Mei Rahmawan Dewanto

10206244035

ABSTRAK

Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan sebuah konsep penciptaan dan proses visualisasi yang meliputi: bahan, alat, dan teknik serta bentuk lukisan dengan judul *Perasaan Takut Sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan Pop-Dark Art*.

Metode yang digunakan dalam penciptaan lukisan adalah metode imajinasi, improvisasi dan visualisasi. Imajinasi yaitu adalah menggali ide konsep dari otak penulis tentang perasaan takut yang tak lepas dari referensi sebagai acuan dalam berkarya. Selanjutnya improvisasi adalah cara penulis menuangkan ide hasil imajinasi secara spontan dalam teknik berkarya dan tidak terlalu menggunakan teknik yang baku dalam pelukisan karya. Visualisasi atau eksekusi merupakan konversi dari konsep menjadi lukisan di atas kanvas dan mewujudkan lukisan itu bisa memberikan perasaan takut bagi penontonnya.

Konsep penciptaan lukisan adalah gambaran yang dari hasil imajinasi tentang perasaan takut yang dituangkan kedalam kanvas diwujudkan dengan beberapa bahan cat akrilik dan pewarna lain menggunakan teknik bebas mengeksplorasi berbagai teknik. Penggambaran objek bernuansa simbolik yang sangat kuat, dan proses visualisasi yang menggunakan warna-warna ciri khas warna seni *pop art* yang digabung dengan bentuk-bentuk simbolik yang menyeramkan ciri dari seni *dark art* yang dikerjakan dengan berbagai jenis pewarna yang dituangkan kedalam kanvas serta digarap dengan sesuai cita rasa penulis. Bentuk lukisan yang dihasilkan adalah lukisan dengan berbagai media di atas kanvas yang berjumlah delapan buah lukisan dengan gaya penggabungan seni *pop art* dan seni *dark art*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni lukis saat ini berkembang sangat pesat, sehingga banyak bermunculan berbagai macam gaya dan aliran dari kalangan para seniman modern dimasa kini banyak yang menghasilkan dan menciptakan karya-karya seni lukis yang luar biasa dengan berbagai macam ide dan gagasan serta pesan maupun kritikan yang disampaikan melalui lukisan-lukisan itu. Selain itu juga teknik serta media pun semakin banyak dikembangkan. Semua ide, gagasan, dan imajinasi yang dicurahkan oleh para seniman melalui karya-karya senilukis tersebut tidak timbul begitu saja melainkan berdasarkan pengetahuan, pengalaman hidup, dan mungkin juga imajinasi dari masing-masing seniman, sehingga apa yang di hasilkan dalam lukisan itu mampu untuk dipertanggung jawabkan.

Dalam kehidupan sehari-hari pasti setiap orang mempunyai perasaan takut atau perasaan ngeri terhadap sesuatu hal, entah itu dirasakan baik secara visual maupun dalam perasaan. Penulis sangat tertarik dalam menanggapi reaksi manusia akan rasa takut ini yang mungkin sangat mengganggu bagi orang yang mempunyai rasa takut atau ngeri tersebut dalam suatu hal. Dalam hal ini ketertarikan penulis akan rasa takut orang lain adalah sebuah inspirasi dan sebagai ruang imajinasi bagi penulis. Dalam berimajinasi penulis sangat luas bahkan mungkin imajinasi penulis tentang rasa takut orang lain tersebut sangat tidak mampu diterima oleh akal sehat manusia pada umumnya, karena penulis dalam

berkarya dan berpemikiran tidak seperti pada kebanyakan orang pada masa sekarang.

Perasaan takut yang diangkat sebagai tema oleh penulis bukanlah rasa takut dirinya sendiri akan tetapi rasa takut yang muncul pada orang lain, yang mungkin akan timbul karena melihat suatu hal yang mungkin tak lumrah bagi sebagian besar orang atau masyarakat pada umumnya, ketertarikan akan perasaan takut orang lain menjadikan penulis sangat tertarik dan berimajinasi begitu tinggi dalam mengekspresikan karya seninya untuk menimbulkan perasaan takut ketika melihat karya lukisan penulis dengan kata lain membuat *shock* atau *disturbing*.

Penulis menuangkan imajinasinya kedalam sebuah lukisan yang radikal bernuansa simbolik yang tidak terlepas dari pengaruh-pengaruh skarya seni *pop art*, *dark art* dan seniman yang menjadi acuan karya lukisan dan gaya atau aliran yang dianut dalam lukisannya, Mereka adalah Neck face dan Edvard Munch.

Terlepas dari *influence* karya seniman diatas penulis juga sangat terpengaruh akan musik-musik *metal* terutama pada *artwork cover album* dari band-band metal khususnya band *metal* dari daratan Amerika dan Eropa seperti Megadeth, Kreator, Slayer, Death, dan sebagainya. Hal tersebut sangat membantu penulis dalam berimajinasi dalam membayangkan perasaan takut yang dimiliki orang lain akan muncul melalui musik yang didengarkan yang begitu tematik dengan lirik yang menceritakan tentang perasaan takut, cemas, kengerian, dalam lagu-lagu *metal* tersebut.

Penulis lebih nyaman dan lebih menyukai gaya lukisan perpaduan antara seni *pop art* dan seni *dark art* yang cenderung menyajikan lukisan kontemporer yang tidak melulu menyajikan keindahan bentuk dan warna. Untuk itu sebagai salah satu acuan penulis memilih gaya dari karya Neckface dimana penulis merasakan adanya kemiripan secara teknik dalam berkarya dan pemilihan objek yang simbolik. Neck face dikenal dengan karyanya yang begitu mengerikan dan radikal bagi sebagian orang, dengan figure aneh dan seram yang sering di gambar oleh Neckface dan tekniknya penulis merasa selaras dengan tema dan teknik dari karya Neckface. Meskipun demikian penulis tidak serta merta meniru lukisan dan teknik Neckface secara utuh. Imajinasi serta kreatifitas penulis yang mendalam dirasa penting guna mencapai sebuah karya lukisan radikal yang mampu berkesan dan orisinal yang mampu mengganggu perasaan pada orang lain.

Penulis lebih memprioritaskan kesan seram dari figure dan simbol-simbol yang dilukis ketimbang membuat lukisan tersebut menjadi indah karena lukisan penulis di buat untuk menjadi sebuah karya lukisan radikal yang sangat *disturbing* dengan kata lain diharap mampu menimbulkan perasaan takut dan memberi rasa ngeri atau takut bagi yang melihat karya lukisan penulis, optis demikian biasanya ditemui pada lukisan beraliran *dark art*. Untuk itu, karena penulis tidak secara total berorientasi hanya pada gaya seni *dark art* dan masih melukis dengan warna-warna cerah seperti pada karya seni *pop art* maka penulis menggunakan gaya lukisan seni *pop-dark art*.

Perasaan takut atau ngeri pada orang yang melihat lukisan ini merupakan sesuatu hal yang menarik untuk di timbulkan oleh lukisan radikal penulis dengan

menggunakan media *acrylic* serta kanvas dan beberapa media pewarnaan tambahan dengan gaya seni *pop-dark art*. Penciptaan lukisan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap kekayaan dan keaneragaman aliran seni lukis di dunia ini khususnya di Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pentingnya bagi penulis mengeksplorasi, mengimajinasikan dan memvisualisasikan lukisan yang menimbulkan perasaan takut melalui media seni lukis sehingga mampu menyajikan lukisan radikal yang menarik perhatian berbagai kalangan lapisan masyarakat.
2. Menunjukkan kepada masyarakat bahwa tidak semua lukisan bertema keindahan yang menyajikan keindahan bentuk dan warna karena banyak karya seni lukis radikal yang bertujuan mengganggu atau menimbulkan rasa takut dengan tema yang menyeramkan.
3. Memberikan sajian kepada masyarakat tentang lukisan kontemporer beraliran *Pop-dark art* yang mampu memberikan sensasi berbeda atau mungkin pengalaman baru yang mempunyai atmosfer berbeda dari lukisan pada umumnya.

C. Batasan Masalah

Dalam penciptaan karya agar lebih mudah, maka penulis lebih memfokuskan hanya kepada beberapa sosok figur dan simbol yang secara umum menakutkan dan berkesan seram.

Dalam hal ini penulis ingin melukiskan beberapa figur yang berkesan seram dan bertekstur yang mengganggu “*disturbing*” yang menarik untuk dituangkan kedalam media kanvas.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas maka permasalahan pokok dalam penciptaan karya seni lukis ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep penciptaan karya lukisan *pop-dark art* yang terinspirasi perasaan takut?
2. Bagaimana tema penciptaan lukisan tentang perasaan takut yang mampu menginspirasi munculnya imajinasi tentang perasaan takut?
3. Bagaimana visualisasi konsep dalam penciptaan lukisan *pop-dark art* yang terinspirasi perasaan takut?
4. Bagaimana bentuk lukisan *pop-dark art* yang terinspirasi perasaan takut?

E. Tujuan

Adapun tujuan penciptaan karya seni lukis ini, selain hanya bermaksud memvisualisasikan ide konsep pribadi penulis yang berasal dari imajinasi penulis tentang perasaan takut kedalam lukisan beraliran *pop-dark art*, secara umum dalam penciptaan karya seni ini diantaranya adalah:

1. Menciptakan konsep dan karya seni lukis tentang perasaan takut dengan gaya kombinasi seni *pop art* dan seni *dark art* sebagai Tugas Akhir Karya Seni (TAKS).

2. Melalui karya lukis *pop-dark art* tersebut diharapkan mampu menarik perhatian dari semua kalangan sehingga dapat merasakan kesan atau mungkin atmosfer keseraman, kengerian bahkan merasa terganggu dengan lukisan tersebut sehingga menjadi sensasi baru dalam sebuah pameran lukisan.

F. Manfaat

Melalui lukisan-lukisan bergaya *pop-dark art* untuk menimbulkan perasaan takut tersebut, dapat diambil beberapa manfaat diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

- a. Menjadi pengalaman baru bagi penulis dan lebih mampu meningkatkan kreativitas menjadi lebih baik dibidang seni lukis, sehingga dapat menghasilkan karya-karya lukis yang lebih berkesan lagi.
- b. Menjadi pengalaman dalam memvisualisasikan imajinasi karya seni lukis tidak terlalu baku dalam mempraktekan teori-teori yang ada dalam ilmu seni rupa khususnya seni lukis dan lebih khusus lagi dibidang seni *pop art* atau seni *dark art*.

