

**POLEMIK KAUM MARJINAL REFLEKSI REALITAS SOSIAL DALAM  
PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**

**TUGAS AKHIR KARYA SENI  
(TAKS)**

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



Oleh:

**Vinsensius Prio Sumonggo**

NIM 07206241032

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2014**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul Polemik Kaum Marjinal Refleksi Realitas Sosial Dalam Penciptaan Karya Seni Lukis ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 26 Februari 2014

Pembimbing


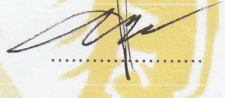
Drs. Susanto Murdowo, M.Sn.

NIP 19560505 198708 1 003

### PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni Polemik Kaum Marjinal Refleksi Realitas Sosial Dalam Penciptaan Karya Seni Lukis Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Pada tanggal 26 februari tahun 2014 dan dinyatakan LULUS

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Drs. Mardiyatmo, M.Pd.	Ketua		11/4 '14
	Penguji	.....	.....
	Sekretaris		30/4 '14
Drs. D.Heri Purnomo, M.Pd.	Penguji	.....	.....
Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si.	Penguji I		11/4 '14
Drs. Susapto Murdowo, M.Sn.	Penguji II		11/4 '14

Yogyakarta, 26 Februari 2014

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.

NIP 19550505 198011 1 001



## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Vinsensius Prio Sumonggo**  
NIM : 07206241032  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa tugas akhir karya seni ini adalah hasil pekerjaan penulis sendiri. Sepanjang pengetahuan penulis, tugas akhir karya seni ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penulis ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

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

Yogyakarta, 26 Februari 2014

Penulis,



Vinsensius Prio Sumonggo

NIM 07206241032



## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Tugas Akhir Karya Seni ini penulis persembahkan kepada :

Tuhan Yang Maha Esa

Beloved Ibu & Bapak untuk semua yang telah diberikan dan tak pernah mampu terbalas.

*...My partner in crime*

## **MOTTO**

Kata Adalah Senjata, Setetes Tinta Membuat Sejuta Manusia Berfikir.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya tugas akhir karya seni ini dapat terselesaikan dengan baik, karena tanpa cinta dan kasih-Nya kita manusia tidak akan pernah mampu menjalani aktivitas sampai pada saat ini.

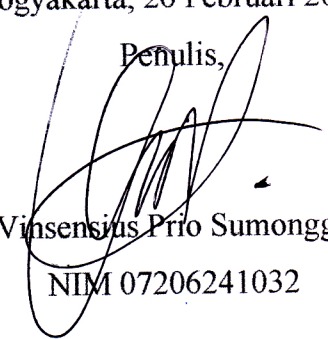
Telah banyak pihak yang terlibat dalam penciptaan karya seni ini. Tanpa bantuan mereka niscaya karya seni ini tak akan terwujud. Untuk itu penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada Rektor UNY, Dekan FBS UNY, Ketua jurusan Pendidikan Seni Rupa beserta keluarga besar jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNY.

Rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada pembimbing, yaitu Bapak Drs. Susanto Murdowo, M.Sn. selaku pembimbing karena berkat bimbingannya tugas akhir karya seni ini dapat terwujud dengan sebagaimana mestinya.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Ibu dan Bapak atas semuanya yang tak kan pernah mampu terbalas, Sdr. Eko triono, *Big family* ormawa dan BEM FBS UNY, *Big family* SC (student center), brotherhood visual angkatan 2007 maaf jika penulis tidak pernah menjadi teman yang baik, sarkema, Hima Seni Rupa, teman-teman UKM SERUFO UNY dan semua pihak yang telah turut membantu yang tidak mungkin disebutkan satu persatu. Terimakasih.

Yogyakarta, 26 Februari 2014

Penulis,



Vinsensius Prio Sumonggo

NIM 07206241032



## DAFTAR ISI

	<u>Halaman</u>
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA MOTTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
ABSTRAK.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penciptaan.....	5
F. Manfaat Penciptaan.....	5
BAB II KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN.....	6
A. Pengertian Polemik Kaum Marjinal Refleksi Realitas Sosial.....	6
B. Tinjauan Tentang Seni Lukis .....	6
C. Kontemporer .....	7
D. Simbolisme .....	8
E. Metafora .....	10
F. Deformasi Bentuk .....	11
G. Transformasi Bentuk.....	11

H. Unsur-Unsur Rupa .....	12
1. Garis .....	12
2. <i>Shape</i> (Bidang) .....	13
3. Warna .....	13
a. Hue.....	14
b. Value.....	15
c. Intensity .....	16
4. Tekstur.....	17
5. Ruang .....	18
I. Prinsip-Prinsip Penyusunan .....	18
1. Kesatuan .....	19
2. Keseimbangan .....	20
3. Irama.....	20
J. Media dan Teknik Dalam Lukisan.....	21
1. Media.....	21
2. Teknik.....	22
a. Arsir .....	23
b. <i>Brushstroke</i> .....	24
c. <i>Opaque</i> .....	24
d. Semprot ( <i>spraypaint</i> ).....	25
e. Trasparan ( <i>aquarel</i> ).....	26
K. Metode Penciptaan.....	26
L. Karya Inspirasi .....	27
1. Agung Kurniawan .....	27
2. Entang Wiharso .....	29
3. Vincent Willem Van Gogh .....	30
 BAB III PEMBAHASAN.....	 32
A. Pemilihan Tema.....	32
B. Konsep Penciptaan .....	33

C. Visualisasi .....	34
1. Bahan, Alat, dan Teknik.....	34
a. Bahan.....	35
b. Alat.....	36
c. Teknik.....	37
2. Proses Penciptaan .....	39
a. Sketsa.....	35
b. Pewarnaan .....	36
c. Bentuk Lukisan.....	40
1. Petrus .....	41
2. Kelahiran .....	43
3. Soliderita.....	45
4. Penggusuran .....	47
5. Subsidie .....	49
6. Toilet-toilet.....	51
7. Hukum Rimba .....	53
8. Terbunuh Gengsi .....	55
9. Kuasa Penguasa .....	57
10. Rajasona .....	59
11. Potret Pendidikan.....	61
12. Marsinah .....	63
13. Eksploitasi.....	65
14. UUP .....	67
 BAB IV PENUTUP .....	 69
Kesimpulan .....	69
DAFTAR PUSTAKA .....	71



## DAFTAR GAMBAR

	<u>Halaman</u>
1. Warna dalam lukisan Entang Wiharso.....	14
2. <i>Hue</i> dalam karya Entang Wiharso “interconnecton” .....	15
3. <i>Shade Value</i> dan <i>Tint Value</i> dalam Karya Entang Wiharso.....	16
4. Contoh Teknik Arsir.....	23
5. Contoh Teknik <i>Brushstroke</i> .....	23
6. Contoh Teknik <i>Opaque</i> .....	24
7. Contoh Teknik <i>Spraypaint</i> .....	25
8. Contoh Teknik <i>Aquarel</i> .....	26
9. <i>David and Goliath</i> .....	28
10. <i>Forbidden Exotic Country</i> .....	30
11. <i>At Eternity’s Gate</i> .....	31
12. Petrus.....	41
13. Kelahiran .....	43
14. Soliderita .....	45
15. Penggusuran .....	47
16. Subsidie .....	49
17. Toilet-toilet.....	51
18. Hukum Rimba .....	53
19. Terbunuh Gengsi.....	55
20. Kuasa Penguasa.....	57
21. Rajasona .....	59
22. Potret Pendidikan .....	61
23. Marsinah.....	63
24. Eksploitasi .....	65
25. UUP.....	67

**POLEMIK KAUM MARJINAL  
REFLEKSI REALITAS SOSIAL  
DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**

Oleh:  
Vinsensius Prio Sumonggo  
07206241032

**ABSTRAK**

Penulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep, proses visualisasi, teknik, media dan bentuk dalam pembuatan karya seni lukis yang mengambil tema Polemik Kaum Marjinal Refleksi Realitas Sosial Dalam Penciptaan Karya Seni Lukis. Mengambil bagian dari pengalaman sehari-hari penulis yang penulis amati dan di latarbelakangi oleh perbedaan pola pikir pelaku kebudayaan dalam menjalani kehidupan baik sebagai individu ataupun sosial.

Metode yang digunakan penulis yaitu: Metode eksplorasi dari berbagai fakta atau kejadian untuk mencari dan memilih tema yang sesuai dengan konsep penciptaan lukisan, metode interpretasi secara mendalam untuk mencari makna dan ide-ide baru, dan metode ekspresi dilakukan untuk mengembangkan teknik dalam lukisan ditempuh dengan pencapaian bentuk secara ekspresif seperti membuat sketsa secara langsung di atas media dan mengkomposisikan teknik basah dan kering dalam proses melukis secara ekspresif. Penulis menggunakan pendekatan kontemporer yang didalamnya terdapat gaya abstraksionisme, dadaisme dan ekspresionisme serta menampilkan simbolisme, metafora, transformasi bentuk, dan deformasi bentuk.

Hasil pembahasan dan penciptaan yang telah dilakukan adalah sebagai berikut: 1. Tema lukisan yang dikemukakan dalam Tugas Akhir ini adalah Polemik Kaum Marjinal Refleksi Realitas Sosial Dalam Penciptaan Karya Seni Lukis. Tema sosial yang divisualkan dalam bentuk lukisan figuratif. 2. Penulis menggunakan media kanvas, kertas, rapido, cat minyak, *spray paint* dan cat akrilik serta teknik basah dan kering seperti: *spray*, *aquarel*, *arsir*, *opaque* dan *brushstroke* dalam berproses. 3. Karya yang dihasilkan dalam tugas akhir ini berjumlah 14 lukisan terdiri dari: Petrus (80x60 Cm), Kelahiran (80x60Cm), Soliderita (190x120 Cm), Penggusuran (80x60Cm), Subsidie (190x120 Cm), Toilet-Toilet (80x60Cm), Hukum Rimba (120x100Cm), Terbunuh Gengsi (80x60Cm), Kuasa Penguasa (190x120Cm), Rajasona (80x60Cm), Potret Pendidikan (190x120 Cm), Marsinah (80x60 Cm), Eksploitasi (100x90Cm), dan UUP (80x60Cm).

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Penciptaan karya seni terkait erat dengan lingkungan kehidupan perupa atau seniman. Dari konsep seni tersebut karya dapat saja bersifat personal. Sebagai makhluk individu sekaligus makhluk sosial banyak hal yang harus disesuaikan termasuk cara pandang dan pola pikir. Sependapat dengan hal tersebut Sumardjo(2000:233) menyatakan “Setiap karya seni, sedikit banyak mencerminkan *setting* masyarakat tempat seni itu diciptakan. Sebuah karya seni ada karena seorang seniman menciptakannya”. Berkaitan dengan hal tersebut kita tidak bisa menolak sistem, dikarenakan kita adalah bagian dari lingkungan sekitar, akan tetapi terkadang ketidaksesuaian tersebut sering terjadi dan menimbulkan banyak polemik sosial didalamnya.

Menegaskan pernyataan di atas Sumardjo (2000:181) menambahkan “Mengapa pengalaman seni dapat berbeda terhadap penghayatan sebuah karya yang sama? Ini semua karena setiap orang memiliki kepentingan pribadi (*interest*) yang berbeda-beda”. Segala yang diamati oleh penulis dalam realitas kehidupan, yang dijadikan sebuah perenungan, di dalamnya terdapat kontroversi, konflik, dan kesenjangan sosial. Penulis mengangkat konsep penciptaan karya tentang polemik-polemik yang ada dalam kehidupan masyarakat. Pengertian polemik menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2011:1089), diartikan sebagai perdebatan mengenai suatu masalah yang dikemukakan secara terbuka dalam media. Perbedaan argumen



terkadang memposisikan kedua belah pihak menjadi benar atau salah, jadi minoritas atau mayoritas, serta dominan atau termarginalkan.

Penulis memfokuskan penulisan konsep karya ini terhadap polemik yang terjadi di dalam sudut pandang masyarakat yang termarginalkan. Masyarakat yang termarginalkan dalam fokus penulisan ini adalah masyarakat yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2011: 879) adalah masyarakat yang terpinggirkan baik dari cara berfikirnya, pola hidup maupun status sosialnya. Menurut penulis sistem memang berguna mengatur masyarakat di dalamnya, tetapi sebagian dapat menjadi ancaman dan konflik ketika adanya polemik yang berbenturan dengan cara berfikirnya, pola hidup dan status sosial masyarakatnya.

Polemik yang sering terdengar salah satunya adalah hubungan sosial yang seharusnya berfungsi menjembatani hubungan antar individu, tetapi dalam kenyataannya dapat berubah sebagai ajang berkuasa, menindas atau merugikan individu lain dan memarginalkannya. Sikap yang biasa yang disebut sikap otoriter (yang kuat menguasai yang lemah, yang pintar membodohi), hal yang sedemikian rupa telah merubah sebuah bentuk tatanan nilai sosial, lebih jauhnya membunuh kesadaran individu tersebut terhadap hakekat sosial yang memiliki nilai (kemanusiaan) yang sama. Saat melihat seperti itu, sebagai individu yang menjadi korban (termarginalkan) mengalami perasaan terasing dan tersudut. Dari polemik yang terjadi dalam realitas tersebut penulis gunakan sebagai konsep dalam penciptaan. Karena didalam polemik yang terjadi itu dapat memunculkan imajinasi dan bentuk visual yang secara emosional banyak mempengaruhi karya penulis.

Penulis sadar pengaruh interaksi lingkungan dan pola pikir saling berhubungan, ‘lingkungan’ atau ‘interaksi’ bisa menjadi unsur utama dari proses pembelajaran. Polemik yang terjadi pada kaum marjinal terhadap permasalahan-permasalahan sosial bisa saja dianggap sesuatu tidak penting bagi sebagian orang, tetapi bagi penulis dalam menjalani proses berkarya unsur-unsur yang merekat pada realitas itu dapat dinikmati sebagai proses berkarya dan pembelajaran. Penulis mengolah kepekaan emosional dalam melihat polemik kaum marjinal melalui bahan dan media yang ada hubungannya dengan nilai yang mengikutinya atau potensi yang penulis lihat. Setiap obyek memiliki makna berlapis-lapis sehingga penulis harus menyingkap, menyeleksi, mengubah susunan, menggabungkan, dan menyimpulkan fakta-faktanya dalam karya penulis.

