

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Keindahan alam yang terhampar luas merupakan anugrah yang diberikan oleh Sang Pencipta. Berbagai kehidupan yang mengisi alam seperti manusia, hewan, tumbuhan, masing-masing memiliki peran penting keberadaannya. Sebagai manusia, kita hidup berdampingan dengan alam sekitar yang terdiri dari tumbuhan, hewan dan lain-lain. Di lingkungan sekitar tempat tinggal kita hewan yang selalu kita jumpai adalah serangga.

Serangga merupakan jenis hewan yang paling umum di sekitar kita.

“Serangga adalah sebutan untuk semua hewan dari kelas *insecta* dalam filum *Arthropoda*. Kadang-kadang serangga disebut juga *Hexapoda*, karena memiliki enam buah atau tiga pasang kaki. Dalam dunia binatang, kelas ini merupakan kelas anggota jenis terbanyak. Sampai sekarang, jumlah serangga yang hidup dan diperkirakan sudah mencapai sekitar satu juta jenis.” (Ensiklopedi Nasional Indonesia, 1990:549)

Laman Britannica menyebutkan bahwa jumlah spesies serangga yang telah didata hingga kini adalah 1 juta spesies. Namun, ilmuwan memperkirakan bahwa bisa jadi jumlah sebenarnya adalah 5 hingga 10 juta. Begitu banyak jenis dan bentuk serangga diantaranya semut, nyamuk, lebah, kupu-kupu, ngengat, lalat, kecoa, belalang, kutu daun, capung, kumbang tanduk, kumbang koksi, dan lainnya.

Dari semua serangga yang telah disebutkan diatas, yang paling menarik dan indah menurut pengkarya adalah kumbang koksi. Kumbang koksi merupakan salah satu serangga dari ordo Coleoptera. Mereka mudah dikenali karena penampilannya yang cukup khas sehingga mudah dibedakan dari serangga lainnya. Tubuh kumbang koksi berbentuk bulat dengan sayap keras di bagian punggung yang disebut elitra. Elitranya ada yang berwarna merah, orange, hitam, kuning yang berpola totol-totol berwarna hitam. Kumbang ini memiliki penampilan menarik dan tidak berbahaya bagi manusia, tapi jenisnya ada yang merupakan hama dan ada yang menjadi sahabat petani. Di negara-negara Barat, hewan ini dikenal dengan nama *ladybird* atau *ladybug*. Kumbang ini ditemukan di seluruh dunia, terutama di wilayah-wilayah tempat hidup tanaman yang menyediakan makanan. Di dunia ini kurang lebih ada sekitar 5.000 spesies dan yang terbesar panjang tubuhnya mencapai hampir 1 cm. ([https://id.wikipedia.org/wiki/Kumbang\\_koksi](https://id.wikipedia.org/wiki/Kumbang_koksi))

Kumbang koksi merupakan ciptaan Tuhan yang sangat indah dan merupakan serangga yang bisa dijumpai di tempat-tempat tertentu seperti persawahan yang banyak ditumbuhi tanaman. Namun sekarang semakin sulit dan habitat kumbang koksi mulai hilang dikarenakan tidak ada tumbuh-tumbuhan yang menjadi makanan kumbang koksi pada sekitar lingkungan tempat tinggal pengkarya. Hal tersebut dipengaruhi oleh habitat kumbang koksi sudah digantikan dengan gedung-gedung tinggi, juga dipengaruhi oleh pemakaian pestisida para petani, sehingga udara menjadi tercemar dan membuat kumbang koksi sulit untuk ditemukan.

Ketertarikan kumbang koksi menjadi objek penciptaan karya seni lukis, karena dari kecil sudah menyukai kumbang koksi, ketika pulang ke kampung halaman di Solok provinsi Sumatera Barat selalu mengikuti nenek pergi ke sawah cukup jauh dari rumah untuk mencari dan melihat kumbang koksi yang sedang hinggap di tanaman serta memperhatikan bentuk fisiknya, seperti pada bentuk kumbang itu sendiri yang berukuran sangat kecil, memiliki sayap yang disembunyikannya di dalam punggungnya serta motif atau corak totol-totol berwarna hitam pada punggungnya sangat berkesan bagi pengkarya akan keindahannya. Selain itu juga terinspirasi dari menonton video animasi Minuscule yang menceritakan tentang kehidupan keseharian serangga-serangga diantaranya yaitu kumbang koksi. kumbang koksi yang dihadirkan sebagai tokoh utama diantara serangga lainnya dalam animasi minuscule. Gerakan kumbang koksi ini kelihatan sangat lucu dan imut ketika sedang beraktifitas. Dari sanalah rasa senang dan kagum terhadap kumbang koksi semakin kuat.

Ketertarikan di atas melatar belakangi untuk menciptakan sebuah karya seni lukis dan dapat dijadikan sebuah objek dan gagasan penciptaan, dimana pengkarya pernah melihat bentuk fisik kumbang koksi. Bentuk fisik dari kumbang koksi sangat berkesan bagi pengkarya akan keindahannya, yang saat ini jarang dijumpai.

Berawal dari rasa ketertarikan pada kumbang koksi menimbulkan perasaan yang ingin disampaikan adalah rasa kekaguman, sehingga menganggap ini merupakan tema yang penting dan layak diangkat, karna pengkarya sangat menyukai dan senang melihat keindahan dan keunikan dari kumbang koksi tersebut yang sudah

jarang ditemui sehingga timbul rasa ingin mengungkapkan rasa kekaguman pengkarya dalam penciptaan karya seni lukis.

Segala ketertarikan dan kekaguman terhadap kumbang koksi tersebut dituangkan ke dalam kanvas yang diwujudkan pada karya lukis dua dimensi. Objek yang divisualkan adalah kumbang koksi, dan menambahkan objek pendukung menggunakan perubahan bentuk distorsi, deformasi dan stilisasi, dengan menggunakan unsur rupa. Tujuan dari distorsi, deformasi dan stilisasi ini untuk mewujudkan suatu visualisasi yang unik dan membuat penikmat tertarik dalam tiap-tiap visual yang dihadirkan, juga rasa senang dan kekaguman terhadap objek tersampaikan. Garapan karya seni lukis ini dengan bentuk representasional, menggunakan gaya dekoratif, dengan teknik plakat dengan menggunakan media cat akrilik diatas media kanvas, dengan penyajian karya memakai *frame* untuk spanram persegi empat dan persegi panjang, tetapi pada karya bulat tidak memakai *frame* yang dipajang di dinding yang diadakan di dalam ruangan, yaitu di Gedung Nusantara, Istitut Seni Indonesia Padangpanjang.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, dapat dikemukakan rumusan penciptaan ini yaitu: Bagaimana memvisualkan kumbang koksi sebagai objek dalam penciptaan karya seni lukis dekoratif.

