

**TEKNOLOGI GADGET SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN LUKISAN**  
**TUGAS AKHIR KARYA SENI**  
**(TAKS)**

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



**Oleh:**  
**Deny Wicaksono**  
**11206241042**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA**  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**2016**

## PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul  
*Teknologi Gadget Sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan Tugas Akhir Karya Seni*  
ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan



Yogyakarta, 04 Januari 2017

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Sigit Wahyu Nugroho', is positioned above the printed name of the supervisor.

Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si

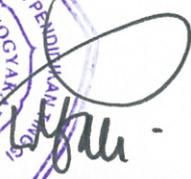
NIP. 195810141987031002

## PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Teknologi Gadget sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan Tugas Akhir Karya Seni* Ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 18 Januari 2017 dan dinyatakan LULUS.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	TandaTangan	Tanggal
Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si.	Ketua Penguji		19-01-2017
Eni Puji Astuti, M.Sn.	Sekretaris Penguji		19-01-2017
Drs. Djoko Maruto, M.Sn.	Penguji Utama		19-01-2017

Yogyakarta, 20 januari 2017  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,

  
  
Dr. Widyaastuti Purbani, M.A.  
NIP. 19610524 199001 2 001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : **Deny Wicaksono**

NIM : 11206241042

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri

Yogyakarta

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

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

Yogyakarta, 04 Januari 2017

Penulis,



Deny Wicaksono  
NIM. 11206241042

## **PERSEMBAHAN**

Tugas Akhir Karya Seni ini penulis persembahkan kepada:

Semua orang yang berperan dalam hidup penulis baik keluarga, teman, saudra dan lain-lain yang tak bisa disebutkan satu per satu.

**MOTTO**

***“JANGAN HARGAI HIDUP KARENA HIDUP TAK DIJUAL BELIKAN,  
TETAPI PERJUANGKAN HIDUP KARENA NYAWA ADALAH FASILITAS  
UNTUK Mencari JALAN KEBENARAN”***

***(Deny Wicaksono)***

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, berkat rahmat dan hidayah-Nya dapat menyelesaikan tugas akhir karya seni (TAKS) ini untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulisan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat selesai atas bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya sertakan ucapan terimakasih saya kepada, Rektor UNY Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd. M.A., Dekan FBS UNY Dr. Widyastuti Purbani, M.A., Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn, M.Sn., beserta keluarga besar jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNY yang telah memberikan pelayanan kepada penulis.

Rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada pembimbing, Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si., yang penuh kesabaran, kearifan, dan bijaksanaan telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada keluarga besar bapak dan ibu. Sahabat-sahabat di Goyang Ketombe, Crew Kontrakan tempat lahirnya aids dabag, kontrakan banker Tembi, dan teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu yang telah banyak memberi semangat, berbagi pengetahuan dan pengalaman dalam bidang seni lukis, akademik dan non akademik.

Semoga Tugas Akhir Karya Seni ini dapat memberi manfaat bagi orang lain yang membutuhkan. Segala bantuan dan kebaikan semoga mendapat balasan dari Allah SWT.

Yogyakarta, 04 Januari 2017

Penulis,



Deny Wicaksono

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
MOTTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xii
ABSTRAK .....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Pematasan Masalah.....	3
C. Perumusan Masalah.....	4
D. Tujuan.....	4
E. Manfaat Penelitian .....	4
BAB II. KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN.....	6
A. Kajian Sumber .....	6
1. Pengertian Seni Lukis .....	6
2. Pengertian <i>Lowbrow</i> .....	7
3. Pengertian Penciptaan Seni.....	10
B. Struktur Seni Rupa (lukis) .....	12
1. Ideoplatis .....	12
a. Konsep .....	13
b. Tema .....	13

c. Ide.....	14
d. imajinasi.....	14
2. Fisikoplastis .....	15
1 Bentuk .....	15
2) Garis.....	16
3) Warna.....	17
4) Bidang.....	18
C. Prinsip Penyusunan Elemen Seni Rupa.....	19
1. Harmoni .....	19
2. kontras .....	19
3. Irama .....	20
4. Kesatuan .....	20
5. Keseimbangan .....	21
6. Proporsi.....	21
7. Dominasi.....	22
D. Media, Alat dan teknik dalam Lukisan .....	22
1. Alat .....	22
2. Bahan .....	23
3. Teknik.....	23
E. Gadget.....	24
F. Pengertian Repetisi .....	25
G. Metode Penciptaan .....	25
1. Observasi .....	25
2. Improvisasi .....	26
3. Visualisasi.....	26
H. Pendekatan Penciptaan .....	26
1. Eko Nugroho.....	26

2. Terra Bajraghosa.....	28
BAB III. PEMBAHASAN DAN PENCIPTAAN KARYA .....	29
A. Konsep Lukisan.....	29
B. Tema Lukisan .....	30
C. Proses Visualisasi .....	55
1. Bahan, Alat dan Teknik.....	33
a. Bahan . .....	34
b. Alat .....	36
c. Teknik .....	42
D. Tahapan Visualisasi.....	43
1. Sketsa .....	43
2. Proses Pewarnaan. ....	44
3. Finishing . .....	67
E. Bentuk Lukisan.....	47
1. Diskripsi Karya "Look at Me" .....	48
2. Diskripsi Karya "So Close" .....	52
3. Diskripsi Karya "Everybody Know" .....	56
4. Diskripsi Karya "1 X 1000" . .....	60
5. Diskripsi Karya "Listen to Me" .....	64
6. Diskripsi Karya "Other World" .....	67
7. Diskripsi Karya " Give Me Your Question" . .....	71
8. Diskripsi Karya "Proof History" . .....	76
BAB IV. PENUTUP .....	79
Kesimpulan.....	79
DAFTAR PUSTAKA .....	81

## DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 1 : Lukisan Karya Eko Nugroho “ <i>Magician</i> ” .....	9
Gambar 2 : Lukisan Karya Eko Nugroho “ <i>I eat While you sleep</i> ” .....	27
Gambar 3 : Lukisan Karya Eko Nugroho “ <i>untitled</i> ” .....	28
Gambar 4 : Lukisan Karya Terra “ <i>By The Way, I am Your Mother</i> ” .....	29
Gambar 5 : Lukisan Karya Terra “ <i>Princes Interogation</i> ” .....	30
Gambar 6 : Kanvas.....	35
Gambar 7 : cat .....	36
Gambar 8 : Kuas .....	37
Gambar 9 : Staples Tembak .....	38
Gambar 10 : Kain Lap.....	39
Gambar 11 : Pencil.....	40
Gambar 12 : Kapur Tulis .....	40
Gambar 13 : Tang Kanvas .....	41
Gambar 14 : Wadah Air Bersih.....	42
Gambar 15 : Sketsa pada kertas .....	43
Gambar 16 : Proses sketsa pada kanvas.....	43
Gambar 17 : proses pewarnaan .....	45
Gambar 18 : detail <i>outline</i> .....	45
Gambar 19 : Proses <i>finishing</i> .....	46
Gambar 20 : Karya Deny “ <i>Look at Me</i> ” .....	47
Gambar 21 : Karya Deny “ <i>So Close</i> ” .....	51
Gambar 22 : Karya Deny “ <i>Everybody Know</i> ” .....	55

Gambar 23 : Karya Deny “ <i>I X 1000</i> ” .....	59
Gambar 24 : Karya Deny “ <i>Listen to Me</i> ” .....	63
Gambar 25 : Karya Deny “ <i>Other World</i> ” .....	67
Gambar 26 : Karya Deny “ <i>Give Me Your Question</i> ” .....	71
Gambar 27 : Karya Deny “ <i>Proof History</i> ” .....	75

**TEKNOLOGI GADGET SEBAGAI  
INSPIRASI PENCIPTAAN LUKISAN  
TUGAS AKHIR KARYA SENI**

Oleh :  
Deny Wicaksono  
11206241042

**ABSTRAK**

Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan konsep, tema, teknik, bentuk dan proses visualisasi lukisan dengan judul “*Teknologi Gadget Sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan Tugas Akhir Karya Seni*”.

Metode yang digunakan dalam penciptaan lukisan yaitu metode observasi dengan melihat realitas penggunaan *gadget* pada masyarakat. Eksperimentasi dengan membuat sketsa pada kertas dari hasil observasi, dan visualisasi dengan memindahkan sketsa pada kanvas, memberikan warna objek, memberikan warna yang dilanjutkan dengan memberi *outline* pada setiap objek lukisan.

Adapun hasil dari pembahasan dalam Tugas Akhir Karya Seni ini adalah sebagai berikut: 1) Konsep penciptaan lukisan yaitu untuk mengangkat Teknologi *gadget* sebagai perangkat yang sangat berpengaruh bagi kehidupan manusia yang diwujudkan dengan macam-macam *gadget*, potongan tubuh manusia, tumbuhan-tumbuhan, komponen mesin dan objek benda tertentu, yang melalui deformasi bentuk dan repetisi bentuk. 2) Tema dalam visualisasi lukisan adalah teknologi *gadget* yang sangat berpengaruh bagi manusia. Setiap *gadget* yang dipilih dijadikan tema didalam lukisan. 3) Visualisasi menggunakan media kanvas, cat *acrylic*, serta teknik yang digunakan dalam pengerjaan lukisan adalah teknik plakat. 4) Bentuk lukisan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir Karya Seni ini yaitu bentuk lukisan dengan gaya *lowbrow*. Ciri *lowbrow* dalam lukisan antara lain ditunjukkan lewat visualisasi penggabungan objek *hardware gadget*, potongan tubuh manusia, tumbuhan, warna-warna yang meriah dan *lettering* yang terkesan humor, kegembiraan, nakal dan liar. terdapat *outline* yang rumit menyerupai bagian dalam pada mesin di semua lukisan. Karya yang dikerjakan sebanyak 8 lukisan dengan berbagai ukuran antara lain yaitu: *Look at Me* (100X140 Cm), *So Close* (120X160 Cm), *Everybody Know* (100X140 Cm), *1 X 1000* (90X100 Cm), *Listen to Me* (100X145 Cm), *Other World* (100X130 Cm), *Give Me Your Question* (120X140 Cm), *Proof History* (100X120 Cm)

Kata Kunci: *lukisan teknologi gadget, manusia, lowbrow*

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. LATAR BELAKANG

Kemunculan Istilah *Lowbrow* bermula di Los Angeles, California pada dekade 1970-an, sebagai sebuah gerakan bawah tanah dan akar rumput seni rupa yang berasal dari sub kultur seperti juga musik punk, komik bawah tanah dan lainnya. Sering disebut dengan pop surealisme. Hampir semua karya-karyanya sering memiliki rasa humor yang ceria, kadang-kadang nakal, dengan komentar yang sinis (Finding Me 2011: 7). *Lowbrow* yang dijelaskan oleh Robert Williams (2004: 13), mengatakan bahwa *lowbrow* merupakan seni rendahan, gerakan seni bawah tanah, ketika itu dunia seni rupa didominasi oleh seni abstrak dan konseptual. Gerakan seni *lowbrow* selalu dikesampingkan dari pikiran-pikiran akademis yang konvensional, walau demikian karya-karya yang terlahir mampu menarik respon dikalangan anak muda.

*Gadget* merupakan sebuah istilah yang sering kita dengar, walaupun sering kita dengar terkadang kita belum mengerti apa itu gadget. Seperti yang jelaskan oleh Dwi Ningrum (2012 : 8) *Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya sebuah perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus. Yang membedakan *gadget* dengan benda elektronik lainnya adalah unsur kebaruan. Yang artinya dari waktu ke waktu *gadget* selalu muncul dengan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Teknologi *gadget* dalam tujuannya sendiri adalah sebuah perangkat untuk mempermudah kegiatan manusia dengan lebih praktis. Dalam perkembangannya teknologi *gadget* mengalami perluasan arti, tidak hanya diartikan sebagai (bentuk fisik) elektronik tetapi sudah berkembang artinya dalam (bentuk virtual) *software*. Khususnya pada zaman sekarang manusia adalah satu-satunya makhluk di dunia ini yang tak bisa dipisahkan dengan teknologi *gadget*. Semua orang bergantung pada *gadget*, adapun yang bisa hidup tanpa menggunakan *gadget*, seperti mereka yang hidup di pedalaman, itupun hanya dalam skala kecil. Mayoritas dari populasi manusia bergantung pada teknologi *gadget*.

Dampak teknologi *gadget* bagi masyarakat sekitar datang dengan banyak cara baik positif maupun negatif. Salah satu contohnya dalam banyak masyarakat, teknologi telah membantu memperbaiki ekonomi (termasuk ekonomi global saat ini) dan telah memungkinkan peningkatan gratis. Selain itu juga teknologi *gadget* bisa memberi efek negatif, baik bagi manusia maupun lingkungan. Banyak proses teknologi menghasilkan produk sampingan yang tidak diinginkan, yang disebut polusi, radiasi, dan menguras sumber daya alam, merugikan dan merusak bumi dan lingkungannya.

Kemajuan teknologi saat ini memang terbilang cepat, inovasi baru bermunculan, kita ambil contoh saja *handphone* atau telepon genggam. Dalam satu tahun sudah mengalami beberapa update menjadi lebih canggih, entah itu dari segi *hardware* maupun *softwarena*.