2. Bagi Apresiator

- a. Menjadi salah satu bahan pembelajaran dan referensi.
- b. Menjadi bagian baru dari pengetahuan tentang seni lukis, khususnya tentang seni *pop-dark art*.

- c. Melalui lukisan-lukisan tersebut, penulis juga berharap semoga karya-karya lukis tersebut bias menjadi media baru untuk berbagi inspirasi bagi generasi-generasi pelukis berikutnya, baik mengenai keradikalan karya-karya itu maupun teknik dalam penciptaannya.

3. Bagi Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY

- a. Menjadi suatu sumbangan penulis kepada Universitas Negeri Yogyakarta khususnya kepada Jurusan Pendidikan Seni Rupa berupa konsep dan hasil karya seni lukisan *pop-dark art* tentang perasaan takut sebagai inspirasi penciptaan lukisan *pop-dark art*.
- b. Menjadi bahan referensi bagi mahasiswa yang akan menempuh Tugas Akhir Karya Seni berikutnya.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN METODE PENCIPTAAN

A. Kajian Teori

1. Pengertian dan Definisi Perasaan

Perasaan atau dalam istilah lain disebut "Renjana" adalah gejala psikis yang memiliki sifat khas subjektif yang berhubungan dengan persepsi dan dialami sebagai rasa senang atau tidak senang, sedih-gembira dalam berbagai derajat tingkatannya. Setiap individu memiliki intensitas atau derajat perasaan yang berbeda walaupun menghadapi stimulus yang sama. Kualitas perasaan ditentukan oleh perasaan senang-tidak senang, gembira sedih, dan simpati-antipati.

Menurut Chaplin dalam *Dictionary of Psychology* (1972) perasaan adalah keadaan atau state individu sebagai akibat dari persepsi sebagai akibat stimulus baik external maupun internal.

Menurut Wilhelm Wundt dalam bukunya *Principles of Psychosiological Psychology* (1873), perasaan tidak hanya dapat dialami individu sebagai perasaan senang atau tidak senang, tetapi masih dapat dilihat dari dimensi lain. Memang salah satu segi perasaan itu dialami sebagai perasaan yang menyenangkan atau tidak menyenangkan. Hal ini dinyatakan oleh Wundt sebagai dimensi yang pertama. Disamping itu masih terdapat dimensi lain bahwa perasaan itu dapat dialami sebagai suatu hal yang "exited" atau sebagai "inert feeling", hal ini oleh Wundt dipergunakan sebagai dimensi yang kedua. Disamping itu masih adanya

dimensi lain yang dipegunakan sebagai dimensi yang ketiga yaitu "*expextancy*" dan "*release feeling*".

Sedangkan Menurut Maramis (1999), "Perasaan adalah nada perasaan menyenangkan atau tidak, yang menyertai suatu pikiran dan biasanya herlangsung lama serta kurang disertai oleh komponen fisiologik.

Definisi perasaan adalah Suatu keadaan dalam diri individu sebagai suatu akibat dari yang dialaminya atau yang dipersepsinya. Ada beberapa sifat tertentu yang ada padanya yaitu:

- a) Pada umumnya perasaan berkaitan dengan persepsi, dan merupakan reaksi terhadap stimulus yang mengenainya.
- b) Perasaan bersifat subjektif, lebih subjektif apabila dibandingkan dengan peristiwa psikis yang lain.
- c) Perasaan dialami oleh individu sebagai perasaan senang atau tidak senang sekalipun tingkatannya dapat berbeda-beda.

tiga dimensi perasaan menurut Wundt

1. *Exited feeling*: perasaan yang dialami individu disertai adanya perilaku atau perbuatan yang menampak.
2. *Innert feeling*: perasaan yang dialami individu tanpa disertai adanya perilaku atau perbuatan.
3. *Expectancy feeling* dan *Release feeling*: suatu perasaan yang dialami oleh individu sebagai sesuatu yang belum nyata *expected feeling*, disamping itu

perasaan yang dialami oleh individu karena sesuatu itu telah nyata, ini dimaksud dengan *Release feeling*.

2. Pengertian Takut

Menurut Tony Whitehead (*Fears and Phobias*) (1980) Ketakutan adalah suatu tanggapan emosi terhadap ancaman. Takut adalah suatu mekanisme pertahanan hidup dasar yang terjadi sebagai respon terhadap suatu stimulus tertentu, seperti rasa sakit atau ancaman bahaya. Beberapa ahli psikologi juga telah menyebutkan bahwa takut adalah salah satu dari emosi dasar, selain kebahagiaan, kesedihan, dan kemarahan. Ketakutan harus dibedakan dari kondisi emosi lain, yaitu kegelisahan, yang umumnya terjadi tanpa adanya ancaman eksternal. Ketakutan juga terkait dengan suatu perilaku spesifik untuk melarikan diri dan menghindar, sedangkan kegelisahan adalah hasil dari persepsi ancaman yang tak dapat dikendalikan atau dihindarkan.

B. Kajian Subjek

Menurut Dwi Marianto (2002:4), Materi Subjek (*subject matter*) dalam karya seni adalah figur-figur, objek-objek, tempat-tempat, dan peristiwa yang dilukiskan dalam suatu karya seni. Sedangkan menurut Mikke Susanto (2011:383), *subject matter* adalah objek-objek atau ide-ide yang dipakai dalam berkarya atau ada dalam sebuah karya seni.

Jadi, pada pembahasan ini subjek diartikan sebagai objek figur yang dijadikan ide dan sekaligus materi dalam upaya penciptaan karya seni lukis

dengan berdasarkan imajinasi penulis dan beberapa referensi ataupun inspirasi yang didapat hasil dari pengamatan karya seni seniman lain.

C. Kajian Seni Lukis

1. Definisi Seni Lukis

Seni lukis memiliki cukup banyak pengertian, masing-masing orang terkadang mendefinisikan seni lukis itu dengan pengertian yang berbeda-beda, namun pada hakikatnya seni lukis itu mempunyai inti yang sama yaitu suatu ungkapan rasa yang dicurahkan kedalam suatu bidang atau media dua dimensi. Berikut ini definisi seni lukis menurut beberapa ahli.

Menurut Dharsono (2004:36), seni lukis dapat dikatakan sebagai suatu ungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi (dwi matra), dengan menggunakan medium rupa, garis, warna, tekstur, shape, dan sebagainya.

Sedangkan menurut Mikke Susanto (2011:241), seni lukis adalah bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan warna dan garis, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang.

Jadi, dapat diambil kesimpulan bahwa seni lukis adalah ungkapan perasaan, ide, atau gagasan seseorang yang berdasarkan pengalaman estetik yang dituangkan kedalam bidang dua dimensi dengan menggunakan unsur-unsur seni seperti garis, warna, tekstur, dan sebagainya.

2. Pengertian Seni Pop Art

Pop art pada dasarnya berasal dari istilah Popular Culture, yaitu sebuah ungkapan untuk menggambarkan sebuah budaya yang lebih berkaitan dengan hiburan, komersial, dan sifatnya non formal. Pop Art adalah suatu gerakan dalam seni modern yang meniru metode, gaya, dan tema dari budaya populer dan media massa, seperti komik, iklan, dan fiksi ilmiah. Pop Art mensasarkan kepada penonton yang luas dan pop art merupakan bentuk perluasan subjek seni yang berasal dari (kemasan) desainer grafik kemasan, tanda, billboard dan iklan.

Pop Art berasal dari kata Popular Art. Arti dari Pop Art adalah aliran seni yang memanfaatkan simbol-simbol dan gaya visual yang berasal dari media massa yang populer seperti koran, tv, iklan dll. Pop Art merupakan sebuah gerakan seni yang muncul di Inggris pada tahun 1950-an di awal-awal jaman post modern art, Jaman dimana semua orang mulai bosan dengan gaya Modern. Pop Art merupakan seni yang mendobrak batas-batas artian seni yang agung.

Pada saat itu seni hanyalah sebuah hal yang bisa dinikmati kalangan kelas atas, dengan adanya gerakan Pop Art, seni dapat dinikmati oleh semua kalangan, mulai dari golongan bawah hingga golongan atas. Seniman Pop Art yang paling terkenal adalah Andy Warhol, dengan karyanya yang menggambarkan wajah Marilyn Monroe yang disajikan dengan warna-warna komplemen yang tegas. Andy Warhol adalah seniman Amerika, dialah yang dipercaya mulai mempopulerkannya.

Ciri khas Pop Art adalah penggabungan foto serta permainan warna yang berani, kadang disertai penggunaan simbol-simbol untuk menyampaikan pesan si

pembuatnya. Desain Pop Art seringkali menggunakan teks berukuran besar dengan stroke yang tebal.

Contoh lain seni pop art:

Contoh seni lukis pop art dibawah ini menunjukkan perpaduan warna yang sangat kontras dan cenderung kuat sehingga mampu menginspirasi penulis dalam setiap karyanya.



Gambar 1: “The joker”

(Sumber ;www.imdaniel.com)

3. Pengertian Seni Dark Art

Menurut Aquil Akhter seni Dark Art adalah seni yang sangat berbeda dengan seni pada umumnya dan bukan termasuk seni yang sangat konvensional, di dalam seni dark art sang seniman sangat bebas dan leluasa mengubah imajinasinya dengan cara yang sangat misterius tetapi menghasilkan karya seni yang sangat mencengangkan dengan berbagai gaya dan kebanyakan seni dark art mengangkat tema-tema yang menyeramkan bahkan menjijikkan untuk diangkat dalam sebuah lukisan menjadikan seni dark art ini tak lepas juga dari aliran seni lukis surealisme.

Seni ini merupakan produk dari abad ke-20, tema Dark Art merupakan gaya seni yang didefinisikan sebagai perubahan suasana menjadi "gelap" atau kesan pengacau di alam. Disebut dan diklasifikasikan dengan banyak nama seperti gothic, horror, metafisik, mimpi buruk, dan pengganggu, itu sebenarnya puncak dari teknik dan gaya.

Penggambaran keseluruhan dengan seni dark art tidak terpaku oleh seni yang indah karena seni dark art cenderung menampilkan karya seni yang tidak indah bahkan cenderung seram ataupun menjijikkan. Banyak seniman dark art ini hanya menggunakan daya imajinasinya yang sangat tinggi dan berbeda dari kebanyakan orang ataupun seniman pada umumnya untuk lalu menuangkannya menjadi sebuah karya seni dark art.