## **C. Tujuan Penciptaan dan Manfaat Penciptaan**

### **1. Tujuan Penciptaan**

- a. Mengekspresikan ide berdasarkan “kumbang koksi sebagai objek penciptaan karya seni lukis”.
- b. Untuk memenuhi persyaratan pada tugas akhir.
- c. Untuk meningkatkan kemampuan, keahlian, dan keterampilan seni lukis.

### **2. Manfaat Penciptaan**

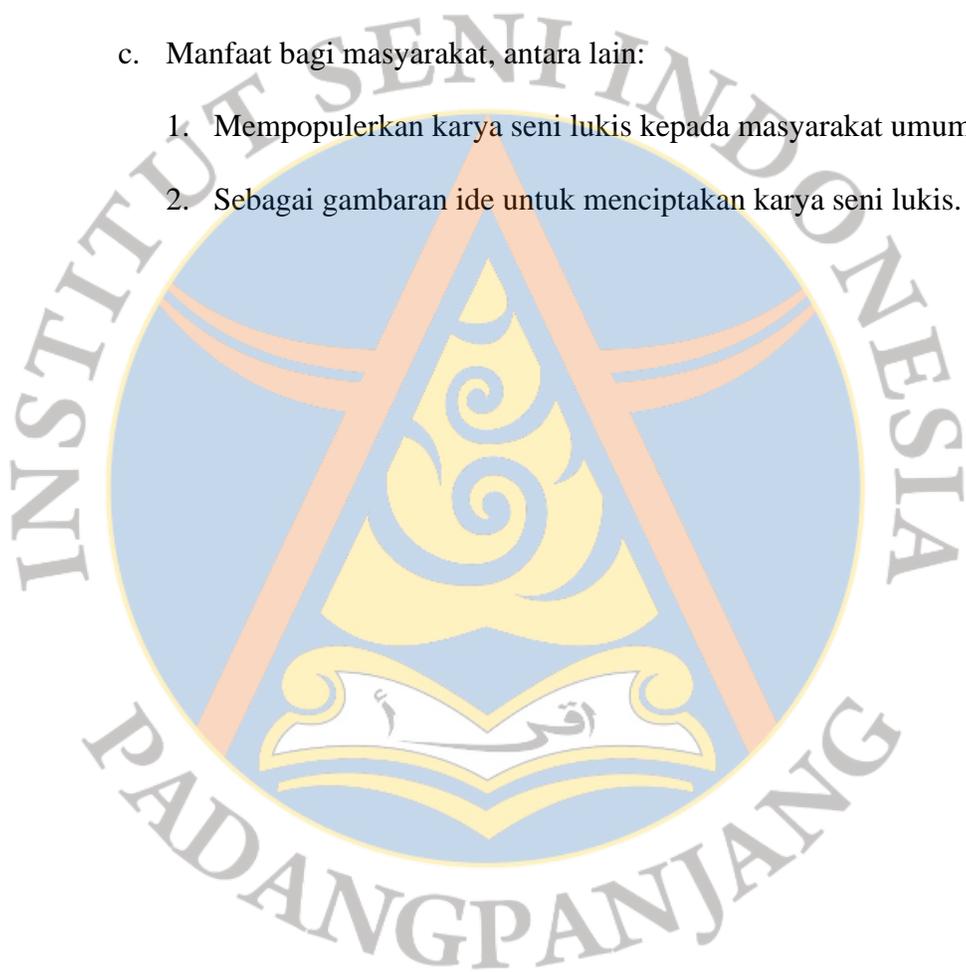
- a. Manfaat bagi diri pengkarya, antara lain:
  1. Memberikan kepuasan batin dalam berkarya dan melatih diri untuk mewujudkan ide-ide dengan menerapkan ilmu yang telah dimiliki melalui karya seni lukis.
  2. Meningkatkan kreativitas dan menambah wawasan melalui karya seni.
  3. Sebagai media mengungkapkan perasaan terhadap apa yang dirasakan oleh diri sendiri

b. Manfaat bagi lembaga, antara lain:

1. Bertambahnya referensi bagi mahasiswa Seni Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
2. Menambah perbendaharaan karya seni di kampus Institut Seni Indonesia Padangpanjang.

c. Manfaat bagi masyarakat, antara lain:

1. Mempopulerkan karya seni lukis kepada masyarakat umum.
2. Sebagai gambaran ide untuk menciptakan karya seni lukis.



#### D. Tinjauan Karya

Penciptaan sebuah karya seni merupakan suatu hal yang sangat wajar bila berhadapan dan bersinggungan dengan karya seni yang telah diciptakan sebelumnya. Karya seni lukis yang dilahirkan tentu harus mempunyai keaslian atau orisinalitas, Agus Sachari menjelaskan bahwa:

“orisinalitas menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam mewujudkan nilai-nilai estetik. Hal ini sebagai ukuran tingkat pendalaman proses penciptaan yang dilakukan oleh seorang seniman atau desainer. Unsur kebaruan yang menyertai orisinalitas suatu karya amatlah penting untuk membangun citra dan ekstensi suatu nilai hadir di tengah-tengah kebudayaan.” (Agus Sachari, 2002:45)

Menurut pendapat di atas karya yang diciptakan baik dari segi konsep, persoalan maupun bentuk diupayakan baru dan berbeda dengan karya yang pernah ada, agar suatu karya benar-benar bernilai di tengah-tengah masyarakat. Sesuai yang telah dijelaskan pada orisinalitas di atas, maka dalam mengangkat atau mewujudkan sebuah karya seni tentu akan diperlukan keorisinalitasan karya baik dari segi bentuk, ide, maupun konsep. Oleh karena itu seniman sangat berusaha menciptakan karya yang inovatif, unik dan tentunya asli tidak menduplikasi karya orang lain.