Dari pemaparan tersebut penulis terinspirasi untuk mengemukakan ide dan konsep yang diwujudkan ke dalam lukisan. Pentingnya sebuah teknologi *gadget* menjadi tema lukisan karena berperan aktif bagi manusia dan berpengaruh besar bagi manusia seperti realitas di zaman sekarang. Pemilihan bentuk dan objek pada lukisan ini menggambarkan kecanggihan suatu teknologi *gadget* tertentu. Menurut penulis teknologi *gadget* penting untuk diangkat ke dalam lukisan bergaya *lowbrow* karena memiliki kesan liar jika kita mengamatinya. Dan juga dilengkapi dengan *lettering* yang diangkat dari celoteh nakal dan satir yang dipilih untuk memberikan fokus gambar sehingga makna dan ceritanya mampu tersampaikan dengan mudah. Liar yang dimaksud adalah ketika kita akan dibuat kagum atau *nggumun* (dalam bahasa Jawa) dibuatnya. Tidak semua orang bisa membuatnya dan teknologi akan terus berkembang sesuai dengan masanya, hal ini penulis anggap liar karena besar kemungkinan manusia terjerumus dan termakan oleh kecerdasan yang dibuatnya.

## **B. PEMBATASAN MASALAH**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah di batasi pada deskripsi konsep, tema, proses visualisasi dan bentuk lukisan yang terinspirasi dari teknologi *gadget* kemudian divisualisasikan dalam karya seni lukis bergaya *lowbrow*.

### C. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat di rumuskan permasalahan yang berkaitan dengan penciptaan karya, yaitu:

1. Bagaimana konsep dan tema penciptaan lukisan yang terinspirasi dari teknologi *gadget*?
2. Bagaimana teknik dan bentuk lukisan yang terinspirasi dari teknologi *gadget*?
3. Bagaimana penciptaan bentuk lukisan yang terinspirasi dari teknologi *gadget*?

### D. TUJUAN

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan dari penulisan ini adalah :

1. Mendiskripsikan konsep dan tema penciptaan lukisan yang terinspirasi dari teknologi *gadget*
2. Mendiskripsikan konsep dan tema penciptaan lukisan yang terinspirasi dari teknologi *gadget*
3. Mendiskripsikan proses visualisasi, teknik, dan bahan serta bentuk lukisan yang terinspirasi dari teknologi *gadget*.

### E. MANFAAT

Manfaat teoritis:

1. Menambah wawasan tentang konsep penciptaan seni lukis.
2. Menambah pengetahuan tentang penciptaan seni lukis khususnya *lowbrow art*.

Manfaat praktis:

1. Bagi penulis tulisan ini bermanfaat sebagai sarana pembelajaran dalam proses berkesenian dan sebagai sarana pengkomunikasian ide-ide yang dimiliki.
2. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta kajian ini sebagai tambahan referensi dan sumber kajian terutama untuk mahasiswa seni rupa.
3. Bagi masyarakat, besa rharapan penulis agar tulisan ini dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran, referensi dan sumber pengetahuan dunia senirupa khususnya seni lukis dan mengetahui perkembangan seni lukis sampai saat ini.

## **BAB II**

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

#### **A. Kajian Sumber**

##### **1. Pengertian Seni Lukis**

Seni lukis merupakan salah satu cabang seni rupa yang termasuk dalam seni murni (*fine art*). Seni lukis dapat dikatakan sebagai suatu ungkapan pengalaman estetis seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi (dwi matra), dengan menggunakan medium rupa, yaitu garis, warna, tekstur, *shape* dan sebagainya. Medium rupa dapat dijangkau melalui berbagai macam jenis material seperti tinta, cat/pigmen, tanah liat, semen dan berbagai aplikasi yang memberi kemungkinan untuk mewujudkan medium rupa. (Dharsono Sony Kartika: 2004).

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

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa seni lukis merupakan bagian dari seni rupa murni yang berupa perwujudan hasil ungkapan subyektif dari pengalaman artistik penciptanya lama bentuk karya dua dimensi dengan beberapa unsur pembentuknya. Pada umumnya karya seni lukis dibuat di atas kanvas dengan media cat minyak, cat akrilik, atau media lainnya seiring dengan perkembangan seni lukis yang tidak terikat dengan batasan-batasan tertentu.

## 2. Pengertian *Lowbrow*.

Kemunculan Istilah *lowbrow* art bermula di Los Angeles, California di dekade 1970-an, sebagai sebuah gerakan bawah tanah dan akar rumput seni rupa yang berasal dari sub kultur seperti juga musik punk, komik bawah tanah dan lainnya. Sering disebut dengan pop surealisme. Hampir semua karya-karyanya sering memiliki rasa humor yang ceria, kadang-kadang nakal, dengan komentar yang sinis (Finding Me 2011: 7).

*Lowbrow* art istilah yang menggambarkan sebuah seni visual “bawah tanah” atau jalanan yang berkembang di Los Angeles California di akhir era 1970 an. Seni *Lowbrow* menjadi gerakan seni populer yang meluas dengan model medium seperti komik, musik Punk, mainan (*Toys*). Istilah ini juga sering dikatakan dengan nama Pop Surrealisme. Seni *Lowbrow* sering memiliki kesan antara humor dan kegembiraan, terkadang nakal dan liar, dan biasanya berisi ungkapan dan komentar kasar. Istilah ini pertama kali menjadi sajian utama di majalah *juxtapoz*, saat itu seniman/kartunis, Robert Williams membuat karya yang dikemas dalam satu rubrik dan diberi judul *The Lowbrow Art of Robert Williams*. Sejak saat itu istilah ini kemudian menjadi tipe seni. *lowbrow* digunakan oleh Robert Williams sebagai lawan dari *Highbrow*. (Mikke Susanto 2011: 241)

*Lowbrow* yang dijelaskan oleh Robert Williams (2004: 13), mengatakan bahwa *lowbrow* merupakan seni rendahan, gerakan seni bawah tanah, ketika itu dunia seni rupa didominasi oleh seni abstrak dan konseptual. Gerakan seni *lowbrow* selalu dikesampingkan dari pikiran-pikiran akademis yang konvensional, walau demikian karya-karya yang terlahir mampu menarik respon dikalangan

anak muda. *Lowbrow* membangun sumber materi dan inspirasi dari beberapa pengaruh yang paling ilustratif, kaya warna, kontroversial, dan juga tradisi grafis. Pengaruh kuat ini muncul dari ilustrasi cerita, seni komik, *science fiction*, seni poster film, produksi film, animasi, seni punk rock, seni *hotrod* dan *biker*, grafis di *skateboard*, *graffiti*, tato, seni kelas tinggi, dan semuanya hanya dibubarkan dan diperlakukan dengan arogan oleh kebijakan seni 'resmi'. Gerakan seni ini mampu bertahan dan tumbuh dengan subur karena berhasil membangun medan sosialnya sendiri untuk menegaskan identitasnya melalui majalah *juxtapoz* yang penjualannya menempati urutan ketiga dari penjualan seluruh majalah di dunia.

Perjalanan gerakan seni lowbrow seakan menjadi berubah di tahun 90an ketika karya dari seniman pemberontak ini yang awalnya tidak diperhitungkan kini mampu diterima oleh publik seni secara luas. Lukisan-lukisan Robert Williams menciptakan sebuah sensasi di pameran bersejarah *Helter Skelter* di pameran temporer dan kontemporer *MoCA* pada tahun 1992. Pameran penting *Kustom-Kulture* memamerkan hasil karya Roth, Williams, dan Von Dutch serta karya dari penerus - penerus mereka. Pameran ini dibuka di museum seni *Laguna Art Museum* tahun 1993. Pameran ini dimeriahkan oleh orang-orang penting bersamaan dengan para seniman-seniman muda dan kolektor yang terinspirasi oleh warna-warna meriah dan kebrutalan dari karya yang dipamerkan. Sebuah majalah dwibulanan kemudian muncul dan menyebarkan foto karya-karya keseluruhan penjuru negara, bahkan dunia. Robert Williams lalu muncul sebagai juru bicara yang berpendidikan dan dijuluki sebagai kepala dari pergerakan ini. (Larry Reid, 2004: 9).

Berdasarkan pemaparan teori diatas dapat disimpulkan bahwa *lowbrow* awalnya sebuah gerakan seni rendahan, seni bawah tanah, yang banyak dipengaruhi oleh film kartun, komik, seni punk rock, *tattoo*, mainan (toys). Karya yang dihadirkan menunjukkan bentuk-bentuk yang aneh, warna meriah terkadang terkesan humor, kegembiraan, nakal dan liar serta ungkapan kasar. Gerakan ini mampu bertahan dan menunjukkan identitasnya walau harus terpinggirkan dan dihujani kritikan sinis oleh seni akademis yang termampakan, hingga pada akhirnya *Lowbrow* dapat diterima oleh dunia seni secara luas.



**Gambar 1 :**  
Contoh lukisan lowbrow  
Eko Nugroho  
“magician ”  
(Sumber, Eko Nugroho space)

### **3. Pengertian Penciptaan Seni**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Penciptaan berasal dari kata dasar Cipta yang berarti kemampuan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru atau angan-angan yang kreatif. Sedangkan penciptaan adalah proses, cara, perbuatan menciptakan. Sebuah karya seni tidak dapat terlepas dari proses penciptaannya dan si pencipta itu sendiri. Mencipta pada dasarnya adalah melahirkan sesuatu. Walaupun proses kelahiran itu diwarnai oleh derita, rasa duka atau rasa takut, kesemuanya akhirnya bermuara pada rasa suka cita (Sahman 1993: 66). Bargson mengatakan bahwa dimana rasa suka cita itu tampil, maka disitulah orang menjumpai kerja mencipta. Mencipta dalam arti keberhasilan menampilkan sesuatu tentu akan menimbulkan rasa suka cita. Rasa suka cita adalah sama untuk semua orang, apakah itu untuk seni tari, seni musik dan seni rupa. Proses mencipta adalah sebuah proses yang melahirkan rasa suka cita. Rasa suka cita ini adalah yang bersifat spiritual, yang berada diatas yang bersifat ragawi, materil, lahiriah dan bersifat sementara (Sahman 1993: 66).

Berdasarkan teori-teori yang ada, maka proses mencipta bisa dikategorikan menurut teori mimesis dan teori pengungkapan. Proses penciptaan yang bertolak dari teori mimesis yang menyatakan bahwa karya seni adalah hasil dari tiruan alam, diawali dari pengamatan terhadap obyek alam. Hal tersebut sesuai dengan metafisika Plato yang mendalilkan adanya dunia ide pada taraf yang tertinggi sebagai realita Illahi. Pada taraf yang lebih rendah terdapat realita duniawi ini merupakan cerminan semu dan mirip dengan realita Illahi itu. (TheLiangGie1976:76).

Bertolak belakang dengan teori mimesis, teori pengungkapan yang dipelopori Roesseau menitik beratkan pada konsep kreativitas di dalam proses penciptaan sehingga seorang seniman dalam proses penciptaannya selalu mengandalkan perasaan dan kreativitasnya. Dalam proses penciptaan menurut teori ini, unsur yang paling penting adalah intuisi atau inspirasi. Seorang pencipta dalam menciptakan sebuah karya biasanya dimulai oleh munculnya sebuah gagasan yang tidak dicari dengan susah payah tetapi lebih merupakan hasil penemuan. Gagasan datang, mungkin saja dengan tiba-tiba yang biasa disebut intuitif (spontan), tanpa didahului oleh renungan yang berkepanjangan.

Jika para ilmuwan bekerja dengan bantuan daya penalarannya, maka para seniman perlu lebih mengandalkan perasaannya. Namun perasaan ini tidak boleh lebih terlalu berlebihan. Perasaan yang dimiliki pencipta harus yang mendalam dan jernih, artinya perasaan itu harus terkendali dan bahkan dapat membimbing langkah si pencipta (Sahman 1993: 67).

Proses penciptaan sebuah karya seni selalu berhubungan dengan aktivitas manusia yang disadari atau disengaja. Kesengajaan orang mencipta seni mungkin melalui persiapan yang lama dengan perhitungan-perhitungan yang matang dan proses penggarapannya pun mungkin memakan waktu yang cukup lama pula. Hasil seni yang dicapai melalui proses penciptaan yang melalui perhitungan teknis biasanya bersifat rasional. Hasil seni yang dicapai melalui proses penciptaan yang melalui perhitungan rasional akan mengandung estetika intelektual. Sementara itu hasil seni yang diciptakan berdasarkan perasaan biasanya bersifat emosional.

Estetika yang ada pada hasil seni yang diperoleh dari aktivitas perasaan dikatakan estetika emosional (Bastomi 1990: 80).

Menurut penulis pribadi Penciptaan itu adalah suatu proses aktivitas berkarya melahirkan sesuatu yang baru dan kreatif dengan mengolah emosi, pemikiran dan pengetahuan dengan rasa suka cita untuk menghasilkan suatu karya yang menimbulkan rasa kepuasan batin.

## B. Struktur Seni Rupa (Lukis)

Seni lukis merupakan perpaduan antara ide, konsep dan tema yang bersifat rohani atau yang disebut ideoplastis dengan fisikoplastis berupa elemen atau unsur visual seperti garis, bidang, warna, ruang, tekstur serta penyusunan elemen atau unsur visual seperti kesatuan, keseimbangan, proporsi, dan kontras. Semua itu melebur membentuk satu kesatuan membentuk satu kesatuan menjadi lukisan. Untuk lebih jelasnya di bawah ini ditampilkan table tentang struktur seni lukis.