Contoh karya seni Dark Art :

Berikut adalah contoh-contoh karya seni Dark Art yang cukup menarik perhatian bagi penulis sehingga karya berikut mampu menginspirasi bagi penulis dalam berkarya.



Gambar 2: Jeff Srsic gallery (galeri seni *dark art*)

(Sumber; www.jeffsyrsgallery.com)

D. Unsur-Unsur Seni Rupa

1. Garis

Garis merupakan perpaduan atau hubungan antara titik-titik yang sejajar. Menurut Dharsono (2007:70), pada dunia seni rupa sering kali kehadiran “garis” bukan hanya sebagai garis tetapi kadang sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis, atau lebih tepat disebut goresan.

Sedangkan menurut Mikke Susanto (2011: 148), Garis memiliki tiga pengertian. *Pertama*: Perpaduan sejumlah titik-titik yang sejajar dan sama besar. Garis memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek, panjang, halus, tebal, berombak, melengkung lurus dan lain-lain. *Kedua*: Dalam seni lukis, garis dapat pula dibentuk dari perpaduan antara dua warna. *Ketiga*: Sedangkan dalam seni tiga dimensi garis dapat dibentuk karena lengkungan, sudut yang memanjang maupun perpaduan teknik dan bahan-bahan lainnya.

2. Bangun

Bangun (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 karena adanya tekstur (Dharsono, 2007:71).

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

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa bidang atau bangun (shape) adalah pembentukan dari garis-garis yang bertemu sehingga berbentuk suatu ruang yang memiliki area dan dibatasi oleh garis, warna, tekstur, atau gelap terang.

3. Tekstur

Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada perwajahan bentuk pada karya seni rupa secara nyata atau semu (Dharsono, 2007:75).

Mikke Susanto (2011: 20) mendefinisikan, tekstur atau barik adalah nilai raba atau kualitas permukaan yang dapat dimunculkan dengan memanfaatkan kanvas, cat atau bahan-bahan seperti pasir, semen, zinc white, dan lain-lain.

Jadi dalam seni lukis, tekstur adalah bagian dari unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan yang sengaja dibuat untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang karya seni rupa baik bersifat secara nyata maupun semu serta dapat dimunculkan dengan berbagai macam bahan dan teknik.

4. Warna

Warna sebagai salah satu elemen atau medium seni rupa, merupakan unsur susun yang sangat penting, baik dibidang seni murni maupun seni terapan. Bahkan lebih jauh dari itu warna sangat berperan dalam segala aspek kehidupan manusia (Dharsono, 2007:76).

Kemudian Menurut Mikke Susanto (2011:433),Warna adalah getaran atau gelombang yang diterima indra penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda.

Jadi dapat disimpulkan bahwa warna merupakan elemen seni rupa yang sangat penting berupa getaran atau gelombang yang diterima indra penglihatan dan menjadi suatu pengekspresian rasa bagi seorang seniman dalam berarya seni. Warna juga dapat menunjukkan karakter seorang seniman terhadap apresiatornya melalui karya-karyanya.

5. Ruang

Menurut Dharsono (2007:79), Ruang dalam unsur rupa merupakan wujud tiga matra yang mempunyai: panjang, lebar, dan tinggi (punya volume). Untuk meningkat dari satu matra ke matra yang lebih tinggi dibutuhkan waktu. Sehingga untuk memahami dan menghayati unsur-unsur rupa dalm berkarya seni tetap dibutuhkan waktu, yang disebut waktu.

Sedangkan Menurut Mikke Susanto (2011: 338), 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, yaitu rongga yang berbatas maupun yang tidak berbatas. Pada suatu waktu, dalam hal berkarya seni, ruang tidak lagi dianggap memiliki batas secara fisik.

Jadi, berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa ruang adalah celah atau rongga yang berbatas maupun tidak berbatas dan memiliki volume, luas, dan ukuran panjang, lebar dan tinggi.

E. Prinsip-Prinsip Seni Rupa

1. Harmoni (Selaras)

Harmoni atau selaras merupakan unsur-unsur yang berbeda dekat. Jika unsur-unsur estetika di padu secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan akan timbul keserasian atau harmony (Dharsono, 2007:80).

Sedangkan menurut Mikke Susanto (2011:175), harmoni merupakan 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.

Berdasarkan definisi diatas berarti harmoni dapat disimpulkan yaitu unsur-unsur yang berbeda dekat dan merupakan tatanan atau proporsi yang dianggap seimbang dan memiliki keserasian.

2. Repetisi (Irama)

Repetisi merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni. Repetisi atau ulang merupakan dua wujud yang terletak pada ruang dan waktu, maka sifat paduannya bersifat paduan matra yang dapat diukur dengan interval ruang, serupa dengan interval waktu antara dua nada musik beruntun yang sama (Dharsono, 2007:82).

Sedangkan menurut Mikke Susanto (2011:334), mendeskripsikan bahwa irama atau ritme dalam seni rupa menyangkut persoalan warna, komposisi, garis, maupun yang lainnya.

Dengan demikian dapat dipetik pengertian bahwa irama adalah unsur-unsur pendukung karya seni yang menyangkut persoalan garis, warna, tekstur, komposisi, bidang, dan lain-lainnya.

3. Gradasi

Menurut Dharsono (2007:82), gradasi merupakan satu sistem dari laras menuju ke kontras, dengan meningkatkan masa dari unsur yang dihadirkan. Gradasi merupakan perpaduan dari interval kecil ke interval besar, yang dilakukan dengan penambahan atau pengurangan secara laras dan bertahap. Gradasi merupakan keselarasan yang dinamik, dimana terjadi antara perpaduan atau kehalusan dan kekerasan yang hadir bersama seperti halnya kehidupan. Gradasi merupakan penggambaran susunan monoton menuju dinamika yang menarik.

4. Kesatuan (Unity)

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 (Dharsono, 2007:83). Sedangkan menurut Mikke Susanto (2011: 416), kesatuan merupakan salah satu unsur dan pedoman dalam berkarya seni (azas-azas desain).

Berarti kasatuan merupakan komposisi antara hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh dan merupakan salah satu unsur serta menjadi pedoman dalam berkarya seni.

5. Keseimbangan (Balance)

Adapun menurut Dharsono (2007:84-85), ada dua macam keseimbangan yang dapat diperhatikan dalam penyusunan bentuk, yaitu: *Pertama*: Keseimbangan Formal yaitu keseimbangan pada dua pihak berlawanan dari satu poros. Keseimbangan formal kebanyakan simetris secara eksak atau ulangan berbalik pada sebelah menyebelah. *Kedua*: Keseimbangan Informal yaitu keseimbangan sebelah menyebelah dari susunan unsur yang menggunakan prinsip susunan ketidaksamaan atau kontras dan selalu asimetris.

Sedangkan menurut Mikke Susanto (2011:46), keseimbangan atau *balance* adalah persesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas suatu komposisi karya seni.

Jadi, keseimbangan atau *balance* adalah persesuaian materi antara dua pihak yang berlawanan dari satu poros, dan dapat dicapai dengan prinsip kesamaan (simetris) atau ketidaksamaan (asimetris).

6. Proporsi

Menurut Mikke Susanto (2011:320), proporsi merupakan hubungan ukuran antar bagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan/keseluruhannya. Selain itu proporsi berhubungan erat dengan keseimbangan (balance), irama (repetisi), harmoni, dan kestun (*unity*). Sedangkan Dharsono (2007:87), menjelaskan bahwa

Proporsi dan skala mengacu kepada hubungan antara bagian dari suatu desain dan bagian antara bagian dengan keseluruhan.

Jadi, proporsi merupakan hubungan perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya, sehingga mampu menimbulkan keseimbangan dalam satu karya seni.

F. Acuan dan inspirasi Penciptaan

Dalam proses berkarya seniman tidak terlepas dari inspirasi atau pengaruh dari luar dirinya. Biasanya dia akan melakukan pengamatan terhadap karya-karya dari seniman lain, baik hanya sebagai referensi maupun sebagai inspirator dalam berkarya. Adapun sebagai acuan didalam berkarya penulis adalah dengan mengambil inspirasi dari berbagai karya-karya seniman pop art maupun dark art dengan berusaha mengikuti teknik dan figur ataupun objek didalam penciptaan karya, terutama bagaimana teknik didalam pewarnaan dan penggambaran figur. Berikut ini beberapa contoh karya yang menjadi acuan penulis dalam penciptaan karya seni lukis. Di luar itu semua penulis juga sangat terpengaruh oleh *artwork* dari cover album band-band beraliran metal karena ini juga memberi kontribusi besar dalam setiap karya penulis.

1. Neck Face

Seniman kelahiran 1984 asal amerika serikat ini mempunyai karya imajinatif yang sangat mencengangkan dari segi penggambaran dengan teknik *drawing* figur-figur unik dan menyeramkan maupun teknik-teknik yang digunakan dalam pembuatan setiap karyanya.

Karya-karya Neck Face memiliki warna-warna yang cerah yang khas dan membuar figure-figur begitu sederhana yang unik tetapi tak meninggalkan kesan seram maupun menakutkan disitulah penulis sangat terinspirasi dengan karya seniman yang satu ini dengan permainan warna sederhana mampu membuat figur yang dibuat menjadi tampak mengesankan.

Tema yang diangkat oleh Neck Face pun sangat menarik bagi penulis yaitu tetnang kekerasan dan terpengaruh gaya music *heavy metal* dengan penggambaran figure dan pewarnaan yang sangat tidak konvensional pada seni rupa pada umumnya.

Salah satu karya Neck Face:

Dalam karya berikut penulis sangat terinspirasi dalam pembuatan sosok figur dan simbol dalam setiap lukisan yang dilukis oleh penulis baik dalam hal warna dan segala bentuk figur dan simbol. Dengan keseluruhan bentuk dan figur yang di gambarkan kedalam karya berikut mungkin membuat pelihat karya ini akan merasa aneh dalam menyikapi suatu ha baru yang dilihatnya disitulah maka penulis sangat tertarik dalam setiap karya dari artis yang satu ini karena selalu mampu mengesankan dalam setiap karyanya dengan penggambaran figur-figur dan simbol-simbol yang sederhana juga teknik pewarnaan yang sangat sederhana menggunakan warna-warna yang kontras dan tajam. Pengaruh yang sangat besar dalam setiap karya penulis adalah penggunaan warna yang sederhana dan bentuk-bentuk yang tak lazim untuk sebuah lukisan yang mungkin sedikit banyak mampu menimbulkan rasa takut atau rasa kengerian yang muncul sehingga penulis akan

merasa berhasil apabila mampu melakukan hal tersebut di dalam setiap karyanya seperti karya di bawah ini.



