

BAB II

KONSEP SUMBER PENCIPTAAN

A. Perempuan dan Keindahan

Penyimbolan dan penggunaan perwujudan perempuan sebagai bentuk keindahan dan keselarasan dengan alam muncul di dalam beberapa kebudayaan tradisional. Misalnya saja dalam budaya Jawa, seringkali perempuan disimbolkan sebagai kesuburan alam, misalnya Dewi Sri yang dalam antologi Jawa dikenal sebagai Dewi Padi. Hal ini memberikan keyakinan bahwa tubuh perempuan banyak menyimpan simbol-simbol yang berkaitan dengan alam misalnya bunga dan telaga.

Carl Lemcke via The liang Gie (1996:21) mengungkapkan bahwa keindahan manusia (*beauty of man*) dipandang melalui dirinya (*considered in himself*), yakni berdasarkan badan; jenis kelamin; usia; dan bangsa. Dibandingkan dengan laki-laki, perempuan dianggap memiliki kedekatan yang lebih erat dengan keindahan. Perempuan dianggap dekat dengan alam, dunia privat, fungsi reproduksi, dan yang paling penting, selalu dipandang melalui tubuhnya (Hidayat, 2004:259).

Selain itu, dalam dunia periklanan sering kali dijumpai munculnya perempuan sebagai subjek dalam iklan, mempunyai peran sebagai simbol keindahan atau kemewahan. Howard Davis menyampaikan ketika

mengomentari sebuah iklan radio 1960-an bahwa perempuan itu indah, dengan demikian keindahan perempuan bertindak sebagai *relay* yang mengaitkan perempuan dengan radio: suatu gerakan yang memfasilitasi investasi emosional. Sang perempuan indah dan juga kesepian, inilah yang terekam dalam pose sang perempuan dan di luar itu, keseluruhan emosional gambar (Howard Davis, Bahasa Citra Media, 2010:254). Sosok perempuan dalam sebuah iklan tersebut tidak hanya memunculkan keindahan tubuhnya secara seksual akan tetapi juga dilihat dari keindahan emosional.

B. Hakikat Interpretasi Lukisan Dan Puisi

Seni pada mulanya adalah proses dari manusia, dan oleh karena itu merupakan sinonim dari ilmu. Karya seni rupa adalah benda-benda atau karya yang dapat dilihat (visual). Namun, apa yang disebut dengan seni tersebut berada di luar benda seni, sebab seni memiliki nilai-nilai keindahan, kebaikan, keadilan, kesederhanaan, dan kebahagiaan.

Seni bisa dilihat dalam intisari ekspresi dari kreatifitas manusia. Tetapi nilai dari seni itu sifatnya subyektif. Artinya berupa tanggapan individu terhadap objek seni berdasarkan pengalaman dan pengetahuannya.

S.S. Myers (1958:156), memberikan gambaran tentang seni lukis sebagai berikut:

Technically, painting is the art of spreading pigments, or liquid color, on a flat surface (canvas, panel, wall, paper to produce the sensation or illusion on space, movement, texture, and form, as well as the tensions resulting from combinations of these element).

(Secara teknis, lukisan adalah seni menorehkan pigmen, atau pewarna cair, pada permukaan yang datar (kanvas, panel, dinding, kertas untuk menghasilkan sensasi atau ilusi pada ruang, gerakan,

tekstur, dan bentuk, serta ketegangan yang dihasilkan dari kombinasi elemen ini).

Menurut Soedarso S.P (1990:11), seni lukis adalah suatu pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan dalam bidang dimensional dengan menggunakan garis dan warna, apabila suatu lukisan unsur garisnya menonjol sekali seperti misal karya-karya yang dibuat dengan pena atau pensil, maka karya tersebut disebut gambar, sedang lukisan yang kuat adalah unsur warnanya.

Sementara Mikke Susanto (2002 : 71) mengatakan bahwa seni lukis adalah bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologi yang menggunakan warna dan garis guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi dari kondisi subyektif seseorang. Ringkasnya, dapat disimpulkan bahwa seni lukis merupakan hasil ekspresi pengalaman batin manusia yang dituangkan ke dalam bentuk gambar dengan garis, warna, tekstur, volum, dan ruang, serta memiliki visi-visi keindahan.

Hal tersebut berbeda dengan hakikat puisi yang termasuk ke dalam karya sastra. Ignas Kleden (2004:212) menyampaikan bahwa puisi adalah keindahan suasana tertentu yang terkandung di dalam kata-kata. Perbedaan itu muncul pada jenis tanda yang digunakan dalam berkarya. Seni lukis memakai simbol garis, warna, dan juga bentuk gambar sebagai penyampai makna atau maksud pelukis, sedangkan puisi menggunakan bahasa dan kata-kata dalam menyampaikan makna atau maksud pencipta.

Meskipun memiliki perbedaan, kedua karya seni tersebut mempunyai kesamaan yaitu adanya pemaknaan konotasi dalam teks yang ada di kedua karya seni tersebut. Hal ini selaras dengan yang disampaikan

Eleanor Parton via Kleden (2004:291) bahwa puisi bukan sekuntum mawar tetapi memancarkan semerbak mawar. Artinya, teks dalam puisi berupa metafora yang menyampaikan referensi puisi tersebut. Begitu pula dengan lukisan. Simbol, garis dan juga gambar yang ada dilukisan adalah metafora dari referensi pencipta.

Proses pemaknaannya atau interpretasi puisi dan lukisan mempunyai kesamaan yaitu dengan menerjemahkan teks masing-masing dalam kedua karya seni tersebut. Lukisan menerjemahkan teks yang berupa simbol, gambar, dan warna. Puisi menerjemahkan teks yang berupa bahasa atau kata-kata.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa lukisan dan puisi dalam karya transformasi pada hakikatnya merepresentasikan interpretasi dari teks yang terkandung dari salah satu karya menjadi karya baru. Dalam konteks ini, ketika puisi ditransformasikan menjadi sebuah lukisan, artinya interpretasi dari puisi tersebut divisualkan menjadi sebuah lukisan dengan menggunakan simbol, gambar, dan warna.

C. Landasan Penciptaan

Dekora Pop

Istilah ‘Dekora Pop’ muncul dari proses penciptaan tugas akhir ini dan perkembangannya banyak dipengaruhi oleh *Art Nouveau*, *Art Deco*, dan *Pop Art*. Gaya lukis ini tidak lepas dari perpaduan antara seni menghias atau seni dekoratif.

Art Nouveau berasal dari bahasa Perancis yang artinya seni baru (*new art*), diambil dari nama toko di Paris, *Maison de l'Art Nouveau* yang dibuka pada tahun 1895 oleh Siegfried Bing (Wikipedia Indonesia). *Art Nouveau* merupakan aliran seni internasional yang mengalami peralihan menuju modernisme, arsitektur dan desain yang mencapai puncak popularitasnya pada awal abad 20 (1880-1914) dan memiliki ciri khas pada *highly style*.

Ciri khasnya yaitu terdapat dekoratif/ornamen meliuk-liuk yang terpisah dari objek utamanya (objek utama pada umumnya adalah yang digambarkan dengan paras cantik dan dengan tubuh yang indah). Dekoratif lain yang terdapat pada *Art Nouveau* pada umumnya terletak pada rambut yang dibuat meliuk-liuk.

Sedang dalam Wikipedia Indonesia disampaikan, *Art Deco* berkembang di Paris pada tahun 1920 – 1939, namanya diperoleh dari *Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriels Modernes*, sebuah pameran yang berlangsung pada tahun 1925. Seni ini pertama kali dimulai oleh seniman Perancis (Paris) yang telah bereksperimen selama beberapa tahun untuk menciptakan seni tersebut. Setelah perang dunia

pertama, terjadi modernisasi gaya yang fungsional untuk furniture, perhiasan dan objek- objek dekoratif.

Art Deco mempengaruhi seni dekoratif dalam wilayah arsitektur, desain interior, dan desain industri, maupun seni visual seperti *fashion*, lukisan, seni grafis, dan film. Gerakan ini menggabungkan berbagai gaya dan gerakan gerakan pada awal abad ke-20, termasuk Konstruksionisme, Kubisme, Modernisme, Bauhaus, *Art Nouveau*, dan Futurisme. *Art Deco* murni bersifat dekoratif. Pada masa itu, gaya ini dianggap anggun, fungsional, dan ultra modern.

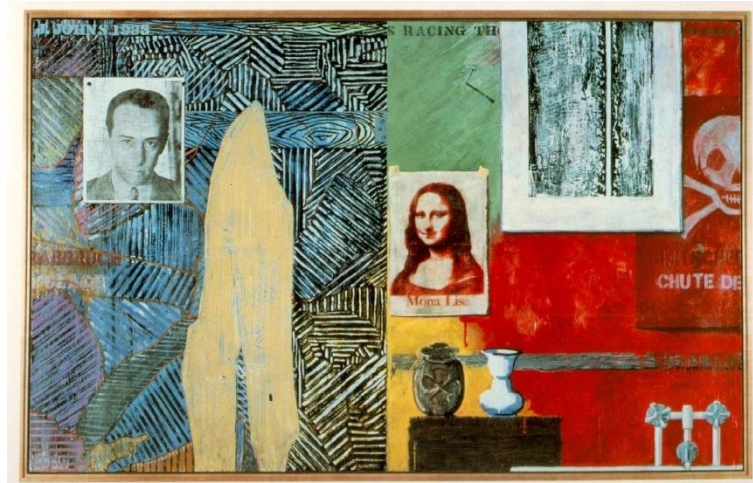
Pop Art muncul pada pada tahun 1950 di Inggris dan akhir tahun 1950 di Amerika. Gaya seni ini merupakan tantangan bagi seni rupa pada masa tersebut, seperti Dadaisme dan Abstrak Ekspresionisme, dengan memasukkan citra budaya populer seperti media, iklan, dan berita. Pengerjaan aspek budaya masa dalam gaya Pop Art ditafsirkan sebagai reaksi terhadap gagasan dominan pada gaya Dadaisme dan Abstrak Ekspresionime. Pop Art berusaha menangkal unsur yang dinilai dangkal dan budaya elitis pada kedua gaya tersebut, misalnya penggunaan simbol pribadi seniman.