**Tabel 1.**  
**Struktur Seni Lukis**

Ideoplastis	Fisikoplastis
konsep, tema, ide, imajinasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bentuk visual seperti: titik, garis, bidang, warna, dan tekstur, bentuk, ruang.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prinsip-prinsip penyusunan seperti: irama, kesatuan, keseimbangan, harmoni, point of interest, repetisi dan proporsi, kontras.</li> </ul>

### 1. Ideoplastis

Faktor Ideoplastis dimana faktor ini lebih bersifat rohaniah sebagai dasar penciptaan seni lukis, tidak bisa dilihat secara fisik dengan mata normal, faktor ini meliputi :

**a. Konsep**

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

**b. Tema**

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

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

### **c. Ide**

Ide adalah rancangan, cita-cita, atau gagasan yang tersusun di dalam pikiran (Kamus Besar Bahasa Indonesia: 1995). Pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya-karyanya, ide atau pokok isi merupakan sesuatu yang hendak diketengahkan. Dalam hal ini banyak hal yang dapat dipakai sebagai ide, pada umumnya mencakup benda, alam, peristiwa, proses teknis, dan pengalaman pribadi.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa ide merupakan pokok isi dari suatu gagasan dalam jangka waktu yang tidak menentu terhadap respon yang disengaja maupun tidak pada hal tertentu.

### **d. Imajinasi**

Kekuatan suatu gambaran angan-angan yang dihasilkan oleh otak seseorang untuk menghasilkan sesuatu dari sebelumnya, atau daya pikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambaran (lukisan, karangan, dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang. Dipertegas oleh Mikke Susanto (2011: 190) Imajinasi adalah daya pikir untuk membayangkan atau mengangan-angan atau menciptakan gambar-gambar kejadian berdasarkan pikiran dan pengalaman seseorang. Imajinasi terpaat erat dengan proses kreatif, serta berfungsi untuk mengabungkan berbagai serpihan

informasi yang didapat dari bagian-bagian indera menjadi suatu gambaran utuh dan lengkap.

## **2. Fisikoplastis**

Faktor Fisioplastis sendiri lebih bersifat fisik dalam arti seni lukisnya itu sendiri yang meliputi hal-hal yang menyangkut masalah teknis, termasuk organisasi elemen-elemen visual yang terkandung dalam unsur seni rupa dan prinsip seni rupa (Darsono : 2014).

Sedangkan menurut Riski Agung (2013) elemen fisioplastis berupa penerapan estetis menyangkut unsur-unsur rupa, bentuk, garis, warna, ruang, cahaya, dan volume. Sehingga dapat disimpulkan bahwa fisioplastis bersifat fisik secara visual yang mana meliputi bentuk, garis, warna, ruang, dan volume.

### **a. Bentuk (Form)**

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004) bentuk atau *form* adalah totalitas dari karya seni dan merupakan organisasi atau suatu kesatuan (komposisi) dari unsur-unsur pendukung karya. Ada dua macam bentuk: *visual form* yaitu bentuk fisik dari sebuah karya seni dan *special form* yaitu bentuk yang tercipta karena adanya hubungan timbal balik antara nilai-nilai yang dipancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan kesadaran emosionalnya.

Sedangkan bentuk yang dilihat secara umum dalam karya seni rupa, dalam bentuk sendiri bermakna memiliki dimensi tertentu. Dimensi tertentu diantaranya dua dimensi (dwimatra) dan tiga dimensi (trimatra). Bentuk sendiri dalam sebuah

karya tidak selalu ditampilkan apa adanya seperti bentuk yang sudah ada. Dalam pengolahan objek akan terjadi perubahan wujud sesuai dengan selera maupun latar belakang seniman. Dalam perubahan wujud pada bentuk ini *Disformasi* digunakan untuk menggambarkan bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara mengubah bentuk objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki.

#### **b. Garis**

Garis adalah perpaduan sejumlah titik yang sejajar dan sama besar, memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek, panjang, halus, tebal, berombak, melengkung, lurus dan lain-lain. Karena dimensinya yang berbeda-beda maka garis tidak memiliki ukuran yang ditandai oleh sentimeter tetapi ukuran yang bersifat nisbi, yakni panjang-pendek, tinggi-rendah, besar-kecil, dan tebal-tipis. Garis sangat dominan sebagai unsur karya seni dan dapat disejajarkan dengan peranan warna. Penggunaan garis secara matang dan benar dapat pula membentuk kesan tekstur nada dan nuansa ruang seperti volume. Dalam seni lukis garis dapat pula dibentuk dari perpaduan dua warna (Susanto: 2011).

Kehadiran garis bukan hanya sebagai garis tetapi kadang sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis atau lebih tepatnya disebut goresan. Goresan atau garis yang dibuat seniman akan memberikan kesan psikologis yang berbeda pada setiap garis yang dihadirkan sehingga dari kesan yang berbeda garis

mempunyai karakter yang berbeda pada setiap goresan yang lahir dari seniman (Kartika: 2004).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa garis adalah kumpulan titik sama panjang dan mempunyai dimensi yang tidak menentu, sangat dominan pada sebuah karya, kadang menjadi simbol emosi orang yang membuatnya, dan dalam karya seni lukis sendiri garis dapat membuat bidang sendiri meskipun garis dapat terbentuk dalam pertemuan dua warna yang kontras.

### **c. Warna**

Warna sebagai getaran atau gelombang yang diterima indra penglihat manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda dan jenis warna adalah dua menurut pembentukannya yaitu warna cahaya atau spektrum dan warna pigmen (Susanto: 2011). Sedangkan Kartika (2004) 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.

Maka bisa disimpulkan bahwa warna merupakan pigmen yang dipantulkan cahaya dari suatu benda yang diterima indera penglihatan manusia. Warna menjadi unsur yang komunikatif dibanding unsur-unsur seni rupa yang lain. Dengan warna seniman dapat mempertegas bentuk-bentuk, suasana dan memberi macam-macam kesan seperti kesan riang, gembira, sedih, gelap, terang, damai, tenang, mencekam, dan lain-lain.

#### **d. Bidang (*Shape*)**

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004) *Shape* adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda, atau gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur. Lebih lanjut mengenai bidang, jika bidang dikumpulkan dan disusun dapat terbentuk ruang. Ruang merupakan istilah yang dikaitkan dengan bidang dan keluasan, yang kemudian muncul istilah dwimatra dan trimatra (Mikke Susanto: 2011).

Dari beberapa pendapat diatas, bisa disimpulkan warna adalah suatu bidang yang dihasilkan dari bentuk garis atau pertemuan dari warna lain yang menghasilkan bidang secara visual. Dalam seni rupa orang sering mengaitkan ruang adalah bidang yang memiliki batas atau limit, walaupun kadang-kadang ruang bersifat tidak terbatas dan dan tidak terjamah. Ruang juga dapat diartikan secara fisik adalah rongga yang yang terbatas maupun yang tidak terbatas.

### **C. Prinsip Penyusunan dalam Seni Rupa**

Sebuah karya seni rupa dapat dihasilkan dengan menyusun unsur-unsur seni rupa dengan menggunakan dasar-dasar penyusunan prinsip seni rupa/desain maupun hukum penyusunan asas seni rupa atau desain. Prinsip dan asas seni rupa meliputi:

#### **1. Harmoni (selaras)**

Harmoni atau selaras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda dekat. Jika unsur-unsur estetika dipadu secara berdampingan maka akantimbul

kombinasi tertentu dan timbul keserasian/harmoni (Dharsono Sony Kartika: 2004).

Harmoni atau keselarasan adalah tatanan ragawi yang merupakan produk transformasi atau pemberdayagunaan ide-ide dan potensi-potensi bahan dan teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan-aturan yang ideal (Mikke Susanto: 2002).

Dari beberapa pendapat di atas bahwa harmoni adalah kesesuaian antara unsur-unsur dalam satu komposisi. Kesesuaian atau keselarasan itu didapat oleh perbedaan yang dekat oleh setiap unsur yang terpadu secara berdampingan dalam kombinasi tertentu. Harmoni juga bisa ditimbulkan dari adanya kesatuan yang mengandung kekuatan rasa yang ditimbulkan karena adanya kombinasi unsur-unsur yang selaras antara lain rasa tenang, gembira, sedih, haru dan sebagainya.

## **2. Kontras**

Kontras adalah perbedaan mencolok dan tegas antara elemen-elemen dalam sebuah tanda yang ada pada sebuah komposisi atau desain. Kontras dapat dimunculkan menggunakan warna, bentuk, tekstur, ukuran dan ketajaman. Kontras digunakan untuk memberi ketegasan dan mengandung oposisi-oposisi seperti gelap-terang, cerah-buram, kasar-halus, besar-kecil dan lain-lain. Dalam hal ini kontras dapat pula memberi peluang munculnya tanda-tanda yang dipakai sebagai tampilan utama maupun pendukung dalam sebuah karya (Mikke Susanto: 2011).

Maka, Kontras yang digunakan dalam karya lukisan penulis menggunakan warna dan bentuk yang berbeda mencolok, misalnya penggunaan warna cerah berdampingan dengan warna gelap.

### **3. Rhythme (Irama)**

Irama dalam seni rupa menyangkut persoalan warna, komposisi, garis, maupun lainnya. *Rhythm* atau ritme (irama) adalah urutan atau perulangan yang teratur dari sebuah elemen atau unsur-unsur dalam karya lainnya. Ritme terdiri dari bermacam-macam jenis, seperti repetitif, alternatif, progresif, dan *flowing* atau ritme yang memperlihatkan gerak berkelanjutan (Mikke Susanto: 2011).

Dengan kata lain repetisi menjadi salah satu jenis atau bagian dari pembentuk irama. Repetisi merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni juga pengulangan bentuk-bentuk, teknik atau objek karya seni.

### **4. Kesatuan (*unity*)**

Kesatuan merupakan salah satu unsur dan pedoman dalam berkarya seni (azas-azas desain). *Unity* merupakan kesatuan yang diciptakan lewat sub-azas dominasi dan subdominasi (yang utama dan kurang utama) dan komponen dalam suatu komposisi karya seni (Mikke Susanto: 2011).

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 (Kartika: 2004).

Bisa disimpulkan bahwa kesatuan merupakan keutuhan secara menyeluruh dalam komposisi yang memberikan kesan tanggapan terhadap setiap unsur pendukung menjadi sesuatu yang satu padu. Dengan kata lain karya yang memiliki kesatuan yang baik setiap unsur akan mewakili sifat unsur secara keseluruhan.

### **5. Keseimbangan (*balance*)**

Keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual ataupun intensitas kekaryaannya. Bobot visual ditentukan oleh ukuran, wujud, warna, tekstur, dan kehadiran semua unsur dipertimbangkan dan memperhatikan keseimbangan (Kartika: 2004). Keseimbangan, persesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas suatu komposisi karya seni (Mikke Susanto: 2011). Sehingga keseimbangan merupakan kesamaan dari pertimbangan berat tekanan secara visual yang memberikan kesan seimbang.

### **6. Proporsi**

Proporsi mengacu kepada hubungan antara bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dan keseluruhan. Proporsi berhubungan erat dengan *balance* (keseimbangan), *rhythm* (irama, harmoni) dan *unity* (kesatuan). Proporsi dipakai pula sebagai salah satu pertimbangan untuk mengukur dan menilai keindahan artistik suatu karya seni (Susanto: 2011). Proporsi dan skala mengacu kepada hubungan antara bagian dari suatu desain dan bagian antara bagian dengan keseluruhan (Dharsono: 2007).

## **7. Dominasi**

Dalam dunia seni rupa dominasi sering juga disebut *Center of Interest*, *Focal Point* dan *Eye Catcher*. Menurut Mikke Susanto (2011: 109) dominasi merupakan bagian dari satu komposisi yang ditekankan, telah menjadi beban visual terbesar, paling utama, tangguh, atau mempunyai banyak pengaruh. Sebuah warna tertentu dapat menjadi dominan, dan demikian juga suatu obyek, garis, bentuk, atau tekstur.

Berdasar uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dominasi dalam prinsip penyusunan elemen karya seni rupa merupakan bagian komposisi yang ditekankan, paling utama, atau tangguh. Dominasi dalam sebuah lukisan dapat menyertakan warna, objek, garis, bentuk, atau tekstur.

Proporsi merupakan perbandingan antara bagian-bagian dalam satu bentuk yang serasi. Proporsi berhubungan erat dengan keseimbangan, ritme, dan kesatuan. Keragaman proporsi pada sebuah karya maka akan terlihat lebih dinamis, kreatif dan juga alternatif.

### **D. Alat, Bahan dan Teknik Seni Lukis**

#### **1. Alat**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001), alat adalah benda yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu. Dalam berkarya seni lukis, alat disebut juga media (sesuatu yang dapat membuat tanda goresan), dapat berupa kuas, pensil, penghapus, *ballpoint*, palet, pisau palet, dan lain-lain.

## 2. Bahan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001), bahan merupakan barang yang akan dibuat menjadi satu benda tertentu. Dalam berkarya seni lukis bahan dapat berupa kertas, kanvas, cat, tinta, dan lain-lain.

## 3. Teknik

Teknik merupakan cara yang dilakukan untuk membuat sesuatu dengan metode tertentu, Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001), teknik adalah cara membuat/melakukan sesuatu, metode/sistem mengerjakan sesuatu. Pada umumnya dalam seni lukis teknik berkarya dibagi dua, yaitu teknik basah dan teknik kering. Pengertian teknik basah menurut Mikke Susanto ( 2011 : 395 ), teknik dalam menggambar atau melukis yang menggunakan medium yang bersifat basah atau memiliki medium air dan minyak cair, seperti cat air, cat minyak, tempera, tinta. Sedangkan pengertian teknik kering menurut Mikke Susanto (2011:395), teknik kering merupakan kebalikan dari teknik basah, yaitu menggambar dengan bahan kering seperti, charcoal (arang gambar), pensil.