Karya-karya yang bertema sosial sebelumnya sudah pernah diciptakan oleh seniman Vincent Van Gogh, dan Entang Wiharso, dan Agung Kurniawan, konsep dan gaya pendekatan tidak jauh berbeda dengan yang penulis kerjakan, dikarenakan ketiga seniman tersebut merupakan sumber inspirasi yang penulis jadikan panutan dalam proses berkarya yang didasari persamaan sudut pandang, dan pengaruh lingkungan dan gaya hidup yang serupa membuat penulis menemukan kedekatan karakter dari gaya ketiga seniman tersebut. Berdasarkan uraian di atas, penulis menjadikan polemik kaum marjinal sebagai ide dasar penciptaan lukisan dengan metode observasi terhadap realitas sebagai konsep penciptaan, metode interpretasi terhadap tema karya, dan metode eksperimen dalam proses visualisasi. Bentuk lukisan penulis sendiri menggunakan pendekatan kontemporer dengan teknik penggambaran objek secara ekspresionisme, dadaisme, dan abstraksionisme yang

didalamnya terdapat unsur simbolis, metafora, deformasi bentuk, dan transformasi bentuk. Media yang penulis gunakan dalam penciptaan ini adalah kanvas dan kertas, dengan mengkombinasikan teknik arsir dan *aquarel* pada *drawing*. Penciptaan lukisan ini diharapkan akan dapat memberikan kontribusi terhadap kekayaan seni rupa pada umumnya dan sebagai proses berkesenian pribadi pada khususnya.

### **B. Identifikasi Masalah**

1. Bagaimana interpretasi sebuah perenungan terhadap masalah sosial dalam penciptaan karya yang bertema polemik kaum marjinal?
2. Bagaimana interpretasi polemik kaum marjinal sebagai tema dalam penciptaan karya?
3. Bagaimana seni rupa mampu merefleksikan masalah sosial dalam penciptaan karya yang bertema polemik kaum marjinal?
4. Bagaimana pemilihan media yang tepat untuk memvisualkan yang bertemapolemik kaum marjinal?
5. Bagaimana penggunaan metode, media, bentuk dan teknik untuk memvisualkan polemik kaum marjinal?

### **C. Batasan Masalah**

Dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini, penulis merefleksikan realitas sosial dari sudut pandang penulis terhadap polemik kaum marjinal kemudiandiinterpretasi ke dalam visualisasi karya seni. Hal tersebut merupakan batasan masalah dalam penyusunan ini.



#### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana konsep dan metode dalam penciptaan seni lukis yang mengambil polemik kaum marjinal sebagai inspirasi?
2. Bagaimana visualisasi, bentuk, teknik dan media dalam seni lukis yang mengambil polemik kaum marjinal sebagai inspirasi?

#### **E. Tujuan Penciptaan**

1. Mendeskripsikan konsep dalam penciptaan karya seni lukis yang mengambil polemik kaum marjinal sebagai inspirasi.
2. Mendeskripsikan proses visualisasi, media, teknik, dan bentuk dalam pembuatan karya seni lukis yang mengambil polemik kaum marjinal sebagai inspirasi.

#### **F. Manfaat penciptaan**

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi pengembangan ilmu pendidikan seni khususnya seni rupa

2. Secara Praktis

Besar harapan penulis agar tulisan ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan pembelajaran, referensi, dan sumber pengetahuan di bidang seni rupa bagi guru pengajar, mahasiswa Fakultas Bahasa dan Seni, dan pembaca pada umumnya.

## **BAB II**

### **KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN**

#### **A. Pengertian Polemik Kaum Marjinal Refleksi Realitas Sosial**

Polemik menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, (2011), diartikan sebagai perdebatan mengenai sesuatu masalah yang dikemukakan secara terbuka dalam media. Kaum marjinal menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, (2011), adalah masyarakat yang terpinggirkan atau terbuang. Refleksi realitas sosial menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, (2011), adalah cerminan atau penggambaran secara nyata tentang kondisi dalam lingkungan masyarakat atau sosial. Dari beberapa pemaparan sumber tersebut penulis menyimpulkan tentang polemik yang berkaitan dengan media yang penulis artikan sebagai alat bantu komunikasi pemberitaan dalam bentuk narasi dan visual. Penulis memfokuskan penulisan karya tulis ini tentang kejadian atau fenomena sosial yang sering diberitakan di dalam ruang lingkup dan sudut pandang masyarakat yang termarginalkan baik dari cara berfikir, pola hidup, maupun status sosialnya tidak harus dari golongan kaum proletar atau miskin. Refleksi realitas sosial penulis interpretasikan secara bebas untuk kemudian membuat sebuah konsep penciptaan dari sebuah realitas menjadi narasi yang kemudian divisualkan dan menghasilkan karya baru dalam bentuk lukisan.

#### **B. Tinjauan Seni Lukis**

Seni dalam suatu makna luas adalah penggunaan budi pikiran untuk menghasilkan karya yang menyenangkan bagi ruh manusia (indah). Seni adalah bahasa ungkapan dari jiwa pelukisnya.

Hal ini selaras dengan pendapat Soedarso Sp. dan Mikke Susanto. Adapun pendapat mereka adalah sebagai berikut: Menurut Soedarso Sp dalam Susanto (2011), seni lukis merupakan pengungkapan atau pengucapan pengalaman artistik yang ditampilkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna. Di lain bagian Susanto (2011), seni lukis merupakan bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan garis dan warna, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi, maupun ilustrasi dari kondisi subyektif seseorang.

Hartoko (1984), menegaskan bahwa seni tidak identik dengan keindahan. Dalam menghadapi karya seni tidak hanya kategori keindahan yang bergetar dalam hati seorang apresian, melainkan kategori-kategori lainnya juga. Perasaan estetik hanya merupakan sebagian saja dari perasaan seni.

Dari tiga definisi tersebut penulis menyimpulkan bahwa seni lukis adalah bahasa visual untuk mengungkapkan pengalaman batin seseorang dalam bidang dua dimensi yang menggunakan garis dan warna.

### **C. Kontemporer**

Kontemporer adalah aliran yang penulis gunakan dalam keseluruhan karya penulis. Pengertian kontemporer menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2011), diartikan sebagai masa kini. Kontemporer menurut Susanto diartikan sebagai masa yang sezaman dengan penulis atau gaya visual tertentu. Karena istilah ini menunjuk pada sudut waktu, sehingga yang terlihat adalah trend yang terjadi dan banyak mewarnai pada suatu masa atau zaman. Jika dikaji lebih luas pada latar

belakang yang muncul dalam seni rupa kontemporer memang sangat beragam, karenanya belum ada kesepakatan yang baku untuk memberi tanda pada seni rupa kontemporer (Susanto: 2011). Dalam proses visualisasi penulis menggabungkan Abstraksionisme, Dadaisme, dan Ekspresionisme sebagai identitas karakter dari karya penulis terkandung dalam satu balutan kontemporer.

Kaitan ketiga aliran tersebut menurut Susanto (2011), abstraksionisme adalah aliran seni yang menggambarkan sebuah abstrak (ringkasan) dari sebuah tema atau objek, gejala atau peristiwa kehidupan, dan pengertian dadaisme adalah seni yang terlahir sebagai protes terhadap nilai-nilai sosial yang makin runyam serta, ekspresionisme adalah sebuah aliran yang berusaha melukiskan aktualitas yang sudah terdistorsi ke arah suasana kesedihan, kekerasan atau tekanan batin yang berat. Penulis menyimpulkan bahwa realitas sosial yang penulis refleksikan dalam visualisasi terkait dengan gaya aliran tersebut

#### **D. Simbolisme**

Dalam seni lukis simbol muncul dalam konteks yang sangat beragam dan digunakan untuk berbagai tujuan. Dalam pemahaman karya seni rupa dan dalam penggunaannya oleh seniman, simbol adalah sebuah perwujudan pernyataan atau pesan dalam bentuk yang sudah disepakati bersama. Dalam penciptaan lukisan, simbol sebagai bahasa ungkap, dihadirkan dalam bentuk visual yang dianggap mampu mewakili pikiran dan perasaan seorang perupa untuk mewujudkan gagasannya. Simbol bagi interpretan tidak selalu dimaknai sama dengan maksud perupa, interpretasi secara *fleksible* justru dapat memunculkan makna baru yang lebih luas.

Susanne Langer dalam Soedarso (2006: 39) mengatakan, *symbol in art* adalah simbol dalam arti lumrah dan cenderung lebih konvensional, namun *art symbol* adalah *expressive form* yang bukan sepenuhnya simbol karena ia tidak selalu menyatakan sesuatu dibaliknyanya”. *Symbol in art* adalah sebuah metafor atau kiasan sedangkan *art symbol* sebuah imaji yang absolut. Dalam arti umum simbol adalah suatu penanda, pernyataan mengenai sesuatu dalam wujud yang mengandung arti sesuai dengan pernyataan itu.

Susanne Langer mengatakan dalam Djelantik (2004), apabila perwujudan dari simbol itu sangat mirip dengan apa yang dimaksudkan, maka disebut simbol *ikonik*. Jika wujud simbol dan yang dimaksudkan sangat berlainan maka disebut simbol *non ikonik*. Arti dari masing-masing simbol *non ikonik* harus sudah dimengerti dan disepakati oleh pihak yang bersangkutan.

Susanne Langer menegaskan definisi simbol dalam seni adalah: *Art is the creation of form symbolic of human feeling* (kesenian adalah penciptaan wujud-wujud yang merupakan simbol dari perasaan manusia). Dalam kata lain, yang dituangkan oleh seniman dalam karyanya adalah simbol dari perasaannya (Djelantik: 2004).

Simbol menurut Pierce diartikan, sebagai sebuah bentuk tanda berdasarkan pada konvensi. Simbol dikategorikan sebagai sebuah tanda dalam kategori yang ikonik, indeksikal atau simbolis, semua dapat terjadi pada saat yang sama” (Susanto, 2011).

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa simbol berkembang tanpa bisa bicara secara mutlak dikendalikan dan digeneralisir sebagai sebuah sistem tunggal pemaknaan, oleh karena itulah interpretasi dan penilaian terhadap karya seni cenderung bersifat subjektif. Seringkali simbol dimunculkan para perupa di dalam karyanya sebagai alat yang diharapkan dapat menarik *audience* untuk dapat masuk kedalam dunia imajiner perupa.

#### **E. Metafora**

Metafora dimunculkan para perupa di dalam karyanya sebagai alat yang diharapkan dapat menarik *audience* untuk dapat masuk kedalam dunia imajiner perupa, dan lukisan merupakan bahasa ungkap yang berbentuk visual, dimana salah satu komponen penyusunnya adalah metafora.

Memperjelas maksud di atas Susanto (2011: 258) mengatakan “Istilah ini biasanya dipakai untuk mengacu pada penggantian sebuah kata yang harfiah dengan sebuah kata lain yang figuratif. Mereka memiliki kemiripan atau analogi di antara kata yang harfiah.

.....  
Metafora dapat berupa perlambang dan bahasa tanda yang dapat mewakili pikiran pemakainya dalam menumpahkan gagasan-gagasannya. Setiap perupa biasanya memiliki metafora, seperti Affandi dengan ayam mati, potret diri atau kapal-kapalnya, Dadang Christanto metaforanya manusia tanahnya, S. Sudjojono dengan wanita-wanita misterinya, atau Ivan Sagito dengan sapi-sapinya dan lain-lain”.

Ditambahkan, metafora adalah istilah yang biasanya dipakai untuk mengacu kepada gejala penggantian kata yang harfiah dengan kata yang figuratif, dasar dari penggantian kata tersebut adalah kemiripan atau analogi antara kata yang harfiah dengan penggantian yang metaforik (Budiman: 1999).

Berdasarkan pemaparan teori-teori di atas dapat disimpulkan bahwa metafora merupakan kata kiasan dengan maksud meningkatkan nilai estetis.

Dalam penciptaan lukisan sendiri metafora dapat dilihat dalam bentuk perbandingan beberapa objek berbeda yang dimaknai sama..

#### **F. Deformasi Bentuk**

Visualisasi tidak dapat terlepas dari deformasi bentuk. Deformasi bentuk adalah perubahan susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja untuk kepentingan seni, yang sering terkesan sangat kuat atau besar sehingga kadang-kadang tidak lagi berwujud figur semula atau yang sebenarnya. Sehingga hal ini dapat memunculkan figur atau karakter baru yang lain dari sebelumnya. Ada pun caranya yaitu dengan penyederhanaan bentuk, distorsi, distruksi, stilisasi atau kombinasi (Susanto: 2011).

#### **G. Transformasi Bentuk**

Lukisan merupakan bahasa ungkap yang berbentuk visual, dimana salah satu komponen penyusunnya adalah transformasi bentuk. Seringkali transformasi dimunculkan para perupa di dalam karyanya sebagai alat yang diharapkan dapat menarik *audience* untuk dapat masuk kedalam dunia imajiner perupa. Ada pun pengertian transformasi adalah sebagai berikut:

Transformasi menurut Dharsono (2004), adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (trans = pindah) wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar. Lebih lanjut dharsono mencontohkan penggambaran semacam ini banyak ditemukan pada tokoh-tokoh pewayangan yang menggambarkan manusia setengah dewa, atau manusia setengah binatang. Dan di dalam karya penulis, penulis membuat

transformasi bentuk seperti manusia berkepala babi, manusia berkepala tikus, manusia berkepala tengkorak dan bentuk-bentuk lainnya.

## **H. Unsur-Unsur Rupa**

Unsur-unsur rupa merupakan susunan pembentuk dalam sebuah karya seni. Menurut Dharsono (2004), unsur rupa meliputi garis, bidang (*shape*), warna, tekture, ruang, chroma (*intensity*). setiap unsur-unsur rupa memiliki karakteristik yang berbeda. Unsur-unsur yang terdapat pada karya penulis adalah

### **1. Garis**

Dharsono (2004), menyatakan bahwa kehadiran garis bukan saja hanya sebagai garis tetapi kadang sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis, atau lebih tepat disebut goresan. Goresan atau garis yang dibuat oleh seorang seniman akan memberikan kesan psikologis yang berbeda pada setiap garis yang dihadirkan.

Di lain bagian Susanto (2011: 148), menyatakan bahwa garis merupakan “...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”.

Dari pemaparan teori-teori di atas, penulis simpulkan bahwa garis adalah perpaduan titik yang sejajar. Garis atau goresan dalam lukisan selain berfungsi sebagai *outline* sebuah bidang, juga bisa menghadirkan nilai psikologi tertentu yang dianggap mampu mewakili perasaan seniman. Garis mampu menjadi tekstur atau kesan barik yang memberikan efek tertentu pada sebuah karya.



## 2. Bidang (*Shape*)

*Shape* adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau adanya tekstur. *Shape* (bidang) dapat dibagi menjadi dua yaitu: *shape* yang menyerupai bentuk alam (*figur*), dan *shape* yang sama sekali tidak menyerupai bentuk alam (*non figur*). Keduanya akan terjadi menurut kemampuan senimannya dalam mengolah objek (Dharsono: 2004).