Gambar 3 :neck face "satans favourite sons"

(Sumber www.pinterest.com)

2. Edvard Munch

Edvard Munch lahir di Ådalsbruk, Loten pada 12 Desember 1863 dan meninggal di Ekely, 23 Januari 1944 adalah pelukis aliran ekspresionisme berkebangsaan Norwegia. Gambarannya terhadap kesengsaraan atau penderitaan sangat mempengaruhi penulis didalam berkarya karena kesesuaian tema yang di

angkat oleh penulis. Salah satu karya lukisan paling terkenal Munch berjudul "*The Scream*" awalnya berjudul "*Despair*" yang dibuat pada tahun 1893, dianggap sebagai ikon penggambaran penderitaan dan merupakan salah satu bagian dari seri yang disebut "*The Frieze of Life*" di mana Munch mengeksplorasi tema kehidupan, cinta, takut, kematian, dan kesedihan. Sebagaimana halnya dengan banyak karya lainnya ini sangat memberikan banyak inspirasi bagi penulis dalam berkarya terutama menambah percaya diri bagi penulis untuk mengekspresikan ide gagasan pikiran untuk berani menunjukkan karya yang bertema perasaan takut ini, Munch melukis beberapa versi lukisan yang sangat inspiratif bagi penulis. Salah satunya dicuri pada tahun 1994 dan lainnya pada tahun 2004. Kedua lukisan yang dicuri ini akhirnya dapat ditemukan kembali.

Tema "*The Frieze of Life*" berulang pada karya-karya Munch selanjutnya, dalam lukisan seperti "*The Sick Child*" (1886, lukisan saudara perempuannya yang telah meninggal, Sophie), "*Vampire*" (1893–94), "*Ashes*" (1894), dan "*The Bridge*". Lukisan terakhir menggambarkan sosok pincang dengan wajah samar yang di latarbelakangi oleh bayangan pohon besar dan rumah yang menakutkan. Munch selalu menggambarkan wanita sebagai sosok yang rapuh, korban yang tak bersalah, atau vampir pencabut nyawa yang mengerikan.

Berikut adalah salah satu lukisan Edvard Munch yang menginspirasi penulis dimana kesan seram dan kengerian yang muncul memberikan rasa takut pada yang memperhatikan salah satu lukisannya ini.



Gambar 4 : Edvard Munch “*separation*”

Cat minyak di atas kanvas, 1896

(Sumber commons.wikimedia.org)

G. Metode Penciptaan

1. Imajinasi

Imajinasi merupakan langkah awal sebelum penulis mulai berkarya imajinasi ini dilakukan untuk mencari dan mengetahui tema diangkat menjadi materi atau *subject matter* dan meluaskan ide pemikiran seluas-luasnya tentang tema dalam penciptaan karya seni lukis. Imajinasi secara umum, adalah kekuatan atau proses menghasilkan citra mental dan ide. Imajinasi merupakan suatu gambaran (citra) yang dihasilkan oleh otak seseorang. Dalam berimajinasi tentunya penulis tidak bisa lepas dari *influence* ataupun semua hal yang dianggap sebagai inspirator hal ini sangat berperan penting untuk menangkap dan mengabadikan setiap imajinasi penulis yang nantinya akan dipilih menjadi bahan dalam berkarya.

Selain berimajinasi, bantuan internet juga sangatlah membantu untuk mencari dan memilih gambar-gambar yang lebih menarik dibandingkan hasil dokumentasi penulis untuk dilukiskan kedalam kanvas. Secara langsung, itupun tidak cukup menjadi bekal penulis untuk memulai berkarya, sehingga masih

membutuhkan gambaran yang lebih jauh, yaitu bagaimana mengesankan suatu karya seni lukis. Dengan demikian maka penulis harus melakukan pengamatan atau memperhatikan karya-karya seniman lainnya, seperti bagaimana bentuk figur, proporsi, warna, dan lain-lain.

2. Improvisasi

Improvisasi adalah ekspresi yang spontan dan tidak disadari dari sesuatu yang ada di dalam, bersifat spiritual. Penciptaan dan pertunjukan biasanya juga tanpa rencana terlebih dahulu serta (biasanya) pengerjaannya hampir dalam bahan seadanya. Dalam berkarya seni rupa, hal ini sangat sering terjadi, biasanya pada karya sketsa (Mikke, 2011:192).

3. Visualisasi

Visualisasi adalah pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta grafik, dan sebagainya; proses pengubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan lewat karya seni atau visual (Mikke, 2011:427).

Adapun tahap-tahap dalam penciptaan lukisan yaitu diawali dengan mempersiapkan alat dan bahan. Penulis sebelum memulai berkarya terlebih dahulu mengamati referensi gambar seniman lain sebelum melukis ke media kanvas yaitu bagaimana bentuk figur, proporsi, komposisi, dan lain-lainnya. Kemudian dilanjutkan dengan memulai sketsa-sketsa kasar pada kanvas hingga dilanjutkan dengan pewarnaan atau finising

BAB III

HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN

A. Konsep dan Tema Penciptaan

Berbagai macam faktor yang mempengaruhi seseorang dalam melakukan hal apapun termasuk dalam hal berkarya. Sebagai manusia dengan akalnyapun dapat berpikir apa saja yang terjadi di sekitarnya, dengan kepekaan tentang rasa senang sedih maupun rasa takut manusia sangat peka untuk menyikapinya. Berangkat dari hal tersebut penulis sangat tertarik akan kepekaan manusia dalam menanggapi atau merespon rasa takut yang timbul karena sesuatu hal yang dirasa mengerikan ataupun menjijikkan yang dilihatnya.

1. Konsep Penciptaan Lukisan

Konsep dalam penciptaan lukisan dengan menggambarkan objek dan figur secara deformatif untuk mencapai bentuk objek yang terlihat seram maupun menjijikkan. Penggambaran dan pelukisan figur dan objek dengan media akrilik adalah untuk menggali kemungkinan bentuk-bentuk baru atau ide yang unik, artistik dan juga radikal sesuai dengan ekspresi diri yang divisualkan kedalam lukisan. Objek yang ditampilkan dengan bermacam-macam teknik eksplorasi dan imajinasi, penggunaan warna pada lukisan mengacu pada warna kombinasi warna-warna cerah ciri khas warna *pop art* yang digabungkan dengan warna darah maupun warna yang suram ciri warna *dark art* dengan menggunakan sedikit gradasi warna dari objek gelap menuju terang sehingga menciptakan sedikit kesan volume pada beberapa objek pada lukisan yang terlihat.

2. Tema Penciptaan Lukisan

Tema dalam penciptaan lukisan ini adalah tentang perasaan takut, maka dari itu penulis sangat tertarik untuk mengekspresikannya kedalam lukisan beraliran *pop-dark art*. Dalam menuangkan ide dan gagasan tentang perasaan takut ke dalam lukisan penulis tidak terlepas dari imajinasi dan beberapa acuan dalam dia mengembangkan setiap hasil karya yang dibuat oleh dasar itu konsep lukisan tentang perasaan takut akan dibuat dengan hasil dari penggalian imajinasi penulis maka hasil karya penulis akan sangat orisinal dan otentik sesuai dengan ciri khas gaya lukisan penulis.

B. Proses Visualisasi

1. Alat, Bahan, dan Teknik

Dalam proses memvisualisasikan ide-ide kedalam bentuk karya lukisan, setiap individu memiliki kebiasaan dan teknik masing-masing, baik didalam memilih alat dan bahan, maupun teknik dalam penciptaan suatu karya. Berikut ini merupakan alat, bahan, dan teknik yang digunakan untuk menciptakan karya-karya lukis penulis.

a. Alat

Alat-alat yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni lukis ini antara lain:

1) Stapler Tembak

Stapler tembak merupakan alat untuk memasang kain kanvas pada kayu span, sehingga siap untuk dilukis.

2) Kuas

Beberapa jenis dan mark kuas yang digunakan dalam penciptaan karya seni lukis ini antara lain adalah: Eterna No. 1 sampai 12. Juga kuas berukuran besar

3) Palet

Untuk palet sebagai wadah untuk menuangkan dan mencampur cat, ada yang memang palet khusus untuk cat sendiri, namun bisa juga menggunakan apa saja yang memang bisa digunakan sebagai palet, seperti kramik sisa, sterofom, plastik yang tidak terpakai dan lain sebagainya.

4) Kain Lap

Kain lap disini berfungsi untuk membersihkan dan mengeringkan kuas setelah dicuci atau setelah dipakai, sehingga kuas bisa awet serta tidak cepat rusak dan bisa dipakai lagi untuk melukis.

b. Bahan

Adapun bahan atau media yang digunakan dalam karya-karya seni lukis ini yaitu:

1) Kanvas

Jenis kanvas yang digunakan sebagai media penciptaan karya seni lukis ini dengan menggunakan kanvas jadi, yaitu dengan membeli kanvas gulungan siap pakai yang telah diblok cat putih dan tinggal memasang di kayu span sesuai ukuran panjang dan lebarnya, sehingga penulis lebih praktis dan efisien waktu dan tenaga dalam berkarya.

2) Cat

Pada semua karya ini, penulis memakai cat akrilik yang bermerk *kappiedan merries* dan beberapa pewarna lain seperti cat tembok mowilex, spidol, pastel, dan pulpen. Sehingga memerlukan ketelatenan didalam mencampur dan menggores karena jenis cat dan bahan pewarna lain.



Gambar 5 :Bahan dan alat. (sumber : penulis)

C. Teknik Penciptaan

Teknik merupakan suatu cara kerja dengan mempraktikan segala bentuk kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki atau dikuasai dalam memvisualisasikan ide penciptaan karya. Adapun dalam teknik penciptaan karya dengan menerapkan beberapa hal yang menjadi teknik pembuatan serta proses penciptaan karya penulis, diantaranya adalah:

1. Menentukan objek lukisan yang menarik hasil pencarian dari imajinasi dan pencarian referensi penulis untuk dilukiskan ataupun membuat sketsa lukisan secara spontanitas.