Untuk meyakinkan bahwa karya yang diciptakan memiliki orisinalitas, diperlukan referensi berupa karya-karya yang terdahulu sebagai tinjauan karya. Berikut beberapa karya pembandingan:

## 1) Karya Pemandang 1

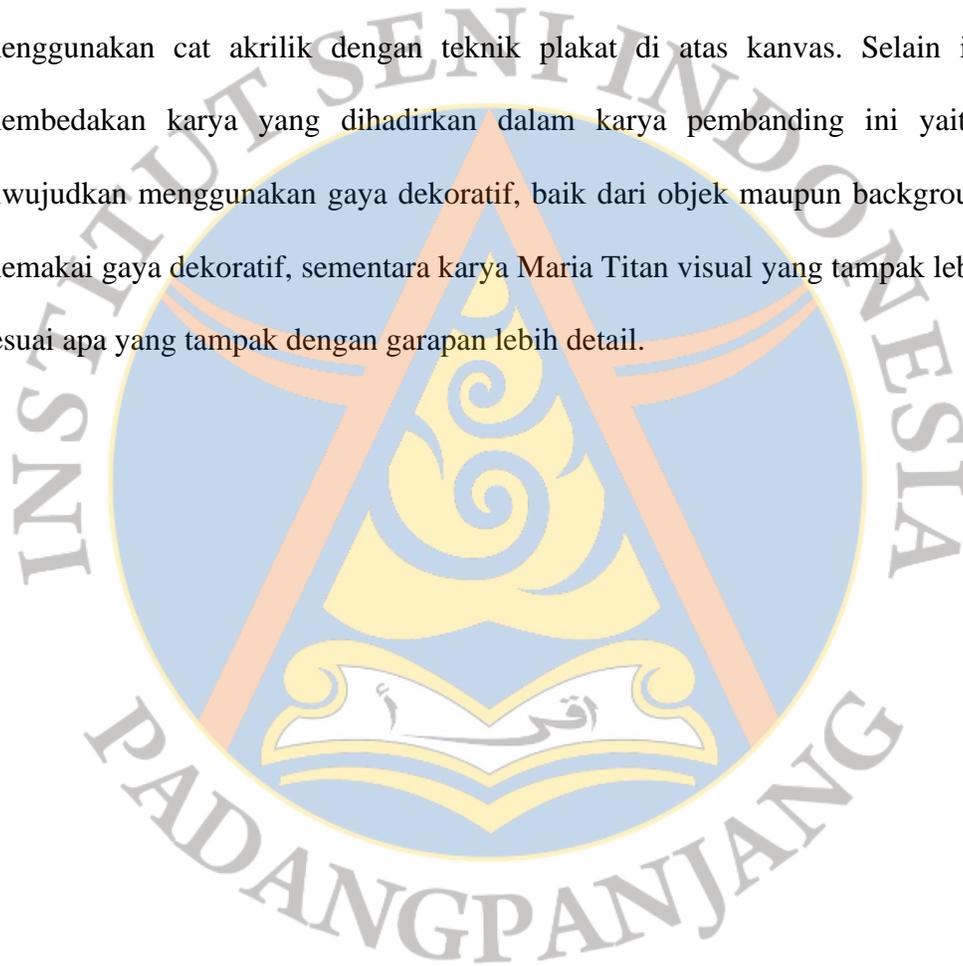


**Gambar 1**  
Karya Maria Titan  
Judul : "*Ladybug*"  
Media : ink and *watercolor* in paper  
Tahun : 2020

Karya Maria Titan dengan judul *Ladybug* ini diambil sebagai karya pembandingan karena pada karya yang dihadirkan di atas dari segi bentuk visual menghadirkan bentuk yang sesuai dengan sebenarnya, yang terlihat lebih realistis dengan suasana bertumpukan yang sangat banyak, kumbang koki seperti sedang berkumpul, pada bagian karya keseluruhan visual banyak memakai warna-warna

cerah, seperti merah keorangean, dan di bagian background menggunakan warna gelap, seperti warna hitam.

Perbedaan karya perbandingan di atas dengan karya yang dihadirkan yaitu dari segi visual sama-sama memvisualkan kumpang koksi sebagai objek. Pada karya Maria Titan menggunakan teknik aquarel dengan cat air, sedangkan di karya menggunakan cat akrilik dengan teknik plakat di atas kanvas. Selain itu yang membedakan karya yang dihadirkan dalam karya perbandingan ini yaitu karya diwujudkan menggunakan gaya dekoratif, baik dari objek maupun background akan memakai gaya dekoratif, sementara karya Maria Titan visual yang tampak lebih realistis sesuai apa yang tampak dengan garapan lebih detail.



## 2) Karya Pemandangan 2



**Gambar 2**

Karya Jamie Condon

Judul : "*Ladybirds at yandles*"

Media : Acrylic & mixed media

Tahun : 2019

Karya Jamie Condon yang berjudul "*Ladybirds at yandles*" memvisualkan sangat banyak kumbang koksi, pada karya yang dihadirkan di atas dari segi bentuk visual menghadirkan bentuk yang sesuai dengan sebenarnya, yang terlihat lebih realis, seperti berjalan di dinding. Dari segi warna menampilkan warna-warna yang cerah.

Pada karya pembandingan ini, kesamaan pada karya sama-sama memvisualkan kumbang koksi sebagai *subject matter*. Tapi dalam hal ini, kumbang koksi yang dihadirkan berbeda dengan kumbang koksi pada karya Jamie Condon. Visual kumbang koksi pada karya adalah kumbang koksi dengan gaya dekoratif. Selain visual kumbang koksi, konsep dan ide menjadi perbedaan pada karya tugas akhir ini

### 3) Karya Pemandangan 3



**Gambar 3**

Karya Nandang Sugiharta  
Judul : "Joy of Ladybug II"  
Media : Acrylic di atas kanvas  
Ukuran : 100 x 120 cm

Karya Nandang Sugiharta yang berjudul "Joy of Ladybug II" ini terdapat visual kumbang koki sebagai *subject matter* pada karya tersebut. Background pada karya yaitu memvisualkan daun dan rumput. Karya ini merupakan karya seni lukis dengan aliran naturalisme.

Pada karya perbandingan ini, kesamaan pada karya terdapat pada kumbang koki yang berada di atas daun-daun sebagai *subject matter*. Yang menjadi orisinalitas pada karya ini yaitu kumbang koki yang dihadirkan berbeda dengan kumbang koki pada karya Nandang Sugiharta. Visual kumbang koki pada karya adalah kumbang koki di atas daun-daun dengan gaya dekoratif, baik dari objek maupun background akan memakai gaya dekoratif.

#### 4) Karya Pemandangan 4



##### **Gambar 4**

Karya Dan Bingham  
Judul : “Zen Ladybug”  
Media : Digital Drawing  
Tahun : 2020

Karya Dan Bingham yang dibuat pada tahun 2020 pada karya ini media yang dipakai adalah media digital drawing. Karya yang berjudul “Zen Ladybug” menghadirkan kumbang koxi sebagai objek utama dengan background putih kebiruan. Karya ini menggunakan gaya dekoratif.

Karya digital ini digunakan sebagai karya pembandingan, pada karya pembandingan ini, kesamaan pada karya terdapat pada kumbang koxi sebagai *subject matter* dengan gaya dekoratif, baik dari objek maupun background menggunakan gaya dekoratif. Dari segi perbedaannya visual yang dihadirkan lebih banyak menggunakan garis dan pewarnaan yang lebih banyak serta objek pendukung yang hadir berbeda. Selain itu isian yang terdapat dekoratif pun berbeda.