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

Dari penjelasan diatas bidang atau *shape* dapat dipahami sebagai area yang terbentuk oleh warna atau garis yang membatasinya. *Shape* atau bidang bisa berbentuk alam atau figur dan juga tidak berbentuk atau nonfigur.

## 3. Warna

Pengertian warna menurut Susanto (2011: 433) mengatakan bahwa “warna didefinisikan sebagai getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda...”. Menurut Sidik dan Prayitno (1979), warna adalah kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata. Warna merupakan salah satu bagian terpenting dalam pembuatan sebuah karya lukis. Warna juga dapat digunakan tidak demi bentuk tapi demi warna itu sendiri, untuk mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan

keindahannya serta digunakan untuk berbagai pengekspresian rasa secara psikologis.

Diperjelas lagi oleh Dharsono (2004), bahwa suatu benda dapat dikenali dengan berbagai warna karena secara alami mata kita dapat menangkap cahaya yang dipantulkan dari permukaan benda tersebut. Warna sebagai salah satu elemen atau medium seni rupa merupakan unsur susunan yang sangat penting. Demikian eratnya hubungan warna maka warna mempunyai peranan, warna sebagai warna, warna sebagai representasi alam, dan warna sebagai lambang/symbol (Dharsono: 2004). Contoh warna dalam lukisan Entang Wiharso (lihat gambar 1).



Gambar 1: Warna dalam lukisan Entang Wiharso. Proper Hand  
145 x 360 cm, Oil on Canvas, 2003  
(Sumber: [http://www.nineheaven.com/art/art\\_work\\_entang\\_wiharso\\_2.html](http://www.nineheaven.com/art/art_work_entang_wiharso_2.html))

#### a. *Hue*

Pengertian *hue* adalah “rona atau kualitas, kesan atau karakter warna yang membedakan warna satu dengan yang lainnya atau posisi warna dalam

spektrumnya” (Susanto: 183). “*Hue* adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama warna dari suatu warna, seperti merah, biru, hijau, dan sebagainya. Perbedaan antara warna biru dan hijau adalah perbedaan dalam *hue*” (Dharsono, 2004: 109,110). Contoh *hue* dalam karya entang wiharso (lihat gambar 2).



Gambar 2: *Hue* dalam karya Entang Wiharso “interconnecton” Mix media, 300 cm x 600 cm, 2007

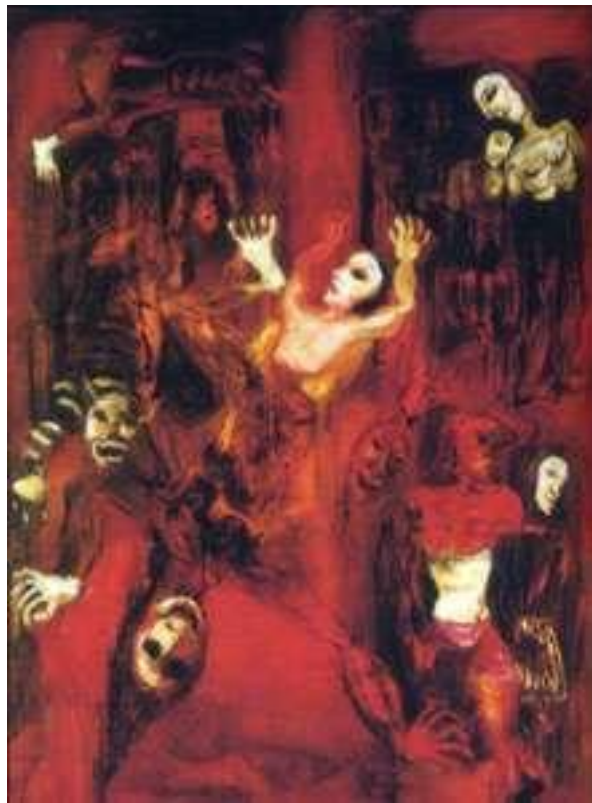
(Sumber: [http://www.theartcollector.org/dr-oei-hong-djien-on-indonesian-modern-contemporary-art/Entang Wiharso, Interconnection, 2007](http://www.theartcollector.org/dr-oei-hong-djien-on-indonesian-modern-contemporary-art/Entang%20Wiharso,%20Interconnection,%202007))

#### b. *Value*

“...ada banyak tingkatan dari terang ke gelap dari mulai putih hingga hitam... *Value* yang berada diatas *middle* disebut *high value*, sedang berada dibawah *middle* disebut *low value*. Kemudian *value* yang lebih terang daripada warna normal disebut *tint*, sedang yang lebih gelap dari warna normal disebut *shade*. *Close value* adalah *value* yang berdekatan atau bersamaan, akan memberikan kesan lembut dan terang, sebaliknya yang memberikan kesan keras dan bergejolak disebut *contrast value*” (Susanto 2011: 418).

Diperjelas oleh Dharsono (2004), *value* secara teoretis hanya membicarakan mengenai kegelapan dan kecerahan dari pada warna. Ada banyak tingkatan dari cerah atau terang kegelapan, mulai dari putih murni hingga hitam.

Cara mengubah *value* adalah dengan jalan menambah putih untuk mempercerah dengan maksud meningkatkan *value*, sedangkan untuk menurunkannya dapat ditambah dengan hitam. Dari dua pernyataan di atas penulis menyimpulkan *value* merupakan tingkatan dari sebuah warna yang tercipta dari pencampuran hitam dan putih untuk menciptakan gelap terangnya intensitas pencahayaan sebuah gambar. Contoh lukisan yang menunjukkan *value* lihat (gambar 3).



Gambar 3: *Shade Value* dan *Tint Value* dalam Karya Entang Wiharso.

(Sumber: <http://www.michellechin.net/writings/21.html/>)

### c. *Intensity* (intensitas)

Menurut Susanto (2011), *Intensity* merupakan cerah suramnya warna. Hal ini dapat memberikan kesan dramatis, menyedihkan dan lain- lain.

Darsono (2004: 111,112), menjelaskan intensity diartikan sebagai

*“Intensity/chroma* diartikan sebagai gejala kekuatan/intensitas warna (jernih atau suramnya warna). Warna yang mempunyai intensity penuh/tinggi adalah warna yang sangat menyolok dan menimbulkan efek yang *brillian*, sedangkan warna yang *intensitynya* rendah adalah warna-warna yang lebih berkesan lembut”.

Berdasarkan pemaparan teori-teori di atas dapat disimpulkan bahwa warna adalah getaran yang diterima indera penglihatan sebagai akibat dari pantulan cahaya pada permukaan benda. Warna dalam lukisan mempunyai peran penting, karena mampu mewakili ekspresi seorang seniman, dan menghadirkan suasana yang berbeda pada penikmatnya.

#### **4. Tekstur**

Tekstur menurut Dharsono (2004), tekstur merupakan unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam suasana untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada perwajahan bentuk pada karya seni rupa secara nyata atau semu. Susanto (2011: 49) menjelaskan, “Tekstur atau barik adalah nilai raba atau kualitas permukaan... Tekstur dimunculkan dengan memanfaatkan kanvas, cat atau bahan-bahan seperti pasir, semen, zinc white, dan lain-lain”.

Berdasarkan penjelasan diatas tekstur dalam seni lukis adalah elemen seni yang berupa kesan visual maupun nilai raba yang dapat memberikan watak karakter pada permukaan. Kehadiran tekstur pada suatu karya mampu memberikan kesan tertentu seperti berat, ringan, keras, kasar ataupun lembut.

Tekstur pada karya seni mempunyai sifat semu dan nyata. Ada pun tekstur yang digunakan penulis dalam penciptaan karya ini adalah tekstur yang bersifat semu.

## 5. Ruang

Menurut Susanto (2011: 338), mendefinisikan ruang sebagai,

“Ruang merupakan istilah yang dikaitkan dengan bidang dan keluasan, yang kemudian muncul istilah, dwimatra dan trimatara...ruang dalam perkembangannya terkait dengan konsep, contohnya zaman *renaissance* dengan perspektif digunakan untuk menghasilkan ilusi susunan kedalaman atau di Cina lebih menghargai arti ruang kosong sebagai makna filosofis, dengan kekosongan jiwa dapat diwujudkan kemungkinan-kemungkinan yang lain”.

Pendapat lain yang dijelaskan oleh Dharsono (2004), ruang merupakan wujud tiga matra yang mempunyai panjang, lebar, dan tinggi (volume). Ruang dalam seni rupa dibagi dua macam yaitu: ruang nyata dan ruang semu. Ruang semu artinya mata melihat ruang sebagaimana sebenarnya pada bidang dua dimensi, sedangkan ruang nyata adalah bentuk ruang yang dapat dibuktikan dengan indra peraba.

Dari penjelasan diatas dapat dipahami bahwa ruang dalam karya seni lukis dikategorikan dalam ruang yang bersifat ilusi, kesan ruang dapat dicapai dengan pemilihan perspektif atau sudut pandang dan “permainan” warna. Ruang dalam karya penulis tidak selalu mengikuti kaidah perspektif dan gravitasi yang sebenarnya demi membangun suasana surealistik pada image karya.

### I. Prinsip- Prinsip Penyusunan

Struktur atau susunan dari karya seni penulis adalah aspek yang menyangkut keseluruhan dari karya itu dan meliputi juga peranan masing-masing

bagian dalam keseluruhan itu. Untuk menimbulkan rasa indah diperlukan aturan-aturan tertentu dalam penyusunan setiap unsur seni, aturan-aturan tersebut disebut dengan prinsip seni. Prinsip seni meliputi kesatuan, irama, keseimbangan, harmoni, kesederhanaan, dan pusat perhatian. Akan tetapi ada beberapa bagian yang tidak tercantum dalam karya yang penulis ciptakan, dikarenakan penyusunan antara bagian-bagian belum menjamin bahwa apa yang terwujud sebagai keseluruhan adalah sesuatu yang indah.

### 1. 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: 2004).

Menurut Susanto (2011: 416), *unity* merupakan

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

Jadi yang dimaksud kesatuan adalah salah satu prinsip dalam penyusunan unsur-unsur rupa, sehingga terbentuklah komposisi yang utuh atau menyatu. Kesatuan dibentuk dengan memperhitungkan ukuran, warna, dan tata letak unsur-unsur rupa.

## 2. Keseimbangan (*Balance*)

Menurut Dharsono (2004) keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual ataupun secara intensitas karya. Bobot visual ditentukan oleh ukuran, wujud, warna, tekstur dan kehadiran semua unsur dipertimbangkan dan memperhatikan keseimbangan. Keseimbangan terbagi menjadi dua, yaitu keseimbangan formal (*formal balance*) dan keseimbangan informal (*informal balance*).

Menurut Susanto (2011) keseimbangan merupakan persesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas suatu komposisi karya seni. *Balance* dikelompokkan menjadi *hidden balance* (keseimbangan tertutup), *symmetrical balance* (keseimbangan simetris), *asymmetrical balance* (keseimbangan asimetri), *balance by contrast* (perbedaan atau adanya oposisi) .

Dari pemaparan teori-teori di atas, penulis menyimpulkan bahwa keseimbangan merupakan salah satu prinsip penyusunan unsur-unsur rupa. Keseimbangan dibentuk dengan cara menempatkan beberapa unsur rupa dengan memperhitungkan letak dan ukuran sehingga menimbulkan kesan seimbang.

## 3. Irama (*rhythm*)

Dalam suatu karya seni ritme atau irama merupakan kondisi yang menunjukkan kehadiran sesuatu yang terjadi berulang-ulang secara teratur. Keteraturan ini bisa mengenai jaraknya yang sama (Djelantik: 2004). Pendapat lain yang dijelaskan oleh Susanto (2011: 334) menyatakan bahwa,

“Irama dalam seni rupa menyangkut persoalan warna, komposisi, garis, maupun lainnya. Menurut E.B Feldman *rhythm* atau ritme adalah urutan



atau perulangan yang teratur dari sebuah elemen atau unsur-unsur dalam karya lainnya. *Rhythm* terdiri dari bermacam-macam jenis seperti repetitif, alternatif, progresif, dan flowing (ritme yang memperlihatkan gerak berkelanjutan)”.

Jadi yang dimaksud irama adalah salah satu prinsip dalam penyusunan unsur-unsur rupa, sehingga dengan prinsip ini terbentuklah komposisi yang ritmis. Irama dibentuk dengan cara menghadirkan perulangan teratur suatu unsur rupa.

## **J. Media dan Teknik Dalam Lukisan**

Media dan teknik bagi seorang perupa merupakan suatu komponen utama dalam penciptaan sebuah karya seni, karena tanpa kedua komponen ini mustahil sebuah karya dapat tercipta. Penjelasan tentang media dan teknik dalam lukisan adalah sebagai berikut.

### **1. Media**

Media merupakan perantara bagi seorang seniman untuk menuangkan idenya dalam lukisan. Media menyangkut segala sesuatu yang berhubungan dengan bahan yang digunakan seorang seniman untuk mencipta lukisan. Kesimpulan ini penulis kemukakan atas teori-teori yang sudah ada seperti:

Susanto (2011: 255), “Medium merupakan bentuk tunggal dari kata “media” yang berarti perantara atau penengah. Biasa dipakai untuk menyebut berbagai hal yang berhubungan dengan bahan (termasuk alat dan teknik) yang dipakai dalam karya seni. Jenis medium yang dipakai untuk bahan melukis misalnya medium air dan medium minyak sebagai penengah antara pigmen dan kanvas”.

Media yang digunakan penulis dalam melukis seperti kapur, *bolpoint*, pensil, *spray paint*, cat minyak dan cat akrilik namun, dominannya adalah *spray paint*, cat minyak dan cat akrilik pada kanvas dan kertas. Susanto (2011)

memberikan sedikit penjelasan tentang *spray paint*, cat akrilik dan cat minyak. *Spray paint* yaitu cat yang cara kerjanya dengan disemprotkan, cat akrilik yaitu salah satu bahan melukis yang mengandung *polimer ester poliakrilat*, sehingga memiliki daya rekat yang sangat kuat terhadap medium lain dan standar pengencer yang digunakan adalah air dan cat minyak atau *oil paint* adalah sebuah medium yang memakai campuran pigmen berwarna dengan campuran minyak atau biasa disebut *linseed oil*.