Ciri khas dari karya Pop Art adalah keterlepasannya dari konvensi umum seni rupa terutama dalam punggunaan media, bentuk, dan gagasan. Karya Pop Art tak lepas dari citra budaya populer pada masanya seperti iklan produk tertentu, komik, buku-buku, kemudian mengemasnya sebagai bentuk parodi, kritik terhadap realitas sosial, dan bentuk ironi dari budaya tertentu.

Pop Art dikenal sebagai tanda awal seni rupa kontemporer. Jim Supangat dalam kuratorial Pameran *Pop Imagery* seniman I Gusti Ngurah Udiantara (*Pop Imagery, Pop Legacy*, 2010) memaparkan beberapa karya *Pop Art* yang sering ditunjuk membawa tanda awal ini adalah 200 *Campbell's Soup Cans* (1962) karya Andy Warhol, *Racing Thoughts* (1983) karya Jasper Johns, dan *Noise* (1963) karya Ed Ruscha. Pada akhir 1960-an dan awal 1970-an, *Pop Art* menjadi kontroversi serta memunculkan perdebatan dan polemik.



Gambar 1: Andy Warhol, 200 *Campbell's Soup Cans* (1962)



Gambar 2: Jasper Johns, *Racing Thoughts*
Mixed media, 1983

Di Indonesia sendiri seni rupa kontemporer muncul pada tahun 1973. Sebelumnya, tahun 1970 pengaruh Barat mulai terlihat dalam seni rupa Indonesia. Saneto Yaliman melalui tulisannya, *Seni Lukis Indonesia Baru* (2001), memaparkan bahwa seni lukis baru yang tumbuh di Indonesia, bagaimanapun adalah “Seni Lukis Indonesia”, yang berarti dibentuk oleh kekuatan-kekuatan sejarah Indonesia.

Karya lukis Dekora Pop menampilkan penggambaran dengan teknik dekoratif dan menggunakan seni hias *highly style* seperti halnya *Art Nouveau*, misalnya bentuk gelombang dan lengkung yang dipadukan dengan gambar flora ataupun motif-motif tumbuhan lainnya.

Gerakan ini mengusung tema-tema subyektif maupun umum dengan menampilkan ikon-ikon populer. Ikon populer tersebut tidak ditampilkan melalui ikon populer sebagaimana Pop Art era 50-an, namun muncul lewat ikon populer yang tengah mengudara dewasa ini, seperti teknologi dan fashion.

Istilah Dekora Pop juga selaras dengan istilah Dekora Magis (*Decora-Magic*) yang lahir dari karya-karya Haji Widayat. Dalam lukisannya, Widayat mengusung gaya penggambaran sebuah bentuk atau figur yang mengutamakan penekanan artistik dan berfungsi sebagai hiasan dengan unsuremistik dan imajinasi magis yang kuat, sebagaimana dituliskan dalam esai berjudul *Haji Widayat between Worlds: A Retrospective* (<http://www.singart.com>):

“...Widayat’s adaption of indigenous primitive art and ornamentation, and ‘decora-magic’ was coined to describe the

mystical and the magical imageries of Widayat's richly ornamented paintings."

(...Widayat mengadaptasi kekhasan dari seni primitif dan ornamen dan 'dekora magis' merujuk pada kekayaan ornamen mistik dan khayal dalam lukisan Widayat).

Sebagaimana karya kontemporer yang banyak dipengaruhi oleh pemikiran post modernisme, Dekora Pop menawarkan karya yang terlepas dari konvensi dalam seni lukis, baik dari segi teknik maupun media. Teknik dekoratif, kolase, dan stensil digunakan secara bersamaan, saling melengkapi, sehingga menciptakan sebuah lukisan dekoratif ornementik yang berbeda.

D. Sumber Inspirasi

Saya banyak mempelajari teknik, media, serta gaya yang digunakan oleh beberapa seniman pop surealis yang juga memasukkan unsur dekoratif dalam karyanya. Hal tersebut membantu saya untuk mengukur sejauh mana kemampuan saya, melihat seutuhnya kekuatan dalam karya saya, serta menemukan rangsangan inovasi baru dalam berkarya. Adapun seniman-seniman tersebut antara lain:

a. Camille Rose Gracia

Gracia adalah seorang seniman pop surealis asal Los Angeles yang yang banyak mempengaruhi saya dalam menciptakan figur-figur imajinatif. Bedanya, figur-figur ciptaan Camille berupa sosok-sosok kartun, makhluk-makhluk ganjil yang ia adaptasi dari komik, animasi, dan tokoh populer televisi di Amerika periode *1950-an*, sedangkan figur-figur yang saya ciptakan merupakan personifikasi dari penjiwaan saya terhadap puisi-puisi

Suminto.



Gambar 3: Camille Rose Gracia, “*The Deconstruction Army*”
Acrylic on canvas, 2004

Melalui figur yang diciptakannya, Camille berupaya mengekspos cerita gelap tentang kekerasan, korupsi dan ketamakan. Dengan idiom yang diangkat, ia bercerita tentang horor di dalam masyarakat urban (*contemporary society*) - *popular cultur* Amerika.

Camille selalu berpihak pada upaya untuk melakukan pemberontakan sosial dan politik melalui karya-karyanya. Ia berupaya membuat kompromi karya yang mengarah kepada bagaimana seni mampu menunjukkan kaidahnya untuk memiliki tanggung jawab sosial, dan cara pandanganya terhadap pandangan seni secara global untuk saat ini.

Dengan konsekuensi yang berpihak pada perlawanan, kritik tegas terhadap pemerintah Amerika, dan penolakan-penolakannya terhadap proyek komersial (yang di matanya sudah keterlalu), sepertinya ada relevansi sosial yang diharapkan dari Camille lewat karya-karyanya yang muram dan tragis ini. Pesan yang nampak adalah keberpihakan pada dunia

tragis. Apapun bentuknya, ia mencoba menceritakan dan merepresentasikan banyak hal soal relasi sosial dunia yang dingin, suram dengan warna-warna lukisannya yang menggambarkan *dark under-tones*. Camille menggunakan tehnik plakat untuk mewarnai obyek-obyek tertentu dan memberikan sentuhan berbeda dengan tehnik aquarel untuk meniptakan efek atau kesan tertentu. Ia juga meminimalis penggunaan outline dengan sapuan warnayang jelas dan tegas. Berikutadalah salah satu karya Cemille yang berjudul *The Decontruction Army*.

b. Audrey Kawasaki

Audrey Kawasaki adalah pelukis pop surrealisme Jepang yang karyanya banyak dipengaruhi oleh komik manga dan Art Nouveau. Ia mengkombinasikan citra grafis yang tajam dengan panel kayu untuk membangun sebuah kehangatan tak terduga dan subyek misterius. Karyanya banyak menampilkan sensualitas wanita muda yang dikombinasikan dengan ragam hias atau dekorasi khas Jepang.

Ragam hias bercorak dekoratif khas jepang banyak menampilkan pemandangan alam seperti daun, bunga, pohon, binatang khas Jepang, gunung, sungai hampir selalu hadir dalam lukisan-lukisan Jepang. Alam itulah titik estetika Jepang dalam salah satu kekhasan Estetika timur (Mudji Sutrisno dan Christ Verhaak, 1993:118) .



Gambar 4: Audrey Kawasaki, *Tsuru No Ma*,
Acrylic on Hardboard, 2006

Keindahan alam dapat dihayati dalam keindahan tubuh perempuan. Perempuan adalah kesuburan alam yang agung. Dalam beberapa karya Audrey, keindahan perempuan yang agung tetap hadir, tetapi ada pula yang mengalami pergeseran dalam memahami makna tubuh perempuan yang telanjang. Jika pada masa yang lampau seni erotis memiliki fungsi spiritual dan fungsi magis, maka pada seni lukis kontemporer Jepang fungsi itu telah mulai berubah ke arah fungsi pendidikan dan juga sebagai semacam lelucon untuk membuat orang tersenyum. Pergeseran pemaknaan dan pengkultusan atas tubuh perempuan disebabkan oleh berbagai tekanan sosial, politik, ekonomi akibat modernitas.

c. Yellena James

Yellena James adalah pelukis muda USA yang mengusung ornamen bergaya pop ke dalam lukisannya. Ia mengkombinasikan figur alam seperti tanaman, hewan, dan

mikroorganisme serta figur imajinatif seperti alien menjadi lukisan ornementik yang menarik.