## 5) Karya Pemandangan 5



**Gambar 5**

Karya Eva Chen

Judul : “*Something small today*”

Media : Acrylic di atas kanvas

Ukuran : 25 x 25 cm

Tahun : 2020

Karya Eva Chen yang berjudul “*Something small today*” ini terdapat visual kumbang koksi sebagai *subject matter* dan beberapa bunga sebagai objek pendukung pada karya dengan warna background hijau kekuningan. Karya ini merupakan karya seni lukis dengan aliran naturalisme.

Pada karya perbandingan ini, kesamaan pada karya terdapat pada kumbang koksi sebagai *subject matter* dan bunga-bunga sebagai objek pendukung. Yang menjadi orisinalitas pada karya ini yaitu kumbang koksi yang dihadirkan berbeda dengan kumbang koksi pada karya Eva Chen. Visual kumbang koksi pada karya adalah kumbang koksi dengan gaya dekoratif, baik dari objek maupun background akan memakai gaya dekoratif.

Karya yang berhubungan dengan tema dan bentuk visual yang diangkat, baik itu berupa tema maupun bentuk yang sama persis maupun konsep yang hampir sama atau berdekatan. Dari beberapa sumber yang telah disebutkan di atas, ditemukan beberapa karya yang memiliki kesamaan dengan karya yang diciptakan. Persamaan dari karya di atas yaitu sama-sama mengangkat kumbang koksi sebagai objek utama. Sedangkan perbedaan antara karya pembanding tersebut yaitu dari segi teknik, ekspresi yang berbeda tentunya akan mempengaruhi bentuk visual dari karya, konsep yang berbeda, melalui bahasa ungkap yang pengkarya ingin menyampaikan tentang perasaan yang dialami pengkarya terhadap kumbang koksi.

Letak orisinalitas pada karya yang diciptakan yaitu dari segi gaya, pengkarya menggunakan gaya dekoratif, yang mana gaya dekoratif ini dirasakan cocok dengan tema dan rasa yang disampaikan. Secara keseluruhan dari bentuk gerakannya, serta unsur rupa, tema, dan prinsip rupa yang dimiliki akan lahir karya-karya yang merupakan ciri khas dari ekspresi pribadi dan jelas akan berbeda dengan karya lima orang pelukis di atas.

## E. Landasan Teori

Sebuah karya seni lahir dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor yang datang dari dalam diri (internal) maupun faktor yang datang dari luar diri (eksternal). Faktor yang datang dari dalam diri adalah dorongan dan keinginan yang kuat dari hati untuk mewujudkan karya seni, sedangkan faktor dari luar adalah kepekaan rasa dalam membaca dan mengamati situasi yang terjadi di dalam alam sekitar kemudian dijadikan sebagai sumber ide penciptaan.

Untuk pencapaian hasil karya yang lebih bernilai dan bermakna diperlukan berbagai kajian sumber-sumber tertulis dan visual untuk dijadikan acuan dalam mewujudkan karya yang berhubungan dengan objek karya. Usaha ini berguna dalam rangka memperkaya dan memperkuat ide serta orisinalitas karya. Hal yang dapat menjadi acuan dalam landasan teori adalah sebagai berikut:

### 1. Seni

Seni merupakan pembahasan yang tidak ada habis-habisnya. Dalam buku Mikke Susanto, Soedarso Sp. Mengatakan bahwa:

“seni adalah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya; pengalaman batin tersebut dijadikan secara indah atau menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang menghayatinya. Kelahirannya tidak didorong oleh hasrat memenuhi kebutuhan pokok, melainkan usaha melengkapi dan menyempurnakan derajat kemanusiaan memenuhi kebutuhan yang sifatnya spiritual” (Mikke Susanto, 2002;101)

Menurut Jacob Sumardjo dalam bukunya menjelaskan: “ kehadiran sebuah karya seni merupakan representasi terhadap dunia luar dari diri seniman bersentuhan dengan kenyataan yang objektif atau kenyataan dalam dirinya. Sehingga menimbulkan respon atau tanggapan, maka lahirlah karya seni” (Jacob Sumardjo, 2000:76)

## 2. Seni Lukis

Seni lukis adalah sebuah bentuk penyampaian pengalaman estetika seorang seniman yang disampaikan secara visual melalui dua dimensi. Dharsono Sony Kartika (2004:36) menjelaskan bahwa seni lukis adalah suatu ungkapan pengalaman seseorang seniman ke dalam sebuah karya dua dimensi dengan menggunakan unsur-unsur rupa yaitu garis, warna, dan tekstur.

Lahirnya sebuah karya seni lukis tidak terlepas dari pengalaman pribadi seorang seniman baik pengalaman yang bersifat indah maupun tidak, keadaan tersebut yang mendasari lahirnya sebuah karya. Seni lukis adalah hasil seni visual yang merupakan interaksi seseorang pelukis dalam menanggapi objek-objek dan hal yang ada di sekitarnya, dan kemudian ia ekspresikan lewat bentuk-bentuk seperti tanda, dan symbol.

Seniman bebas berekspresi dalam berkarya, baik dalam pemilihan tema melalui bentuk-bentuk maupun symbol. Berdasarkan teori seni lukis diatas dapat diawali dasar pemikiran dalam berkarya seni, sehingga tidak ada keraguan menciptakan karya seni lukis. Karya seni, tidak semata-merta hanya memindahkan bentuk aslinya melainkan, karya seni juga harus menambahkan ekspresi diri dari seorang seniman.

### **3. Representasional**

Representasional merupakan salah satu bentuk perwujudan pada karya seni, representasional disini diartikan sebuah proses pengolahan objek atau penyederhanaan bentuk objek dari bentuk aslinya, dan di hadirkan kembali pada karya seni. Penggunaan bentuk representasional dikarenakan lebih mudah menyampaikan tujuan dan maksud yang hendak disampaikan dalam karya seni lukis.

Representasional merupakan penggambaran dari suatu keadaan nyata, seperti yang ditemukan di alam, berarti juga deskripsi tau potret atau susunan yang bisa terlihat secara natural yang mendeskripsikan beberapa karakter dan situasi (Mikke Susanto, 2011:331).