Kanvas dan kertas penulis gunakan sebagai media dasar visualisasi karya. Susanto (2011) juga memberikan penjelasan tentang kanvas yaitu, kanvas adalah kain yang digunakan sebagai landasan untuk melukis. Seorang perupa sebelum melukis merentangkan kain kanvas di atas spanram, kemudian diberi cat dasar yang berfungsi menahan cat yang digunakan untuk melukis. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008), kertas adalah barang yang di buat dari bubur rumput, jerami, kayu dan sebagainya yang biasa ditulisi atau dijadikan pembungkus dan sebagainya. Penulis menggunakan kertas sebagai media dasar penciptaan karya lukis yang lazim disebut *drawing*. Susanto (2011: 109) menjelaskan bahwa “*Drawing* berasal dari kata *draw* yang berarti menggambar. Menggambar pada tingkat sederhana adalah dasar bagi segala hal dalam seni rupa atau dianggap sebagai “*mother of arts*”.

## **2. Teknik**

Mengenal seluk beluk teknik seni dan menguasai teknik tersebut amat mendukung kemungkinan seorang seniman menuangkan gagasan seninya secara tepat seperti yang dirasakanya. Ini karena bentuk seni yang dihasilkan amat

menentukan kandungan isi gagasannya. Penguasaan teknik amat penting dalam penciptaan karya seni makin mengenal dan menguasai teknik seni, makin bebas pula seniman menuangkan segala aspek gagasan seninya (Sumardjo: 2000).

Teknik dalam seni rupa dibagi menjadi dua yaitu teknik basah dan teknik kering. Teknik basah yaitu teknik dalam menggambar atau melukis yang menggunakan medium yang bersifat basah, atau menggunakan medium air dan minyak cair. Sedangkan teknik kering adalah kebalikan dari teknik basah, yaitu menggunakan teknik kering seperti arang gambar, pensil dan lain-lain (Susanto: 2011).

#### **a. Arsir**

Arsir merupakan teknik kering yang penulis gunakan dalam visualisasi pada media kertas. Arsir memiliki pengertian menarik garis sejajar atau membuat tumpukan garis untuk memberikan efek-efek pada sebuah objek atau gambar, seperti memberi kesan bayangan, tekstur benda maupun untuk membuat variasi latar belakang objek atau gambar (Susanto: 2011). Contoh teknik arsir (lihat gambar 4).



Gambar 4: Teknik Arsir  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

**b. *Brushstroke***

*Brushstroke* menurut Susanto (2011: 62) “Sebuah pengertian dalam melukis yang berarti memiliki sifat atau karakter goresan yang memiliki ukuran tertentu, berhubungan dengan kekuatan emosi, ketajaman warna, kadang-kadang goresan emosional”. Teknik ini memiliki cara kerja menutup warna yang telah ada dengan menyimpannya dengan warna lain. Contoh teknik *Brushstroke* (lihat gambar 5).



Gambar 5: Teknik *Brushstroke*  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

**c. *Opaque* (Opak)**

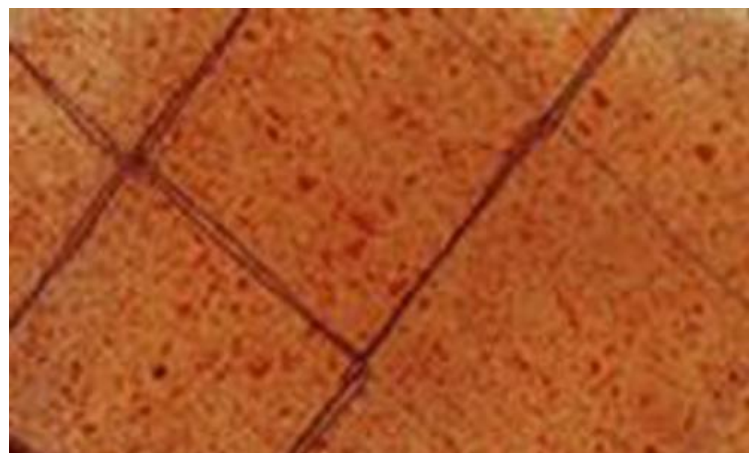
*Opaque* (opak) merupakan teknik dalam melukis yang dilakukan dengan mencampur cat pada permukaan kanvas dengan sedikit pengencer sehingga warna yang sebelumnya dapat tertutup atau tercampur. Penggunaan cat secara merata tetapi mempunyai kemampuan menutup bidang atau warna yang dikehendaki (Susanto: 2011). Contoh teknik opak (lihat gambar 6).



Gambar 6: Teknik *opaque*.  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

**d. Semprot (*Spraypaint*)**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2011) Semprot adalah teknik melukis pada media kertas atau kanvas yang sistem kerjanya menyemprotkan dengan menggunakan alat pompa atau *sprayer*. Susanto (2011) memberikan sedikit penjelasan tentang *spray paint*. *Spray paint* yaitu cat yang cara kerjanya dengan disemprotkan. Contoh teknik *spraypaint* (lihat gambar 7).



Gambar 7: Contoh Teknik *Spraypaint*  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

**e. *Transparan (Aquarel)***

Teknik melukis pada kanvas yang menggunakan cat air (atau teknik transparan) sehingga lapisan cat yang ada di bawahnya (disapu sebelumnya) atau warna kertasnya masih nampak (Susanto: 2011). Jadi yang dimaksud teknik dalam lukisan penulis adalah metode atau cara dalam mengolah media dalam proses penciptaan lukisan. Teknik dalam penciptaan lukisan penulis merupakan perpaduan dari teknik di atas. Contoh teknik *aquarel* (lihat gambar 8).



Gambar 8: Teknik *aquarel*.  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

**K. METODE PENCIPTAAN**

Dalam penciptaan karya penulis menggunakan metode eksplorasi, interpretasi dan ekspresi. Eksplorasi dari berbagai sumber baik itu bacaan, diskusi serta pengamatan secara langsung untuk mencari dan memilih realitas sosial, fenomena yang terjadi yang sesuai dengan tema penciptaan, pada realitas sosial yang dipilih (kaum marjinal) tersebut kemudian dilakukan interpretasi secara mendalam untuk mencari makna sekaligus mencari ide-ide baru. Interpretasi

dalam kritik seni adalah suatu proses ketika kritikus mengemukakan arti suatu karya. Dalam kegiatan ini kritikus tidak berada dalam posisi menilai, tetapi memutuskan apa makna seni, tema karya, dan masalah artistik serta intelektual karya tersebut ( Bangun: 2000). Metode interpretasi sebagaimana telah dijelaskan di atas penulis gunakan untuk menafsirkan dan memahami makna yang terkandung dalam polemik yang terjadi di masyarakat khususnya kaum marjinal dan mewujudkannya dalam karya visual. Metode ekspresi merupakan maksud, gagasan, perasaan, kemampuan ide yang diwujudkan dalam bentuk nyata (Susanto: 2011). Yang penulis gunakan dalam eksplorasi teknik dan bentuk dalam lukisan. Dengan menggabungkan ketiga metode tersebut penulis mampu menghadirkan sebuah narasi, merubahnya dalam bentuk karya visual, sehingga tercapai maksud dan tujuan dari proses visualisasi.

#### **L. Karya inspirasi**

Seorang seniman sudah semestinya menciptakan karya-karya yang unik, kuat, dan tentu saja mencari kebaruan, sehingga terciptalah karya yang “orisinal”. Usaha ini bukan hal yang mudah karena seorang seniman juga makhluk sosial yang tak luput dari pengaruh seniman lain.

Dalam pengaruh gaya, aliran, biografi dan hal yang lainnya penulis terinspirasi dari karya :

##### **1. Agung Kurniawan**

Agung Kurniawan adalah seniman kelahiran Jember dan kurator paruh baya yang mencintai seni rendah dan tidak bermutu. Ia direktur artistik Kedai Kebun Forum sebuah komunitas kecil yang didirikan untuk usaha belajar dan



pengkajian, dalam rangka membangun kepekaan terhadap setiap gejala perubahan sosial melalui kesenian.

Karyanya menunjukkan karakter yang kuat dan tegas. Beberapa diantaranya terlihat gelap dan muram yang menimbulkan kesan serius yang membuat penulis terinspirasi dari gaya karakter karyanya, sebuah karakter yang menunjukkan atmosfer tertentu tidak hanya mengandalkan garis dan bentuk. Karakter lukisannya menyimpan kemisteriusan dan kesenyapan yang sama dan tentu saja tetap berpusat pada komentar-komentar sosial politik, masyarakat kelas bawah, perlawanan terhadap media yang dikontroversikan terhadap kaum proletar dan marjinal di dalam menyampaikan kritik di setiap karyanya. Salah satu bagian dari seri kartu pos "Sex, Lies and Drawing", Agung Kurniawan 2000-2001 yang berjudul *David and Goliath* (lihat gambar 9).



Gambar 9: *David and Goliath* (44.5 cm x 33 cm)  
Paper, Pen, 2001

(Sumber: Seri kartu pos "Sex, Lies and Drawing", Agung Kurniawan 2000-2001).



## **2. Entang Wiharso**

Entang Wiharso (lahir di Tegal, Jawa Tengah, 19 Agustus 1967) Lulusan dari Institut Seni Indonesia, Yogyakarta tahun 1994 dan sekarang berbasis di Yogya dan Rhode Island, AS. Sejak pertengahan 1990-an Entang membuat karya dengan berbagai eksplorasi medium dengan tema-tema yang mencakup persoalan politik, ekonomi, krisis identitas dan isu budaya, dengan ciri khas gaya visualnya yang lantang, dan teatrikal, mencampurkan berbagai elemen tradisi dengan pendekatan kontemporer.

Karya-karyanya dibuat dalam ukuran besar, seperti sebuah bangunan panggung yang kolosal dan mencekam. Karyanya mencakup berbagai medium, mulai dari lukisan, cat air, instalasi aluminium, video dan performance. Dengan beragam pendekatan eksplorasi bentuk, pencapaian artistik terhadap karakteristik karya-karyanya yang tapi juga megah, seperti sebuah teater tentang kekerasan dan sisi gelap manusia. Karyanya semacam kumpulan refleksi pernyataannya akan berbagai situasi dan kondisi masyarakat sekarang ini yang dipenuhi dengan berbagai persoalan dan ancaman konflik horizontal yang berakar dari sosial budaya. Hal tersebut yang menginspirasi penulis dalam penciptaan karya. Entang juga dikenal sebagai seniman yang selalu terlibat dengan lingkungan sekitarnya, karena itulah ia dan istrinya, Christine Cocca, seorang aktivis dari AS, membuat Antenna Project pada tahun 2005, sebuah ruang seni yang terbuka untuk berbagai eksperimentasi dan proyek komunitas, di rumah mereka di Yogyakarta. Salah satu karya Entang Wiharso (lihat gambar 10):



Gambar 10: *Forbidden exotic country*  
*Oil on canvas, 2005*

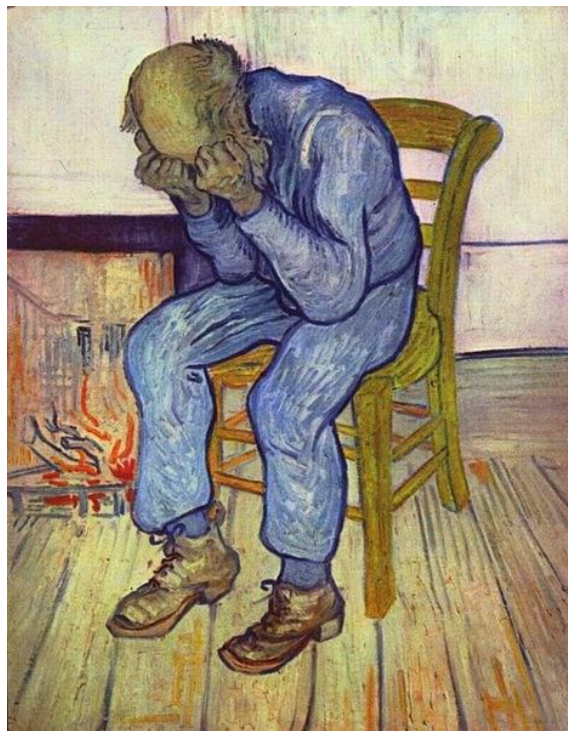
(Sumber: <http://www.theartcollector.org/dr-oei-hong-djien-on-indonesian-modern-contemporary-art/>)

### 3. Vincent Willem Van Gogh

Lukisan-lukisan dan gambar-gambarnya termasuk karya seni yang terbaik, paling terkenal, dan paling mahal di dunia. Van Gogh dianggap sebagai salah satu pelukis terbesar dalam sejarah seni Eropa. Karyanya menunjukkan goresan yang kasar, tegas, emosional individu yang sangat kuat, figur-figur yang sakit, warna yang kontras, dan berkesan suram. Hal ini sangat menginspirasi penulis dari karakter lukisan Van Gogh, terutama pada goresan-goresan ekspresifnya. Pada masa mudanya Van Gogh bekerja pada sebuah perusahaan penjual karya seni dan setelah beberapa waktu bekerja sebagai guru, ia melayani sebagai misionaris yang bekerja di wilayah pertambangan yang sangat miskin. Ia baru menjadi seniman pada tahun 1880. Mulanya karya-karyanya menggunakan warna-warna yang suram. Baru ketika di Paris ia berjumpa dengan *impresionisme* dan *neo impresionisme* yang warna-warnanya yang lebih cerah dan gaya

lukisannya dikembangkannya menjadi sebuah gaya yang unik dan mudah dikenali.

Gaya lukisannya ini mencapai tingkat perkembangannya yang penuh ketika ia tinggal di Arles, Perancis. Awalnya mengikuti tipikal pelukis di zamannya dengan gaya *impresionisme*. Namun ketidakpuasan terhadap pengekanan ekspresi seni oleh pakem *impresionisme* membuat ia beralih pada gaya *ekspresionisme*. Salah satu karya Vincent Van Gogh (lihat gambar 11).



Gambar 11: *At Eternity's Gate* (80 Cm x 64 Cm)  
*oil on canvas*  
1.890

(Sumber: [http://id.wikipedia.org/wiki/Vincent\\_van\\_Gogh/](http://id.wikipedia.org/wiki/Vincent_van_Gogh/))

### **BAB III**

#### **HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN**

##### **A. Pemilihan Tema**

Lukisan merupakan sebuah bahasa ungkap dalam bentuk visual, tema merupakan salah satu komponen penting dalam proses penciptaan lukisan. Adapun tema dalam lukisan penulis yaitu tentang realitas sosial, spesifiknya mengupas polemik kaum marginal yang terinspirasi dari dalam kehidupan pribadi penulis terhadap benturan-benturan sistem yang terkait dengan kompleksnya polemik dan permasalahan sosial kaum masyarakat yang terpinggirkan. Baik dari cara berfikirnya, pola hidup maupun status sosialnya, tidak harus dari golongan masyarakat proletar atau miskin. Secara tidak langsung kondisi tersebut membuat penulis lebih banyak belajar dari kehidupan masyarakat yang kemudian penulis ungkapkan dalam penciptaan sebuah karya. Bagi penulis sebuah karya adalah luapan ekspresi dan sensitifitas yang penulis rasakan terhadap polemik sosial yang terjadi, termasuk cara pandang dan pola pikir.