2. Menyiapkan alat dan bahan.
3. Memblok kanvas dengan warna warna tertentu untuk memudahkan dalam memblok *background* atau latar belakang sebelum dilukis .
4. Memberikan warna dasar, memberi tekstur dan memberi detail berdasarkan bentuk figure yang dilukis.
5. Finishing.

D. Bentuk Lukisan dan Pembahasan

Dalam mendeskripsikan karya-karya lukisan ini, penulis memakai tahap-tahap yang dikenal dalam teori kritik seni, diantaranya adalah deskripsi, yaitu mengidentifikasi bagian-bagian yang terlihat oleh mata, dan dari hasil karya seni lukis beserta judul masing-masing lukisan. Kemudian analisis, yaitu mengkaji atau membahas bagian-bagian yang telah diidentifikasi. Selanjutnya interpretasi, yaitu penafsiran atau maksud-maksud dari masing-masing bagian yang ada pada lukisan itu sebagai bentuk komunikasi penulis dalam menuangkan ide atau gagasan melalui karya seni lukis tersebut, walaupun sebenarnya penulis juga memberikan keleluasaan kepada pemerhati karya dalam menganalisis arti maksud dan tujuan dari keseluruhan gambar maupun sosok atau simbol dalam semua karya lukisan penulis. Dan yang terakhir yaitu evaluasi yang merupakan tahapan peninjauan kembali pada karya lukisan.

Berikut merupakan karya-karya seni lukis beserta pembahasannya:

1. Bloody Root and Left Hand Spilling Gore

Berikut adalah lukisan pertama penulis



Gambar 6 : *“Bloody Root and Left Hand Spilling Gore”*
 Mix media di atas Kanvas
 150x130 cm

Karya penulis diatas berjudul *“Bloody Root and Left Hand Spilling Gore”*. Gambar lukisan diatas memperlihatkan figur sesosok makhluk tersenyum lebar berambut panjang bermuka seram yang membawa sebuah jantung yang diatasnya tumbuh sebuah tunas ditangan kirinya dan sedangkan di tangan kanannya makhluk tersebut membawa beberapa bunga yang diikat menjadi satu. Berikut unsur visual yang berperan sebagai pendukung untuk mewakili maksud dan cerita dari lukisan ini.

Objek utama dalam lukisan ini adalah figur makhluk seram yang terlihat sedang tersenyum lebar dengan giginya yang tajam juga mata hitam yang sangat besar berambut gondrong mengucur berdarah-darah di sebagian wajahnya dan

matanya, darah pun terlihat mengucur deras dari lehernya dengan memegang sebuah tunas yang berakarkan jantung manusia yang terpotong yang masih sangat berdarah yang mengucur deras ke tangan dan lengan kirinya tangan kanannya memegang untaian bunga yang berantakan. Terlihat juga figur dalam lukisan ini dengan memakai sebuah kaos abu-abu lalu memakai sebuah *vest* atau rompi kuning bercorak trutul seperti halnya macan tutul, keseluruhan figur makhluk seram tersebut adalah sebagai *point of interest* dalam lukisan ini.

Objek yang kedua adalah background atau latar belakang dari keseluruhan lukisan tersebut. Latar belakang berwarna biru muda dan terdapat bercak atau noda biru tua disebelah kanan dan di sisi lain atau di sisi kiri terdapat bercak noda merah, dengan keseluruhan tepi terbingkai warna merah dengan tidak teratur dan tidak simetris.

Lukisan ini menekankan kesan figur dan simbol yang seram dengan warna-warna merah darah dalam lukisan yang sangat dominan. Dengan sedikit permainan teknik gradasi pada sosok figur dalam lukisan tersebut tetap mengesankan ada unsur gelap terang dalam lukisan ini. Dengan menggunakan warna warna cerah seperti *cobalt blue*, *lemon yellow*, dan *emerald green* diperpadukan dengan warna merah darah campuran warna *vermilion* dan *crimson red* yang sangat mendominasi maka terlihat lukisan ini sangat kontras.

Pada bagian figur makhluk seram ini warna yang digunakan adalah cat *raw sienna* yang di campur dengan cat tembok berwarna *titanium white* pada keseluruhan tangan dan wajah. Sedangkan pada kaos yang dipakai figur ini memakai banyak warna cat hitam dan putih dengan permainan gradasi juga pada

rambut sama halnya dengan cat hitam dan putih dan sedikit warna *lemon yellow*, sedangkan dalam rompi trutul menggunakan warna warna yang mencolok seperti *emerald green* dan *lemon yellow* yang sangat kontras dengan kaos dan sosok figur tersebut. Sedangkan noda-noda darah dan seluruh warna merah darah pada figur menggunakan warna merah scarlet dengan sedikit warna campuran *crimson red*. Sedangkan dalam pewarnaan background dengan memblok seluruh kanvas dengan warna *cobalt blue*. Untuk detail dan dekoratif keseluruhan di dalam figur lukisan ini menggunakan spidol biru dan spidol merah untuk mengesankan ketegasan garis dalam pelukisan figur.

Dalam pengolahan prinsip penyusunan seni rupa dalam lukisan ini sesungguhnya menggunakan prinsip seni rupa pada umumnya walaupun mengesampingkan keindahan bentuk figur ataupun keindahan warna dikarenakan aliran seni yang dianut dan disukai penulis sebagai referensi banyak yang mengesampingkan keindahan bentuk dan warna jadi lukisan ini cenderung disharmoni tidak seimbang dan mengesankan kurang kesatuan antara figur dan latar belakang dalam pewarnaan, menenempatkan figur maupun simbol-simbol di dalam lukisan, proses penciptaannya lukisan tersebut juga tidak menggunakan teknik-teknik yang konvensional karena penulis berkarya tidak selalu menggunakan kuas.

Sesungguhnya seluruh penafsiran tentang makna pada seluruh lukisan karya penulis diserahkan kepada seluruh orang yang melihat dan memperhatikan karya-karya tersebut karena disini penulis hanya menyajikan karya-karyanya dengan

masing-masing judul hanya untuk memancing rasa ngeri atau takut imajinasi maupun penafsiran dari masing-masing pemerhati karya ini.

Karya di atas merupakan sebuah ekspresi perwujudan buah dari hasil imajinasi penulis tentang apa yang terjadi di dalam pikiran penulis dimana lukisan ini menceritakan pengorbanan dan pertumpahan darah yang harus dilakukan di tengah badai konflik kepentingan demi tumbuhnya sebuah harapan baru walaupun sesungguhnya semua penuh dengan kebuasan dalam berkehidupan tetapi pengorbanan dalam pertumpahan darah tetap dilakukan tanpa rasa ikhlas, semua tadi dilukiskan dalam figur dan simbol-simbol didalam lukisan diatas.

2. Blue Heart, Red Artery, Chaotic Mass and The Skinless Surgery

Karya penulis berikutnya berjudul “*Blue Heart, Red Artery, Chaotic Mass and The Skinless Surgery*”, lagi dalam karya lukisan ini memperlihatkan sosok makhluk seram berambut panjang dengan mata bulat berdarah dan mempunyai senyuman lebar dengan gigi yang menyeringai tajam dan simbol-simbol seperti jantung yang berwarna biru, siluet sebuah kerusuhan, daging robek, dan pembuluh darah yang berserakan. Berikut unsur visual yang berperan sebagai pendukung untuk mewakili maksud dari lukisan ini. Objek utama dalam karya ini adalah keseluruhan simbol dan figur yang ada di dalam lukisan ini makhluk seram gondrong dengan menggunakan jaket kulit hitam dengan memperlihatkan mata dan tangankannya yang berdarah mengucur penuh luka-luka goresan yang seolah akan meraih sebuah jantung manusia berwarna biru yang di kelilingi oleh pembuluh darah atau arteri di dalam sebuah robekan daging yang masih berkulit

ini menjadi sebuah kesatuan figur yang dilukiskan dengan teknik yang dikuasai oleh penulis menggunakan cat akrilik dan berbagai media lainnya.



Gambar 7 : “*Blue Heart, Red Artery, Chaotic mass and The Skinless Surgery*”
Mix media di atas Kanvas
150x130 cm

Adapun objek lain dalam lukisan ini adalah seperti sosok-sosok siluet sekumpulan manusia di atas lukisan ini sebagai wujud *background* selain warna warna yang dikombinasikan dalam sebuah lukisan ini lukisan ini mengesankan keriuhan dengan warna-warna yang sangat kompleks.

Pada bagian figur makhluk seram ini warna yang digunakan adalah cat *raw sienna* yang di campur dengan cat tembok berwarna *titanium white* pada keseluruhan tangan dan wajah. Sedangkan pada jaket yang dipakai figur ini memakai banyak warna cat hitam dan putih dengan permainan gradasi juga pada rambut sama halnya dengan cat hitam dan putih titanium dan sedikit warna dari

titanium white pastel, sedangkan dalam symbol lain menggunakan warna warna yang mencolok seperti *emerald green* dan *lemon yellow* yang sangat kontras dengan kaos dan sosok figur tersebut. Sedangkan noda-noda darah dan seluruh warna merah darah pada figur menggunakan warna merah scarlet dengan sedikit warna campuran *crimson red*. Sedangkan dalam pewarnaan background dengan memblok seluruh kanvas dengan warna *lemon yellow* dicampur warna *flourecent green*. Untuk detail dan dekoratif keseluruhan di dalam figur lukisan ini menggunakan spidol biru dan spidol merah untuk mengesankan ketegasan garis dalam pelukisan figur.

Dalam pengolahan prinsip penyusunan seni rupa dalam lukisan ini sesungguhnya menggunakan prinsip seni rupa pada umumnya walaupun mengesampingkan keindahan bentuk figur ataupun keindahan warna dikarenakan aliran seni yang dianut dan disukai penulis sebagai referensi banyak yang mengesampingkan keindahan bentuk dan warna jadi lukisan ini cenderung disharmoni tidak seimbang dan mengesankan kurang kesatuan antara figur dan latar belakang dalam pewarnaan, menenempatkan figur maupun simbol-simbol di dalam lukisan, proses penciptaannya lukisan tersebut juga tidak menggunakan teknik-teknik yang konvensional karena penulis berkarya tidak selalu menggunakan kuas.

Sesungguhnya seluruh penafsiran tentang makna pada seluruh lukisan karya penulis diserahkan kepada seluruh orang yang melihat dan memperhatikan karya-karya tersebut karena disini penulis hanya menyajikan karya-karyanya dengan

masing-masing judul hanya untuk memancing rasa takut, imajinasi maupun penafsiran dari masing-masing pemerhati karya ini.