### **4. Dekoratif**

Dekoratif adalah gaya karena istilah ini dipakai untuk memahami lukisan yang sifat menghiasnya tinggi dengan pola hias yang khas (Mikke Susanto, 2011:150). Dekoratif berarti penampilan wujud pada kanvas dengan sedikit banyak menyampaikan ilusi ruang sebagaimana yang pernah diajarkan di eropa sejak zaman Renaissance. Corak dekoratif menghindari adanya ilusi ruang, serta garis besar makan kesan ruang tersisihkan sehingga tampak objek lukisannya tetap terlekat pada ruang dua dimensional. Dari situlah sehingga lahir wujud yang sepenuhnya pipih. (sudarmadji, 1985:17).

Corak dekoratif yaitu sebuah karya seni yang memiliki daya (unsur) menghiasi yang tinggi atau dominan. Disini tidak menampakkan adanya volume.

Kekurangan maupun perspektif, semua dibuat secara flat atau tidak menunjukkan ketiga dimensinya (Mikke Susanto, 2011:100).

Secara garis besar dapat ditarik pengertian bahwa gaya lukisan dekoratif adalah aliran atau gaya dalam seni lukis yang memiliki daya unsur menghias serta mengabaikan tentang volume ruang pada karya, perspektif, dan kemiripan bentuk sehingga membuat karya yang diciptakan cenderung terlihat datar flat. Karya lukis dekoratif ini merepresentasikan bentuk visual kumbang koksi, pemilihan gaya dekoratif pada karya seni lukis ini karena pengkarya sering menggunakan gaya dekoratif dalam penggarapan tugas-tugas di studio VI dan V, dan juga untuk memperkuat rasa yang ingin diwujudkan lebih tampak dengan menggunakan gaya dekoratif.

## **5. Stilisasi**

Stilisasi atau pengayaan bentuk merupakan salah satu bentuk, lazimnya sebutan dikhususkan untuk memahami perubahan bentuk dalam ornamentasi (Mikke Susanto, 2011:378). Dan menurut Mikke susanto (2011:248) ornamen adalah hiasan yang dibuat dengan digambar, dipahat, maupun dicetak, untuk mendukung meningkatnya kualitas dan nilai pada suatu benda atau karya seni. Jadi istilah stilisasi merupakan salah satu cara untuk merubah objek yang menitikberatkan pada pencapaian bentuk yang dirasa lebih estetik dari bentuk semula dengan cara memasukkan ornamen-ornamen, hiasan-hiasan.

## 6. Kumbang koksi

Kumbang koksi adalah salah satu serangga dari *ordo Coleoptera*. Mereka mudah dikenali karena penampilannya yang cukup khas sehingga mudah dibedakan dari serangga lainnya. Di negara-negara Barat, hewan ini dikenal dengan nama *ladybird* atau *ladybug*. Orang awam menyebut kumbang koksi sebagai kepik, karena ukurannya dan perisainya yang juga keras, namun kumbang ini sama sekali bukan dari bangsa kepik (Hemiptera). Serangga ini dikenal sebagai sahabat petani karena beberapa anggotanya memangsa serangga-serangga hama seperti kutu daun. Walaupun demikian, ada beberapa spesies koksi yang juga memakan daun sehingga menjadi hama tanaman. ([https://id.wikipedia.org/wiki/Kumbang\\_koksi](https://id.wikipedia.org/wiki/Kumbang_koksi))

Kumbang ini ditemukan di seluruh dunia, terutama di wilayah-wilayah tempat hidup tanaman yang menyediakan makanan. Di dunia ini kurang lebih ada sekitar 5.000 spesies dan yang terbesar panjang tubuhnya mencapai hampir 1 cm. kumbang koksi memiliki penampilan yang cukup khas sehingga mudah dibedakan dari serangga lainnya. Tubuhnya berbentuk nyaris bundar dengan sepasang sayap keras di punggungnya. sayap keras di punggungnya berwarna-warni, ada yang berwarna merah, *orange*, hitam, kuning dengan pola seperti totol-totol berwarna hitam. Sayap keras yang berwarna-warni itu sebenarnya adalah sayap elitra atau sayap depannya. Sayap belakangnya berwarna transparan dan biasanya dilipat di bawah sayap depan jika sedang tidak dipakai. Saat terbang, ia mengepakkan sayap belakangnya secara cepat, sementara sayap

depannya kaku tidak bisa mengepak dan direntangkan untuk menambah daya angkat. Sayap depannya yang keras juga bisa berfungsi seperti perisai pelindung. Kumbang koksi memiliki kaki yang sangat pendek serta kepala yang terlihat membungkuk ke bawah. Posisi kepala seperti ini membantunya saat makan hewan-hewan kecil seperti kutu daun, mayoritas dari kumbang koksi adalah karnivora yang memakan hewan-hewan kecil penghisap tanaman semisal kutu daun. Di kakinya terdapat rambut-rambut halus berukuran mikroskopis (hanya bisa dilihat dengan mikroskop) yang ujungnya seperti sendok. Rambut ini menghasilkan bahan berminyak yang lengket sehingga bisa berjalan dan menempel pada tempat-tempat yang sulit seperti di kaca atau di langit-langit. ([https://id.wikipedia.org/wiki/Kumbang\\_koksi](https://id.wikipedia.org/wiki/Kumbang_koksi))

Kumbang koksi juga melakukan hibernasi (tidur panjang di musim dingin). Kumbang koksi biasanya berkumpul dalam jumlah besar di tempat-tempat seperti di bawah balok kayu, kulit batang, atau timbunan daun saat berhibernasi. Kumbang koksi memiliki cara unik dalam mempertahankan diri. Bila merasa terancam bahaya, ia akan berpura-pura mati dengan cara membalikan tubuhnya dan menarik kakinya ke dalam. ([https://id.wikipedia.org/wiki/Kumbang\\_koksi](https://id.wikipedia.org/wiki/Kumbang_koksi))

Kumbang koksi yang disebutkan di atas menjadi bentuk visual utama karena dalam setiap karya yang diciptakan merepresentasikan bentuk kumbang koksi yang diwujudkan tidak sama persis dengan aslinya, tetapi dengan perubahan bentuk distorsi, deformasi, dan stilisasi, yaitu dengan mengubah

bentuk dari bentuk tubuh dan corak yang ada di badannya, tetapi tidak meninggalkan ciri khas aslinya, menonjolkan keindahan kumbang koksi melalui visual kumbang koksi dalam karya seni lukis dekoratif.

## 7. Unsur-unsur rupa

### a) Titik

Titik merupakan unsur rupa terkecil yang terlihat oleh mata. Titik diyakini pula sebagai unsur yang menghubungkan elemen-elemen rupa menjadi garis atau bentuk (Susanto Mikke, 2011:402).

Pada visual karya, kumpulan titik-titik juga menghadirkan ide untuk dijadikan sebagai penghiasan pada karya, seperti titik-titik di badan kumbang koksi dan titik-titik pada *background*.