Dengan melihat realitas yang ada dalam diri dan masyarakat sosial terkadang penulis tak bisa bertindak lebih atas polemik yang terjadi dalam sistem yang kuat dan tidak berpihak kepada kaum marginal, dikarenakan penulis hanyalah sebagian kecil elemen dalam lingkungan masyarakat yang sistematis. Tetapi dengan sebuah karya penulis mampu mengekspresikan bentuk-bentuk permasalahan dan polemik yang terjadi.

Dalam proses belajar memahami masalah tentu butuh ruang privasi. Berbagai cara dilakukan termasuk observasi, interpretasi, merenung, diskusi, kegiatan spiritual dan lain sebagainya. Dapat dikaitkan konsep tersebut dengan melihat karya penulis dalam balutan kontemporer yang secara emosional bergaya abstraksi dan ekspresif, warna-warna yang kusam, objek yang ditransformasikan dan dideformasi sedemikian rupa, dan lepas dari pakem seni yang sudah ada.

Dari proses itulah terciptanya karya penulis, mulai dari kegelisahan pertanyaan-pertanyaan terhadap realitas memunculkan opini, persepsi, dan polemik bahwa kehidupan adalah labirin besar. Selama ini kehidupan hanya panggung pertunjukan dan manusia sebagai pelaku di dalamnya, penulis merasakan bahwa kebingungan, kegelisahan, kecemasan, ketakutan, adalah suatu bentuk kondisi perasaan (*feel*) dan pikiran (*mind*) dalam logika yang mengalami persimpangan, hal ini yang membuat penulis membentuk berbagai bentuk-bentuk deformasi serta transformasi didalam visualisasi karya mewakili ekspresi penulis dalam menghayati realitas pada karya lukis.

## **B. Konsep Penciptaan**

Konsep penciptaan karya penulis berawal dari kesadaran atas semangat solidaritas dalam diri melihat dan merasakan segala bentuk gejala-gejala sosial, sehingga karya penulis bersifat sangat personal. Bersumber dari kegelisahan terhadap pertanyaan-pertanyaan dalam polemik-polemik sosial, ada beberapa pengalaman pribadi di lingkungan keseharian penulis yang dianggap membingungkan. Sering kali penulis memandang, menilai, sebuah realitas secara terbalik dengan yang penulis rasakan, tetapi dari sana ada sebuah kesadaran baru,

bahwa rasa tertekan, kacau, kosong dan marginalitas dapat memunculkan energi dalam berkarya.

Penulis merasakan bahwa nilai kebebasan hanya kita sendiri yang dapat menciptakannya dan bukan mencarinya, pandangan dan pemikiran itu yang menjadi rancangan konsep dalam visualisasi karya. Menurut Sumardjo (2000), hubungan seni erat dengan kehidupan, seni itu berguna bukan karena keindahan wujudnya tetapi seni menyentuh kehidupan nyata sebagai sarana untuk mencapai spiritualitas, pemikiran dan ilmu pengetahuan dalam seni adalah teknik dan ketrampilan untuk mencapai ketepatan penggambaran simbol seni. Sedangkan spiritualitas berkaitan dengan kebenaran yang memberikan pencerahan bagi manusia pada khususnya dan kebudayaan pada umumnya. Dan hadirnya sebuah karya bukan diadakan sebuah intervensi terhadap benar dan salah, akan tetapi sebagai refleksi kehidupan pribadi individu dengan lingkungannya.

### **C. Visualisasi**

#### **1. Bahan, Alat dan Teknik**

Proses visualisasi dari sebuah ide menjadi bentuk lukisan sangatlah membutuhkan materi penunjang yang berupa bahan, alat serta teknik atau cara-cara pengerjaannya. Setiap seniman mempunyai pilihannya sendiri-sendiri terhadap bahan, alat, serta teknik yang digunakannya, sebab pemilihan tersebut akan menentukan hasil pada lukisan. Berikut adalah bahan, alat, serta teknik yang digunakan.

### **a. Bahan**

Bahan-bahan yang digunakan dalam proses visual pada penciptaan karya seni lukis meliputi:

#### **1) Kanvas**

Kain kanvas yang digunakan sebagian besar adalah kanvas mentah yang berserat kasar. Kain kanvas dibentangkan di atas spanram yang terbuat dari kayu, kemudian kanvas diberi air sampai basah seluruhnya, tahap ini berfungsi untuk menghilangkan bekas lipatan pada kanvas, sekaligus membuka serat pada kanvas agar tertarik merata. Langkah selanjutnya, dalam keadaan setengah kering kain kanvas diberi lapisan cat tembok yang di campur dengan aquaproof dan diencerkan dengan air, lapisan ke-dua dan ke-tiga di kuaskan tanpa campuran aguaproof, setelah itu ditiriskan sampai kering, jadilah kanvas siap digunakan untuk melukis.

#### **2) Kertas**

Kertas yang digunakan sebanyak delapan lembar dengan jenis kertas *artpapper* dengan beberapa kelebihan terhadap tekstur kertas yang lunak dan menampilkan goresan yang halus, serta daya serap air yang baik sehingga di dalam proses pembuatan tidak membutuhkan waktu yang lama, dan juga karakter kertas tidak berubah bentuk atau tidak melengkung ketika di tuangkan cat air dengan teknik *aquarel*.

#### **3) Cat**

Jenis cat yang digunakan adalah cat akrilik produk dari Mowilex, penulis memilih produk tersebut karena mempunyai kualitas warna dan ketahanan yang

baik. Cat tersebut penulis kombinasikan dengan lem kayu dan pigmen warna dengan medium air sebagai pelarutnya. Akrilik memiliki kelebihan pada tingkat kecepatan kering yang lebih tinggi daripada cat minyak. Cat akrilik bisa digunakan untuk *brushstroke*, *aquarel* dan *opaque*. Selain itu penulis kombinasikan menggunakan cat minyak dari produk rembrand, amsterdam dan greco Dengan kualitas daya tahan warna sangat baik. Penulis juga menggunakan cat *spraypaint* dari produk pilox untuk *finishing* tepi karya.

#### **b. Alat**

Alat-alat yang digunakan dalam berkarya meliputi :

##### 1) Kuas

Kuas yang digunakan ada dua jenis, yaitu kuas cat minyak serta kuas cat air dengan berbagai ukuran. Kuas yang digunakan sebagian besar adalah kuas kasar dengan ujungnya dimodifikasi sendiri sesuai kebutuhan, dan sedikit kuas lembut yang berujung lancip untuk membuat detail tertentu yang tidak bisa dijangkau dengan kuas kasar.

##### 2) Kapur

Kapur digunakan untuk membuat sketsa pada kanvas, sketsa dengan kapur menguntungkan penulis untuk mempertimbangkan bentuk, ukuran, maupun penempatan suatu objek yang paling sesuai dengan keinginan penulis karena mudah dihapus

##### 3) Pensil

Sama halnya dengan kapur, pensil digunakan untuk membuat sketsa pada kertas, sketsa dengan pensil dalam media kertas menguntungkan penulis untuk



mempertimbangkan bentuk, ukuran, maupun penempatan suatu objek yang paling sesuai dengan keinginan penulis karena mudah dihapus.

4) Kain lap

Kain lap digunakan untuk mengeringkan kuas yang telah dipakai atau setelah dibersihkan. Jenis kain lap yang digunakan dengan bahan yang mudah menyerap air.

5) Palet

Palet digunakan sebagai tempat untuk mengolah warna sesuai dengan kebutuhan.

6) Wadah cat

Wadah cat di gunakan untuk tempat cat. Sebelum melukis, warna diolah terlebih dahulu sesuai dengan yang diinginkan kemudian dimasukan kedalam palet

7) Wadah air

Ember atau tempat air ada dua macam, yang satu untuk mencuci kuas setelah digunakan, yang lain digunakan untuk mengolah cat, hal ini dimaksudkan untuk menjaga kebersihan kuas dalam mempertahankan kualitas warna pada lukisan.

### **c. Teknik**

Penguasaan bahan, alat, dan teknik mutlak diperlukan dalam penciptaan lukisan. Dengan penguasaan tiga hal tersebut visualisasi dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan. Penggunaan teknik dalam seni lukis dapat menciptakan

suatu visual yang unik serta personal, sehingga mampu melahirkan karakter yang berbeda-beda dalam karya lukis.

Teknik yang digunakan penulis dalam pengerjaan lukisan kanvas adalah dengan menggunakan teknik semprot (*spray*), *brushstroke*, transparan(*aquarel*), dan opak(*opaque*). Setelah sketsa terbentuk, objek diberi warna dengan cat dengan intensitas gelap menggunakan teknik *opaque*. Langkah selanjutnya penggunaan teknik *aquarel* dan *brushstroke* multi lapis untuk membuat campuran warna dasar yang gelap pada dasaran dan warna cerah pada objek, lapisan dasar ini dapat membuat warna pada hasil akhirnya lebih mencekam. Setelah permukaan objek pada lukisan cukup kering kemudian dilakukan pelapisan warna berikutnya dengan teknik kuas kering yang transparan. Banyaknya lapisan warna tergantung pada goresan ekspresif yang hendak dicapai.

Pada setiap objek yang, penulis menyisakan tepi warna gelap tersebut untuk membuat outline. Teknik ini penulis anggap paling sesuai karena mampu menghadirkan keadaan kelam, mengikat dan dramatis. Teknik yang digunakan penulis dalam pengerjaan lukisan kertas atau drawing tidak jauh berbeda hanya saja penulis menambahkan teknik arsir di dalamnya dan hal ini berdasarkan pada pengolahan unsur-unsur rupa yang disusun dengan pendekatan abstraksionisme dan ekspresionisme dalam balutan kontemporer. Dan proses *finishing* penulis gunakan teknik semprot untuk menimbulkan karakteristik dari karya penulis yang juga memberikan kesan dramatis.

## **2. Proses Penciptaan**

### a) Sketsa

Sketsa pada dasarnya dibuat sebagai rencana pendahuluan penciptaan lukisan. Akan tetapi penulis melakukannya secara langsung ke media gambar yaitu kertas dan kanvas. Langkah ini merupakan upaya mengeksplorasi berbagai bentuk dan komposisinya secara lepas atau ekspresif dalam media kertas dan kanvas. Sketsa dibuat menggunakan pensil atau rapido (*drawing pen*) secara langsung di atas kertas. Pembuatan sketsa ke atas kanvas dilakukan dengan kapur tulis, sehingga mudah dihapus. Pembuatan sketsa dilakukan setiap hendak menciptakan objek yang baru atau munculnya ide baru dikala proses visualisasi berlangsung, sehingga proses ini dilakukan terus menerus sepanjang proses visualisasi.

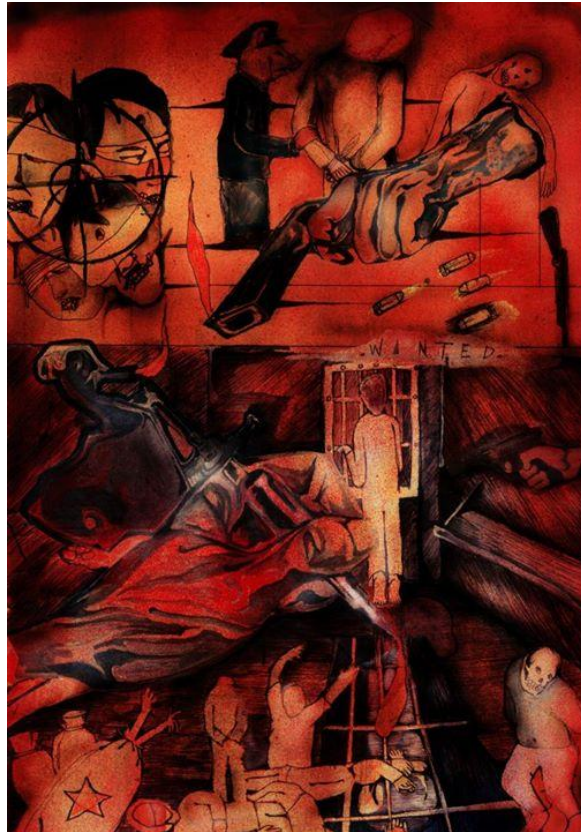
### b) Pewarnaan

Proses pewarnaan pada objek dilakukan dengan menggunakan kuas dengan teknik *brushstroke*, *opaque* dan *aquarel* dan teknik semprot atau *spray* dengan menggunakan cat semprot. Kombinasi teknik tersebut mampu menciptakan karakteristik goresan dan tekstur, sehingga memudahkan penulis menciptakan kesan emosionalitas dari karakter, tekstur dan volume pada objek. Pewarnaan background pada lukisan penulis ada dua macam kesan, berperspektif dan tidak berperspektif (*flat*). Pewarnaan background dilakukan pada tahap pertengahan dan akhir, hal ini karena proses yang dilakukan penulis dalam melukis dimulai dari penciptaan bidang atau objek, sedangkan background hanya sebagai warna pelengkap kekosongan sebuah media kertas dan kanvas.

### c) Bentuk Lukisan

Bentuk lukisan penulis menggunakan pendekatan kontemporer yang memasukan unsur ekspresionisme, dadaisme dan abstraksionisme dimana penulis mengandalkan emosional dan teknik untuk menciptakan ilusi yang acak dan absurd yang bagi sebagian apresiasi karakteristik karya penulis non estetik. Objek-objek dalam lukisan penulis digambarkan secara simbolik dan metafora. Demi mendukung gagasan yang diungkapkan, penulis menghadirkan pula objek pendukung pada setiap karya. Objek-objek tersebut antara lain deformasi dan transformasi bentuk seperti, manusia, tengkorak, tulang, babi, buku, peti mati, rumah, tikus, anjing, dan lain-lain.

Dengan menggabungkan ketiga metode tersebut penulis mampu menghadirkan sebuah narasi, merubahnya dalam bentuk karya visual, sehingga tercapai maksud dan tujuan dari proses visualisasi, 14 karya yang penulis hasilkan terdiri dari : Petrus (80x60 Cm), Kelahiran (80x60Cm), Soliderita (190x120 Cm), Penggusuran (80x60Cm), Subsidie (190x120 Cm), Toilet-Toilet (80x60Cm), Hukum Rimba (120x100Cm), Terbunuh Gengsi (80x60Cm), Kuasa Penguasa (190x120Cm), Rajasona (80x60Cm), Potret Pendidikan (190x120 Cm), Marsinah (80x60 Cm), Eksploitasi (100x90Cm), dan UUP (80x60Cm).