Lukisannya kebanyakan menampilkan paduan warna yang variatif dan terang. Yellena menggunakan pen, ink, merkers dan acrylic dalam berkarya. Ia tidak selalu menggunakan kontur warna hitam untuk menonjolkan setiap objeknya. Ia juga banyak melakukan pengggayaan kontur pada objek untuk mencapai keindahan dari ornamen yang diinginkan



Gambar 5: Yellena, *Morning*, 8'' x 10'', *pen and ink on paper*, 2008

Konsep yang diusung Yellena ke dalam karyanya pun tak lepas dari suasana maupun kejadian yang ada di alam, misalnya gambaran suasana alam pagi, kehidupan laut, maupun angin yang sepoi-sepoi.

d. Brandi Milne

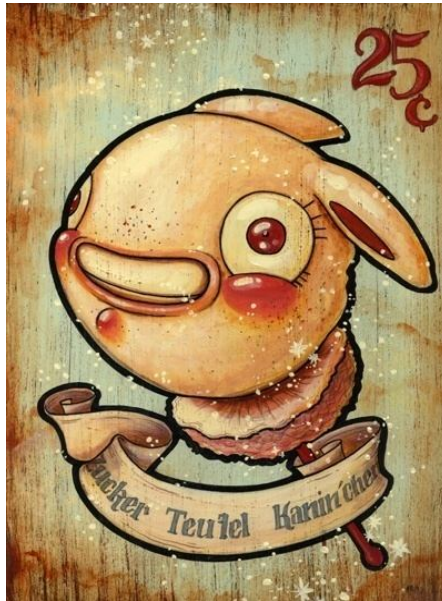
Brandi Milne adalah *lowbrowartist* asal california. Gaya seni Brandi cenderung *messy, cartoonish, graphic*, dan *sad or silly low-brow* karena pengaruh film dan musik yang ia dengar. Hal lain yang menginspirasi Brandi adalah mainan, *fashion*, kostum, dan vintage poster. Biasanya, alat-alat yang ia gunakan untuk menghasilkan karya dimulai dengan warna cokelat dari pensil col-erase dilanjutkan *acrylic* dan *rapidograph* untuk *outline* dan *finishing*. konsep karyanya adalah perasaan yang ia rasakan saat itu juga, sebagaimana lukisan *The Saddest Lullaby*.



Gambar 6: Brandi Milne, “The Saddest Lullaby”
Acrylic on Canvas, 2006

Seperti halnya Camille Rose Gracia, Brandi juga menampilkan figur-figur imajinatif yang *cartoonish*. Brandi banyak melakukan deformasi bentuk untuk memunculkan figur-figur atau bentuk baru serta karakter baru yang lain, dengan tehnik disformasi dan tranformasi. Hal ini dimaksudkan menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan wujud

atau figur dari objek lain ke objek yang akan dilukis dan menekankan pada interpretasi karakter tersebut, seperti pada karya *Sugar Fiendlad*.



Gambar 7: Brandi milne, “*Sugar Fiendlad*”
Acrylic on Canvas, 2006

Dalam lukisan tersebut Brandi melakukan transformasi dari bentuk kepala kelinci menjadi kembang gula (*lollypop*) untuk menggambarkan perpaduan karakter kelinci sebagai binatang yang lucu, jinak, dan menggemaskan dengan karakter kembang gula (*lollypop*) sebagai makanan yang banyak digemari karena rasa manisnya. Perpaduan tersebut mengarah pada penggambaran wujud untuk mencapai karakter ganda.

Brandi biasa menggunakan pensil *col-erase* berwarna coklat sebagai proses awal dalam karyanya. Ia menggunakan cat akrilik untuk mewarnai, dan *rapidhiograph ink pens* untuk *outline* dan *finishing*. Sedang untuk penggarapan background, Brandi juga menggunakan paduan tehnik aquarel untuk menambah dramatisasi. Hal tersebut tepat dilakukan karena Brandi cenderung menampilkan figur sebagai obyek secara utuh. Hanya

saja, jika penyampaian figur sebagai obyek secara utuh tidak mampu mewakili pemikiran, ide, serta gagasan pelukis secara tepat, maka akan memunculkan dualistik maupun pendangkalan makna

E. Transformasi Kata-Rupa

1. Proses Transformasi Kata-Rupa

Transformasi tersusun dari dua kata yaitu ‘trans’ dan ‘formasi’. Trans berarti pindah atau berpindah tempat. Formasi adalah bentuk atau susunan. Jadi transformasi adalah perpindahan bentuk atau susunan. Sindhunata, menyampaikan bahwa proses transformasi bisa juga dilakukan dengan melakukan mobilitas tematik: politik, mental, tingkah laku, kemunafikan, kekejaman, kejahatan, dendam, nafsu, naluri, mitos dan filsafat dengan narasi liris dan kritis.

Dalam Wikipedia disampaikan bahwa Puisi (dari Yunani kuno: ποιέω/ποιῶ (poiéo/poió) = I create) adalah seni tertulis di mana bahasa digunakan untuk kualitas estetikanya untuk tambahan, atau selain arti semantiknya. Lukisan adalah karya seni yang proses pembuatannya dilakukan dengan meletakkan pewarna pigmen cair dalam pelarut dan agen pengikat kepada permukaan (penyangga) seperti kertas, kanvas atau dinding. Ini dilakukan oleh seorang pelukis.

Beberapa pengertian itu mampu memberikan tolok ukur bahwa puisi adalah karya sastra yang bermedia bahasa sedang lukisan bermedia warna, bentuk atau gambar. Oleh karena itu apabila disimpulkan, transformasi puisi ke dalam bentuk lukisan adalah transformasi bentuk

bahasa ke dalam bentuk visual. Akan tetapi tidak serta-merta memvisualisasikan bahasa melainkan seperti apa yang disampaikan oleh Sindhunata bahwa transformasi bisa juga dilakukan dengan melakukan mobilitas tematik: politik, mental, tingkah laku, kemunafikan, kekejaman, kejahatan, dendam, nafsu, naluri, mitos dan filsafat dengan narasi liris dan kritis.

Menurut Langer (1953:82-85) dasar kreasi seni adalah ilusi primer dengan catatan bahwa ilusi bukan dalam pengertian tradisional sebagai bayangan yang menyesatkan, melainkan semacam citra dalam proses mencipta, di dalamnya diproyeksikan bentuk-bentuk ilusi sekunder. Langer (1955:75-80) menyinggung yang membedakan karya seni ada dua macam yaitu simbol diskursif dan simbol presentasional.

Simbol diskursif yang paling jelas adalah bahasa, deretan simbol yang tersusun secara sintaksis, terwujud dalam kalimat, dengan norma tertentu sehingga menghasilkan makna tertentu. Simbol ini disebut sebagai simbol nalar yang dipertentangkan dengan simbol intuitif yaitu simbol presentasional.

Dalam konteks ini, simbol dalam seni lukis mewakili sebagai simbol presentasional. Intuisi pelukis menjadi penting dalam terciptanya mobilitas imajinasi.

2. Simbol Dalam Proses Transformasi

Simbol adalah gambar, bentuk, atau benda yang mewakili suatu gagasan, benda, ataupun jumlah sesuatu. Menurut Marcel Danesi (2010:466), simbol adalah tanda yang mempresentasikan sumber acuan melalui kesepakatan kultural. Simbol mewakili sumber acuannya dalam cara yang konvensional. Meskipun simbol bukanlah nilai itu sendiri, namun simbol sangatlah dibutuhkan untuk kepentingan penghayatan akan nilai-nilai yang diwakilinya.



Gambar 8: Dhini Ariesta, *Sad But True*, @ 70 x 90 cm
Mixed Media on Canvas, 2011
Burung Gagak sebagai simbol kematian

Dalam lukisan, simbol umumnya mewakili sumber acuannya melalui cara yang konvensional. Tidak menutup kemungkinan simbol tercipta dari sebuah penanda seperti objek, suara, bentuk, sosok dan sebagainya yang memiliki sifat simbolik. Makna-makna yang dihasilkan dari sebuah simbol dibangun dari kesepakatan sosial dan tradisi historis. Simbol merupakan sistem kilat untuk menghadirkan sebuah informasi, misalnya: burung gagak melambangkan kematian; salib mewakili agama Kristen; dan tanda V yang terbentuk dari jari telunjuk dan jari tengah melambangkan perdamaian.

Di tambahkan oleh Ferdinand de Saussure via Marcel Danesi (36:2010) bahwa simbol, ikon adalah beberapa hal yang termasuk ke dalam tanda. Menurut Ferdinand de Saussure tanda tersusun oleh *signified* dan *signifier* atau *signifie* dan *signifiant* yang bersifat atomistik. Konsep ini melihat bahwa makna muncul ketika ada hubungan yang bersifat asosiasi atau in absentia antara ‘yang ditandai’ (*signified*) dan ‘yang menandai’ (*signifier*). Tanda adalah kesatuan dari suatu bentuk penanda (*signifier*) dengan sebuah ide atau petanda (*signified*). Dengan kata lain, penanda adalah “bunyi yang bermakna” atau “coretan yang bermakna”. Jadi, penanda adalah aspek material dari bahasa yaitu apa yang dikatakan atau didengar dan apa yang ditulis atau dibaca. Petanda adalah gambaran mental, pikiran, atau konsep. Jadi, petanda adalah aspek mental dari bahasa (Berthes, 2001:180).

Dari pengertian di atas maka dapat diambil simpulan bahwa simbol atau tanda dalam lukisan berfungsi sebagai kantong perwujudan bentuk visual yang mewakili makna. Sedangkan dalam puisi, simbol atau tanda berfungsi sama dengan lukisan akan tetapi perwujudannya dalam bentuk bunyi atau bahasa. Walaupun demikian, keterwakilan simbol atau tanda mempunyai struktur sebagai penanda dan petanda. Apabila terjadi adanya proses transformasi dari puisi ke lukisan maka rasionalisasinya adalah terjadilah transformasi tanda. Transformasi tanda adalah transformasi penanda dan petanda. Penanda yang diwakili oleh citraan akustik, yang dalam puisi berupa bahasa atau bunyi dan dalam lukisan berupa gambar, warna, atau elemen-elemen visual.

Petanda diwakili oleh makna interpretasi yang dibawa oleh sang pembaca yang akan menjadi sang pelukis. Makna yang disampaikan bukan berarti makna yang sama. Sindhunata menyampaikan dalam proses transformasi adapula proses apresiasi dan ditegaskan lagi bahwa pelukis nantinya mampu melakukan mobilitas tematik: politik, mental, tingkah laku, kemunafikan, kekejaman, kejahatan, dendam, nafsu, naluri, mitos dan filsafat dengan narasi liris dan kritis. Dalam hal ini pelukis akan menyampaikan karya lewat elemen-elemen dasar seni rupa yaitu titik, garis, volum, bidang, tekstur, warna, pencahayaan.