Karya di atas merupakan sebuah ekspresi perwujudan dari hasil imajinasi penulis tentang apa yang terjadi di dalam pikiran penulis secara tiba-tiba dan spontanitas setelah mendengar beberapa lagu beraliran metal dengan lirik yang sangat sadis dimana penulis mengartikan lagu tersebut sama dengan lukisan semua unsur dan figure dalam lukisan tersebut dimana menurut penulis lukisan tersebut mengartikan sebuah tragedi masa dan peristiwa pembunuhan disertai mutilasi dilakukan dengan hati yang dingin oleh seorang psikopat demi memuaskan hasratnya akan membunuh dan mengoperasi atau memutilasi mayatnya.

3. Drowning to The Red Blood Sins

Karya penulis dibawah berjudul "*Drowning to The Red Blood Sins*". Gambar lukisan diatas memperlihatkan figur sosok sosok makhluk yang sedang di dalam suatu keadaan dimana bersama dan terendam dalam suatu genangan darah dan tunas akan tetap akan selalu ada dimana ia kehendaki untuk tumbuh. Berikut unsur visual yang berperan sebagai pendukung untuk mewakili maksud dan cerita dari lukisan ini.

Objek utama dalam lukisan ini adalah figur makhluk seram yang terlihat sedang berendam yang hanya nampak kepalanya yang botak dengan kulit yang sudah terkelupas dengan mata mengucurkan darah. Figur kepala orang tersebut adalah sebagai *point of interest* dalam lukisan ini.



Gambar 8 : “*Drowning to The Red Blood Sins*”
 Mix media di atas kanvas
 120x150 cm

Objek yang lain dalam lukisan ini dua makhluk yang menyerupai dua ekor burung yang satu sedang mengepakkan sayap dengan sebuah tunas yang muncul di balik punggungnya dan yang satunya lagi sedang menganga dengan paruhnya yang terbuka lebar. Adapun latar belakang dari keseluruhan lukisan tersebut, latar belakang berwarna hitam dan terdapat bercak atau noda merah disebelah atas dan bawah dan di sisi lain terdapat bercak noda merah, dengan keseluruhan warna merah dengan tidak teratur dan tidak simetris.

Lukisan ini menekankan kesan figur dan simbol yang seram dengan warna-warna merah darah dalam lukisan yang sangat dominan. Dengan sedikit permainan teknik gradasi pada semua sosok figur dalam lukisan tersebut tetap mengesankan ada unsur gelap terang dalam lukisan ini. Pada bagian pelukisan figur makhluk-makhluk ini warna yang digunakan adalah cat *scarlet* dan *crimson red* yang dicampur dengan cat tembok berwarna putih titanium pada keseluruhan kepala dan wajah. Sedangkan pada sosok makhluk yang menyerupai dua ekor

burung warna yang dipakai figur ini memakai banyak warna cat hitam dan putih titanium dengan permainan gradasi. Sedangkan dalam pewarnaan *background* dengan memblok seluruh kanvas dengan warna hitam. Untuk detail keseluruhan di dalam figur lukisan ini menggunakan spidol merah untuk mengesankan ketegasan garis dalam pelukisan figur.

Dalam pengolahan prinsip penyusunan seni rupa dalam lukisan ini sesungguhnya menggunakan prinsip seni rupa pada umumnya walaupun mengesampingkan keindahan bentuk figur ataupun keindahan warna dikarenakan aliran seni yang dianut dan disukai penulis sebagai referensi banyak yang mengesampingkan keindahan bentuk dan warna jadi lukisan ini cenderung disharmoni tidak seimbang dan mengesankan kurang kesatuan antara figur dan latar belakang dalam pewarnaan, menempatkan figur maupun simbol-simbol di dalam lukisan, proses penciptaannya lukisan tersebut juga tidak menggunakan teknik-teknik yang konvensional karena penulis berkarya tidak selalu menggunakan kuas.

Sesungguhnya seluruh penafsiran atau pun arti tentang makna pada seluruh lukisan karya penulis diserahkan kepada seluruh orang yang melihat dan memperhatikan karya-karya tersebut karena disini penulis hanya menyajikan karya-karyanya dengan masing-masing judul hanya untuk memancing rasa ngeri atau takut, imajinasi maupun penafsiran dari masing-masing pemerhati karya ini.

Karya di atas merupakan sebuah ekspresi perwujudan buah dari hasil imajinasi penulis tentang apa yang terjadi di dalam pikiran penulis dimana lukisan ini mempunyai arti menceritakan tentang seseorang yang memilih terjun dan

meneggelamkan diri dalam nista atas nama kebebasan sebagai manusia dan bermandikan darah walaupun suatu saat jika dia ingin kembali akan ada selalu tunas baru untuk menolongnya, semua tadi dilukiskan dalam figur dan simbol-simbol didalam lukisan diatas.

4. Killing Peace

Karya penulis dibawah ini berjudul "*Killing Peace*". Gambar lukisan ini memperlihatkan figur sesosok makhluk tersenyum lebar berambut panjang berwarna hijau bermuka seram yang membawa sebuah senjata api laras panjang berjenis ak47 yang berada di tangan kirinya dan tangan kanannya memegang sepotong jagung, dan terlihat sosok figure burung dara atau merpati yang sedang dia tembak dengan darah yang muncrat ke seluruh bagian. Berikut unsur visual yang berperan sebagai pendukung untuk mewakili maksud dan cerita dari lukisan ini.



Gambar 9: "*Killing Peace*"

Mix media di atas kanvas

130x150 cm

Objek utama dalam lukisan ini adalah figur makhluk seram yang terlihat sedang tersenyum lebar dengan giginya yang tajam juga mata hitam yang sangat besar berambut gondrong berwarna hijau memakai ikat kepala hitam lalu mengucur berdarah-darah di sebagian wajahnya dan matanya, dengan memegang sebuah senjata api laras panjang ak47 ditangan kirinya dan tangan kananya memegang sepotong jagung yang seperti ia tawarkan. Terlihat juga figur dalam lukisan ini dengan memakai sebuah kaos abu-abu lalu memakai sebuah *vest* atau rompi jeans biru polos tanpa corak, figur burung yang tertembak tersebut adalah sebagai *point of interest* dalam lukisan ini.

Objek yang kedua adalah burung merpati putih yang sedang terbang tertembak dan menyipratkan begitu banyak darah dan *background* atau latar belakang dari keseluruhan lukisan tersebut. Latar belakang berwarna merah muda keunguan dan terdapat bercak atau noda merah diseluruh bagian.

Lukisan ini menonjolkan kesan figur dan simbol yang seram dengan warna-warna bercakmerah darah dalam lukisan yang sangat dominan. Dengan sedikit-sedikit permainan teknik gradasi pada semua sosok figur lukisan tersebut tetap mengesankan ada unsur gelap terang dalam lukisan ini. Dengan menggunakan warna warna cerah seperti merah muda, biru, dan hijau diperpadukan dengan warna merah darah yang sangat mendominasi maka terlihat lukisan ini sangat kontras sesuai dengan aliran lukisan yang dianut penuli. Pada bagian figur makhluk seram ini warna yang digunakan adalah cat *raw sienna* yang di campur dengan cat tembok berwarna *titanium white* pada keseluruhan tangan dan wajah. Sedangkan pada kaos yang dipakai figur ini memakai banyak warna cat hitam dan

putih titanium dengan permainan gradasi juga pada rambut sama halnya dengan warna *emerald green*, *titanium white* dan sedikit warna *lemon yellow*, sedangkan dalam rompi biru jeans menggunakan warna warna yang seperti *cobalt blue* dan *titanium white* yang tidak terlalu kontras dengan kaos dan sosok figur tersebut. Sedangkan noda-noda darah dan seluruh warna *merah scarlet* dan *crimson red* pada figur menggunakan warna merah dengan sedikit warna campuran *burnt sienna*. Sedangkan dalam pewarnaan background dengan memblok seluruh kanvas dengan warna *scarlet* yang dicampur *titanium white*. Untuk detail keseluruhan di dalam figur maupun lukisan ini menggunakan spidol biru dan spidol merah untuk mengesankan ketegasan garis dalam pelukisan figur.

Dalam pengolahan prinsip penyusunan seni rupa dalam lukisan ini sesungguhnya menggunakan prinsip seni rupa pada umumnya walaupun mengesampingkan keindahan bentuk figur ataupun keindahan warna dikarenakan aliran seni yang dianut dan disukai penulis sebagai referensi banyak yang mengesampingkan keindahan bentuk dan warna jadi lukisan ini cenderung disharmoni tidak seimbang dan mengesankan kurang kesatuan antara figur dan latar belakang dalam pewarnaan, menenempatkan figur maupun simbol-simbol di dalam lukisan, proses penciptaannya lukisan tersebut juga tidak menggunakan teknik-teknik yang konvensional karena penulis berkarya tidak selalu menggunakan kuas..

Sesungguhnya seluruh penafsiran tentang makna pada seluruh lukisan karya penulis diserahkan kepada seluruh orang yang melihat dan memperhatikan karya-karya tersebut karena disini penulis hanya menyajikan karya-karyanya

dengan masing-masing judul hanya untuk memancing rasa ngeri, seram, takut, imajinasi maupun penafsiran dari masing-masing pemerhati karya ini.

Karya di atas merupakan sebuah ekspresi perwujudan buah dari hasil imajinasi penulis tentang apa yang terjadi di dalam pikiran penulis dimana lukisan ini menceritakan sebuah tawaran perdamaian yang licik dari yang lebih kuat untuk si lemah yang seakan itu baik bagi semuanya tetapi tetap saja yang lebih adidaya kuasa tetap akan membunuh si lemah demi semua kepentingan dirinya sendiri ikhlas, semua tadi dilukiskan dalam figur dan simbol-simbol didalam lukisan diatas.

5. Totally Exhumed and Mutilated

Gambar lukisan dibawah memperlihatkan figur sesosok makhluk tersenyum lebar berambut panjang bermuka seram yang terbelah menjadi dua sisi denganpenuh noda darah yang mengelilingi seluruh bagian tubuhnya sebuah yang seperti tergeletak di sebuah lantai dengan penuh jejak kaki merah.Berikut unsur visual yang berperan sebagai pendukung untuk mewakili maksud dan cerita dari lukisan ini. Objek utama dalam lukisan ini adalah figur makhluk seram yang terlihat sedang tersenyum lebar dengan giginya yang tajam juga mata hitam yang sangat besar berambut panjang berwarna putih yang terbelah menjadi dua sisi seperti halnya mayat yang termutilasi berdarah-darah disekujur tubuh, darah pun terlihat masih kental di dalam bagian sisi tubuhnya yang terpotong. Terlihat juga figur dalam lukisan ini dengan memakai sebuah kaos hitam.