Dalam proses penciptaan karya seni rupa teknik dengan media cat minyak maupun *cat acrylic* digunakan teknik *opaque* (opak) dan *aquarel*. *Opaque* merupakan teknik dalam melukis yang dilakukan dengan mencampur cat pada permukaan kanvas dengan sedikit pengencer sehingga warna yang sebelumnya dapat tertutup atau tercampur. Penggunaan cat secara merata tetapi mempunyai kemampuan menutup bidang atau warna yang dikehendaki (Mikke Susanto, 2011: 282). Menurut Mikke Susanto (2011: 14) teknik *aquarel* merupakan teknik melukis pada kanvas atau kertas yang menggunakan cat air (atau teknik

transparan) sehingga lapisan cat yang ada di bawahnya (disapu sebelumnya) atau warna kertasnya masih nampak

### **E. Gadget**

Seringkali jika kita mengatakan kata-kata *gadget* maka yang pertama kali terpikirkan oleh masyarakat modern adalah perangkat-prangkat elektronik seperti handphone, PC, kamera digital dan lain-lain. Kalau kita cari melalui situs wikipedia bahasa Indonesia *gadget* akan merujuk pada halaman Gawai. Pasti tidak banyak orang yang pernah mendengar apa itu gawai. Gawai adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. *Gadget* dianggap dirancang secara berbeda dan lebih canggih dibandingkan teknologi normal yang ada pada saat penciptaannya (wikipedia red)

Sedangkan dalam kamus besar bahasa Indonesia pengertian dari *gadget* sendiri adalah perkakas. Pada dasarnya *gadget* artinya adalah alat, atau perkakas yang membantu dan meringankan aktifitas manusia dengan lebih praktis. (Sutopo : 2012) *Gadget* dibuat dengan lebih canggih dari perangkat sejenisnya, itu yang membedakan *gadget* dengan perangkat sejenisnya, misalnya sebuah mobil dikategorikan dalam gadget atau bukan bisa kita lihat dari fitur yang ada didalamnya. Mobil yang dikategorikan *gadget* adalah mobil pintar yang memiliki banyak fitur didalamnya seperti sensor gerak, sistem *stop engine*, GPS dan lain-lain.

## **F. Pengertian Repetisi**

Semua unsur dalam kesenian memungkinkan adanya repetisi. Repetisi dalam penciptaan karya seni lukis dapat dihadirkan seniman sebagai bentuk penekanan terhadap objek lukis, maupun untuk menciptakan kesan irama dalam lukisannya. Berikut pendapat Mikke Susanto (2012: 332) mengenai repetisi, menyatakan bahwa repetisi merupakan pengulangan bentuk-bentuk, teknik atau objek dalam karya seni. Sedangkan menurut pendapat Sony Kartika (2004: 57) mengenai repetisi, menyatakan bahwa repetisi merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa repetisi merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni, seperti pengulangan bentuk-bentuk, teknik atau objek yang ada dalam sebuah karya seni. Dalam hal ini penulis banyak menampilkan pengulangan berupa pengulangan bentuk komponen menyerupai mesin dalam *gadget*, pengulangan bentuk-bentuk asap dan awan.

## **G. Metode Penciptaan**

### **1. Observasi**

Observasi merupakan langkah awal sebelum memulai menciptakan lukisan. Observasi dilakukan untuk mencari, mengamati, dan mengetahui teknologi apa saja yang diangkat sebagai objek lukisan. Dengan menggunakan media internet atau laptop untuk mencari referensi gambar atau video serta melakukan studi pustaka yang berkaitan dengan tema karya dari berbagai sumber, dan juga melakukan observasi langsung pada lingkungan sekitar.

### **a. Improvisasi**

Tahap ini dapat disebut sebagai tahap pembuatan sketsa alternatif, dimana dibuat banyak sketsa yang berkaitan dengan tema maupun konsep setiap karya. Pembuatan sketsa alternatif ini memberikan banyak peluang untuk mengolah komposisi, anatomi yang di deformasi sesuai dengan gaya lowbrow. Sketsa pada kertas yang sudah siap dipindahkan ke dalam kanvas. Semua dipertimbangkan sesuai dengan kedalaman cerita yang ingin disampaikan.

### **b. Visualisasi**

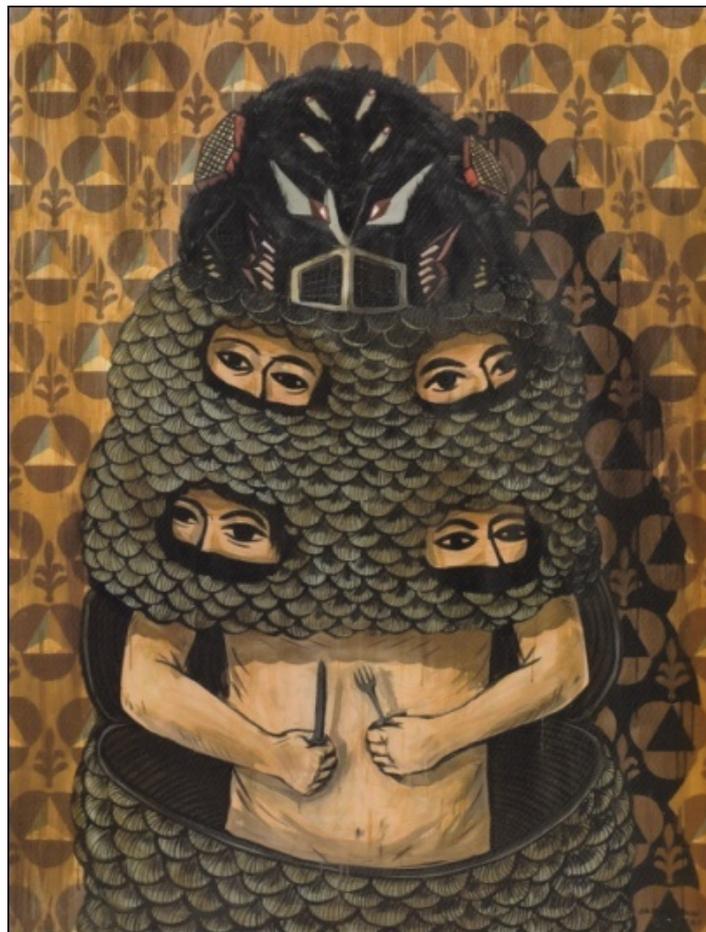
Dalam visualisasi akan berusaha untuk menciptakan dan membangun ciri khasnya tersendiri. Corak yang dimunculkan akan berbeda dengan karya-karya seniman inspirasinya sehingga membentuk suatu identitas karya secara personal. Dalam prosesnya tidak menutup kemungkinan dalam penciptaan karya, penulis mendapat inspirasi dan pengaruh dari karya-karya seniman sebelumnya. Pengaruh tersebut sifatnya tidak menyeluruh dan hanya sementara. Adanya pengaruh atau inspirasi terkadang menambah variasi dalam karya dalam teknik, wujud, keragaman bentuk, warna maupun komposisi.

## **H. Pendekatan Penciptaan**

### **1. Eko Nugroho**

Berdasarkan pengalaman penulis yang pernah terjun langsung dalam lingkungan dgtmb dan melihat proses berkesenian Eko Nugroho secara langsung membuat penulis sedikit banyak mempengaruhi gaya kreatifitas penulis pada eksekusi karya lukisan. Eko Nugroho secara nakal acap mengkombinasikan tubuh manusia dengan kepala binatang dan benda-benda luar angkasa. Sekarang ini

karakter-karakter itu muncul makin nyata dalam kehidupan sehari-hari, sehingga kita semakin bisa menunjuk karakter tersebut dengan orang-orang biasa yang hadir dalam kehidupan keseharian kita, hal ini yang mempengaruhi penulis sehingga membuat karya yang serupa karena objek yang di ambil hampir sama yaitu tentang teknologi *gadget* dimana sudah menjadi bagian dari manusia saat ini. Dari segi pembuatan dapat diambil penulis Dari segi komposisi, warna, dan out line. Berikut adalah contoh karya Eko Nugroho.



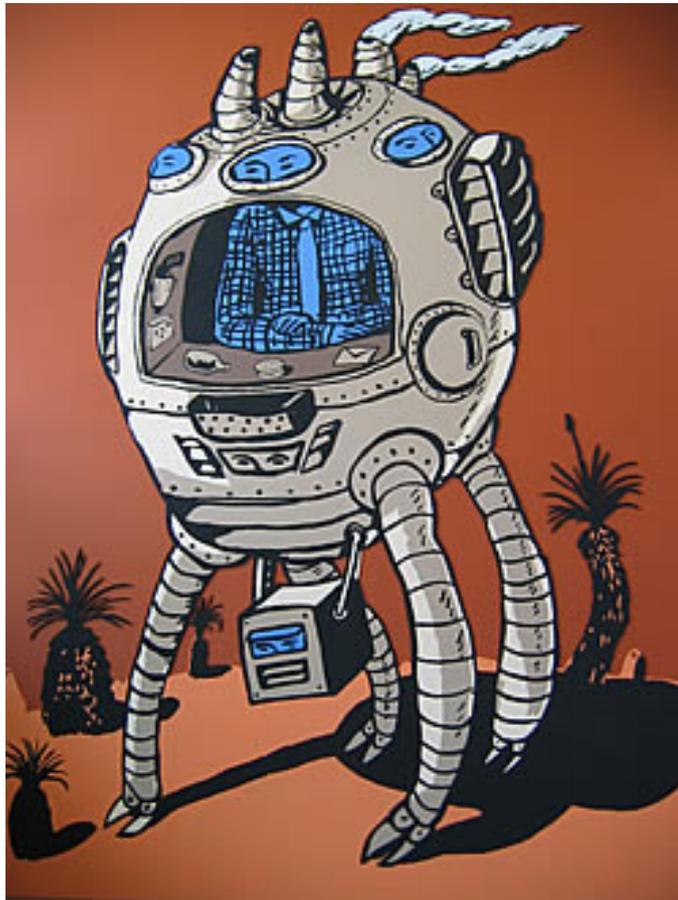
**Gambar 2**

Eko Nugroho

*“I eat While you sleep”*

Akrilik diatas kanvas, 200 X 150 cm

(Sumber, Republic Need More Semelemeh)



**Gambar 3**  
Eko Nugroho  
“untitled”  
akrilik di atas kanvas

## 2. Terra bajraghosa

Berdasarkan pengalaman pribadi dari penulis yang beberapa kali melihat pameran beliau dan membaca biografi dari seniman, Terra Bajraghosa adalah seniman sekaligus dosen DKV di ISI yogyakarta. Karya-karyanya mempengaruhi proses berkarya penulis secara visual. Seperti pembuatan objek menyerupai mesin–mesin yang keluar dari tubuh, menjadi pengganti bagian tubuh dan sebagainya. Serta dipadukan dengan objek berupa figur manusia. Pemilihan warna–warna cerah yang terkesan meriah dan memberi nuansa fantasi juga

mempengaruhi penulis sebagai inspirasi karyanya Serta *outline* di semua bagian objeknya guna untuk mempertegas suatu bentuk dan menonjolkan objek agar terlihat lebih detail. Berikut beberapa contoh karya dari Terra Bajraghosa.



**Gambar 4**  
Terra Bajraghosa  
“By The Way, I am Your Mother”  
Akrilik di atas kanvas



**Gambar 5**  
Terra Bajraghosa  
“Princes Interogation”  
Akrilik di atas kanvas

## BAB III

### PEMBAHASAN DAN HASIL PENCIPTAAN

#### A. Konsep Lukisan

Konsep lukisan yaitu memvisualisasikan teknologi *gadget* dalam lukisan *lowbrow* dengan melihat lingkungan sekitar, yaitu berupa fenomena dan inovasi dan perkembangan teknologi, serta dengan menonton film atau video baik dokumenter ataupun fiksi. Seperti pada film *back to future* Pada tahun 1985. Di dalamnya terdapat adegan dalam film yang menggunakan properti imajinasi berupa benda berteknologi canggih. Pada tahun pembuatan film tersebut belum ada teknologi semacam itu, dan terwujud pada masa sekarang. Serta melihat foto-foto di dalam majalah atau internet tentang suatu teknologi masa depan yang mungkin sekarang belum di luncurkan ke pasaran, karena masih dalam proses pembuatan.

Objek teknologi *gadget* merupakan objek paling dominan didalam lukisan. Untuk lebih mendukung gagasan penciptaan lukisan penulis juga menambahkan objek pendukung seperti tumbuh-tumbuhan berupa dedaunan ranting dan bunga serta objek menyerupai komponen mesin dan juga hewan imajinatif dan lain-lain. Bentuk lukisan yang ingin dicapai yaitu lukisan dengan gaya *lowbrow*, dengan capaian bentuk ilustratif. Corak atau gaya *lowbrow* ditunjukkan dengan visualisasi bentuk aneh yang terkesan ambigu, warna-warna meriah dan memberikan nuansa dunia fantasi. Kesan yang dihadirkan antara humor dan kegembiraan, terkadang nakal dan liar namun memperlihatkan sisi ironis.