F. Metafora Dalam Lukisan



Gambar 9: Dhini Ariesta, *Sleep is Simple*, 150 x 200 cm
Mixed Media on Canvas, 2011

Contoh metafora yang menggambarkan kehidupan tanpa beban

Pada umumnya metafora masih diasumsi sebagai alat stilistik bahasa, yang digunakan oleh penyair dan penulis untuk membuat pesan-pesan yang ingin disampaikan menjadi lebih efektif. Sebaliknya, metafora merupakan ringkasan dan substansi dari pemikiran abstrak berkembang. Hal tersebut dapat ditemukan dalam sebuah contoh kasus, bagaimana menjelaskan arti ‘bahagia’ kepada anak-anak. Cara yang paling memungkinkan adalah dengan menghubungkan ‘pengalaman’ bahagia dengan sesuatu yang akrab dengan anak-anak. Seperti perasaan ketika memperoleh hadiah ulang tahun, ataupun rasa nyaman berada di tengah keluarga. Ilustrasi yang digambarkan dan kisah yang diberikan pada anak-anak, diciptakan melalui penalaran metamorfosis, yang jelasnya merupakan suatu strategi semiotik yang memberi peluang abstraksi-abstraksi yang

diberikan kepada anak-anak dapat dikenali secara nyata. Melalui metafora , sebuah konsep-konsep abstrak dapat ditangkap dengan mudah dan permanen. George Lakoff dan Mark Johnson (1980:3) menjelaskannya secara tepat sebagai berikut:

Metafora bagi sebagian besar orang merupakan suatu alat imajinasi puitis dan tulisan retorik---lebih merupakan bahasa yang tidak biasa dibandingkan dengan bahasa umum. Lebih jauh lagi, metafora secara tipikal dipandang sebagai karakteristik suatu bahasa itu sendiri, sebagai suatu yang lebih berhubungan dengan kata-kata dibandingkan dengan pemikiran dan tindakan. Sebaliknya, kami telah menemukan bahwa metafora merupakan hal umum dalam kehidupan sehari-hari, tidak hanya dalam bahasa, melainkan juga dalam pemikiran dan tindakan.

Aristoteles adalah orang yang menemukan istilah metafora---yang merupakan suatu metafora (meta “melebihi: + pherin “membawa”). Dia melihat kekuatan penalaran metamorfosis dalam kemampuannya untuk mengungkapkan konsep abstrak. Aristoteles via Marcel Danesi (2010) menyatakan, sekuat-kuatnya metafora konsep, fungsi utama sebuah metafora bersifat stilistik; metafora merupakan alat untuk membuat cara berkomunikasi yang lebih prosais dan literal.

Metafora menunjukkan suatu kecenderungan dasar dari pemikiran manusia untuk mencari sumber acuan (referen) dengan cara tertentu. Hal tersebut membuka suatu kemampuan untuk mencari tahu dan membangun kesamaan antara beberapa hal dan mengaitkannya secara semiotik.

Demikianlah metafora membuktikan sebuah eksistensi ‘hubungan saling terkait’.

Metafora dalam sebuah lukisan merupakan sebuah usaha yang dilakukan oleh pelukis untuk menciptakan dramatisasi tersendiri, untuk menyampaikan gagasan pemikirannya yang abstrak seefisien mungkin melalui realisasi visual. Dalam hal ini, pelukis berkesempatan berimajinasi secara bebas untuk menciptakan sebuah karya.

Perwujudan visual yang dihasilkan adalah jembatan yang diciptakan pelukis untuk menyampaikan gagasan pemikirannya yang ekspresif kepada apresian, agar benar-benar tersampaikan secara jujur dan tepat, serta mengarah langsung pada kepekaan apresiasinya. Dengan demikian metafora dalam lukisan juga menjadi sebuah cara komunikasi antara pelukis dengan apresian, untuk mengidentivikasi konsep-konsep abstrak melalui penalaran metamorfosis terhadap simbol visual.

Lukisan *Sleep is Simple* memperlihatkan metafora bahwa terkadang, hidup perlu memiliki jeda. Perempuan sebagai manusia yang memiliki hati, mampu berpikir, dan berenergi perlu berhenti sejenak dari deru rutinitasnya dan berada dalam kenyamanan. Hidup ini indah, hanya terkadang manusia terlalu berlebihan menafsirkan sehingga terasa rumit. Dalam lukisan tersebut tampak seorang perempuan tertidur melayang di udara. Tubuhnya ringan seolah tak memiliki beban. Bulan penuh terengkuh tangannya seolah harapan yang senantiasa terjaga.

G. Personifikasi Dalam Lukisan



Gambar 10: Dhini Ariesta, *Broken Inside*
100 X 120 cm, *Acrylic on Canvas*, 2010
Contoh personifikasi dalam Lukisan *Broken Inside* adalah tanaman bertangkai panjang yang digambarkan seperti ular

Secara sederhana, personifikasi dapat diartikan sebagai pemanusiaan. Artinya pemberiansifat-sifat manusia pada suatu hal. Bentuk personifikasi hampir sama dengan metafora, hanya dalam personifikasi perbandingan ini langsung dan tertentu, yakni pemberian sifat atau ciri manusia kepada benda-benda mati, binatang, ataupun gagasan.

Berdasarkan pengertian di atas, maka personifikasi dalam lukisan dapat diartikan pula sebagai peng gayaan yang dilakukan untuk pemberian sifat manusia kepada benda-benda mati, binatang, ataupun gagasan. Misalnya dalam lukisan *Broken Inside*, personifikasi hadir melalui

perwujudan figur-figur pendukung yang terkesan antagonis dibanding figur utama, yakni perempuan yang hadir sebagai subyek lukisan.

Tanaman-tanaman bertangkai panjang digambarkan seperti sekawanan ular yang bermoncong panjang dan bermata tajam. Tetesan embun yang ada pada tanaman tersebut berwarna hitam dan bentuknya meruncing seperti gerigi yang tajam untuk membangkitkan kesan ngeri dan kejam. Penggambaran seperti itu dimaksudkan untuk mendukung kesan mencekam pada *background*. Hal tersebut untuk memperlihatkan adanya pertentangan antara figur utama dengan sesuatu di luar dirinya yang diwakili dengan penggarapan *background*.

H. Deformasi

Deformasi adalah perubahan bentuk yang sangat kuat atau besar sehingga kadang-kadang tidak lagi berwujud figur semula atau sebenarnya. Menurut Dharsono SK (2004:42-43) deformasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai keindahan dengan pengubahan bentuk untuk memunculkan figur atau karakter yang baru. Ada empat macam tehnik deformasi yaitu stilisasi, disformasi, distorsi, dan transformasi. Adapun aplikasinya sebagai berikut:

a. Stilisasi

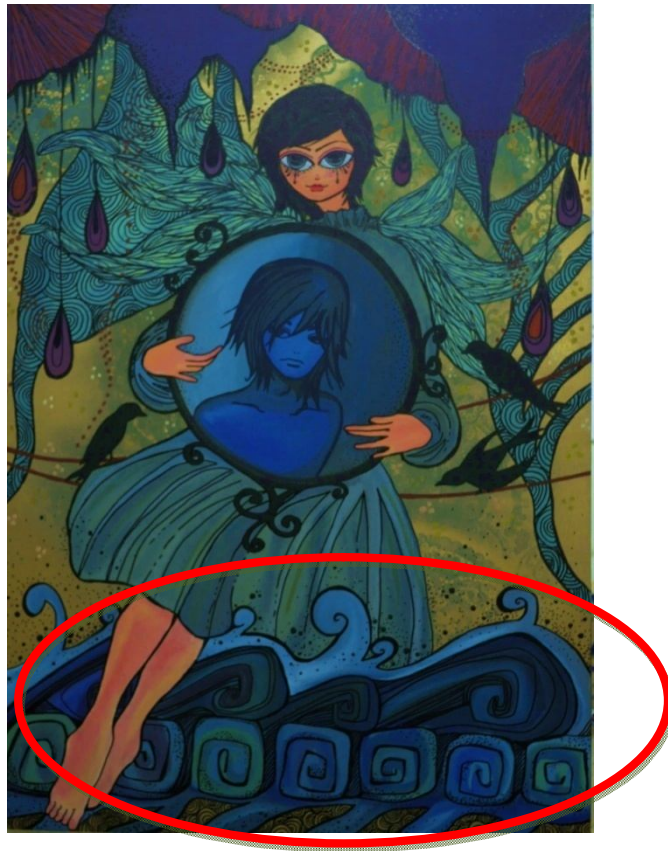
Teknik stilisasi dalam penciptaan karya ini digunakan untuk menciptakan ornamen yang distilir dari obyek atau figur yang ada dalam kehidupan. Misalnya dalam potongan dari lukisan *Lost in Self* berikut, teknik stilisasi digunakan untuk menggambarkan mendung yang pekat.

Gumulan awan hitam tersebut ditonjolkan lewat kombinasi susunan garis setengah lingkaran dari yang terkecil hingga yang terbesar.