Gambar 10 : *"Totally Exhumed and Mutilated"*
Mix media diatas kanvas
130x150cm

Objek yang kedua adalah *background* atau latar belakang dari keseluruhan lukisan tersebut. Latar belakang berwarna putih dan terdapat bercak atau noda darah yang menyiprat disebelah atas dan di sisi lain terdapat bercak noda jejak kaki berwarna merah, dengan keseluruhan bercak warna merah dengan tidak teratur dan tidak simetris.

Lukisan ini menekankan kesan figur dan simbol yang seram dengan warna-warna merah darah dalam lukisan yang sangat dominan. Dengan sedikit permainan teknik gradasi pada sosok figur dalam lukisan tersebut tetap mengesankan ada unsur gelap terang dalam lukisan ini. Dengan menggunakan warna warna cerah seperti putih, coklat, dan hitam diperpadukan dengan warna merah darah yang sangat mendominasi maka terlihat lukisan ini terlihat kontras dengan kombinasi warna tersebut.

Pada bagian figur makhluk seram ini warna yang digunakan adalah *raw sienna* yang di campur dengan cat tembok berwarna putih titanium pada keseluruhan lengan dan wajah. Sedangkan pada kaos yang dipakai figur ini memakai banyak warna cat hitam dan putih titanium dengan permainan gradasi juga pada rambut sama halnya dengan cat hitam dan putih. Sedangkan noda-noda darah dan seluruh warna *scarlet* dicampur *crimson red* pada figure menggunakan warna merah dengan sedikit warna campuran *burnt sienna*. Sedangkan dalam pewarnaan background dengan memblok seluruh kanvas dengan warna putih.

Dalam pengolahan prinsip penyusunan seni rupa dalam lukisan ini sesungguhnya menggunakan prinsip seni rupa pada umumnya walaupun mengesampingkan keindahan bentuk figur ataupun keindahan warna dikarenakan aliran seni yang dianut dan disukai penulis sebagai referensi banyak yang mengesampingkan keindahan bentuk dan warna jadi lukisan ini cenderung disharmoni tidak seimbang dan mengesankan kurang kesatuan antara figur dan latar belakang dalam pewarnaan, menenempatkan figur maupun simbol-simbol di dalam lukisan, proses penciptaannya lukisan tersebut juga tidak menggunakan teknik-teknik yang konvensional karena penulis berkarya tidak selalu menggunakan kuas.

Sesungguhnya seluruh penafsiran tentang makna pada seluruh lukisan karya penulis diserahkan kepada seluruh orang yang melihat dan memperhatikan karya-karya tersebut karena disini penulis hanya menyajikan karya-karyanya dengan masing-masing judul hanya untuk memancing rasa ngeri atau takut imajinasi maupun penafsiran dari masing-masing pemerhati karya ini.

Karya di atas merupakan sebuah ekspresi perwujudan buah dari hasil imajinasi penulis tentang apa yang terjadi di dalam pikiran penulis dimana lukisan ini menceritakan seorang yang periang terbunuh dan termutilasi dalam keadaan tegeletak bersimbah darah namun raut muka mayat ini tetap menunjukkan ikhlas atas jalan kematiannya, semua tadi dilukiskan dalam figur dan simbol-simbol didalam lukisan diatas.

6. Vomiting Gore

Karya penulis dibawah ini berjudul *Vomiting Blood*. Gambar lukisan dibawah memperlihatkan figur sesosok makhluk berambut panjang acak-acakan berwarna ungu yang sedang menunduk seakan memuntahkan dan menyipratkan darah dari wajah atau bagian depan kepalanya dengan memakai atribut yang sangat kental bernuansa *heavy/thrash metal*. Berikut unsur visual yang berperan sebagai pendukung untuk mewakili maksud dan cerita dari lukisan ini. Objek utama dalam lukisan ini adalah figur makhluk yang terlihat sedang menunduk dengan memuntahkan darah ke arah bawah berambut gondrong berwarna ungu lalu mengucur berdarah-darah di sebagian bawah dari muka. Terlihat juga figur dalam lukisan ini dengan memakai sebuah kaos abu-abu lalu memakai sebuah *vest* atau rompi jeans biru dengan berbagai emblem logo band-band metal dan menggunakan celana hitam panjang dengan memakai sepatu *sneaker* berwarna putih polos tanpa corak, figur orang muntah tersebut adalah sebagai *point of interest* dalam lukisan ini.



Gambar 11: “*Vomiting Gore*”
 Mix media diatas kanvas
 130x120 cm

Lukisan ini menonjolkan kesan figur dan simbol yang seram dan misterius dengan warna-warna bercak merah darah dan sosok misterius dalam lukisan. Dengan sedikit-sedikit permainan teknik gradasi pada semua sosok figur dalam lukisan tersebut tetap mengesankan ada unsur gelap terang dalam lukisan ini. Dengan menggunakan warna warna cerah seperti merah muda, biru, dan hijau muda diperpadukan dengan warna merah darah yang sangat mendominasi maka terlihat lukisan ini sangat kontras sesuai dengan aliran lukisan yang dianut penuli.

Pada bagian figur makhluk seram ini warna yang digunakan adalah warna *raw sienna* yang di campur dengan cat tembok berwarna putih titanium pada keseluruhan tangan dan lengan. Sedangkan pada kaos yang dipakai figur ini memakai banyak warna cat hitam dan putih titanium dengan permainan gradasi juga pada rambut sama halnya dengan campuran warna *dioxazine violet* dan

titanium white, sedangkan dalam rompi biru jeans menggunakan warna warna yang seperti *cobalt blue* dan *titanium white* yang tidak terlalu kontras dengan kaos dan sosok figur tersebut. Sedangkan noda-noda darah dan seluruh warna merah darah pada figure menggunakan warna scarlet dengan sedikit warna campuran *crimson red*. Sedangkan dalam pewarnaan background dengan memblok seluruh kanvas dengan warna *emerald green* dicampur *flourecent yellow*. Untuk detail keseluruhan di dalam figur maupun lukisan ini menggunakan spidol biru dan spidol merah untuk mengesankan ketegasan garis dalam pelukisan figur.

Dalam pengolahan prinsip penyusunan seni rupa dalam lukisan ini sesungguhnya menggunakan prinsip seni rupa pada umumnya walaupun mengesampingkan keindahan bentuk figur ataupun keindahan warna dikarenakan aliran seni yang dianut dan disukai penulis sebagai referensi banyak yang mengesampingkan keindahan bentuk dan warna jadi lukisan ini cenderung disharmoni tidak seimbang dan mengesankan kurang kesatuan antara figur dan latar belakang dalam pewarnaan, menenempatkan figur maupun simbol-simbol di dalam lukisan, proses penciptaannya lukisan tersebut juga tidak menggunakan teknik-teknik yang konvensional karena penulis berkarya tidak selalu menggunakan kuas.

Sesungguhnya seluruh penafsiran tentang makna pada seluruh lukisan karya penulis diserahkan kepada seluruh orang yang melihat dan memperhatikan karya-karya tersebut karena disini penulis hanya menyajikan karya-karyanya dengan masing-masing judul hanya untuk memancing rasa ngeri, seram, takut, imajinasi maupun penafsiran dari masing-masing pemerhati karya ini.

Karya di atas merupakan sebuah ekspresi perwujudan buah dari hasil imajinasi penulis tentang apa yang terjadi di dalam pikiran penulis dimana lukisan ini menceritakan ini lah sosok penulis yang ingin muntah dan muak akan keadaan orang-orang disekitarnya yang dia visualkan dengan lukisan sosok yang suka terhadap musik *heavy/thash metal* terlihat jelas dari atribut yang dilukiskan pada sosok di dalam lukisan, semua tadi dilukiskan dalam figur dan simbol-simbol didalam lukisan diatas.

7. Bloodbath

Sekali lagi gambar lukisan yang berjudul "*Bloodbath*" memperlihatkan figure sesosok makhluk tersenyum lebar berambut panjang bermuka seram yang membawa sebuah jantung yang sedang berendam di bak mandi yang penuh darah diatasnya muncul tentakel gurita dan di depannya mengucur pancuran yang mengucur darah berselang usus darahpun mengucur sampai mana-mana. Berikut unsur visual yang berperan sebagai pendukung untuk mewakili maksud dan cerita dari lukisan ini. Objek utama dalam lukisan ini adalah figur makhluk seram yang terlihat sedang berendam dalam bak mandi penuh darah sambil tersenyum lebar dengan giginya yang tajam juga memakai kacamata hitam yang sangat besar berambut gondrong mengucur berdarah-darah di sebagian wajahnya dan matanya, darah pun terlihat mengucur deras dari lehernya dengan memegang dengan kedua tangannya sebuah jantung manusia terpotong yang masih sangat berdarah yang mengucur deras ke tangan dan lengan kanan dan kirinya. Terlihat juga figur dalam lukisan ini mengeluarkan kaki kanannya dari bak mandi dan keseluruhan figur

mahkluk ini tak memakai busana apapun, keseluruhan figur orang mandi bersimbah darah tersebut adalah sebagai *point of interest* dalam lukisan ini.



Gambar12: “*bloodbath*”
Mix media diatas Kanvas
120x130

yang kedua adalah background atau latar belakang dari keseluruhan lukisan tersebut. Latar belakang yang terlihat berantakan dan terdapat bercak cipratan noda merah diseluruh bagian lukisan terdapat juga gambar tentakel gurita disebelah kiri atas dan di sisi kiri terdapat pancuran mandi yang berselang usus melingkar-lingkar sampai bawah bak mandi mengucurkan darah dan bercak noda merah, dengan keseluruhan tepi terbingkai warna merah dengan tidak teratur dan tidak simetris.

Lukisan ini menekankan kesan figur dan simbol yang seram dengan warna-warna merah darah dalam lukisan yang sangat dominan. Dengan sedikit permainan teknik gradasi pada sosok figur dalam lukisan tersebut tetap mengesankan ada unsur gelap terang dalam lukisan ini.