### b) Garis

Penciptaan karya seni tidak lepas dari garis. Penggunaan garis dalam penciptaan karya seni harus sesuai dengan apa yang diekspresikan. Hal tersebut menyangkut kesan yang ditimbulkan dari garis dalam penggunaannya. Berdasarkan jenisnya, garis terdiri dari garis lurus, lengkung, vertikal, horizontal, diagonal, patah-patah, zig-zag, dan lain-lain. Dalam buku Djelantik dijelaskan:

“Garis adalah unsur seni rupa hasil penggabungan unsur titik. Garis lurus memberikan perasaan atau kesan kaku dan keras, berbeda dengan garis lengkung yang memberikan kesan lemah lembut. Kesan yang diciptakan juga tergantung dari ukuran tebal dan tipisnya. Garis-garis dapat disusun secara *geometris* (dengan ukuran, proporsi, siku-siku yang teratur) sehingga mewujudkan

gambar yang memberi kepuasan dan rasa indah karena keserasian dan keseimbangan bentuknya” (Djelantik, 2002:19).

Bentuk visual pada karya menggunakan berbagai macam garis, seperti garis lurus, lengkung, lingkaran dan garis-garis yang dibentuk untuk mencapai kesan dekoratif pada objek utama yaitu kumbang koksi, motif-motif corak kumbang koksi, dan garis-garis tidak beraturan sebagai pendukung artistic.

c) **Bidang**

Penggunaan bidang bertujuan untuk menambah kesan gerak dalam penciptaan karya. Bidang yang digunakan adalah visual dari objek yang diberi gelap terang serta akan diberi kontur (garis) atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur. Dalam karya seni, bidang digunakan sebagai simbol perasaan seniman dalam menggambarkan objek hasil *subject metter*. Bidang kadang-kadang juga mengalami perubahan bentuk atau abstraksi sesuai dengan gaya dan cara pengungkapan pribadi seorang seniman (Dharsono Sony Kartika, 2007:37)

Bidang yang digunakan dalam karya seni lukis adalah visual dari objek kumbang koksi yang diberi gelap terang.

#### **d) Ruang**

Ruang adalah unsur seni rupa dengan dua sifat. Dalam seni rupa dua dimensi, ruang bersifat semu sedangkan dalam seni rupa tiga dimensi, ruang bersifat nyata. Ruang bersifat semu hanya bisa dilihat dengan mata, sedangkan ruang nyata bisa dibuktikan dengan indra peraba (Dharsono Sony Kartika, 2004:112).

Dalam karya cenderung menggunakan ruang-ruang bersifat semu.

#### **e) Warna**

Dalam seni rupa, warna adalah salah satu unsur yang penting dalam menciptakan karya seni. Dalam buku Dharsono Sony Kartika dijelaskan bahwa:

“Warna sebagai salah satu elemen atau medium seni rupa, merupakan unsur yang sangat penting, baik di bidang seni murni maupun seni terapan” (Dharsono Sony Kartika, 2007:39).

Pemilihan warna yang digunakan adalah warna primer, sekunder dan tersier. Warna primer adalah warna-warna dasar seperti merah, kuning, dan biru. Warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari campuran warna primer seperti warna merah digabungkan dengan warna kuning akan menghasilkan warna *orange*, warna biru dan kuning yang digabungkan akan menjadi warna hijau. Warna tersier adalah warna yang dihasilkan dari pencampuran primer dan sekunder seperti warna toska, campuran dari warna biru dengan hijau.

Warna warna primer, sekunder, dan tersier akan digunakan pada karya yang diciptakan. Penggunaan ke tiga warna ini sesuai dengan perasaan yang ingin disampaikan, bertujuan untuk mendapatkan rasa yang ingin disampaikan yaitu rasa senang dan kagum.

**f) Gelap Terang**

“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” (Kartika, Dharsono Sony, 2004:102).

Penggunaan gelap terang dalam visualisasi sebagai penciptaan bentuk volume dan kesan ruang pada karya. Dalam penyusunan unsur-unsur rupa, juga harus memperhatikan bagaimana kombinasi prinsip-prinsip rupa dalam berkarya seni.

**8. Prinsip-prinsip Rupa**

**a) Komposisi**

Komposisi adalah suatu cara pengorganisasian untuk menyusun bagian keseluruhan di dalam mendapatkan suatu wujud (Poerwadarminta, 1976:17, Jurnal Skripsi Sahriati, 2019).

Komposisi pada karya dimaksudkan untuk mengatur objek yang divisualkan agar tampak indah dan menarik sesuai dengan susunan warna, paduan warna yang dihadirkan pada karya seni lukis dekoratif. Komposisi yang dipergunakan untuk mengatur objek visual kumbang

koksi pada karya ini adalah integritas antara warna-warna yang bergradasi atau kombinasi warna cerah dengan warna lembut pada latar dan objek visual karya, garis, bidang, dan unsur rupa lainnya yang pelukis pakai dalam karya ini sesuai dengan tema atau judul karya.

**b) Keseimbangan**

Keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan secara visual, yang ditentukan oleh ukuran, wujud, warna, tekstur dan kehadiran semua unsur yang dipertimbangkan dan memperhatikan keseimbangan (Kartika, 2007:83-84).

Keseimbangan dalam karya ini menggunakan keseimbangan *informal*, yaitu, kesan dinamika berbagai ukuran karakter yang dihadirkan yang saling melengkapi sehingga membentuk keseimbangan.

**c) Gradasi**

Gradasi merupakan susunan derajat atau tingkatan (KBBI). Pada warna gradasi berupa tingkatan yang divisalkan pada karya seni, yang merupakan hasil dari pengembangan warna dengan menggabungkan dua atau lebih unsur warna, untuk mencapai kesan volume pada karya, baik untuk visual kumbang koksi maupun objek pendukung pada karya dengan tujuan untuk menghias dan memperindah.

#### **d) Irama**

Irama dalam seni rupa menyangkut persoalan warna, komposisi, garis, maupun lainnya. Irama adalah urutan atau pengulangan yang teratur dari sebuah elemen atau unsur-unsur dalam karya lainnya. (Susanto, 2018:346)

Irama dalam karya seni juga timbul jika pengulangan teratur dari unsur yang digunakan. Irama dapat terjadi pada karya seni rupa dari adanya pengaturan unsur garis, warna, tekstur, gelap-terang secara berulang-ulang. Pengulangan unsur biasa disebut irama alternative.

Pada karya yang dihadirkan, terjadi pengulangan beberapa bentuk objek sehingga menjadi visual yang menarik.