Gambar 11: Dhini Ariesta, *Lost in Self*
150x200 cm, *Acrylic on Canvas*, 2010
Contoh stilisasi dengan penggambaran mendung
dalam Lukisan *Lost in Self*

b. Disformasi



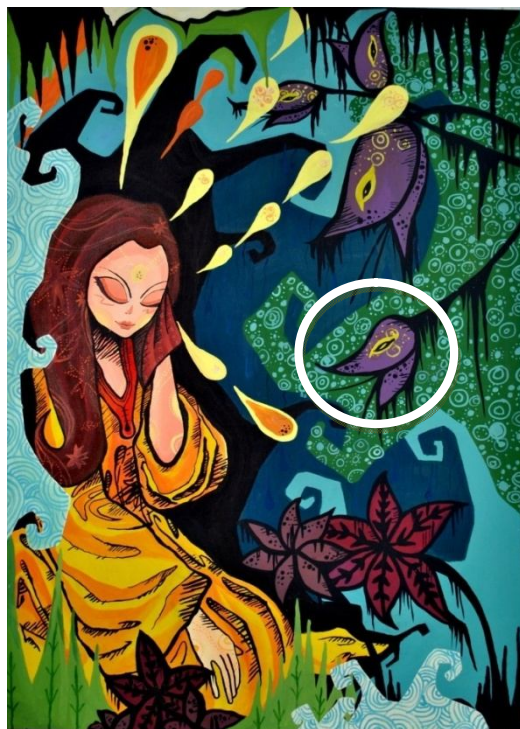
Gambar 12: Dhini Ariesta, *Reflection*
100 x 120 cm, *Mixed Media on Canvas*, 2010
Contoh disformasi penggambaran ombak dalam lukisan *Mirror*

Penggambaran bentuk yang mengutamakan penekanan pada interpretasi karakter, yaitu dengan bagian atau unsur yang dianggap mewakili karakter asli. Teknik ini digunakan untuk memunculkan kekhasan karakter asli secara simbolik. Contohnya teknik disformasi ini terdapat dalam potongan lukisan *Mirror* berikut:

Disformasi laut terlihat dari gulungan-gulungan bidang warna biru yang dipertegas dengan guratan kontur warna hitam. Percikan air dari debur ombak digambarkan dengan titik-titik hitam yang tersebar di antara gulungan tersebut.

c. Distorsi

Distorsi merupakan tehnik penggambaran yang menekankan pada penguatan atau penyangatan pada figur atau objek yang dipilih, untuk menegaskan maksud simbolis dari makna sebuah lukisan. Dalam penciptaan karya ini, tehnik distorsi digunakan untuk menciptakan *foccus of interst*. Contohnya terdapat pada potongan lukisan *Broken Inside* (2010).



Gambar 13: Dhini Ariesta, *Broken Inside*
100 x 120 cm, *Acrylic on Canvas*, 2010
Contoh distorsi penggambaran mata pada lukisan *Broken Inside*

Teknik distorsi digunakan untuk menciptakan mata yang besar dan runcing di kedua ujungnya, sedang hidung dan mulut dibuat dengan ukuran kecil. Maksud dari penggambaran tersebut adalah untuk memfokuskan karakter figur utama dari raut wajah yang didominasi oleh mata. Dari seluruh bagian yang ada di wajah, mata memiliki porsi terbesar dan

potensial untuk menunjukkan ekspresi dan mengungkapkan isi hati manusia.

I. Unsur Dasar Seni Rupa

Unsur seni rupa adalah merupakan segala hal yang secara umum terdapat pada setiap karya seni rupa. Sebagai elemen visual pembentuk karya secara keseluruhan, unsur-unsur tersebut meliputi :

a. Garis (*Line*)

Menurut Kamus besar bahasa indonesia (2001:1336) garis adalah coretan panjang (lurus, bengkok, lengkung). Sedangkan menurut Fajar Sidik & Aming Prayitno (1979:3), garis merupakan hasil goresan nyata dan batas limit suatu benda, ruang, rangkaian massa, dan warna. Garis sangat dominan sebagai unsur karya seni dan dapat disejajarkan dengan peranan warna.

Garis memiliki peran penting bagi saya dalam menciptakan kesan seperti tekstur dan nuansa ruang seperti volume. Kualitas garis sangat dipengaruhi oleh media yang digunakan untuk membuat garis serta permukaan yang menerimanya.



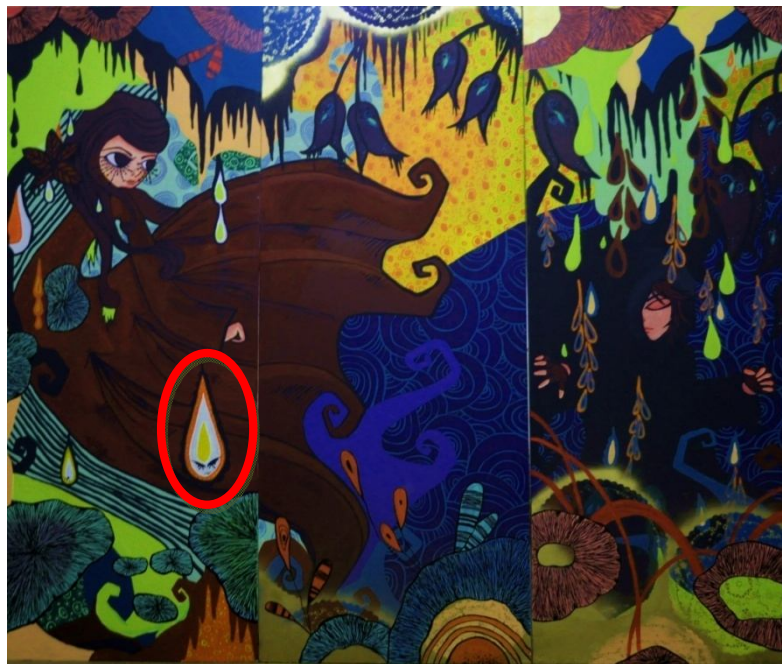
Gambar 14: Dhini Ariesta, *Sad But True*, @ 70 x 90 cm
Mixed Media on Canvas, 2011

Garis untuk mendukung agar *focus of interest*
tertuju pada gambar tangan

Saya juga memanfaatkan garis untuk membuat bentuk awal lukisan (sketsa) yang membantu untuk melakukan tahap-tahap berikutnya. Terkadang saya sengaja membuat garis untuk membentuk figur-figur atau objek yang menjadi *focus of interest* dan mendukung kesan bervolum yang diciptakan dari gradasi warna.

b. Bentuk (*Form*)

Menurut kamus besar bahasa indonesia (2001:135), bentuk merupakan wujud yang ditampilkan dalam karya seni lukis. Sedangkan menurut sahman (1993:29), bentuk wujud lahiriyah yang secara langsung mengungkapkan atau mengobjektifkan pengalaman batiniah.



Gambar 15: Dhini Ariesta, *Eva Should Had Cried, Nor Me*

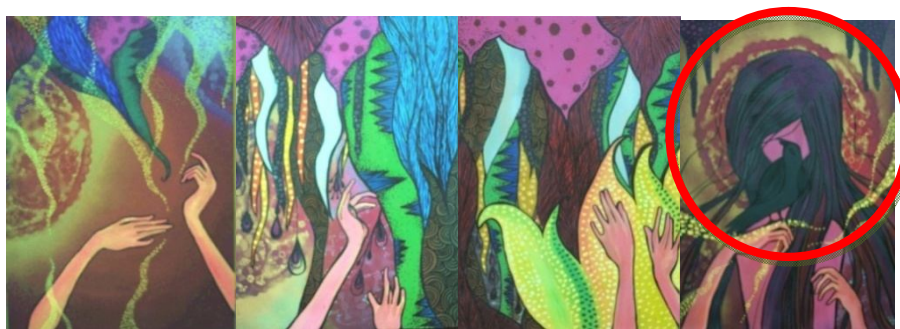
@ 80 x 250 cm, Acrylic on Canvas, 2010
Bentuk figur khayal tetesan air

Bentuk dominan dalam lukisan saya adalah bentuk figur manusia, tumbuhan, binatang, figur khayal, dan benda-benda mati yang divisualkan secara surealis.

c. Bidang (*Shape*)

Bidang terbentuk karena adanya pembatasan warna yang berbeda, gelap terang atau karena adanya tekstur. Bidang yang digunakan dalam melukiskan transformasi puisi Suminto antara lain adalah:

- 1.) Bidang bersudut, yaitu raut yang terbentuk dengan banyak sudut atau berkontur garis zig-zag.
- 2.) Bidang geometris, seperti segitiga, lingkaran, dan persegi.



Gambar 16: Dhini Ariesta, *Sad But True*, @ 70 x 90 cm
Mixed Media on Canvas, 2011

Contoh bidang geometris yaitu penggambaran praba (lingkaran) di belakang kepala

- 3.) Bidang organik atau biomorfis, yaitu raut yang terbentuk dari lengkungan-lengkungan bebas.



Gambar 17: Dhini Ariesta, *Sad But True*, @ 70 x 90 cm
Mixed Media on Canvas, 2011
Contoh bidang biomorfis



Gambar 18: Dhini Ariesta, *Lost in Self*
150 x 200 cm, *Acrylic on Canvas*, 2010
Contoh bidang bersudut dalam penggambaran disformasi rumput

- 4.) Bidang tak beraturan, yaitu jenis raut yang terbentuk secara kebetulan seperti tumpahan cat.



Gambar 19: Dhin Ariesta, *Sleep is Simple*
150 x 200 cm, *Acrylic on Canvas*, 2010

Contoh bidang tak beraturan yang terbentuk secara kebetulan dari cipratan sprai emas

d. Warna (*Colour*)

Menurut Fajar Sidik & Aming Prayitno (1979:7) warna adalah kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata. Hal ini diperkuat dengan pendapat Mike Susanto (2003:213):

“Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda yang dikenalnya, corak rupa seperti merah, biru, hijau, dan lain-lain. Peran warna dominan pada karya seni rupa, hal ini dapat dikaitkan dengan upaya menyatakan gerak, jarak, tegangan, deskripsi alam ruang, bentuk ekspresi. Justru dengan keberagaman ini akan memperlihatkan betapa kedudukan warna dalam seni lukis sangat penting.”

Warna memiliki peran yang esensial dalam sebuah lukisan. Selain digunakan untuk menciptakan potensi-potensi keindahan, warna juga menjadi simbol pengekspresian perasaan pelukis secara psikologis.

Saya banyak menggunakan warna-warna kuat seperti *carmine*, *viridian*, *prusian*, dan *chrome yellow* kemudian diseimbangkan dengan

warna-warna cerah seperti *navy*, *orange*, *vermilion*, *lemon yellow* dalam melukis untuk menciptakan kesan dinamis.