## B. Tema Lukisan

Teknologi *gadget* merupakan sesuatu yang indah dan menarik untuk dijadikan inspirasi dalam penciptaan sebuah karya seni begitupun adanya daya tarik tersendiri bagi penikmatnya. Hal tersebut terbukti ketika sebuah teknologi *gadget* yang terus berkembang, maka seseorang akan terus memburunya demi mendapatkan kepuasan tersendiri jika memilikinya. Pada setiap karya lukisan, teknologi *gadget* yang paling berpengaruh terhadap manusia dipilih penulis sebagai tema. melalui pertimbangan akhirnya terpilihlah delapan teknologi yang paling berpengaruh bagi manusia yang divisualisasikan dalam lukisan.

Permasalahan yang diangkat dalam Tugas Akhir Karya Seni ini yaitu tentang hubungan teknologi *gadget* yang tak pernah lepas dari kehidupan manusia saat ini. Melihat terlalu luasnya permasalahan maka tema lukisan dalam Tugas Akhir Karya Seni ini dibagi menjadi delapan. Pembagian tema ini bertujuan untuk mempermudah dalam pembahasan karya.

### a. Manusia dan televisi

Tema ini divisualisasikan dalam lukisan yang berjudul “look at me”. Karya ini terinspirasi dari kecanggihan sebuah televisi. Televisi adalah pusat informasi dan hiburan bagi manusia. Televisi menyajikan beraneka ragam tayangan baik untuk umum, dewasa, hingga anak – anak. Televisi masih menjadi primadona bagi masyarakat untuk menjadi pusat informasi dan juga hiburan bagi keluarga. Hal ini dibuktikan dengan mayoritas keluarga dalam satu rumah mempunyai teknologi *gadget* yang satu ini.

b. Manusia dan mobil

Tema ini divisualisasikan dalam lukisan yang berjudul “so close”. Karya ini terinspirasi dari alat transportasi yang mana di wakikan dengan sebuah mobil. Alat transportasi menjadi kebutuhan pokok bagi manusia. Alat transportasi mengalami banyak sekali perkembangan yang saat ini bisa dikategorikan menjadi teknologi *gadget*. Dengan kecanggihan dari fitur-fiturnya mobil menjadi alat transportasi yang semakin memudahkan manusia dalam bepergian dari satu tempat ke tempat yang lain dengan aman.

c. Manusia dan smartphone

Tema ini divisualisasikan dalam lukisan yang berjudul “everybody know”. Karya ini terinspirasi dari kecanggihan sebuah *smartphone*. Atau telefon genggam yang sudah mengalami regenerasi. Hampir semua manusia memiliki teknologi *gadget* ini. *Smartphone* adalah gabungan dari beberapa teknologi yang diringkas menjadi perangkat kecil yang mempunyai banyak fitur. Tak hanya memudahkan manusia dalam berkomunikasi, Dengan *smartphone* manusia bisa memakai fitur-fitur lainnya mulai dari hiburan, kesehatan dan fitur-fitur lainnya melalui sebuah aplikasi tertentu. Tentunya hal tersebut bisa digunakan jika *smartphone* tersambung internet. Jika tidak maka *smartphone* hanya menjadi telefon genggam biasa dan mempunyai fitur yang terbatas.

d. Manusia dan mesin cetak digital

Tema ini divisualisasikan dalam lukisan yang berjudul “1 x 1000”. Karya ini terinspirasi dari kecanggihan sebuah mesin cetak digital. Mesin cetak adalah teknologi modern yang berfungsi melipatgandakan suatu *file* berupa tulisan maupun gambar. Kita biasa menyebut teknologi *gadget* ini dengan nama *printer*. Dengan mesin cetak kita bisa melipat gandakan *file* sesuai yang kita mau. Dengan teknologi *gadget* ini manusia tidak lagi kerepotan dalam menyalin atau menggandakan suatu file dalam bentuk *digital* ke bentuk *hardware*. Baik foto maupun tulisan dapat gidandakan sesuai kebutuhan.

e. Manusia dan radio

Tema ini divisualisasikan dalam lukisan yang berjudul “listen to me”. Karya ini terinspirasi dari kecanggihan sebuah radio. teknologi Modern tertua yang dibuat oleh manusia dan saat ini masih digunakan. Sama halnya dengan televisi, radio juga menjadi perangkat informasi dan hiburan bagi manusia. Selain itu radio juga berfungsi sebagai alat komunikasi dan penelitian yang saat ini digunakan oleh lembaga-lembaga tertentu.

f. Manusia dan Games

Tema ini divisualisasikan dalam lukisan yang berjudul “other world”. Karya ini terinspirasi dari kecanggihan sebuah games. Perkembangan games saat ini begitu *signifikan*, dengan bermain games manusia akan terbius dan seakan-akan hidup pada dunia lain atau *virtual*. Saat ini games

tak hanya disukai anak-anak, orang dewasa pun sekarang gemar memainkannya.

g. Manusia dan komputer

Tema ini divisualisasikan dalam lukisan yang berjudul “give me your question”. Karya ini terinspirasi dari kecanggihan sebuah komputer. komputer adalah teknologi modern yang berteknologi tinggi dan memudahkan manusia untuk mengolah suatu data dan menjadi pusat pengetahuan bagi manusia. Sama halnya dengan *smartphone*, akan tetapi dalam skala yang jauh lebih besar.

h. Manusia dan kamera digital

Tema ini divisualisasikan dalam lukisan yang berjudul “proof history”. Karya ini terinspirasi dari kecanggihan sebuah kamera digital. Kamera digital adalah teknologi yang berfungsi sebagai mesin rekam yang dapat mengabadikan suatu peristiwa menjadi sebuah *file* foto. Manusia dapat memanfaatkan teknologi ini untuk mengabadikan suatu peristiwa yang bisa dikenangnya dan mengolahnya secara digital.

## **C. Proses Visualisasi**

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

Di dalam proses penciptaan lukisan, pemilihan alat dan bahan serta teknik yang baik adalah kunci bagi banyak pelukis untuk mencapai hasil

yang memuaskan secara teknis. Berikut bahan dan alat serta teknik yang penulis gunakan dalam penciptaan lukisan.

#### **a. Bahan**

Bahan yang digunakan dalam proses penciptaan lukisan “Teknologi modern sebagai inspirasi penciptaan lukisan bergaya lowbrow” menentukan hasil lukisan. Berikut akan dijelaskan dari masing-masing bahan yang digunakan dalam proses penciptakan lukisan :

##### **1) Kanvas**

Dalam penciptaan lukisan dengan judul Teknologi modern sebagai inspirasi penciptaan lukisan bergaya lowbrow” penulis memilih bahan kanvas karena bahan kanvas sendiri mudah didapatkan di took alat lukis. Kanvas yang digunakan berjenis marsoto 12 Osyang memiliki tingkat kerenggangan pori-pori yang rapat sehingga pembentukan objek pada lukisan akan lebih mudah.



**Gambar 6.** Kanvas  
(Sumber: Dokumentasi penulis)

## 2) Cat

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



**Gambar 7. Cat**  
(Sumber: Dokumentasi penulis)

## **b. Alat**

Beberapa alat yang digunakan dalam proses penciptaan lukisan “Dinamika Keluarga Sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan Surealistik” diantaranya kuas, pensil, palet, steples tembak, kain lap dan air bersih. Berikut akan dijelaskan dari masing-masing alat yang digunakan dalam proses penciptaan lukisan :

### **1) Kuas**

Kuas yang digunakan adalah kuas dengan berbagai ukuran, mulai ukuran 0,1 sampai 18, kuas ukuran kecil untuk pendetailan, ukuran sedang untuk bagian pembentukan dasar objek, sedangkan kuas ukuran besar untuk penggarapan *background*. Bentuk dan ukuran kuas akan sangat mempengaruhi hasil goresan warna pada objek. Penulis menggunakan ukuran kuas serta bentuk kuas yang berbeda pada masing-masing objek

lukisanya untuk menghasilkan teknik pewarnaan yang diinginkan oleh penulis.



**Gambar 8.** Kuas  
(Sumber: Dokumentasi penulis)

## 2) Staples Tembak

Staples merupakan alat yang digunakan dalam proses penciptaan lukisan. Staples yang digunakan adalah staples tembak. Staples tembak ini memiliki ukuran yang cukup besar karena disesuaikan dengan fungsinya dalam proses penciptaan lukisan. Staples tembak memiliki fungsi atau kegunaan untuk memasang kanvas pada span ram. Staples tembak sangat dibutuhkan karena kanvas yang digunakan adalah kanvas yang belum dalam keadaan terpasang pada span ram. Penulis menggunakan staples tembak berjenis *TS-13HC* yang memiliki ukuran Staples 12mm sehingga

akan membuat kanvas terpasang pada span ram dengan kencang dan rapi sesuai dengan apa yang diinginkan oleh penulis.



**Gambar 9.** Staples Tembak  
(Sumber: Dokumentasi penulis)

### 3) Kain Lap

Kain lap merupakan perangkat yang tidak bisa ditinggalkan selama proses melukis. Kain lap adalah alat yang cukup penting dalam proses selama melukis. Kain lap digunakan untuk membersihkan sisa-sisa cat yang masing menempel pada kuas. Sisa-sisa cat yang menempel pada kuas apabila dibiarkan atau tidak dilap akan beresiko mengganggu saat menggunakan warna yang baru dalam proses pewarnaan lukisan. Warna cat baru yang ada pada kuas bisa tercampur dengan warna cat yang menempel sebelumnya pada kuas tersebut. Hasil dari percampuran warna cat yang

baru dengan warna-warna cat yang menempel sebelumnya pada kuas tentunya akan memberikan hasil warna yang berbeda dari yang diinginkan oleh penulis. Hal tersebut tentunya menjadikan lap menjadi alat yang sangat penting dalam proses pembuatan atau penciptaan sebuah lukisan.



**Gambar 10.** Kain Lap  
(Sumber: Dokumentasi penulis)

#### **4) Pensil**

Pensil digunakan pada saat pembuatan sketsa diatas kertas. Membuat sketsa menggunakan pensil lebih menghemat waktu dibandingkan jika menggunakan cat secara langsung pada permukaan kertas karena sifatnya yang yang kering dan dapat dihapus jika terjadi kesalahan.



**Gambar 11. Pencil**  
(Sumber: Dokumentasi penulis)

### 5) Kapur Tulis

Kapur tulis digunakan pada saat pembuatan sketsa di permukaan kanvas. Membuat sketsa menggunakan kapur tulis lebih menghemat waktu dan efisien karena sifatnya yang kering dan dapat langsung dihapus menggunakan lap basah jika terjadi kesalahan.



**Gambar 12. kapur tulis**  
(sumber : dokumentasi penulis)

### 6) Tang

Tang kanvas (*Cascade tant pliers*) dibutuhkan penulis untuk memudahkan ketika memasang lembaran kanvas pada span ram agar dapat

tertarik dengan kancang. Tang kanvas ini mempunyai mulut yang berbentuk pipih dan lebar serta bergerigi yang berfungsi untuk menekan kanvas dengan kuat. Penulis menggunakan tang kanvas merk *Maries* yang dapat di temukan ditoko alat lukis



**Gambar 13.** Tang kanvas  
(Sumber: Dokumentasi penulis)

#### 7) Wadah Air Bersih

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



**Gambar 14.** Wadah Air Bersih  
(Sumber: Dokumentasi penulis)

### c. Teknik

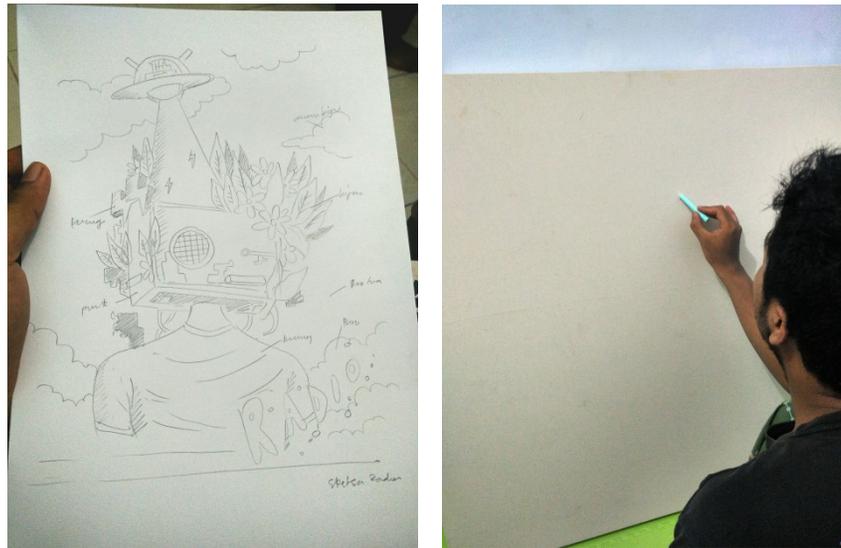
Teknik mutlak diperlukan dalam penciptaan sebuah karya, penguasaan bahan dan alat merupakan salah satu faktor penting yang harus dikuasai dalam berkarya agar dapat dicapai visualisasi yang sesuai dengan yang diinginkan. Adapun dalam teknik penciptaan, dengan menerapkan beberapa hal yang menjadi teknik pembuatan serta proses penciptaan karya penulis, diantaranya adalah:

- 1) Menentukan objek dari beberapa modern yang paling berpengaruh bagi kehidupan manusia
- 2) Menyiapkan alat dan bahan.
- 3) Membuat sketsa obyek pada kertas dengan pensil.