Gambar 12: Petrus  
*Akrilic, Rapido, Spraypaint On Papper*  
 80 Cm X 60 Cm

Karya yang berjudul petrus terinspirasi dari pengalaman penulis dalam melihat sebuah tragedi di realitas tentang kehidupan para seniman tato, polemik yang terjadi dari perjalanan sejarah suram di masa orde baru yaitu penembak misterius (PETRUS) yang menganggap seni tato adalah bagian dari premanisme, diidentikan dengan kriminalitas

Visualisasi karya ini ditampilkan dengan aksen warna panas, yaitu jingga kemerah-merahan yang memberi kesan perlawanan, harapan yang mati, konflik, dan tragika. Dan juga terdapat warna hitam yang memberikan kesan mengikat, kesedihan, suram, penyimpangan dan keterasingan.

Delapan bentuk figur manusia dalam sel dengan berbagai macam posisi dan kondisi, tiga bentuk figur tangan yang memegang mesin tatto dan tangan satunya memegang pistol, figur empat kepala yang berlubang dengan simbolisasi sasaran tembak, beberapa peluru dengan tulisan wanted, figur manusia yang ditransformasi bentuk manusia berkepala babi yang menangkap figur manusia, figur manusia di dalam kantong-kantong mayat berlambang bintang, kesemuanya dimaknai dalam sebuah ekspresi hampa, polemik, tragika dan kepedihan.

Karya ini dituangkan dalam sebuah media kertas, dengan menggunakan cat akrilik, rapido hitam, dan *spraypaint*. Divisualkan dengan menggunakan teknik arsir, *aquarel*, opak, dan semprot (*spray*). Dimulai dengan membuat sketsa secara langsung di media kertas, mempertegas gambaran sketsa dengan rapido warna hitam kemudian mengarsirnya lalu menumpuk arsiran dengan mewarnai objek dengan teknik *aquarel* menggunakan cat akrilik, *finishing* penulis kerjakan dengan menyemprot menggunakan *spraypaint* warna hitam seluruh permukaan dari tepi ke tengah dengan intensitas warna dari pinggiran yang pekat berangsur samar-samar ke arah tengah untuk mendapatkan kesan suram.



Gambar 13: Kelahiran  
*Akrilic, Rapido, Spraypaint On Papper*  
 80 Cm X 60 Cm

Karya yang berjudul kelahiran terinspirasi dari pengalaman penulis dalam melihat sebuah tragedi pada realitas tentang polemik di dalam kehidupan pergaulan remaja yang moralitasnya mengalami suatu distorsi moral, perilaku menimpang terhadap seks bebas yang menyebabkan banjirnya praktek-praktek aborsi, sebuah tragika yang terjadi kepada hidup si bayi yang harus termarginalkan dikarenakan menanggung semua bentuk pola pikir, dan tingkah laku dari mereka yang tidak berani bertanggung jawab.

Visualisasi karya ini ditampilkan dengan aksen warna panas, yaitu dominan merah yang memberi kesan sakit, harapan yang mati, sadisme, konflik, dan tragika. Dan juga terdapat warna gelap yang memberikan kesan mengikat, kesedihan, suram, penyimpangan dan keterasingan. Sedikit aksen warna hijau yang menggambarkan kesedihan dan ketidakberdayaan.

Bentuk figur seorang bayi yang keluar dari dalam rahim dengan tubuh penuh luka dan menunjukkan sebuah ekspresi sakit, figur gunting yang menceritakan sebuah prosesi pengeluaran bayi dalam rahim, figur ovarium atau rahim dengan sepasang tangan yang menyimbolkan ketidakberdayaan dan bentuk harapan dari apa yang mereka lakukan, dan figur telapak kaki yang jari-jarinya terdapat fase perkembangan bayi yang menyimbolkan perjalanan hidup bayi sampai di aborsi.

Karya ini dituangkan dalam sebuah media kertas, dengan menggunakan cat akrilik, rapido hitam dan merah, dan *spraypaint*. Divisualkan dengan menggunakan teknik arsir, *aquarel*, opak, dan semprot. Dimulai dengan membuat sketsa secara langsung di media kertas, mempertegas gambaran sketsa dengan rapido warna hitam dan merah kemudian mewarnai objek dengan teknik *aquarel* menggunakan akrilik, *finishing* penulis kerjakan dengan menyemprot menggunakan *spraypaint* warna kuning seluruh permukaan secara samar-samar untuk mendapatkan kesan tragika dalam prosesi pembunuhan bayi.





Gambar 14: Soliderita  
 Akrilik, Oil, Spraypaint On canvas  
 190 Cm X 120 Cm

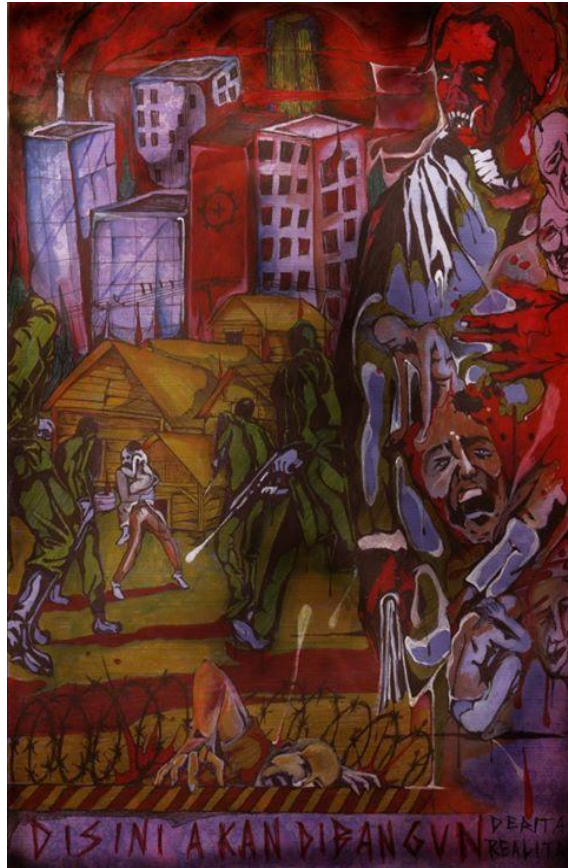
Karya yang berjudul soliderita terinspirasi dari pengalaman penulis dalam melihat sebuah tragedi kemiskinan dan difabelitas sosial yang terjadi di kehidupan masyarakat, difabel dalam artian cacat di segi ekonomi maupun cacat secara fisik, diskriminasi yang terjadi di masyarakat seperti ini sering kali terjadi dalam kehidupan sehari-hari, solidaritas yang muncul pun terkadang didasari tujuan pamrih bukan dari solidaritas atau perasaan senasib sepenanggungan.

Lukisan ini menggambarkan figur manusia dengan ekspresi sedih, tubuh yang cacat secara fisik dan penulis menampilkan figur deformasi anjing berkepala dua yang membawa tulang sebagai metafora bentuk sosok manusia munafik yang

memberikan bantuan dengan mengharapkan imbalan. Figur kepala dan tangan yang terinfus penulis simbolkan sebagai sebuah ekspresi rasa sakit, diperjelas dengan simbol plus yang dimaknai sebagai harapan sosok difabel.

Visualisasi karya ini ditampilkan dengan aksen warna panas, yaitu dominan merah yang memberi kesan sakit, harapan yang mati, sadisme, konflik, dan tragika. Dan juga terdapat intensitas warna coklat kusam yang memberikan kesan mengikat, kesedihan, suram, ketidakberdayaan dan keterasingan.

Visualiasasi lukisan ini diawali dengan menggunakan media kapur untuk membuat sketsa objek secara langsung pada kanvas yang kemudian dipertegas dengan menggunakan akrilik warna hitam untuk line lalu mewarnai objeknya. Teknik yang digunakan adalah *spraypaint*, *aquarel*, dan *opaque*. Kuas yang digunakan ada tiga macam, kuas lancip untuk membuat detail, kuas kasar nomor 2 sampai 12, dan kuas pipih ukuran 6 cm untuk membuat *background* dan bidang yang lebar. *Background* dibuat dengan cara mengkomposisikan cat berwarna kuning, merah dan hitam, eksplorasi dengan menambah cairan *lindoil* atau sebuah cairan yang berbasis minyak. Cairan ini mampu memberikan efek tertentu yang tak bisa dicapai dengan cat akrilik saja. Penciptaan objek menggunakan kombinasi teknik *opaque* dan *aquarel* secara keseluruhan.



Gambar 15: Penggusuran  
*Akrilic, Rapido, Spraypaint On Papper*  
 80 Cm X 60 Cm

Karya yang berjudul penggusuran terinspirasi dari pengalaman penulis dalam melihat sebuah tragedi pada realitas tentang kehidupan kaum masyarakat di pinggiran yang termarginalkan dalam kesejahteraan ekonomi dan tempat berlindungnya. Visualisasi karya ini ditampilkan dengan aksen warna panas, yaitu dominan merah yang memberi kesan perlawanan, harapan yang mati, konflik, pengekangan, dan tragika. Dan juga terdapat warna hitam yang memberikan kesan mengikat, kesedihan, suram, penyimpangan dan keterasingan. Sedikit aksen warna hijau dalam karya penulis yang menggambarkan penindasan dan kesewenang-wenangan.

Bentuk figur manusia bertubuh besar di transformasikan dengan bekepala babi dengan tubuh yang penuh dengan gambaran wajah-wajah kesengsaraan dan penderitaan memegang sebuah surat kuasa tentang hak atas tanah, empat figur aparat bersenjata dalam posisi menyerang sosok manusia yang menggendong seorang anak dengan *background* bangunan kumuh dan gedung-gedung perkotaan, yang dimaknai sebagai prosesi penggusuran atas perintah pemilik sah seorang yang berkepala babi disimbolisasikan sebagai penguasa.

Karya ini dituangkan dalam sebuah media kertas, dengan menggunakan cat akrilik, rapido merah, dan *spraypaint*. Divisualkan dengan menggunakan teknik arsir, *aquarel*, opak, dan semprot. Dimulai dengan membuat sketsa secara langsung di media kertas, mempertegas gambaran sketsa dengan rapido warna hitam kemudian mengarsirnya lalu menumpuk arsiran dengan mewarnai objek dengan teknik *aquarel* menggunakan akrilik, *finishing* penulis kerjakan dengan menyemprot menggunakan *spraypaint* warna hitam seluruh permukaan secara samar-samar untuk mendapatkan kesan suram.



Gambar 16: Subsidie  
*Aqrilic, Oil, Spraypaint On Canvas*  
 190 Cm X 120 Cm

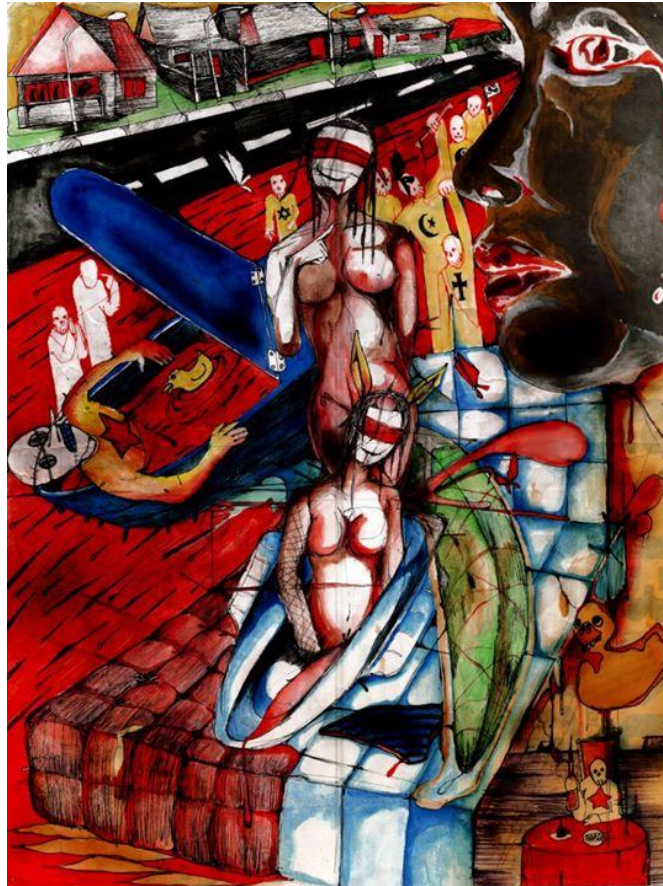
Karya yang berjudul *subsidie* terinspirasi dari pengalaman penulis dalam melihat sebuah tragedi pada realitas tentang polemik subsidi untuk kaum miskin yang realisasinya tidak tepat sasaran, dimana subsidi bertujuan untuk kesejahteraan kaum bawah yang diselewengkan sehingga menyebabkan kesengsaraan bagi kaum marjinal, yang kaya semakin kaya dan yang miskin semakin miskin akibat aliran dana subsidi yang tidak tepat sasaran.

Lukisan ini menggambarkan figur deformasi manusia dengan posisi bersandar di sebuah objek bangunan yang berdiri di atas kepala sapi yang penulis maknai sebagai gedung produksi, metafora figur sapi yang meneteskan air mata

yang dimaknai sebagai kaum pekerja yang membutuhkan subsidi, lima objek drigen minyak yang kosong tanpa isi, dan satu objek drigen bersimbolkan tanda plus dimaknai sebagai harapan yang mengalirkan minyak hitam ke mulut seekor babi, diartikan penulis sebagai metafora pengaliran dana subsidi yang tidak tepat sasaran. Visualisasi karya ini ditampilkan dengan aksen warna panas, yaitu dominan merah yang memberi kesan sedih, harapan yang mati, konflik, dan tragika. Dan juga terdapat intensitas dua warna merah dan hitam pada *background* yang memberikan kesan, kesedihan, suram, penyimpangan dan situasi yang panas.

Visualiasasi lukisan ini diawali dengan menggunakan media kapur untuk membuat sketsa objek secara langsung pada kanvas yang kemudian dipertegas dengan menggunakan akrilik warna hitam untuk line lalu mewarnai objeknya. Teknik yang digunakan adalah *spraypaint*, *aquarel*, dan *opaque*. Kuas yang digunakan ada tiga macam, kuas lancip untuk membuat detail, kuas kasar nomor 2 sampai 12, dan kuas pipih ukuran 6 cm untuk membuat *background* dan bidang yang lebar. *Background* dibuat dengan cara mengkomposisikan cat berwarna kuning, merah dan hitam, eksplorasi dengan menambah cairan *lindoil* atau sebuah cairan yang berbasis minyak. Cairan ini mampu memberikan efek tertentu yang tak bisa dicapai dengan cat akrilik saja yang kemudian penulis gunakan *spraypaint* warna merah untuk bias *background* sebagai *finishing*. Penciptaan objek menggunakan kombinasi teknik *opaque* dan *aquarel* secara keseluruhan.