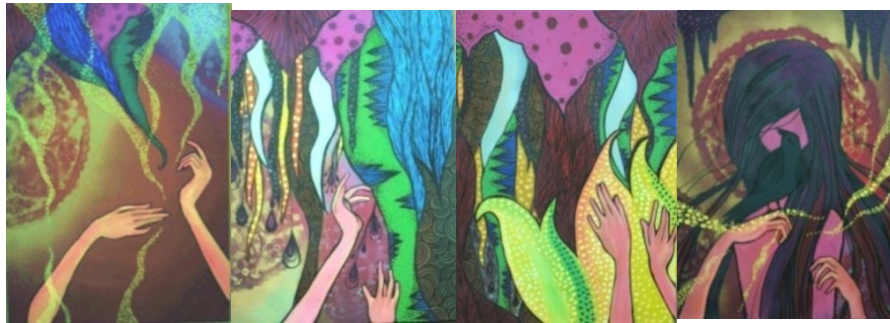
Gambar 20: Dhini Ariesta, *Lost in Self*, 150 x 200 cm
Acrylic on Canvas, 2011

Sementara untuk menciptakan *point of interest* / *emphasis* pada objek, dipilih warna-warna yang lembut, halus, dan tidak mencolok seperti, *krem*, *baby rose*, dan *baby orange*. Sebagai pendukung kesan volum, selain menggunakan garis yang dinamis untuk *conture*, dibuat gradasi warna gelap hasil campuran hitam dengan warna dasar objek yang dibuat.

e. Ruang (*Room*)

Ruang adalah dimensi di dalam frame karya visual dimana unsur-unsur rupa dasar tersusun di dalamnya sebagaimana pendapat A.A.M. Djelantik (1992:21), bahwa ruang merupakan kumpulan beberapa bidang; kumpulan dimensi yang terdiri dari panjang, lebar dan tinggi; ilusi yang dibuat dengan pengelolaan bidang dan garis, dibantu oleh warna (sebagai

unsur penunjang) yang mampu menciptakan ilusi sinar atau bayangan yang meliputi perspektif dan kontras antara terang dan gelap. Ruang juga dapat diartikan secara fisik adalah rongga yang berbatas maupun yang tidak berbatas oleh bidang.

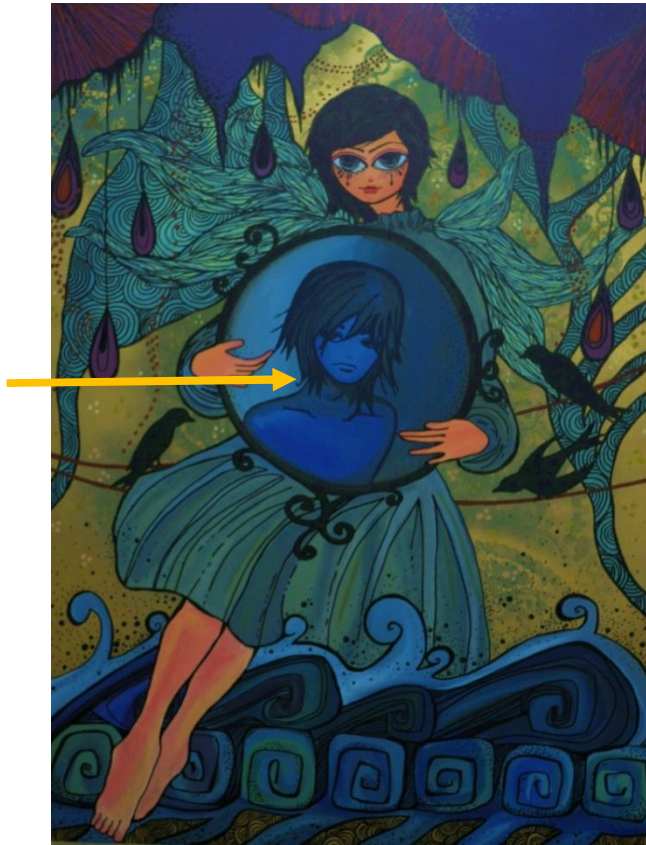


Gambar 21: Dhini Ariesta, *Sad But True*, @ 70 x 90 cm
Mixed Media on Canvas, 2011

Hampir seluruh ruang dalam lukisan saya terisi penuh oleh ornament. Hal ini dilakukan untuk mengaburkan kesan *flat* dengan menciptakan kesan penuh, arah gerak, dan kedinamisan. Namun untuk menyeimbangkan. Pada beberapa tempat sengaja diciptakan ruang kosong (*White Space*) agar karya tidak terlalu padat dalam penempatannya pada sebuah bidang, dan menjadikan sebuah obyek menjadi dominan.

f. Gelap-terang (*Shading*)

Gelap-terang berkaitan dengan cahaya, artinya bidang gelap berarti tidak terkena cahaya, dan bidang terang berarti terkena cahaya. Goresan kuas yang tegas akan memberikan kesan gelap, sementara goresan kuas yang lemah akan memberi kesan terang. Gelap terang saya capai dengan tehnik pewarnaan yang bertingkat maupun kerapatan suatu garis atau titik yang membentuk sebuah bidang.



Gambar 22: Dhini Ariesta, *Reflection*
100 x 120 cm, 2010, *Mixed Media on Canvas*
Contoh aplikasi gelap terang

Gelap-terang dihasilkan melalui teknik tersebut memunculkan volum serta memberi efek dramatisasi tersendiri.

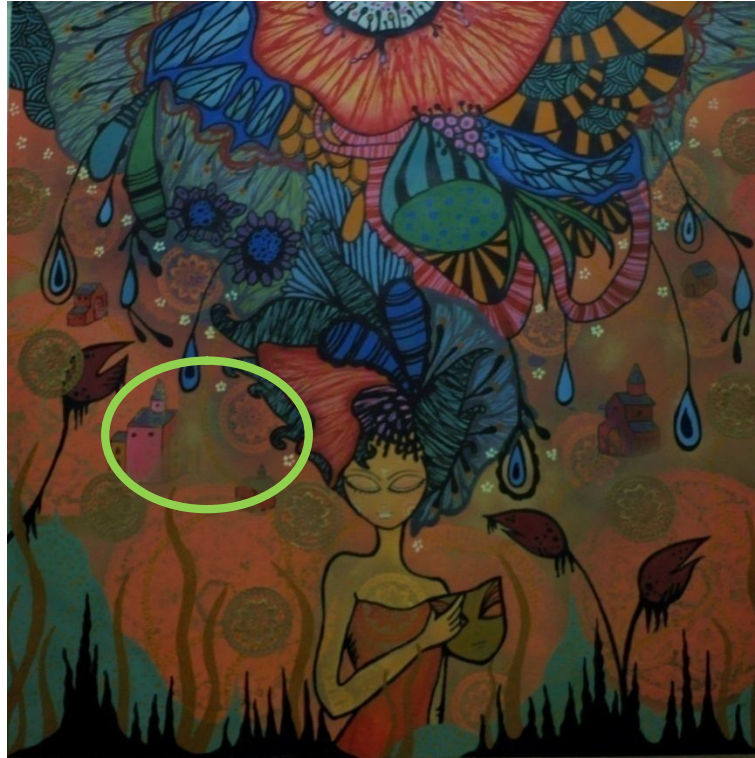
g. Tekstur (*Texture*)

Tekstur adalah nilai raba pada suatu permukaan benda, baik nyata maupun semu (Fajar Sidik:1979). Tekstur dibagi menjadi dua macam, tekstur nyata dan tekstur semu atau maya. Kekasaran tekstur semu adalah tidak nyata, berkebalikan dengan tekstur nyata yang kekasarannya dapat disentuh secara fisik.



Gambar 23: Dhini Ariesta, *Sleep is Simple*
150 x 200 cm, *Acrylic on Canvas*, 2010
Tekstur semu atau maya

Tekstur semu digunakan untuk menciptakan kesan dinamis pada lukisan saya yang bergaya popsurrealis dengan tehnik dekoratif. Hal tersebut dilakukan untuk menghapus kesan datar, kemonotonan bidang, serta suasana yang cenderung statis. Sedang tekstur nyata digunakan untuk memperoleh kesan nyata dari bagian yang diteksturkan dan mengatasi kemonotonan, serta memberi nilai raba. Tekstur nyata dapat dilakukan dengan penambahan media lain, seperti menambah adonan cat dengan zink white ataupun menempelkan gambar atau foto pada permukaan kanvas (kolase). Saya menggunakan menggunakan taplak plastik yang untuk menciptakan kesan nyata dari alam fantasi yang saya gunakan sebagai *background*.



Gambar 24: Dhini Ariesta, *Women*, 120 x 120 cm
Mixed Media on Canvas, 2010

Tekstur nyata dengan teknik kolase
untuk menciptakan kesan nyata dari alam fantasi
yang digunakan sebagai *background*

J. Prinsip Dasar Desain

Prinsip dasar desain adalah serangkaian kaidah umum yang digunakan sebagai dasar pijakan dalam mengelola dan menyusun elemen dasar seni rupa dalam proses berkarya, guna menghasilkan sebuah karya seni rupa. Prinsip tersebut meliputi :

a. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan merupakan hubungan dari bagian-bagian secara menyeluruh sehingga karya seni itu merupakan satu kesatuan yang utuh. Prinsip kesatuan menekankan pada adanya integritas jalinan konseptual antara unsur-unsurnya. Kesatuan dalam lukisan saya capai dengan

pengulangan dalam menyusun unsur dasar seni rupa seperti warna, bidang, dan arah gerak.

b. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan adalah penyesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada suatu komposisi dalam karya seni (Mikke Susanto, 2002 : 20). Keseimbangan saya capai dengan dua macam cara yaitu:

i. Keseimbangan Simetris

Keseimbangan simetris menggunakan sumbu pusat diantara bagian-bagian yang tersusun dengan bentuk kurang lebih mencerminkan satu dengan yang lain. Misalnya dalam lukisan *Women* (2011), perempuan dengan mahkota floral besar berada di bagian tengah. Meskipun ukuran tubuh perempuan tersebut lebih kecil dari mahkotanya, namun pembagian antara bidang kanan dan kiri seimbang.