- 4) Memindah sketsa objek pada kertas pada kanvas dengan membuat sketsa ulang sesuai sketsa pada kertas.
- 5) Memberikan warna-warna pada objek lukisan.
- 6) Membuat *lettering* langsung pada kanvas.
- 7) Membuat *outline* pada objek
- 8) Melakukan *finishing*.

#### D. Tahapan Visualisasi

##### 1. Sketsa



**Gambar 15 dan 16:** Proses sketsa pada kertas dan di dilanjutkan sketsa pada kanvas  
(Sumber: Dokumentasi penulis)

Sketsa dibuat sebagai proses awal atau perencanaan dalam penciptaan lukisan. Langkah tersebut merupakan upaya untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan bentuk serta komposisinya sebelum dipindahkan keatas kanvas.

Sketsa dibuat menggunakan pensil dengan media kertas. Pada prosesnya sketsa masih memungkinkan untuk dikembangkan lebih lanjut dalam hal pengolahan bentuk ketika dikerjakan di atas kanvas.

## 2. Proses Pewarnaan

Setelah sketsa dilanjutkan pewarnaan menggunakan cat akrilik dan warna yang digunakan meliputi warna kontras, primer, sekunder, panas, dan dingin. Pewarnaan sendiri bagi penulis adalah proses yang cukup penting dalam menyusun warna-warna pada lukisan khususnya warna yang digunakan dalam pola latar belakang atau *background*, dan warna pada objek *gadget* dan objek manusia, tumbuhan, dan objek-objek pendukung lainnya. Teknik blok diterapkan pada setiap bagian lukisan. Penulis mengutamakan peran warna dalam seni rupa hal ini didasari oleh objek yang mewakili suasana hati atau emosi pada saat proses melukis. Garis hitam atau *outline* sengaja dihadirkan oleh penulis pada semua objek dalam lukisan dengan maksud memberi ketegasan dan menguatkan karakter dari objek pada lukisan. Dan juga memunculkan kesan *shadow* atau bayangan dimunculkan juga ketika proses pengerjaan *outline*. Proses *outline* sangatlah penting dan berperan banyak dalam karya lukisan, kekuatan *outline* pada setiap bidang warna yang dibuat untuk memberi kesan dimensi. Dilanjutkan dengan teknik arsir yang juga memunculkan efek dimensi pada objek yang dibuat.



**Gambar 17.** Proses pewarnaan  
(Sumber: Dokumentasi penulis)



**Gambar 18.** Detail *outline*  
(Sumber: Dokumentasi penulis)

### 3. *Finishing* (Penyelesaian)

Proses *finishing* lukisan diawali dengan melakukan evaluasi terhadap keseluruhan karya lukisan dengan mengamati secara rinci bila ada hal yang dirasa masih kurang akan dilakukan penambahan maupun perbaikan. Meneliti tiap sudut bentuk dalam kerapian bentuk visual yang diinginkan. Tahap berikutnya dilanjutkan dengan mencantumkan identitas penulis berupa nama

dan tahun pembuatan pada sisi kanan bawah lukisan. Rangkaian tahapan *finishing* diakhiri dengan melapisi seluruh lapisan lukisan dengan clear semprot yang bertujuan untuk menjaga ketahanan warna pada lukisan. Setelah itu dilakukan pelapisan objek lukisan dengan *clear* semprot, hal tersebut bertujuan agar objek tidak hilang karena tergores, kotor akibat debu atau gangguan –gangguan dari luar yang membuat lukisan rusak.



**Gambar 19.** Proses *finishing*  
(Sumber: Dokumentasi penulis)



Karya dengan judul *look at me* dikerjakan menggunakan media cat akrilik di atas kanvas dan menggunakan teknik plakat pada pewarnaannya. Karya ini menampilkan objek utama berupa potongan tubuh manusia dan televisi. Posisi televisi dibuat melayang menghadap kebawah dengan Komposisi warna berwarna merah, oranye, dan ungu. Terdapat tulisan TV pada layarnya yang berwarna hitam, dengan huruf (T) yang dibuat menyerupai bentuk palu berwarna hitam.

Di bagian kanan atas terdapat objek berupa kurungan burung berwarna merah, oranye, dan *outline* hitam sebagai jaring-jaring kurungan. Terdapat juga siluet dari burung berjumlah empat yang seakan-akan telah terlepas dari kurungannya. Pada bagian atas dari kiri sampai kanan berjajar objek awan dengan posisi tidak beraturan, kombinasi warna biru tua dan muda memberi kesan objek yang lain sedang melayang di udara.

Di bagian tengah terdapat kotak yang mengeluarkan api yang sedang berkobar berwarna kuning dan dominan oranye menyala. Di kotak tersebut terapat tulisan *believe* yang jika diterjemahkan menjadi bahasa indonesia menjadi percaya. Pada tulisan tersebut mempunyai dua warna yaitu hitam dan merah. Huruf yang ditulis dengan cat merah adalah *lie* jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia adalah bohong.

Sebelah kiri tengah terdapat objek buku yang tertutup berjumlah dua dan satu buku yang terbuka berwarna ungu. Di bawah kiri terdapat meja yang melayang berwarna kuning pada bagian atasnya, ungu pada bagian kaki-

kakinya. Warna hitam blok pada bagian bawah meja menciptakan efek *shadow* atau bayangan. Di bawah terdapat objek manusia setengah badan yang tak mempunyai kepala dan mata yang terdapat pada telapak tangannya. Perpaduan warna biru tua dan biru muda menjadi pilihan warna baju yang dipakai. Di depannya ada tiga kuntum bunga berwarna kuning, oranye dan ungu.

*Point of interest* terdapat pada objek kaki yang mengeluarkan organ dalam pada bagian atasnya, selain dari warna yang menggunakan warna panas, ukuran objek ini lebih besar dari yang lain. Objek kaki berwarna *yellow deep* berdiri yang menghadap ke kiri. Pada bagian pinggang dibuat seolah-olah putus dan mengeluarkan semacam organ dalam berwarna *oranye vermilion* dan merah. Semua objek disatukan dengan partisi menyerupai bagian dalam sebuah televisi. *outline* bergaris-garis divisualkan menyerupai mesin pada televisi mengilustrasikan betapa rumitnya sebuah teknologi dibuat.

Goresan cat berwarna hitam digunakan untuk memberikan *outline* pada setiap objek. selain itu, penggunaan cat hitam banyak digunakan untuk memberikan arsiran di dalam maupun luar kontur objek lukisan. hal tersebut, dengan tujuan untuk menyatukan setiap objek pada lukisan, memberikan kesan volume dan gelap terang pada objek.

Dalam lukisan ini menggunakan komposisi *asimetris*, dengan meletakkan objek secara merata pada bidang lukisan. Unsur irama pada lukisan ditunjukkan dari komponen mesin yang menyebar seakan bergerak dengan menunjukkan arah gerakannya dan bentuk awan-awan yang melengkung.

*Background* atau latar belakang berwarna abu-abu dikombinasikan dengan warna abu-abu juga yang lebih gelap atau *dark grey* berbentuk gumpalan menyerupai awan. Semua warna yang dipilih merupakan intuisi dan improvisasi tetapi tetap mempertimbangkan harmonisasi yang membentuk *unity* Pada sebuah karya seni lukis. Pengulangan bentuk atau *repetisi* juga dimunculkan pada bentuk awan pada background, awan pada objek dan juga komponen yang menyerupai mesin dengan karakter yang hampir sama.

Secara keseluruhan lukisan ini mempresentasikan gagasan penulis terkait hubungan antara manusia dan televisi yang notabene adalah salah satu teknologi modern yang dibutuhkan manusia pada umumnya karena mempunyai sifat yang praktis sehingga manusia dapat mengetahui informasi dengan cepat dan mudah yang diwakili oleh visualisasi objek berupa televisi, potongan tubuh manusia, buku, kurungan burung, siluet burung, awan-awan dan lain sebagainya.

b. Deskripsi lukisan So Close



**Gambar 20.** “So Close”  
Cat Akrilik di atas Kanvas  
120cm x 160cm  
2015

Karya dengan judul *so close* dikerjakan menggunakan media cat akrilik di atas kanvas dan Menggunakan teknik plakat pada pewarnaannya. Karya ini menampilkan objek utama manusia berkepala mesin yang sedang menggendong sebuah *super car* yang mengeluarkan asap yang memberi kesan mobil tersebut menyalakan mesinnya. Pada objek figur manusia warna kulit digambarkan berwarna ungu pada bagian badan sampai kaki dengan sedikit perpaduan warna ungu tua dan lebih muda yang memberi kesan reflektif cahaya pada bagian kaki sampai ke bagian paha. Dengan memakai baju berwarna merah dan biru pada bagian lehernya, di bagian tengah baju terdapat ornamen geometris garis dan bidang segitiga berwarna biru dan hijau stabilo serta lengan berwarna *pink* atau merah muda. Pada bagian kepala dibuat menyerupai komponen mesin berwarna oranye dan hijau stabilo. Pada bagian samping wajah sebelah kanan diberi ornamen menyerupai sirip ikan. Di atas kepalanya seakan keluar mesin yang keluar menegaskan bahwa objek manusia berkepala mesin.

Dibagian atas terdapat objek berupa *super car* berwarna merah dengan mesin pada kap mobil yang menjorok keluar layaknya mobil balap yang mempunyai harga yang mahal. Mengeluarkan asap berwarna hijau stabilo yang menyala. Asap juga keluar dari belakang seolah-olah mobil sedang menyala berwarna abu-abu muda dan tua.

Pada bagian bawah, terdapat objek berwarna biru menyerupai awan besar yang seolah menjadi tempat duduk objek manusia dengan kombinasi warna biru dan lubang-lubang yang berwarna hijau dan merah muda. Di atasnya menempel

objek menyerupai komponen-komponen yang keluar menyerupai mesin menggambarkan betapa rumitnya sebuah mobil diciptakan dan juga memberi *balance* ketika di bagian mesin mobil juga terdapat objek serupa.

*Lettering* dibuat berbentuk menyerupai balon teks yang lancip pada bagian ujungnya memberi kesan ledakan berwarna merah muda bertuliskan *sake of style* yang jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia berarti demi sebuah gaya.

*Point of interest* atau pusat perhatian pada lukisan ditunjukkan pada objek figur manusia dan mobil yang digambarkan dengan sedang menggendong atau memangkulnya. Proporsi figur utama yang dibuat dengan ukuran besar daripada ukuran objek lainnya menimbulkan daya tarik. Dalam lukisan ini menggunakan komposisi *asimetris balance*, dengan meletakkan objek manusia dan mobil berada pada satu garis lurus sehingga menjadi seimbang karena objek berada di tengah kanvas. Unsur irama pada lukisan ditunjukkan dari kedua asap yang seakan bergerak dengan menunjukkan arah geraknya.

Goresan cat berwarna hitam digunakan untuk memberikan *outline* pada setiap objek maupun figur lukisan. Selain itu, penggunaan cat hitam banyak digunakan untuk memberikan arsiran di dalam maupun luar kontur objek lukisan. Hal tersebut, dengan tujuan untuk menyatukan setiap objek pada lukisan, memberikan kesan volume dan gelap terang pada objek.

Pengolahan *background* atau latar belakang berwarna *yellow pale* datar agar objek utama lebih menonjol dan jelas detailnya. Sinar lurus yang

berjumlah sebelas memancar dari belakang mobil berwarna *sap green* merupakan Pengulangan bentuk atau *repetisi* yang dimunculkan dan juga komponen yang menyerupai mesin dengan karakter yang hampir sama.

Secara keseluruhan lukisan ini mempresentasikan gagasan penulis tentang sebuah alat transportasi berupa mobil yang mempermudah manusia untuk berpindah dari tempat satu ke tempat lain dengan mudah. Dengan dilengkapi fitur-fitur yang canggih akan menambah fasilitas yang bisa digunakan guna memperoleh kenyamanan dan keamanan saat melakukan perjalanan. Hal tersebut diwakili oleh visualisasi objek berupa sebuah mobil berwarna merah dan juga manusia berkepala mesin dan lain sebagainya.

c. Deskripsi lukisan Everybody Know



**Gambar 21.** “everybody know”  
Cat Akrilik di atas Kanvas  
100cm x 140cm  
2016

Karya dengan judul *everybody know* dikerjakan menggunakan media cat akrilik di atas kanvas dan Menggunakan teknik plakat pada pewarnaannya. Karya ini menampilkan objek utama sebuah *smartphone*, satu figur manusia dan satu potongan tubuh manusia dari kepala sampai perut. Posisi *smartphone* yang menghadap ke atas tetapi pada *screen* atau layarnya terbuka seolah-olah menampilkan bagian dalam dari sebuah perangkat tersebut. Terlihat betapa rumitnya sebuah *smartphone* dibuat.

Dari dalam *smartphone* tersebut keluar sesosok wanita dengan mata tertutup kain berwarna hijau toska dan dikepalanya tumbuh dedaunan hijau. Sosok wanita tersebut memakai baju bergaris-garis berwarna merah dan putih terikat oleh semacam ranting tumbuhan berwarna *emerald green* dengan rambut yang terurai seolah-olah sedang tertiuip angin berwarna merah muda.

Di sebelah kiri objek manusia yang digambarkan sebagai sosok seorang ibu sedang duduk dengan posisi yang kurang nyaman, memakai baju berwarna *raw sienna* berkulit merah muda memakai topeng berhidung panjang dan menggendong karung berwarna *sap green* bergaris tersambung dengan komponen menyerupai mesin di atasnya terdapat balon udara berwarna merah muda atau *pink* yang terlihat seolah sedang terbang mengeluarkan asap berwarna ungu.