#### **e) Pusat Perhatian (*center of interest*)**

Desain yang baik mempunyai titik berat untuk menarik perhatian (*center of interest*). Ada berbagai cara untuk menarik perhatian kepada titik berat tersebut, yaitu dapat dicapai dengan melalui perulangan ukuran serta kontras antara tekstur, nada warna, garis, ruang, bentuk atau motif. Susunan beberapa unsur visual atau penggunaan ruang dan cahaya bisa menghasilkan titik perhatian pada focus tertentu (Kartika, 2004:121-122)

Pada karya yang diciptakan pusat perhatian terletak pada objek utama yaitu visual kumbang koksi. Untuk mendapatkan pusat perhatian dapat dilakukan melalui keunikan, keganjilan, keistimewaan, dan

penekanan warna atau garis. Dalam memperoleh pusat perhatian pada karya juga akan diperkuat penekanan bentuk dan perwanaaan.

## **9. Distorsi**

Distorsi diartikan sebagai usaha untuk meninggalkan bentuk asli, yang biasa atau lebih umum lagi menuangkan ketidak sesuaian oleh proporsi yang diberikan oleh alam namun tetap terlihat karakter aslinya.

Penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, untuk melebihi bentuk karakter yang divisualkan (Kartika & Perwira, 2004:103).

Dalam bentuk karya yang dihadirkan dari keseluruhan bentuk tubuh kumbang koksi dilebih-lebihkan dari bentuk objek sesungguhnya, maupun objek pendukung lainnya.

## **10. Deformasi**

Perubahan susunan bentuk yang disengaja untuk kepentingan seni, sehingga dapat memunculkan karakter baru yang berbeda dari sebelumnya (Susanto, 2011:98), seperti penyederhanaan pada visual kumbang koksi dan objek lainnya untuk menghilangkan kesan kaku.

## **11. Pointilis**

*Pointilis* merupakan salah satu teknik yang digunakan dalam melukis dengan memakai titik-titik, titik-titik dijadikan sebagai salah satu unsur penghias yang divisualkan pada karya, yang digunakan sebagai penghias dan mempercantik bentuk visual pada karya sehingga memunculkan daya tarik tersendiri pada lukisan.

## **F. Metode Penciptaan**

Melahirkan sebuah karya seni secara metodologis terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan. Menurut (Gustami, 2007:329) dalam proses melahirkan suatu karya suatu karya secara metodologis terdapat tiga tahapan utama yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Sampai mencakupi metode-metode penciptaan yang dibarengi dengan teknik dan cara-cara untuk mewujudkannya sehingga terwujudlah sebuah karya seni yang memiliki landasan dan dapat dipertanggung jawabkan.

Pembuatan sebuah karya seni tidak menutupi kemungkinan mengalami improvisasi. Perubahan atau improvisasi dalam proses pengerjaan sebuah karya seni yang sedang berlangsung dapat saja terjadi, guna untuk memaksimalkan karya yang lebih baik dari rancangan sebelumnya. Adapun tahapan-tahapan dalam metode penciptaan adalah sebagai berikut:

### **1. Persiapan (Eksplorasi)**

Sebelum menciptakan sebuah karya seni tentunya kita perlu melakukan perenungan serta pengamatan sehingga munculah ide-ide untuk menciptakan sesuatu dengan memandang kearah yang lebih jauh dan menciptakan karya yang indah dan tentunya memiliki makna. Pada saat melakukan perenungan dan pengamatan maka timbullah ide mengangkat kumbang koksi sebagai ide penciptaan karya seni lukis ini.

Setelah ditemukannya objek sebagai ide penciptaan karya seni lukis, selanjutnya melakukan pengamatan yang matang terhadap objek tersebut, baik pengamatan langsung maupun tidak langsung. Proses tersebut dapat dilakukan

dengan melihat buku, media social, dan melihat lingkungan sekitar, juga menonton dari video ataupun film.

Setelah melihat tema yang diangkat, serta mengumpulkan banyak data-data yang berhubungan dengan kumbang koksi dan membuat konsep karya melalui perenungan baik dalam rumah, maupun luar rumah yang diterapkan pada karya yaitu pada eksplorasi bentuk kumbang koksi, dimana bentuk asli kumbang koksi yang terbesar panjang tubuhnya mencapai hampir 1 cm, sedangkan visual kumbang koksi yang diwujudkan dalam karya melakukan perubahan bentuk yaitu distorsi dan stilisasi. Tujuan dari distorsi dan stilisasi ini untuk mewujudkan suatu visualisasi yang unik dan membuat penikmat tertarik dalam tiap-tiap visual yang dihadirkan, juga rasa senang dan kekaguman terhadap objek tersampaikan.

Eksplorasi yang dilakukan seperti turun kelapangan atau observasi langsung untuk melihat tempat atau lokasi keberadaan kumbang koksi untuk mengamati dari bentuk, warna, ukuran, sifat dan lainnya. Kemudian dijadikan konsep awal.



**Gambar 6**

“Pengamatan Objek”

(Foto: Nadiya Syalimah, 2021)

Gambar kumbang koksi di atas dijadikan sebuah bukti pengamatan langsung terhadap bentuk kumbang koksi yang sangat kecil.

## 2. Perancangan

Setelah melakukan persiapan, tahap selanjutnya adalah perancangan. Tahap ini dari kegiatan menuangkan ide dari hasil yang didapatkan ke suatu media, berupa tentang objek yang dilukis, dan dirancang ke dalam bentuk sketsa alternative. Kemudian dipilih beberapa sketsa alternatif yang sesuai dengan karya seni lukis tugas akhir. Berikut beberapa perancangan dilakukan untuk menciptakan karya seni lukis:

### a. Strategi Visual

Visualisasi sebuah karya mempunyai sebuah strategi agar unsur-unsur dan prinsip-prinsip rupa mencapai sasaran seperti yang diinginkan. Perwujudan karya yang diciptakan adalah karya seni lukis representasional dengan gaya dekoratif. Strategi visual digunakan untuk membangun suasana dan perasaan yang diinginkan pada karya yang diciptakan, seperti perasaan rasa senang dan kagum tersebut bisa dirasakan.

Pengkarya menggunakan unsur rupa dan prinsip rupa. Unsur rupa seperti titik, garis, bidang, warna, ruang, gelap terang. Dalam karya titik yang pengkarya hadirkan yaitu kumpulan titik-titik untuk dijadikan sebagai penghias pada karya. Garis yang digunakan oleh pengkarya yaitu menggunakan berbagai macam garis, seperti garis lurus, lengkung, lingkaran dan garis-garis yang dibentuk untuk mencapai kesan dekoratif. Penggunaan bidang disusun menyesuaikan irama yang diinginkan pada karya. Pengkarja menggunakan ruang semu, yang hanya dapat dilihat oleh indera penglihatan pada karya dua dimensi. Pemilihan warna yang digunakan pada karya cenderung kepada warna lembut dan cerah untuk menyampaikan rasa senang dan kagum. Pengkarya memakai tekstur semu yang hanya terbentuk karena kesan gelap terang.