Pada bagian figur makhluk seram ini warna yang digunakan adalah warna *raw sienna* yang di campur dengan cat tembok berwarna *titanium white* pada keseluruhan badan, tangan, kaki dan wajah. Sedangkan pada permainan gradasi juga pada rambut sama halnya dengan warna *scarlet* dan *titanium white*, pada warna kaca mata menggunakan warna hitam, sedangkan dalam pelukisan tentakel gurita menggunakan warna warna yang kurang mencolok seperti *violet* dan *scarlet* untuk pelukisan pancuran dan usus menggunakan warna campuran dari *titanium white* dan *scarlet* yang dominan dengan penambahan detail menggunakan spidol merah. Sedangkan noda-noda darah dan seluruh warna merah darah pada figure menggunakan warna *scarlet* dengan sedikit warna campuran *crimson red*. Sedangkan dalam pewarnaan *background* dengan memblok seluruh kanvas dengan warna *burnt sienna* dicampur warna *lemon yellow*. Untuk detail dan dekoratif keseluruhan di dalam figur lukisan ini menggunakan spidol biru dan spidol merah untuk mengesankan ketegasan garis dalam pelukisan figur.

Dalam pengolahan prinsip penyusunan seni rupa dalam lukisan ini sesungguhnya menggunakan prinsip seni rupa pada umumnya walaupun mengesampingkan keindahan bentuk figur ataupun keindahan warna dikarenakan aliran seni yang dianut dan disukai penulis sebagai referensi banyak yang mengesampingkan keindahan bentuk dan warna jadi lukisan ini cenderung disharmoni tidak seimbang dan mengesankan kurang kesatuan antara figur dan latar belakang dalam pewarnaan, menenempatkan figur maupun simbol-simbol di dalam lukisan, proses penciptaannya lukisan tersebut juga tidak menggunakan

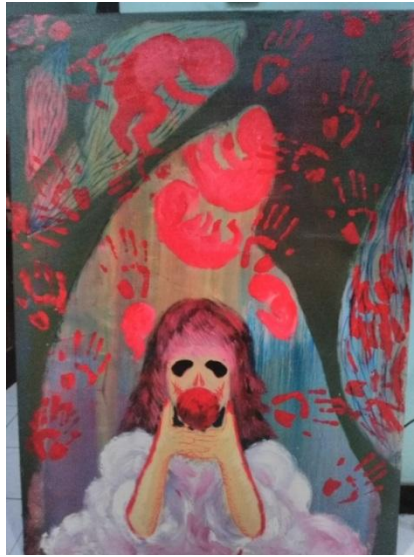
teknik-teknik yang konvensional karena penulis berkarya tidak selalu menggunakan kuas.

Sesungguhnya seluruh penafsiran tentang makna pada seluruh lukisan karya penulis diserahkan kepada seluruh orang yang melihat dan memperhatikan karya-karya tersebut karena disini penulis hanya menyajikan karya-karyanya dengan masing-masing judul hanya untuk memancing rasa ngeri atau takut imajinasi maupun penafsiran dari masing-masing pemerhati karya ini.

Karya di atas merupakan sebuah ekspresi perwujudan buah dari hasil imajinasi penulis tentang apa yang terjadi di dalam pikiran penulis dimana lukisan ini menceritakan bermandi darah dengan bermain diatas penderitaan orang lain atau kata lain darah orang diperas hanya untuk menyenangkan diri pribadi suatu dimana pengorbanan dan pertumpahan darah yang harus dilakukan hanya untuk kepuasan sekelompok kecil orang, semua tadi dilukiskan dalam figur dan simbol-simbol didalam lukisan diatas.

8. Aborted Fetuses and She's Skinless Faced

Dalam karya terakhir ini yang berjudul *aborted fetuses and she's skinless faced* penulis menggunakan sosok wanita yang berwajah seperti figur-figur yang diciptakan pada lukisan-lukisan di awal tadi, dalam lukisan ini wanita tersebut menggunakan semacam gaun putih dengan menggengam segumpal darah di kedua tangannya dan terlihat janin-janin yang tewas berterbangan diatas sosok figur wanita tersebut, berikut unsur visual yang berperan sebagai pendukung untuk mewakili maksud dan simbol maupun cerita dari lukisan ini.



Gambar 13 : “*Aborted Fetuses and She’s Skinless Faced*”
 Mix media diatas Kanvas
 120x130

Objek utama dalam lukisan ini adalah figur makhluk wanita seram yang terlihat memakai gaun putih sedang menatap tajam dengan matanya yang hitam dan berambut panjang dengan mengucur berdarah-darah di sebagian wajahnya dan mulutnya yang menyeringai dengan kedua tangannya sebuah gumpalan darah yang dia pegang mengucur deras ke tangan dan lengan kanan dan kirinya, keseluruhan figur wanita tersebut adalah sebagai *point of interest* dalam lukisan ini.

yang kedua adalah janin-janin merah yang melayang yang seakan tewas dan beberapa noda telapak tangan berwarna merah dan *background* atau latar belakang dari keseluruhan lukisan tersebut yang tidak simetris yang menggambarkan seperti suatu dimensi lain yang terlihat dari pelukisannya.

Lukisan ini menekankan kesan figur dan simbol yang seram dengan warna-warna gelap dan merah darah dalam lukisan yang sangat dominan. Dengan sedikit permainan teknik gradasi pada sosok figur dalam lukisan tersebut tetap mengesankan ada unsur gelap terang dalam lukisan ini. Dengan menggunakan warna warna cerah seperti putih, coklat, dan hitam diperpadukan dengan warna merah darah yang sangat mendominasi maka terlihat lukisan ini terlihat cukup kontras dengan kombinasi warna tersebut.

Pada bagian figur makhlukwanita seram ini warna yang digunakan adalah warna *raw sienna* yang di campur dengan cat tembok berwarna putih titanium pada keseluruhan lengan, tangan dan wajah. Sedangkan pada gaun yang dikenakan figur ini memakai banyak warna *titanium white* dengan permainan gradasi, juga pada rambut sama halnya dengan cat hitam dan putih ditambah sedikit aksen warna *scarlet* pada sisi luar rambut. Sedangkan noda-noda darah dan seluruh warna merah darah pada gambar janin dan telapak tangan menggunakan warna *scarlet* dan *crimson red* dengan sedikit warna campuran *vermilion*. Sedangkan dalam pewarnaan *background* dengan memblok seluruh kanvas dengan warna putih lalu menggambarkan sebuah dimensi asing dengan warna-warna yang cenderung gelap seperti *ultramarine* dan *emerald green*.

Dalam pengolahan prinsip penyusunan seni rupa dalam lukisan ini sesungguhnya menggunakan prinsip seni rupa pada umumnya walaupun mengesampingkan keindahan bentuk figur ataupun keindahan warna dikarenakan aliran seni yang dianut dan disukai penulis sebagai referensi banyak yang mengesampingkan keindahan bentuk dan warna jadi lukisan ini cenderung

disharmoni tidak seimbang dan mengesankan kurang kesatuan antara figur dan latar belakang dalam pewarnaan, menenempatkan figur maupun simbol-simbol di dalam lukisan, proses penciptaannya lukisan tersebut juga tidak menggunakan teknik-teknik yang konvensional karena penulis berkarya tidak selalu menggunakan kuas.

Sesungguhnya seluruh penafsiran tentang makna pada seluruh lukisan karya penulis diserahkan kepada seluruh orang yang melihat dan memperhatikan karya-karya tersebut karena disini penulis hanya menyajikan karya-karyanya dengan masing-masing judul hanya untuk memancing rasa ngeri atau takut imajinasi maupun penafsiran dari masing-masing pemerhati karya ini

Karya di atas merupakan sebuah ekspresi perwujudan buah dari hasil imajinasi penulis tentang apa yang terjadi di dalam pikiran penulis dimana lukisan ini menceritakan seorang wanita yang polos yang membunuh dan mengaborsi janin-janinnya sampai janinnya dalam keadaan tegeletak bersimbah darah membusuk namun raut muka wanita ini tetap menunjukkan rasa tak berdosa akan kematian janinnya, semua tadi dilukiskan dalam figur dan simbol-simbol didalam lukisan diatas.

BAB IV

PENUTUP

Kesimpulan

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

1. Konsep dalam penciptaan lukisan mengungkapkan perasaan takut kedalam lukisan dengan pernggambaran objek dan figur secara deformatif dan menggunakan penggabungan warna ciri khas *pop art* dan *dark art* menggunakan bantuan imajinasi dalam penciptaan lukisan, sehingga menjadi lukisan beraliran *pop-dark art* yang imajinatif dan bernuansa simbolik.
2. Tema dalam penciptaan lukisan mengungkapkan bahwa perasaan takut itu ada kehidupan sehari-hari dan bisa muncul dengan berbagai faktor dan salah satu faktornya adalah pengaruh visual dari melihat lukisan yang seram dan mengerikan. Berawal dari pemikiran pelukis yang ada pada lingkungan sehingga timbul ide yang menarik untuk direspon dan divisualisasi kedalam lukisan. Semuanya menyebabkan emosi dan pikiran sehingga terjadi berbagai imajinasi dari pengalaman rasa takut dalam kehidupan.
3. Visualisasi lukisan menggunakan mix media diatas kanvas menggunakan teknik eksplorasi, imajinasi dan spontanitas dengan berbagai sumber referensi dalam berkarya.

4. Bentuk dalam visualisasi maka menghasilkan delapan lukisan beraliran *pop-dark art* yang terinspirasi dari perasaan takut.

DAFTAR PUSTAKA

- Dharsono Sony Kartika. 2007. *Kritik Seni*. Bandung: Rekayasa Sains
- J. P. Chaplin. 1985 *Dictionary of Psychology*. Turtleback Books.
- Mariato, M Dwi. 2002. *Seni Kritik Seni*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian Seni Yogyakarta.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*.
- Tony Whitehead. 1980. *Fears and phobias Overcoming Common Problems Series*. : Sheldon Press.
- Wundt, Wilhelm Max, 1832-1920. *Principles of physiological psychology*. London: Swan, Sonnenschein
- Yogyakarta: DictiArt Lab dan Djagad Art House.

INTERNET

<http://en.m.wikipedia.org/wiki/edvardmunch>

<http://aquilakhter.blogspot.com/darkart>

<http://.pinterest.com/neckface/satan/satanfavouriteson>

<http://jerfsyrcgallery.com>

<http://en.m.wikipedia.org/wiki/popart>