Keseimbangan simetris didukung dengan susunan komposisi dan pewarnaan. Pada lukisan *Women*, komposisi bagian atas (mahkota wanita) didominasi dengan warna-warna kuat. Agar terlihat seimbang dan fokus tertuju pada figur utama, penggarapan *background* menggunakan warna cerah dan tidak banyak menghadirkan objek pendukung



Gambar 25: Dhini Ariesta, *Women*, 120 x120 cm
Mixed Media on Canvas, 2011

Keseimbangan simetris dilakukan dengan penyusunan komposisi dan pewarnaan untuk memusatkan fokus pada figur utama

i. Keseimbangan Asimetris

Keseimbangan asimetris sering disebut sebagai keseimbangan informal. Hampir Keseimbangan ini dapat diciptakan dengan memadukan keserasian antara bobot dari unsur-unsur visual yang bertentangan, lalu membuatnya harmonis dengan bidang yang lain. Aplikasi keseimbangan asimetris tersebut terdapat dalam lukisan *Lost in Self* (2011). Figur perempuan berada di sisi kiri. Pada sisi kanan, bidang yang tersisa dimaksimalkan untuk menggambarkan suasana yang ingin disampaikan.

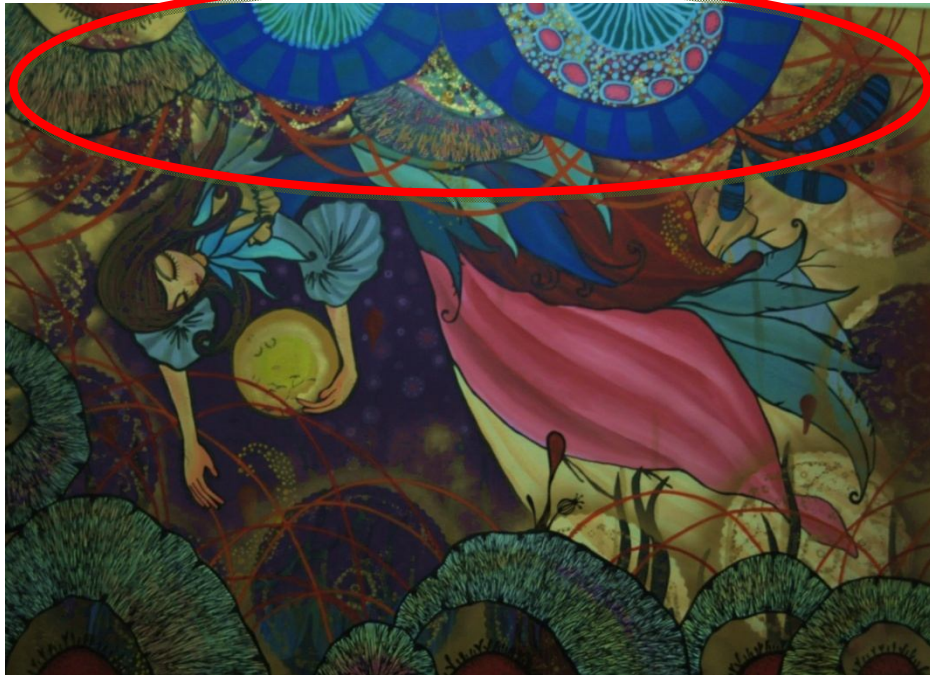


Gambar 26: Dhini Ariesta, *Lost in Self*, 150 x 200 cm
Acrylic on Canvas, 2011
 Keseimbangan asimetris untuk menciptakan
 kesan informal atau bebas

j. Ritme (*Rhytem*)

Ritme menurut E. B. Feldman seperti yang di kutip Mikke Susanto (2002 : 98) adalah urutan pengulangan yang teratur dari sebuah elemen dan unsur-unsur dalam suatu karya seni. Pengulangan saya variasikan dengan membuat perubahan tertentu secara teratur baik pada bentuk, warna, dan arah gerak. Perubahan tersebut dilakukan untuk mengatasi kemonotonan ritme

Pada contoh lukisan berikut pengulangan bentuk ornamen setengah lingkaran dimanupulasi dengan keragaman ukuran, komposisi warna, dan motif untuk menciptakan penggambaran mega yang dinamis di alam fantasi.



Gambar 27: Dhini Ariesta, *Sleep is Simple*
150 x 200 cm, *Acrylic on Canvas*, 2010
Ritme dengan perubahan bentuk dan komposisi

k. Harmoni (*Harmony*)

Menurut Mikke Susanto (2002 : 49), harmoni atau keselarasan adalah tatanan ragawi yang merupakan produk transformasi atau pemberdayagunaan ide-ide dan potensi-potensi bahan dan teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan-aturan yang ideal. Saya mengaplikasikan prinsip tersebut dengan mengkombinasikan berbagai unsur-unsur visual selaras untuk menggambarkan rasa tenang, gembira, sedih, dan haru yang bertumpang tindih.

Misalnya, pada salah satu panel dari seri lukisan *The Day* (2011), keharmonisan terlihat dari transformasi rasa sedih, haru, pasrah, dan penasaran digambarkan melalui gerak sepasang tangan yang seolah menyapu ke udara. Sepangan tersebut tampak ramping dan lentur, arah

geraknya selaras dengan penggambaran background dari paduan bidang ornamentik yang terkesan manis tetapi tegas. Ketegasan tersebut dihasilkan dari pengolahan warna-warna yang kuat dan mencolok



Gambar 28: Dhini Ariesta, *Sad But True*, @ 70 x 90 cm
Mixed Media on Canvas, 2011
Keharmonian antara konsep karya dengan visualisasi

1. Proporsi

Proporsi merupakan perbandingan antara bagian-bagian dalam satu bentuk yang serasi. Bagi saya, proporsi berhubungan erat dengan keseimbangan, ritme dan kesatuan.



Gambar 29: Dhini Ariesta, *Sad But True*, @ 70 x 90 cm
Mixed Media on Canvas, 2011
Keragaman proporsi untuk memperlihatkan suasana yang berbeda dari lukisan yang menggambarkan fase kematian

Terkadang saya membuat keragaman proporsi dalam lukisan berseri atau panel banyak. Misalnya seperti pada lukisan *The day* di atas, keragaman proporsi membuat lukisan terlihat lebih dinamis, kreatif dan

juga alternatif. Kedinamisan tercipta dari perpaduan antara warna kuat dan mencolok. Kekreatifan dan alternatif terlihat dari tawaran proporsi dari masing-masing panel jika dijejerkan memperlihatkan sebuah kesatuan dari runtutan peristiwa secara unik.

m. Gerak (*Movement*)

Kesan gerak saya dapat dengan merangkai sekumpulan unsur tertentu sedemikian rupa sehingga tercipta kesan bergerak dalam sebuah karya seni rupa. Pada lukisan berikut kesan gerak diciptakan dari penggambaran gerak tangan yang seolah-olah merespon bidang-bidang ornamenik di atasnya.



Gambar 30: Dhini Ariesta, *Sad But True*@ 70 x 90 cm
Mixed Media on Canvas, 2011

Penggambaran gerak tangan sebagai
penggambaran perjalanan waktu dalam kehidupan

n. Limitasi

Pembatasan yang dilakukan sedemikian rupa terhadap unsur-unsur visual yang digunakan untuk mendapatkan proporsi karya yang ideal. Hal ini berkaitan dengan penyusunan komposisi.



Gambar 31: Dhini Ariesta, *Reflection* ,100 x 120 cm
Mixed media on canvas
Contoh limitasi

Limitasi saya terapkan dengan melakukan penyederhanaan bentuk untuk menawarkan kesan ramai baik dari penggunaan warna yang beragam maupun variasi bentuk. Pada lukisan *Reflection* misalnya, penyederhanaan penggambaran hamparan langit dan lautan diperkaya dengan berbagai stiliran tetesan air membuat lukisan tampak ramai namun seimbang. Penggunaan komposisi warna biru tidak terlihat mendominasi karena dipadankan dengan background berwarna emas di bagian tengah.

K. Bahan Dan Alat

a. Bahan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990:65) Bahan adalah barang yang akan dibuat menjadi barang lain. Bahan yang digunakan akan berpengaruh dalam pembuatan lukisan, demikian juga tingkat penguasaan dan media yang digunakan. Bahan yang saya gunakan untuk melukis antara lain:

1.) Cat Mowilex



Gambar 32: Cat Mowilex

Cat akrilik keluaran Mowilex yang memiliki ketahanan yang bagus, elastisitasnya rendah sehingga dapat merekat dengan baik di kanvas, serta warna yang tajam dan tidak terlalu mengkilap. Cat ini cocok digunakan untuk mewarnai dengan teknik plakat.

2.) Pensil Warna Faber Castel



Gambar 33: Pensil Warna Faber Castel

Pensil warna jenis ini memiliki pigmen warna yang empuk dan nyama untuk digunakan. Warna yang dihasilkan mengkilap dan mudah merekat pada permukaan kertas sehingga pori-pori kertas tertutup rata. Pensil warna ini digunakan untuk pewarnaan pada karya-karya *drawing*.

3.) Pylox Colour and Clear



Gambar 34: Pylox Colour

Pylox colour saya gunakan untuk menciptakan efek-efek tertentu maupun untuk pewarnaan dengan tehnik sprai. Pewarna semprot keluaran Nippon painting ini mudah merekat pada permukaan kanvas yang telah dilukis tanpa meninggalkan debu serta dapat ditindih lagi dengan cat ataupun spidol.