Proporsi figur utama berupa *smartphone* dan dua manusia yang dibuat dengan ukuran besar dan memiliki warna yang kontras daripada objek lainnya menimbulkan daya tarik atau *point of interest*. Dalam lukisan ini menggunakan

komposisi *asimetris*, dengan meletakkan objek secara acak dan improvisasi tetapi tetap mempertimbangkan harmonisasi pada bidang lukisan. Unsur irama atau *rhytme* pada lukisan ditunjukkan dari kedua asap yang seakan bergerak dengan menunjukkan arah gerakannya.

*lettering* bertuliskan *smart* yang jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia berarti cerdas atau pintar dan brain terletak di bagian kiri bawah berarti otak. Pada tulisan *smart* digambarkan seakan berkobar api yang menyala berwarna merah.

Di bawahnya terdapat objek menyerupai satelit berwarna ungu, oranye stabilo, merah muda, dan hijau toska berbentuk tabung, dan bidang persegi panjang menggambarkan sebuah sayap yang dimiliki satelit. Objek satelit menggambarkan pentingnya koneksi untuk sebuah smartphone.

Untuk memberi kesan *unity* semua objek disatukan oleh objek yang menyerupai mesin dari smartphone berupa komponen-komponen yang rumit menyebar ke seluruh objek sehingga lukisan menjadi satu-kesatuan. goresan cat berwarna hitam digunakan untuk memberikan *outline* pada setiap objek maupun figur lukisan. selain itu, penggunaan cat hitam banyak digunakan untuk memberikan arsiran di dalam maupun luar kontur objek lukisan. hal tersebut, dengan tujuan untuk menyatukan setiap objek pada lukisan, memberikan kesan volume dan gelap terang pada objek.

Pengolahan latar belakang atau *background* lukisan menggunakan warna *lemon yellow* datar dan juga *sap green* yang menyerupai awan. Bentuk

pengulangan atau *repetisi* ditunjukkan pada bentuk awan yang digambarkan mempunyai karakter yang sama. Semua objek diberi outline hitam untuk mempertegas objek dan juga memperjelas bagian-bagiannya. Dilanjutkan dengan teknik arsir yang juga memunculkan efek dimensi pada objek yang dibuat.

Secara keseluruhan lukisan ini mempresentasikan gagasan penulis terkait hubungan antara manusia dan *smartphone* yang notabene adalah salah satu teknologi modern yang dibutuhkan manusia pada umumnya dan hampir manusia diseluruh dunia mempunyai perangkat ini karena mempunyai sifat yang praktis sehingga manusia dapat menjadi alat komunikasi dan mengetahui informasi dengan cepat dan mudah. Akan tetapi penggunaan *smartphone* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi penggunanya. Baik dari pola hidup, sosial maupun kesehatan yang diwakili oleh visualisasi objek berupa *smartphone*, potongan tubuh manusia, figur manusia dan satelit dan lain sebagainya.

d. Deskripsi lukisan 1 x 1000



**Gambar 22. "1 X 1000"**  
Cat Akrilik di atas Kanvas  
90cm x 100cm  
2016

Karya dengan judul 1 x 1000 dikerjakan menggunakan media cat akrilik di atas kanvas dan Menggunakan teknik plakat pada pewarnaannya. Menggambarkan sebuah *printer* sebagai objek utama dan manusia yang sedang menggandakan sebuah *file* atau berkas berupa potongan tangan yang di ilustrasikan sedang menekan tombol *on* pada sebuah *printer* berwarna merah muda. mesin cetak tersebut sedang mencetak dengan menggunakan kertas berwarna putih polos. Objek tangan yang di gambarkan sudah mewakili manusia sebagai pemakai atau pengontrol dari mesin cetak tersebut.

*Point of interest* atau pusat perhatian pada lukisan ditunjukkan pada objek mesin *printer* yang digambarkan dengan posisi miring untuk memperlihatkan kesan objek mempunyai volume. Proporsi objek utama yang dibuat dengan ukuran besar daripada ukuran objek lainnya menimbulkan daya tarik. Dalam lukisan ini menggunakan komposisi *asimetris*, dengan meletakkan objek secara acak pada bidang lukisan.

Pada objek bagian bawah kertas tertulis sebuah *lettering* berbunyi copy atau jika diterjemahkan ke dalam bahasa indonesia adalah ganda atau menggandakan. Memberi kesan bahwa sebuah printer sedang menyala dan menggandakan file.

*printer* terletak berada di sebuah papan berwarna *row umber* dan Tersebar objek berupa tumbuh-tumbuhan hijau berupa daun dan bunga mengilustrasikan sebuah teknologi akan terus tumbuh berkembang.

Di sisi bawah kiri terdapat kotak yang seolah berisi bermacam tinta. Tinta tersebut berfungsi sebagai penyedia warna untuk hasil yang dicetak sebuah *printer*. Warna tinta sebuah *printer* adalah warna primer yaitu merah, kuning, dan biru, serta warna hitam dengan selang yang mengarah pada mesin cetak tersebut.

pengolahan latar belakang atau *background* lukisan menggunakan warna *light green* datar dan warna hitam menyerupai awan. Semua objek diberi outline hitam untuk mempertegas objek dan juga memperjelas bagian-bagiannya. Pengulangan bentuk atau *repetisi* ditunjukkan pada *background* di bagian bawah dibuat menyerupai asap yang berwarna biru dan didalamnya terdapat bidang-bidang berbentuk segitiga berwarna *yellow lemon*. Hal tersebut dimaksudkan untuk memberikan komposisi yang membuat lukisan menjadi enak dilihat memberikan kesan harmoni. Untuk memberi kesan *unity* Semua objek disatukan oleh objek yang menyerupai mesin dari smartphone berupa komponen-komponen yang rumit menyebar ke seluruh objek sehingga lukisan menjadi satu-kesatuan.

goresan cat berwarna hitam digunakan untuk memberikan *outline* pada setiap objek maupun figur lukisan. selain itu, penggunaan cat hitam banyak digunakan untuk memberikan arsiran di dalam maupun luar kontur objek lukisan. hal tersebut, dengan tujuan untuk menyatukan setiap objek pada lukisan, memberikan kesan volume dan gelap terang pada objek objek dan menegaskan bagian bagian dari setiap objek.

Secara keseluruhan lukisan ini mempresentasikan gagasan penulis terkait hubungan antara manusia dan mesin cetak digital atau *printer* yang notabene adalah salah satu teknologi modern yang dibutuhkan manusia pada umumnya karena mempunyai sifat yang praktis untuk menggandakan berkas atau file baik berupa tulisan maupun gambar yang diwakili oleh visualisasi objek berupa mesin cetak digital atau *printer*, potongan tubuh manusia berupa tangan, bunga-bunga, dedaunan dan lain sebagainya.

e. Deskripsi Lukisan Listen To Me



**Gambar 23.** “Listen to Me”  
Cat Akrilik di atas Kanvas  
100cm x 145cm  
2016

Karya berjudul *listen to me* dikerjakan menggunakan media cat akrilik di atas kanvas dan Menggunakan teknik plakat pada pewarnaannya. menggambarkan sebuah manusia berkepala radio sebagai objek utamanya. Objek manusia memakai baju berwarna kuning sedang menghadap ke depan dengan tegap terlihat dari posisi dada yang membusung dan memiliki kepala berbentuk sebuah radio digambarkan secara *deformasi* sehingga penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap sudah mewakili radio.

Pada objek utama di kelilingi oleh objek pendukung berupa bunga-bunga dan simbol dari petir berwarna kuning. tumbuhan hijau menggambarkan sebuah teknologi yang terus berkembang dan tumbuh. dengan warna hijau pada dedaunan dan warna ungu pada bunga. Hal tersebut dimaksudkan untuk memberikan komposisi yang membuat lukisan menjadi enak dilihat memberikan kesan harmoni. Untuk memberi kesan *unity* Semua objek disatukan oleh objek yang menyerupai mesin dari smartphone berupa komponen-komponen yang rumit menyebar ke seluruh objek sehingga lukisan menjadi satu-kesatuan.

Objek radio sedikit menghadap ke atas dan serong ke kanan memperlihatkan kesan volume pada lukisan. bagian bawahnya yang dibuat seolah tak tertutup menampilkan bagian dalamnya yang dibuat ilustratif menyerupai mesin yang ada dalam sebuah radio dengan banyaknya kabel yang

tersusun dan komponennya berwarna *saddle brown*. Di bagian atas terdapat objek menyerupai piring terbang yang tersusun seperti komponen mesin berwarna merah muda stabilo dan hijau sedang terbang dan mengeluarkan cahaya ke arah radio berwarna magenta.

*Lettering* bertuliskan radio pada sisi kanan bawah dengan posisi sejajar dengan dada dan pundak objek manusia menggunakan *font* berbentuk menyerupai batu luar angkasa berwarna kombinasi hijau dan kuning. Untuk memberi kesan *unity* Semua objek disatukan oleh objek yang menyerupai mesin dari radio berupa komponen-komponen yang rumit menyebar ke seluruh objek sehingga memberi kesan satu-kesatuan. Secara keseluruhan lukisan ini menggunakan pola komposisi *asimetris* yang bertujuan memberi kesan bebas dan tidak kaku.

Pengolahan *background* atau latar belakang menggunakan warna kombinasi biru yang tersusun menjadi tiga warna yaitu *midnight blue*, *deepsky blue* dan *sky blue* berbentuk gumpalan menyerupai awan yang memberi kesan pengulangan bentuk atau *repetisi*. Warna *midnight blue* lebih dominan secara proporsi pada *background* dimaksudkan untuk memunculkan objek dengan lebih jelas.

Goresan cat berwarna hitam digunakan untuk memberikan *outline* pada setiap objek lukisan. selain itu, penggunaan cat hitam digunakan untuk memberikan arsiran di dalam maupun luar kontur objek lukisan. hal tersebut, dengan tujuan untuk menyatukan setiap objek pada lukisan, memberikan kesan

volume dan gelap terang pada objek dan menegaskan bagian bagian dari setiap objek.

Secara keseluruhan lukisan ini mempresentasikan gagasan penulis terkait hubungan antara manusia dan radio yang notabene adalah salah satu teknologi modern yang dibutuhkan manusia pada umumnya karena mempunyai sifat yang praktis sehingga manusia dapat mengetahui informasi dengan cepat dan mudah dan bersifat lokal, sehingga radio menjadi pilihan alternatif untuk manusia mengetahui keadaan sekitarnya. Radio juga menjadi alat untuk lembaga-lembaga tertentu terkait alat komunikasi ataupun penelitian. Hal tersebut diwakili oleh visualisasi objek berupa manusia berkepala radio, tumbuhan dan objek menyerupai piring terbang atau lebih dikenal sebagai ufo.

f. Deskripsi Lukisan Other World



**Gambar 24.** “Other World”  
Cat Akrilik di atas Kanvas  
100cm x 130cm  
2016

Karya berjudul *other world* dikerjakan menggunakan media cat akrilik di atas kanvas dan Menggunakan teknik plakat pada pewarnaannya. Objek manusia, *gameboat*, objek menyerupai kepala monster dan objek otak menjadi objek utamanya diilustrasikan dengan seseorang sedang bermain game yang membuatnya merasakan dunia imajinasi.

Objek manusia bagian kanan bawah terlihat sedang memakai alat seperti kacamata khusus yang membuat seluruh pandangannya tertutup untuk memainkan game tersebut. Memakai baju berwarna abu-abu menghadap ke kiri ke arah *gameboat*. Mempunyai rambut berwarna merah dan kulit berwarna *yellow ochre* dan sedikit *raw sienna* untuk memberikan efek gelap. Warna putih juga dimasukkan untuk memberi kesan cahaya atau *highlight*.

Di antara kedua objek tersebut terdapat objek menyerupai otak yang tersambung dengan kacamata yang dipakai manusia tersebut mengilustrasikan pikiran yang termanipulasi oleh sebuah permainan game.

Objek *game* ditampilkan dengan sebuah perangkat menyerupai *gameboat* disisi kiri bagian bawah berwarna abu abu. Pada *screen/layar gameboat* tersebut terdapat objek berupa dua gunung berwarna hijau toska dengan langit berwarna *light green* dan awan berwarna *sky blue*.

Untuk memberi kesan *harmoni* Semua objek disatukan oleh objek yang menyerupai isi dari perangkat *game* yang dibuat seolah keluar dari dalam mesin game tersebut berupa kabel-kabel dan komponen yang rumit menyebar ke seluruh objek sehingga membentuk satu-kesatuan atau *unity*.

Objek tumbuhan dan bunga-bunga berwarna hijau, merah muda, dan oranye stabilo mengilustrasikan suatu teknologi yang terus berkembang. Unsur irama atau *rhythme* juga ditunjukkan dari bentuk tumbuh-tumbuhan yang mempunyai gerak melengkung-lengkung.

Pada bagian kiri atas lukisan terdapat hewan menyerupai monster untuk memperkuat kesan imajinasi yang ditampilkan berwarna kombinasi warna *blue*, *midnight blue* dan putih. Pada bagian bibir monster berwarna merah dan merah muda, gigi berjumlah enam berbentuk runcing tak beraturan. Warna blok hitam pada bibir monster tersebut memberi efek ruang yang gelap menggambarkan bagian dalam dari mulutnya.