Gambar 17: Toilet-Toilet  
*Akrilic, Rapido, Spraypaint On Papper*  
 80 Cm X 60 Cm

Karya yang berjudul toilet-toilet terinspirasi dari pengalaman penulis dalam melihat sebuah tragedi pada realitas tentang kehidupan kaum yang hidup dalam noda sosial sebuah pekerja seks komersil atau pelacur, yang terpinggirkan dari status sosialnya, dengan melihat dari sisi emosionalitas terhadap kepedihan atau jeritan hati seorang pelacur.

Visualisasi karya ini ditampilkan dengan aksen warna panas, yaitu dominan merah yang memberi kesan perlawanan, harapan yang mati, konflik, dan

tragika. Dan juga terdapat warna hitam dan biru kusam yang memberikan kesan mengikat, kesedihan, suram, penyimpangan dan keterasingan.

Sedikit aksen warna hijau yang menggambarkan sebuah ketimpangan gender pada sebuah figur pisang. Bentuk figur dua sosok wanita yang ekspresi wajah tersenyum namun tampak sedih dengan keadaan mata tertutup dalam sebuah toilet yang berpadu dengan figur kasur, figur deformasi manusia tengkorak dengan simbol-simbol agama, dengan posisi yang menunjukkan perlawanan terhadap pelacur, figur siluet wanita dipojok kiri atas yang menampilkan kesedihan, figur manusia berhidung panjang yang berendam dalam tube closet dengan bebek-bebekan yang penulis maknai sebagai sosok kemunafikan, kesemuanya terangkai dalam kesatuan dalam pemaknaan konstelasi pelacur dan toilet yang tata letak berada di belakang dan berfungsi sebagai tempat dimana semua kotoran berada. Tempat untuk hal-hal yang kotor namun tetap harus ada.

Karya ini dituangkan dalam sebuah media kertas, dengan menggunakan cat akrilik, rapido merah, dan *spraypaint*. Divisualkan dengan menggunakan teknik arsir, *aquarel*, opak, dan semprot. Dimulai dengan membuat sketsa secara langsung di media kertas, mempertegas gambaran sketsa dengan rapido warna hitam kemudian mengarsirnya lalu menumpuk arsiran dengan mewarnai objek dengan teknik *aquarel* menggunakan akrilik, *finishing* penulis kerjakan dengan menyemprot menggunakan *spraypaint* warna hitam seluruh permukaan secara samar-samar untuk mendapatkan kesan ketidakadilan dan kesuraman yang terjadi dalam sebuah pemaknaan karya pelukis.





Gambar 18: Hukum Rimba  
*Acrilic, Oil, Spraypaint On Canvas*  
 120 Cm X 100 Cm

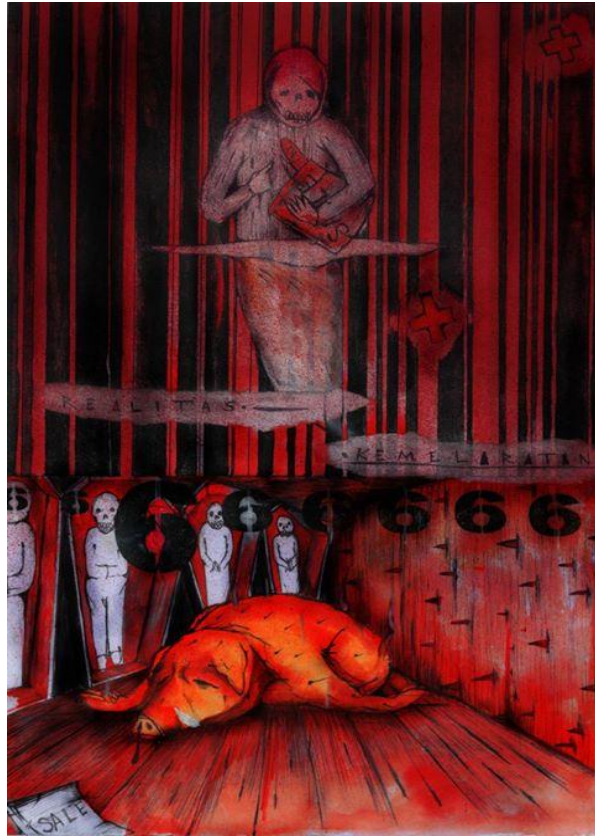
Karya yang berjudul hukum rimba terinspirasi dari pengalaman penulis dalam melihat sebuah tragedi pada realitas tentang polemik otoritas penegak hukum yang berbenturan terhadap hak azazi kemanusiaan yang aturan main militerisme identik dengan kekerasan.

Lukisan ini menggambarkan tiga figur kepala dan satu tengkorak dengan wajah hampa dan ekspresi menderita dengan kening yang berlubang dimaknai sebagai korban kekerasan, figur sesosok manusia dengan deformasi kepala berongga tanpa otak memeluk senjata laras panjang dan memegang surat yang berapi, yang menyimbolkan sesosok aparat dengan surat perintah, background yang

kacau secara semu menampilkan banyaknya tragika dan simbol pancasila (dibuat dengan *stencil* atau mencetak dengan melubangi kertas kemudian dilakukan pewarnaan melalui teknik *spraypaint* warna merah dan putih) yang dimaknai sebagai falsafah dasar yang tertera dalam aturan tak sesuai dengan realitas yang ada. Dan ditampilkan simbol dalam lukisan berupa tulisan atau prosa untuk menegaskan pemaknaan karya.

Visualisasi karya ini ditampilkan dengan aksen warna panas, yaitu dominan merah, kuning dan jingga yang memberi kesan sakit, harapan yang mati, sadisme, konflik, dan tragika. Dan juga terdapat warna gelap kecoklatan yang memberikan kesan mengikat, kesedihan, suram, penyimpangan dan keterasingan.

Visualiasasi lukisan ini diawali dengan menggunakan media kapur untuk membuat sketsa objek secara langsung pada kanvas yang kemudian dipertegas dengan menggunakan akrilik warna hitam lalu mewarnainya. Teknik yang digunakan adalah *spraypaint*, *aquarel*, dan *opaque*. Kuas yang digunakan ada tiga macam, kuas lancip untuk membuat detail, kuas kasar nomor 2 sampai 12, dan kuas pipih ukuran 6 cm untuk membuat *background*. *Background* dibuat dengan cara mengkomposisikan cat berwarna kuning, putih, merah dan hitam, proses pembuatan dilakukan di pertengahan ketika deformasi objek manusia setengah jadi dengan eksplorasi bahan dengan menambah cairan *lindoil* atau sebuah cairan yang berbasis minyak. Cairan ini mampu memberikan efek tertentu yang tak bisa dicapai dengan cat akrilik saja yang kemudian penulis gunakan *spraypaint*. Penciptaan objek menggunakan kombinasi teknik *opaque* dan *aquarel*. Sedikit *finishing spraypaint* untuk memberikan kesan yang tragis.



Gambar 19: Terbunuh Gengsi  
*Akrilic, Rapido, Spraypaint On Paper*  
 80 Cm X 60 Cm

Karya yang berjudul *Terbunuh gengsi* terinspirasi dari pengalaman penulis dalam melihat sebuah tragedi pada realitas tentang kehidupan masyarakat marjinal yang konsumtif gaya hidupnya yang tidak sepadan dengan kesejahteraan ekonominya. Disebabkan oleh gengsi yang tinggi yang dipengaruhi faktor kesenjangan sosial.

Visualisasi karya ini ditampilkan dengan aksen warna panas, yaitu dominan merah dan jingga yang memberi kesan keprihatinan, dan tragika. Dan juga terdapat warna hitam yang memberikan kesan mengikat, kesedihan, suram, penyimpangan dan keterasingan.

Bentuk figur seekor babi dengan posisi terpuruk pada sebuah ruang beralaskan papan dan dinding duri dan empat peti yang berisikan deformasi bentuk empat manusia tengkorak, kesatuan ini yang penulis simbolisasikan sebagai masyarakat yang terpuruk dan dimatikan oleh pola pikirnya sendiri atas budaya konsumtif, manusia yang dikuasai oleh benda, dan figur deformasi manusia berkepala tengkorak membawa barang-barang belanjaan dengan *background barcode* deretan angka enam yang disimbolisasi sebagai kode-kode merek dagang moderenitas semu.

Karya ini dituangkan dalam sebuah media kertas, dengan menggunakan cat akrilik, rapido merah dan hitam, dan *spraypaint*. Divisualkan dengan menggunakan teknik arsir, *aquarel*, opak, dan semprot. Dimulai dengan membuat sketsa secara langsung di media kertas, mempertegas gambaran sketsa dengan rapido warna hitam kemudian mengarsirnya lalu menumpuk arsiran dengan mewarnai objek dengan teknik *aquarel* dan *brushstroke* menggunakan cat akrilik, *finishing* penulis kerjakan dengan menyemprot menggunakan *spraypaint* warna hitam seluruh permukaan secara samar-samar untuk mendapatkan kesan suram.



Gambar 20: Kuasa Penguasa  
*Acrylic, Oil, Spraypaint On Canvas*  
 190 Cm X 120 Cm

Karya yang berjudul kuasa penguasa terinspirasi dari pengalaman penulis dalam melihat sebuah tragedi pada realitas tentang polemik di dalam kehidupan sistematis otoriter, yang menitik beratkan seseorang untuk patuh dan diam, kebebasan berpendapat di bumi hanguskan, yang menyebabkan manusia termarginalkan dari hakekatnya sebagai manusia diubah menjadi seperti robot.

Lukisan ini menggambarkan deformasi figur manusia dengan posisi tak berdaya dikuliti dan dibedah seluruh organ tubuhnya, diotopsi oleh figur transformasi bentuk figur manusia tikus yang menggunakan seragam dalam posisi memegang corong berisikan formula-formula doktrin yang dipertegas isinya

dengan simbolisasi tulisan, dan objek pendamping seperti beberapa ekor tikus yang mendominasi dimaknai sebagai metafora keadaan yang dikuasai para manusia-manusia diktator, kumpulan-kumpulan tengkorak yang dibuang dan diangkut oleh deformasi figur manusia tengkorak yang penulis interpretasikan sebagai korban yang tak taat pada sistem.

Visualisasi karya ini ditampilkan dengan aksen warna panas, yaitu dominan kuning dan merah yang memberi kesan sakit, harapan yang mati, sadisme, konflik, dan tragika. Dan juga terdapat intensitas warna gelap yang memberikan kesan mengikat, kesedihan, suram, penyiksaan dan keterasingan.

Visualiasasi lukisan ini diawali dengan menggunakan media kapur untuk membuat sketsa objek secara langsung pada kanvas yang kemudian dipertegas dengan menggunakan akrilik warna hitam untuk line lalu mewarnai objeknya. Teknik yang digunakan adalah *spraypaint*, *aquarel*, dan *opaque*. Kuas yang digunakan ada tiga macam, kuas lancip untuk membuat detail, kuas kasar nomor 2 sampai 12, dan kuas pipih ukuran 6 cm untuk membuat *background* dan bidang yang lebar. *Background* dibuat dengan cara mengkomposisikan cat berwarna kuning, merah, biru dan hitam, eksplorasi dengan menambah cairan *lindoil* atau sebuah cairan yang berbasis minyak. Cairan ini mampu memberikan efek tertentu yang tak bisa dicapai dengan cat akrilik saja yang kemudian penulis gunakan *spraypaint* warna merah untuk bias *background*. Penciptaan objek menggunakan kombinasi teknik *opaque* dan *aquarel* secara keseluruhan.





Gambar 21: Rajasona  
*Akrilic, Spidol, Rapido, Spraypaint, On Papper*  
 80 Cm X 60 Cm

Karya yang berjudul rajasona terinspirasi dari pengalaman penulis dalam melihat sebuah tragedi yang disebabkan pola pikir pada realitas tentang kehidupan kaum buruh atau pembantu rumah tangga dengan upah yang minim berbanding terbalik dengan gaya hidup majikan yang memiliki gaya hidup mewah yang suka memelihara anjing, dimana kebutuhan hewan peliharaan (anjing) kontradiktif dengan kesejahteraan hidup pembantu rumah tangga. Polemik yang terjadi dari realitas suram dalam hidup kaum buruh dan pekerja yang termarginalkan dalam kesejahteraan ekonominya.

Visualisasi karya ini ditampilkan dengan aksen warna panas, yaitu dominan merah yang memberi kesan perlawanan, harapan yang mati, konflik, dan tragika. Dan juga terdapat warna hitam yang memberikan kesan mengikat, kesedihan, suram, penyimpangan dan keterasingan. Sedikit aksen warna hijau yang menggambarkan minimnya kesejahteraan.

Bentuk figur dua ekor anjing yang duduk santai dan berdiri angkuh memposisikan letak diatas visualisasi figur deformasi bentuk empat manusia tengkorak yang disimbolisasi sebagai kaum buruh dengan posisi dua figur menuruni jalan tangga dengan membawa beban, satu figur dalam posisi terbaring lemah disandaran peti mati dan satu figur manusia yang terkapar dijilati seekor anjing yang menyimbolkan kaum buruh dalam kematian dan ketidakberdayaan atas upah sebuah pekerjaan. Visualisasi bangunan yang porak poranda disimbolkan sebagai sebuah lapangan pekerjaan yang tidak menjamin sebuah kesejahteraan.

Karya ini dituangkan dalam sebuah media kertas, dengan menggunakan cat akrilik, rapido merah, dan *spraypaint*. Divisualkan dengan menggunakan teknik arsir, *aquarel*, opak, dan semprot. Dimulai dengan membuat sketsa secara langsung di media kertas, mempertegas gambaran sketsa dengan rapido warna hitam kemudian mengarsirnya lalu menumpuk arsiran dengan mewarnai objek dengan teknik *aquarel* menggunakan akrilik, *finishing* penulis kerjakan dengan menyemprot menggunakan *spraypaint* warna hitam seluruh permukaan secara samar-samar untuk mendapatkan kesan suram.