Pelapis cat akan melunturkan warna jika tidak sebanding dengan kualitas cat, dalam artian terlalu kuat. Clear Pylox Nippon Painting mampu menjaga kualitas cat dengan baik.

4.) Taplak Plastik



Gambar 35: Taplak Plastik

Taplak plastik memiliki tekstur nyata dan beberapa bagian pola yang berlubang. Taplak ini saya manfaatkan untuk membuat motif pada *background* dengan teknik stensil dan kolase.

5.) Spidol



Gambar 36: Spidol

Spidol merk pentel permanen N850 digunakan untuk membuat outline keseluruhan, menimbulkan kesan kontras dan memisahkan secara

tegas warna-warna yang digunakan. Spidol jenis ini mudah merekat pada permukaan cat, pylox, serta memiliki warna yang tajam dan tahan lama.

b. Alat

Alat yang saya gunakan untuk membuat lukisan antara lain:

1.) Pensil 2B



Gambar 37: Pensil 2B

Sebelum melukis, garis bantu diperlukan untuk memudahkan pembagian bidang maupun sketsa kasar untuk membuat obyek. Pensil 2B merk Staedler yang memiliki karakteristik karbon yang empuk, nyaman digunakan, serta menghasilkan garis yang cukup tegas sehingga tidak menghasilkan bekas pada permukaan kanvas setelah ditutup cat.

2.) Penghapus



Gambar 38: Penghapus

Penghapus Staedler digunakan untuk menghapus kesalahan sketsa pada kanvas. Penghapus ini tidak keras, dan menghasilkan ampas yang lembut serta tidak merekat pada kanvas.

3) Kuas



Gambar 39: Kuas

Saya menggunakan ukuran genap (2, 4, 6, 8, 12) dari kuas keluaran Bali Art maupun Eternal untuk pewarnaan karena memiliki kerapatan yang bagus, rambut yang halus, dan tidak mudah rontok. Hal ini akan membantu untuk menciptakan goresan yang bagus dan rata. Untuk membuaoutline dan detail digunakan kuas ukuran 0 dan 1. Sedang untuk background siselesaikan dengan kuas ukuran 2,5 dan 5 dari Kangrui China yang pipih dan halus.

4) Toples plastik kecil



Gambar 40: Toples Plastik Kecil

Cat dengan warna-warna yang saya butuhkan dimasukkan ke dalam toples plastik kecil agar mudah digunakan dan disimpan. Pembagian cat ke dalam toples itu memudahkanya dalam membuat banyak paduan warnabaruketika melukis tanpa terlalu sering membuat campuran warna pembentuknya terlebih dahulu.

5) Botol



Gambar 41: Botol Air

Untuk pelarut cat yang terlalu kental, saya menyediakan sebotol air yang bersih. Air pelarut tidak boleh keruh dan kotor agar warna yang dihasilkan tidak kusam.

6.) Ember untuk merendam kuas



Gambar 42: Ember

Saya memerlukan ember tersendiri untuk merendam kuas. Hal ini untuk mengantisipasi kuas kering dan rusak karena cat. Rambut kuas yang rusak akan berpengaruh terhadap goresan.

7.) Lap halus



Gambar 43: Lap Halus

Untuk menghapus cipratan cat pada kanvas, saya menggunakan lap halus berbahan *catton*. Bahan *catton* sangat baik dalam menyerap air, tidak meninggalkan serat, dan efisien untuk mencegah pembentukan tekstur akibat cipratan cat.

9.) Lap Kasar



Gambar 44: Lap Kasar

Kain lap kasar saya gunakan untuk membersihkan sisa cat dan mengeringkan kuas yang telah digunakan.

L. Ide Penciptaan

Penciptaan seni lukis ini mengambil tema tentang transformasi kata rupa Puisi Suminto A Sayuti. Kemampuan manusia dalam metransformasikan tanda sebagai teks bahasa menjadi tanda dalam ekspresi membutuhkan keahlian yang perlu dipelajari. Hal ini berhubungan dengan kemampuan orang membaca tanda sebagai teks bahasa dan menyebarkan tanda tersebut dengan bahasa komunikasi.

Penciptaan karya yang saya lakukan dalam tugas akhir ini tidak semata-mata adalah bentuk apresiasi pada satu bidang seni dan juga tidak semata-mata adalah bagian dari adopsi ide atau menyadur konsep dari bidang seni lainnya. Walaupun pada dasarnya pola yang dipakai adalah melukiskan sebuah puisi akan tetapi konsep dan maknanya bukanlah saduran dari sebuah puisi.

Puisi dalam penciptaan karya lukis di sini merupakan obyek penelitian atau obyek interpretasi dari sebuah proses transformasi. Oleh karenanya dapat dikatakan bahwa ide dasar dalam penciptaan karya ini

adalah mengubah tanda yang berupa kata dalam puisi menjadi sebuah tanda dalam bentuk visual. Hal tersebut sebagaimana yang dipaparkan Djakob Sumardjo (2006:162) mengenai pengalaman seni:

“...seorang penikmat seni akan merasakan empati, yaitu perasaan larut ke dalam nilai-nilai yang ditawarkan dari benda seni. Perasaan tersebut bersifat subjektif sekaligus objektif. Dikatakan subjektif karena menemukan kepuasan atau kesenangan pada benda seni tersebut. Dan dikatakan objektif karena proyeksi perasaan itu berdasarkan nilai-nilai dari benda itu sendiri.”

Mentransformasi puisi menjadi lukisan berarti melakukan penggambaran puisi menjadi lukisan, dengan cara menciptakan pengalaman empiris baru yang didapatkan dari proses interpretasi puisi. Pengalaman empiris tersebut adalah pengalaman estetik atau respon estetik. Dalam pengalaman ini, unsur perasaan merupakan kekuatan utama yang menggerakkan saya untuk menciptakan lukisan.

M. Konsep Penciptaan

Saya memberi istilah dalam penciptaan seni lukis ini dengan nama Dekora pop. Istilah ini sepadan dengan Art Deco, Art Neuveu yang juga tidak lepas dari seni hias atau seni dekorasi. Munculnya wujud visual dalam lukisan ini adalah hasil dari transformasi kata-rupa dengan mengelaborasi proses metafora, personifikasi dan juga proses deformasi.

Ada kekuatan ilustratif dalam karya saya, namun hal ini tidak bisa disejajarkan dengan karya ilustrasi lainnya atau sekedar mengejar aspek formalis semata. Transformasikan kata-rupa dari puisi menjadi lukisan

membentuk karya saya menjadi referensial. Namun lukisan maupun puisi tersebut dapat berdiri sendiri tanpa perlu mengait-kaitkan. Kekuatan ilustratif itu muncul karena puisi dan lukisan memiliki jejaring imajiner untuk saling menceritakan. Interpretasi dari apa yang ingin disampaikan Suminto lewat puisinya adalah sesuatu yang kemudian saya ceritakan melalui personifikasi maupun metafora dalam lukisan. Keduanya memudahkan saya untuk menyampaikan gagasan visual dari hasil interpretasi, baik dengan menampilkan figur-figur khayali maupun yang merujuk pada realita.

Dalam berkarya saya jarang menggunakan sketsa untuk dipindahkan ke kanvas. Saya hanya membuat garis bantu untuk menentukan letak dan proporsi figur utama. Selebihnya saya mencoba mengalirkan perasaan saya berdasarkan interpretasi dari puisi yang saya baca.

Konsep berkarya saya cenderung individual. Berangkat dari sebuah interpretasi, saya telah memiliki pengalaman empiris yang akan saya jadikan landasan ekspresi. Secara otomatis, saya telah memiliki gambaran-gambaran ataupun perbandingan-perbandingan yang membangkitkan asosiasi dan pembayangan tertentu untuk mendeskripsikannya secara simbolik ke dalam kanvas.

Teknik mutlak saya perlukan dalam penciptaan sebuah karya, penguasaan bahan dan alat merupakan salah satu faktor penting yang harus saya kuasai dalam berkarya agar dapat mencapai visualisasi yang sesuai dengan yang diinginkan. Dalam membuat lukisan menggunakan media cat

akrilik di atas kanvas, saya cenderung mendominasi dengan teknik *plakkaat en verwant materiaal*, dimana cat yang digunakan lebih kental dari cat yang digunakan dengan teknik aquarel. Teknik ini akan memberi kesan pewarnaan yang kuat, rapat, dan merata. Namun saya juga tidak meninggalkan teknik aquarel terutama untuk menciptakan efek transparan. Teknik sprai menggunakan cat semprot dengan warna metalik, emas, dan perak saya gunakan untuk mendapatkan efek-efek tertentu, seperti aura dan ornamen yang halus.

Untuk menegaskan bentuk visual, saya membuat *outline* dengan campuran *carmine*, *cobalt*, dan sedikit *lemon yellow*, untuk menghasilkan coklat pekat dan agak kehitaman. Saya sengaja tidak menggunakan warna hitam murni atau *ivoryblack* untuk mencegah kesan terikat pada obyek serta tidak mencuri perhatian dari *focus of interest*.

Sementara untuk menciptakan volume, kedinamisan, dan pembagian bidang yang harmonis, saya mencoba konsisten dengan menentukan arah datangnya terlebih dahulu. Hal ini akan membantu untuk menentukan intensitas warna dan membuat *shading*.

Selain itu saya juga melakukan konsistensi dalam menghadirkan figur, binatang, tumbuhan, dan lanskap, demikian juga dalam mengerjakan komposisi bentuk. Saya mencoba menggali karakter tutur saya pada media kanvas. Membutuhkan waktu yang lama untuk menemukan tehnik dan karakter seperti yang saya tampilkan dalam tugas akhir ini, dan saya harus menggali memori saya sekitar delapan tahun silam, di mana saya mulai menggemari dan masih intens mengembangkan karakter tersebut.