*Lettering* bertuliskan *game* dan *death* memberi kesan yang *familiar* kepada siapa saja yang membacanya atau melihatnya ketika bermain game. Pengolahan latar belakang atau *background* dibuat dengan teknik blok berwarna lemon yellow, sehingga objek yang ditampilkan nampak menonjol dan kuat dan terlihat detailnya.

Keseluruhan lukisan ini menggunakan pola komposisi *asimetris* yang bertujuan memberi kesan bebas dan tidak kaku. Keseimbangan atau *balance* lukisan dicapai melalui penempatan penempatan objek dibagian sisi atas, bawah, kanan, dan kiri pada bidang lukisan yang disesuaikan dengan memperhatikan proporsi objek-objeknya.

Secara keseluruhan lukisan ini mempresentasikan gagasan penulis terkait hubungan antara manusia dan game sebagai salah satu teknologi modern yang

dibutuhkan manusia untuk hiburan karena mempunyai sifat yang menghibur. Dan juga melatih otak untuk *survive* yang dihadirkan pada permainan yang disuguhkan, sehingga manusia dapat menghilangkan stres atau sekedar untuk mengisi waktu luang. Hal ini dilakukan bukan untuk anak kecil saja, orang dewasa pun gemar memainkan game, oleh sebab itu dalam dunia game juga memperhatikan kategori umur yang sesuai. Hal tersebut diwakili oleh visualisasi objek berupa *gameboat*, potongan tubuh manusia, otak, hewan menyerupai kepala monster, tumbuhan dan lain sebagainya.

**g. Deskripsi lukisan Give Me Your Question**



**Gambar 25. "Give Me Your Question"**  
Cat Akrilik di atas Kanvas  
120cm x 140cm  
2016

Karya berjudul *Give Me Your Question* dikerjakan menggunakan media cat akrilik di atas kanvas dan Menggunakan teknik plakat pada pewarnaannya. mengilustrasikan teknologi *gadget* berupa komputer sebagai objek utamanya berupa perangkat monitor dan PC. Pada *screen*/layar dibuat terbuka dan mengeluarkan semacam mata yang panjang berwarna kuning serta menampilkan komponen-komponen yang rumit dan kabel-kabel yang keluar menyambungkan pada PC. Pengolahan warna pada objek utama menggunakan warna *pink stabilo* dan *orange stabilo*. Hal tersebut dimaksudkan untuk memberikan *point of interest* kepada objek utama dari segi warna. Selain itu dari proporsi dari kedua objek tersebut lebih besar dibandingkan objek yang lain.

Bagian bawah tengah terdapat objek dua buah telapak tangan yang digambarkan sedang mengetik objek menyerupai *keyboard* berwarna *dark grey* dan hijau toska. Dibagian punggung telapak tangan tersebut terdapat huruf R dan L menyimbolkan kanan dan kiri dalam bahasa Inggris yaitu *left dan right*.

Di atas kiri terdapat objek menyerupai tower listrik berdiri miring ke sisi kiri lukisan untuk mengilustrasikan sebuah jaringan yang terkoneksi untuk menjalankan sebuah komputer berwarna *aqua blue* dan di berbagai sudut digambarkan secara berulang-ulang yang menyebar secara acak terdapat objek menyerupai awan berwarna *midnight blue* memberi kesan objek yang lain sedang terbang di udara dan memberi kesan repetisi karena mempunyai karakter bentuk yang sama. Hal tersebut juga ditunjukkan oleh bentuk komponen-komponen dengan bentuk yang rumit.

*Lettering* yang dibuat dalam sebuah balon teks berwarna putih bertuliskan *search* atau dalam bahasa Indonesia disebut cari atau mencari. Hal tersebut dimaksudkan bahwa komputer adalah mesin pencari informasi yang digunakan manusia sampai sekarang dan balon-balon teks kecil yang kosong dan objek tumbuhan berupa dedaunan untuk memberi unsur irama atau *rhythme* karena mempunyai bentuk melengkung

pengolahan *background* menggunakan warna merah tua *flat* atau datar. *Background* yang datar akan memberi objek jadi menonjol dan detail jadi terlihat. Untuk memberi kesan *unity* semua objek disatukan oleh objek yang menyerupai mesin dari komputer berupa komponen-komponen yang rumit yang harmoni dan menyebar ke seluruh objek sehingga lukisan menjadi satu-kesatuan.

goresan cat berwarna hitam digunakan untuk memberikan *outline* pada setiap objek maupun figur lukisan. selain itu, penggunaan cat hitam banyak digunakan untuk memberikan arsiran di dalam maupun luar kontur objek lukisan. hal tersebut, dengan tujuan untuk menyatukan setiap objek pada lukisan, memberikan kesan volume dan gelap terang pada objek. Penggunaan pola komposisi *asimetris* yang bertujuan memberi kesan bebas dan tidak kaku. Keseimbangan atau *balance* juga dicapai melalui penempatan penempatan objek dibagian sisi atas, bawah, kanan, dan kiri pada bidang lukisan yang disesuaikan dengan memperhatikan proporsi objek-objeknya.

Secara keseluruhan lukisan ini mempresentasikan gagasan penulis terkait hubungan antara manusia dan televisi yang notabene adalah salah satu teknologi modern yang dibutuhkan manusia pada umumnya karena mempunyai sifat yang praktis sehingga manusia dapat mengetahui informasi dengan cepat dan mudah yang diwakili oleh visualisasi objek berupa komputer pc, layar monitor, menara tower, tumbuhan, potongan tubuh manusia berupa dua telapak tangan dan lain sebagainya.

**h. Deskripsi lukisan Proof history**



**Gambar 26. "Proof History"**  
Cat Akrilik di atas Kanvas  
100cm x 120cm  
2016

Karya berjudul *proof history* dikerjakan menggunakan media cat akrilik di atas kanvas dan Menggunakan teknik plakat pada pewarnaannya. Objek berupa manusia dan beberapa jenis kamera digital menjadi objek utama pada lukisan ini. Mengilustrasikan manusia yang sedang memotret berambut merah, memakai baju berwarna hijau toska. Dibagian punggungnya terdapat objek menyerupai tas yang berisikan mesin yang mempunyai jam abalog.

Di bagian bawah terdapat tiga jenis camera yang berbeda sedang memotret ke berbagai arah secara acak dengan sorotan berwarna putih. Komposisi warna pada objek kamera digital adalah kuning, *cerulean blue*, *orange grey*, dan *midnight blue*. Komposisi warna yang beragam tersebut memberikan efek volume pada camera dan warna putih yang memberi kesan *highlight*. Pada bagian atas terdapat *lettering* bertuliskan blits atau kilatan cahaya.

*Point of interest* atau pusat perhatian pada lukisan ditunjukkan pada objek potongan tubuh manusia yang digambarkan dengan posisi sedang memotret karena Proporsi objek tersebut dibuat dengan ukuran lebih besar daripada ukuran objek lainnya yang menimbulkan daya tarik.

Dalam lukisan ini menggunakan komposisi *asimetris*, dengan meletakkan objek secara acak dan saling bertumpang tindih. Unsur irama atau *rhythme* ditunjukkan dari objek menyerupai mata yang tersebar di sisi kanan kiri dan atas lukisan yang seakan mempunyai gerak yang seirama menuju ke satu arah. Objek tersebut juga memunculkan unsur pengulangan atau repetisi karena mempunyai bentuk yang mempunyai karakter yang hampir sama. Semua objek

disatukan oleh komponen-komponen menyerupai isi dari sebuah teknologi yang harmoni dan rumit digambarkan seakan keluar dari dalam kamera digital dan objek menyerupai tas yang memberi kesan *unity* pada lukisan. Unsur *balance* atau keseimbangan dicapai dalam posisi kedua objek kamera digital di bagian bawah yang saling menyerot ke arah yang berlawanan.

Pemilihan warna *background* menggunakan kombinasi warna ungu yaitu *violet red* dan *violet lavender* sebagai pilihannya dibuat *flat*/datar tetapi di bagian bawah terdapat semacam gelombang-gelombang dengan komposisi warna yang sama akan tetapi memiliki warna yang lebih muda memberikan kesan transparan dan *rhythme* pada *background*.

Penggunaan cat hitam digunakan untuk memberikan arsiran di dalam maupun luar kontur objek lukisan. hal tersebut, dengan tujuan untuk menyatukan setiap objek pada lukisan, memberikan kesan volume dan gelap terang pada objek. untuk mempertegas bagiannya masing-masing dan memberi Kekuatan pada setiap bidang warna yang dibuat untuk memberi kesan dimensi.

Secara keseluruhan lukisan ini mempresentasikan gagasan penulis terkait hubungan antara manusia dan kamera digital yang notabene adalah salah satu teknologi modern yang dibutuhkan manusia karena mempunyai sifat yang praktis sehingga manusia dapat merekam suatu peristiwa dengan suatu foto. Dengan teknologi Ini semua peristiwa dapat diabadikan. Manusia dapat memanfaatkan teknologi ini untuk mengabadikan suatu peristiwa dan

mengolahnya secara digital. Hal tersebut diwakili oleh visualisasi objek kamera digital, potongan tubuh manusia, *lettering* bertuliskan *blits* dan lain sebagainya.

## **BAB IV PENUTUP**

### **Kesimpulan**

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

Konsep pada penciptaan lukisan adalah Teknologi *gadget* sebagai perangkat yang sangat berpengaruh bagi kehidupan manusia. Ketertarikan penulis terhadap teknologi *gadget* itulah yang menjadi ide dasar untuk memberikan gagasan dan memvisualkannya dengan pencapaian ilustratif. Dengan menciptakan pengolahan objek manusia dipadukan dengan teknologi *gadget* yang menurut penulis sangat berpengaruh bagi manusia.

Pada setiap karya lukisan, teknologi *gadget* yang sangat berpengaruh terhadap manusia dipilih penulis sebagai tema. Adapun *gadget* yang sangat berpengaruh bagi manusia antara lain :

1. Televisi
2. Mobil
3. Smartphone
4. printer
5. Radio
6. game
7. Komputer
8. Kamera digital

Tahapan visualisasi lukisan terlebih dahulu melakukan sketsa diatas kertas, upaya ini dilakukan untuk menemukan kemungkinan bentuk dan komposisi yang berbeda. Sebelum pemindahan sketsa diatas kanvas, dilakukan. Semua lukisan dikerjakan menggunakan cat akrilik. Teknik yang digunakan dalam pengerjaan lukisan adalah teknik plakat. Warna yang dihadirkan dalam lukisan secara berani dan kontras, untuk memberikan kesatuan diberikan *outline* dan *kontur* hitam.

Lukisan teknologi *gadget* menampakan kecenderungan dalam seni *lowbrow*. Bentuk aneh dan terkesan ambigu, dan warna-warna meriah, seakan memberikan gambaran dunia fantasi. Kesan yang dihadirkan antara humor dan kegembiraan, terkadang nakal dan liar namun memperlihatkan sisi ironis. Karya yang dikerjakan sebanyak 8 lukisan dengan berbagai ukuran antara lain yaitu :

*Look at Me* (100X140 Cm), *So Close* (120X160 Cm), *Everybody Know* (100X140 Cm), *1 X 1000* (90X100 Cm), *Listen to Me* (100X145 Cm), *Other World* (100X130 Cm), *Give Me Your Question* (120X140 Cm), *Proof History* (100X120 Cm)

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Sony Kartika, Dharsono. 2003, *Tinjauan Seni Rupa Modern*. STSI Surakarta.  
Susanto, Mikke. 2002, *Membongkar Seni Rupa*. Yogyakarta: Jendela.

Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa (Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa)*.  
Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.

Sony Kartika, Dharsono. 2004, *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.

\_\_\_\_\_ 2004. *Kritik Seni*. Bandung : Rekayasa Sains Bandung.

Williams, Robert (DKK). 2004. *Pop Surrealism. The Rise Of Underground Art*.  
San Francisco : Ignition Publising

Sutopo A.H. 2012. *Teknologi Informasi Dan Komukinasi Dalam Pendidikan*.  
Jakarta: Graha Ilmu

Martono Nanang. (2012). *Sosiologi perubahan sosial: perspektif klasik, modern, postmodern, dan postkolonial*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

### Katalog

IN REPAIR. Katalog Pameran Tunggal Ariswan Adhitama. 2010.

REPUBLIC NEED MORE SEMELEMEH. Pameran Tunggal Eko Nugroho. 2010

SWEET BEASTS. Katalog Pameran Tunggal Eddie Hara. 2002.

VIRTUAL DISPLACEMENT. Pameran Tunggal Rusnoto Susanto. 2009

### Internet

<http://en.wikipedia.org/wiki/gadget> (diakses 24 februari 2016)

<http://duniagadget.co.id> (diakses 24 februari 2016)

<http://safrina27.blogspot.com/manusia-dan-gadget> (diakses 24 februari 2016)

<http://id.wikipedia.org/wiki/teknologi> (diakses 24 februari 2016)

[http://ochimkediri.wordpress.com/dampak positif dan negatif gadget](http://ochimkediri.wordpress.com/dampak_positif_dan_negatif_gadget) (diakses 24 februari 2016)

<http://www.kumpulanartikelteknologi.co.id> (diakses 24 februari 2016)

<http://kemajuanteknologi.co.id> (diakses 24 februari 2016)

<http://blackalpha5.blogspot.com/2014/03/dampak-gadget> (diakses 28 februari 2016)

<http://www.juxtapoz.com/tag/pop-surrealism/> (diakses 28 februari 2016)