Gambar 22: Potret Pendidikan  
*Acrilic, Oil, Spraypaint On Canvas*  
 190 Cm X 120 Cm

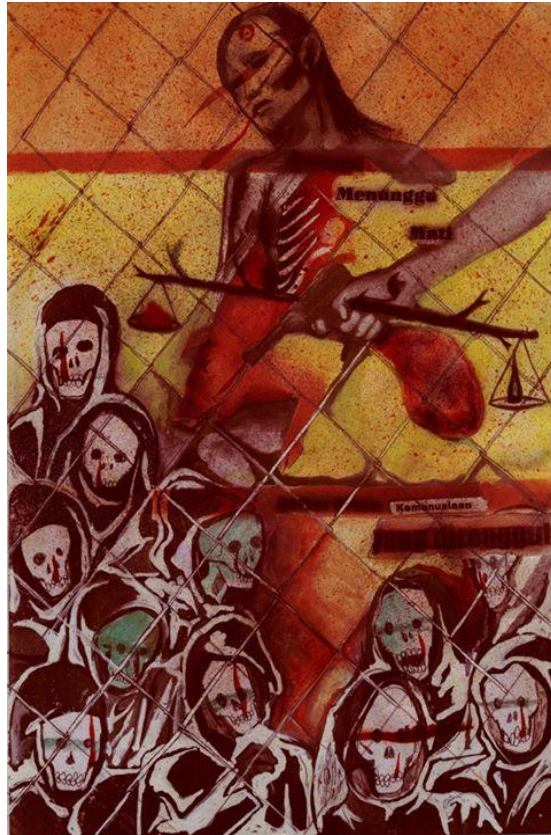
Karya yang berjudul potret pendidikan terinspirasi dari pengalaman penulis dalam melihat sebuah tragedi pada realitas tentang polemik di dalam dunia pendidikan yang realisasinya jauh berbeda dengan tujuannya, pendidikan yang bertujuan dan orientasinya mencerdaskan kehidupan bangsa beralih fungsi menjadi ajang komersialisasi yang berorientasikan uang.

Lukisan ini menggambarkan tiga figur manusia dengan ekspresi sedih, dua figur yang berdekapan sambil memegang buku yang bersimbolkan sakit akan harapan dan disudut kiri bawah memandangi perahu kertas dalam cawan yang dimaknai sebagai harapan yang mudah sirna dan tenggelam. Ditengah-tengahnya terdapat gedung yang berisikan peti mati yang penulis maknai sebagai tempat

berlangsungnya pendidikan tersebut sebagai tempat yang mematikan daya beli untuk kaum miskin yang termarginalkan atas ketidakmampuan membayar biaya pendidikan yang tinggi, dua buah buku yang berterbangan mengisyaratkan bahwa kebutuhan akan fasilitas dan media pembelajaran yang terbang melejit atas tingginya harga, di atasnya terdapat seekor babi yang tertidur pulas beralaskan buku yang penulis metaforakan sebagai pemegang kebijakan yang tidak berlaku bijak, rakus dan tidak berpihak atas nasib kaum proletar atau miskin.

Visualisasi karya ini ditampilkan dengan aksen warna panas, yaitu dominan merah yang memberi kesan sakit, harapan yang mati, sadisme, konflik, dan tragika. Dan juga terdapat intensitas warna gelap yang memberikan kesan mengikat, kesedihan, suram, penyimpangan dan keterasingan.

Visualiasasi lukisan ini diawali dengan menggunakan media kapur untuk membuat sketsa objek secara langsung pada kanvas yang kemudian dipertegas dengan menggunakan akrilik warna hitam untuk line lalu mewarnai objeknya. Teknik yang digunakan adalah *spraypaint*, *aquarel*, dan *opaque*. Kuas yang digunakan ada tiga macam, kuas lancip untuk membuat detail, kuas kasar nomor 2 sampai 12, dan kuas pipih ukuran 6 cm untuk membuat *background* dan bidang yang lebar. *Background* dibuat dengan cara mengkomposisikan cat berwarna kuning, merah dan hitam, eksplorasi dengan menambah cairan *lindoil* atau sebuah cairan yang berbasis minyak. Cairan ini mampu memberikan efek tertentu yang tak bisa dicapai dengan cat akrilik saja yang kemudian penulis gunakan *spraypaint* warna merah untuk bias *background*. Penciptaan objek menggunakan kombinasi teknik *opaque* dan *aquarel* secara keseluruhan.



Gambar 23: Marsinah  
*Akrilic, Rapido, Spraypaint On Papper*  
 80 Cm X 60 Cm

Karya yang berjudul marsinah terinspirasi dari pengalaman penulis dalam melihat sebuah tragedi pada realitas tentang kehidupan kaum buruh yang menuntut hak kesejahteraan atas upah dari pekerjaannya yang tidak mendapatkan sebuah realisasi melainkan pembunuhan atas kepentingan politik perusahaannya.

Visualisasi karya ini ditampilkan dengan aksen warna panas, yaitu dominan merah kekuningan yang memberi kesan perlawanan, pemberontakan harapan yang mati, konflik, dan tragika. Dan juga terdapat warna hitam yang memberikan kesan mengikat, kesedihan, suram, penyimpangan dan keterasingan.

Bentuk figur seorang perempuan dengan kondisi tragis yang penulis tampilkan sebagai sosok marsinah, figur deformasi bentuk sebelas manusia tengkorak yang disimbolisasi sebagai oknum pelaku penghilangan nyawa marsinah secara misterius, figur timbangan dengan posisi yang timpang dibayangkan figur seekor babi yang disimbolkan sebagai keadilan yang tidak berpihak kepada kaum buruh, serta pagar kawat yang dimaknai sebagai kebebasan menyuarkan keadilan yang terpenjarakan.

Karya ini dituangkan dalam sebuah media kertas, dengan menggunakan cat akrilik, rapido merah dan hitam, dan *spraypaint*. Divisualkan dengan menggunakan teknik arsir, *aquarel*, opak, dan semprot. Dimulai dengan membuat sketsa secara langsung di media kertas, mempertegas gambaran sketsa dengan rapido warna hitam lalu mewarnai objek dengan teknik *aquarel* menggunakan akrilik, *finishing* penulis kerjakan dengan menyemprot menggunakan *spraypaint* warna hitam seluruh permukaan secara samar-samar untuk mendapatkan kesan suram.



Gambar 24: Eksploitasi  
*Aqrilic, Oil, Spraypaint On Canvas*  
 100 Cm X 90 Cm

Karya yang berjudul eksploitasi terinspirasi dari pengalaman penulis dalam melihat sebuah tragedi pada realitas tentang polemik di dalam kerasnya kehidupan jalanan yang berbenturan terhadap aturan pemerintah yang tidak berpihak atas kehidupan mereka, masyarakat jalanan dan komunitas yang menamai diri mereka punk. Lukisan ini menggambarkan dua wajah lelaki dengan style punk yang sedang menatap dengan pandangan sembab dan kosong kepada figur transformasi manusia berkepala anjing dalam posisi memegang gunting yang penulis simbolkan sebagai bentuk ekspresi perlawanan terhadap penindasan tetapi tak bisa berbuat apa-apa, sosok figur kepala anjing yang menggigit kaki dan menjulurkan lidah menyimbolkan penindasan dan pengekangan, Di sekitarnya terdapat empat figur siluet manusia dalam posisi mengepalkan tangan sebagai simbol protes, tiga

figur tengkorak yang menyimbolkan matinya sebuah kebebasan dan ekspresi berkreasi. Di sudut bawah visualisasi simbol anarki sebagai bentuk betapa *chaos* kehidupan yang mereka jalani.

Visualisasi karya ini ditampilkan dengan aksen warna panas, yaitu dominan merah yang memberi kesan sakit, harapan yang mati, sadisme, konflik, dan tragika. Dan juga terdapat warna gelap yang memberikan kesan mengikat, kesedihan, suram, penyimpangan dan keterasingan.

Visualiasasi lukisan ini diawali dengan menggunakan media kapur untuk membuat sketsa objek secara langsung pada kanvas yang kemudian dipertegas dengan menggunakan akrilik warna hitam lalu mewarnainya. Teknik yang digunakan adalah *spraypaint*, *aquarel*, dan *opaque*. Kuas yang digunakan ada tiga macam, kuas lancip untuk membuat detail, kuas kasar nomor 2 sampai 12, dan kuas pipih ukuran 6 cm untuk membuat *background* dan bidang yang lebar. *Background* dibuat dengan cara mengkomposisikan cat berwarna putih, merah dan hitam, eksplorasi dengan menambah cairan *lindoil* atau sebuah cairan yang berbasis minyak pada sudut kanan atas. Cairan ini mampu memberikan efek tertentu yang tak bisa dicapai dengan cat akrilik saja yang kemudian penulis gunakan *spraypaint*. Penciptaan objek menggunakan kombinasi teknik *opaque* dan *aquarel* kecuali figur objek manusia punk yang diciptakan hanya menggunakan teknik stencil kemudian penulis tutupi dengan kombinasi teknik *aquarel*. hal ini dikarenakan penulis memunculkan *background face* dibalik objek tersebut masih tampak demi membentuk karakter transparan kedua objek figur kepala tersebut.





Gambar 25: UUP  
*Akrilic, Rapido, Spraypaint On Papper*  
 80 Cm X 60 Cm

Karya yang berjudul UUP terinspirasi dari pengalaman penulis dalam melihat sebuah tragedi pada realitas tentang polemik di dalam kehidupan kesenian yang berbenturan terhadap dogma para penganut agama yang terlalu fanatik, yang membuat segala bentuk undang-undang yang belum jelas batasannya.

Visualisasi karya ini ditampilkan dengan aksen warna panas, yaitu dominan merah yang memberi kesan sakit, harapan yang mati, sadisme, konflik, dan tragika. Dan juga terdapat warna gelap yang memberikan kesan mengikat, kesedihan, suram, penyimpangan dan keterasingan. Sedikit aksen warna hijau

yang menggambarkan kesedihan dan ketidakberdayaan seniman atas aturan dan hukum.

Bentuk figur patung yang dirobuhkan, deformasi manusia tengkorak yang disimbolkan sebagai oknum agama yang fanatik, visualisasi objek meja peradilan yang bertuliskan UUP, dan beberapa figur bayang-bayang semu dan tulisan acak yang dimaknai sebagai kekacauan dan harapan semu ketidakadilan atas dunia kesenian yang dibayang-bayangi dogma agama. Figur manusia yang terkapar dengan visualisasi tubuh berlubang dan otak yang terbuka yang dimakna sebagai ketimpangan antara hati dan pola pikir.

Karya ini dituangkan dalam sebuah media kertas, dengan menggunakan cat akrilik, rapido hitam dan merah, dan *spraypaint*. Divisualkan dengan menggunakan teknik arsir, *aquarel*, opak, dan semprot. Dimulai dengan membuat sketsa secara langsung di media kertas, mempertegas gambaran sketsa dengan rapido warna hitam dan merah kemudian mewarnai objek dengan teknik *aquarel* menggunakan akrilik, *finishing* penulis kerjakan dengan menyemprot menggunakan *spraypaint* warna kuning dan hitam pada seluruh permukaan secara samar-samar untuk mendapatkan kesan tragika.



## **BAB IV PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

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

Konsep penciptaan lukisan polemik kaum marginal refleksi realitas sosial sebagai sumber inspirasi penciptaan lukisan. Ide atau gagasan yang penulis tuangkan dalam setiap lukisan merupakan gagasan penulis sendiri yang terinspirasi dari kehidupan sosial dan penulis interpretasikan menurut pandangan penulis secara pribadi. Proses visualisasi penciptaan diawali dengan metode observasi berbagai kasus polemik sosial yang dalam perjalanan pengalaman keseharian penulis di dalam lingkungan bermasyarakat. Kemudian, kejadian yang terpilih tersebut dilakukan metode interpretasi dalam menafsirkan untuk mencari ide-ide baru dalam pikiran penulis sendiri. Dan metode ekspresi penulis terapkan dalam proses visualisasi ide pada bidang media visualisasi (kertas *artpaper* dan kanvas), dengan pembuatan sketsa secara langsung ke dalam media baru kemudian mendetailkannya. Media yang digunakan penulis dalam melukis adalah *spray paint*, *bolpoint*, pensil, kapur, cat minyak dan cat akrilik tetapi lebih dominannya menggunakan *spray paint*, pensil, cat minyak dan cat akrilik pada kanvas dan kertas dan teknik yang digunakan penulis dalam pengerjaan lukisan adalah dengan mengkombinasikan teknik basah seperti:

Semprot (*spray*), *brushstroke*, transparan (*aquarel*) dan opak (*opaque*) dan teknik kering seperti: Arsir.

Bentuk lukisan yang dihasilkan adalah lukisan figuratif. Dimana penulis mengedepankan bentuk emosionalitas terhadap tema sosial yang penulis bawaan berdasarkan pada pengolahan unsur-unsur rupa menggunakan prinsip dan asas seni rupa yang disusun dalam wujud bentuk figuratif yang digambarkan secara simbolik dan metafora, yang didalamnya juga terdapat deformasi dan transformasi bentuk. Keseluruhan karya dalam tugas akhir ini berjumlah 14 lukisan terdiri dari: Petrus (80x60 Cm), Kelahiran (80x60Cm), Soliderita (190x120 Cm), Penggusuran (80x60Cm), Subsidie (190x120 Cm), Toilet-toilet (80x60Cm), Hukum Rimba (120x100Cm), Terbunuh Gengsi (80x60Cm), Kuasa Penguasa (190x120Cm), Rajasona (80x60Cm), Potret Pendidikan (190x120 Cm), Marsinah (80x60 Cm), Eksploitasi (100x90Cm), dan UUP (80x60Cm).

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

- Bangun. Sem C. 2000. *Kritik Seni Rupa*. Bandung: ITB.
- Budiman. Kris. 1999. *Kosa Semiotika*. Yogyakarta: LkiS.
- Dharsono. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Djelantik, A.A.M. 2004. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Arti.
- Fajar Sidik & Aming Prayitno. 1979. *Desain Elementer*. Yogyakarta : STSRI  
"ASRI" Yogyakarta.
- Hartoko. dick. 1984. *Manusia Dan Seni*, Yogyakarta: Kanisius.
- KBBI. 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sp, Soedarso. 2006. *Trilogi Seni*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Sumarjo, Jakob. 2000, *Filsafat Seni*. Bandung: ITB.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa (Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa)*.  
Yogyakarta: Dicti Art Lab & Djagad Art House.

### KATALOG

- Seri kartu pos "Sex, Lies and Drawing", Agung Kurniawan 2000-2001.

### INTERNET

- [http://id.wikipedia.org/wiki/Vincent van Gogh/](http://id.wikipedia.org/wiki/Vincent_van_Gogh/) (diunduh 9 september 2013 jam 21:22)
- <http://www.theartcollector.org/dr-oei-hong-djien-on-indonesian-modern-contemporary-art/> (diunduh tanggal 1 april 2014 jam 11:23)
- <http://www.michellechin.net/writings/21.html> (di unduh 1 april 2014 jam 11:34)
- [http://www.nineheaven.com/art/art\\_work\\_entang\\_wiharso\\_2.html/](http://www.nineheaven.com/art/art_work_entang_wiharso_2.html/) (diunduh 9 september 2013 jam 21:22)