Kesatuan dalam karya ini dicapai dengan memadukan unsur-unsur seni rupa. Keseimbangan pada karya ini menggunakan keseimbangan *informal*, penggunaan keseimbangan *informal* untuk mendapatkan kesan dinamis pada karya yang diciptakan. Gradasi yang digunakan oleh pengkarya seperti

perpaduan dari laras menuju kontras, agar ada kesan gelap-terang. Irama yang terjadi karena adanya pengulangan teratur dari unsur yang digunakan, seperti visual kumbang koksi, garis, warna, dan lain-lain. Untuk mendapat pusat perhatian dilakukan melalui penekanan unsur rupa serta perubahan bentuk yaitu Distorsi, bagian kumbang yang didistorsi adalah bentuk dari keseluruhan baik dari badan, kepala, mata, punggung, sayap, dan kaki kumbang berbeda dari aslinya. Stilisasi, pada bagian badan kumbang untuk mewujudkan keindahan dan kekaguman pada kumbang tersampaikan. Deformasi, pada keseluruhan kumbang baik dari bentuk maupun motif yang dihadirkan sehingga dapat memunculkan karakter baru yang berbeda dari sebelumnya.

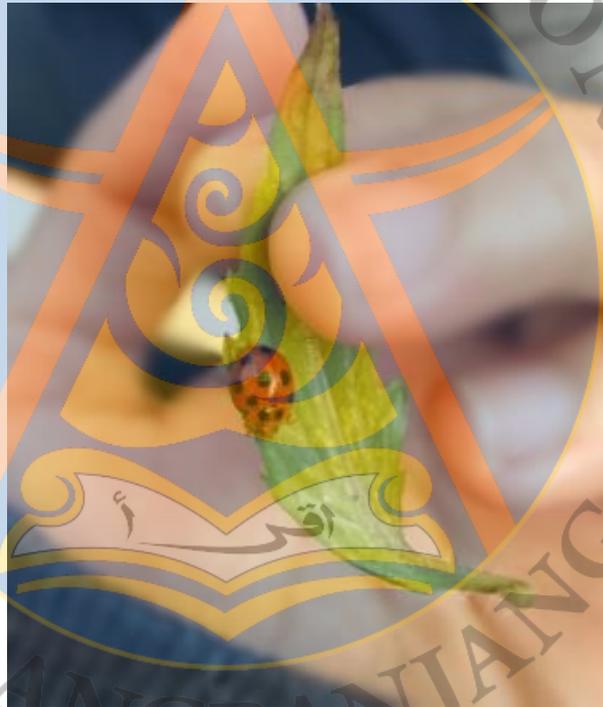
Tujuan dari distorsi, stilisasi, dan deformasi ini untuk mewujudkan suatu visualisasi yang unik dan membuat penikmat tertarik dalam tiap-tiap visual yang dihadirkan, juga rasa senang dan kekaguman terhadap objek tersampaikan. Perubahan bentuk ini dilakukan untuk mencapai penggarapan gaya dekoratif. Dalam karya juga dihadirkan tumbuhan seperti bunga dan dedaunan sebagai objek pendukung. Karya yang dihadirkan menggunakan teknik plakat.

#### **b. Gambar Acuan**

Gambar acun berikut digunakan sebagai ide dalam pembuatan sketsa alternative dalam pembuatan karya. Gambar kumbang koksi dijadikan sebuah bukti pengamatan langsung terhadap bentuk kumbang koksi. Bentuk pada kumbang koksi begitu menarik apa lagi saat hinggap di atas daun, kumbang koksi biasanya sering ditemukan di semak belukar dengan tubuh yang sangat

kecil menjadi keunikan dari serangga ini, warna merah pada badan kumbang koksi serta corak motif polkadod menjadi *center of interest* pada suatu keindahan tersendiri. Gambar ini digunakan sebagai bentuk acuan yang dihadirkan kembali sebagai objek utama pada karya yang dibuat, dan juga pengamatan langsung bentuk daun dan bunga sebagai objek pendukung.

Ada beberapa yang menjadi acuan dalam mempermudah dalam penggarapan karya yang digunakan sebagai referensi sebagai berikut:



**Gambar 7**  
Gambar kumbang koksi  
(foto oleh Nadiya syalimah, 2021)

Gambar kumbang koksi di atas dijadikan sebuah bukti pengamatan langsung terhadap bentuk kumbang koksi. Gambar ini digunakan sebagai bentuk acuan yang dihadirkan kembali sebagai objek utama pada karya yang dibuat.



**Gambar 8**  
Gambar kumbang koksi  
(foto oleh Nadiya syalimah, 2021)

Gambar kumbang koksi di atas dijadikan sebuah bukti pengamatan langsung terhadap bentuk kumbang koksi. Gambar ini digunakan sebagai acuan untuk bentuk yang dihadirkan kembali sebagai objek utama pada karya yang dibuat.



**Gambar 9**  
Gambar daun  
(foto oleh Nadiya syalimah, 2021)

Gambar daun di atas dijadikan sebuah bukti pengamatan langsung terhadap bentuk-bentuk daun. Gambar ini digunakan sebagai acuan untuk bentuk yang dihadirkan kembali sebagai objek pendukung pada karya yang dibuat.



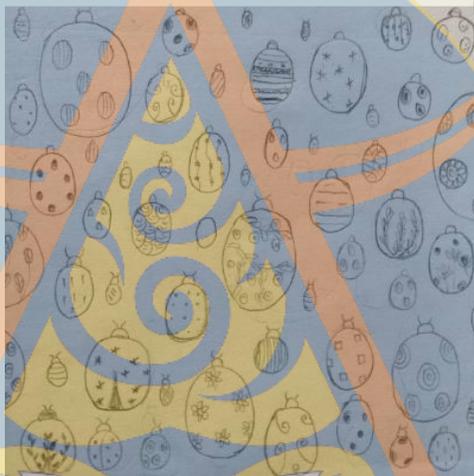
**Gambar 10**  
Gambar bunga  
(foto oleh Nadiya syalimah, 2021)

Gambar bunga di atas dijadikan sebuah pengamatan terhadap bentuk bunga. Gambar ini digunakan sebagai acuan untuk bentuk yang dihadirkan kembali sebagai objek pendukung pada karya yang dibuat.

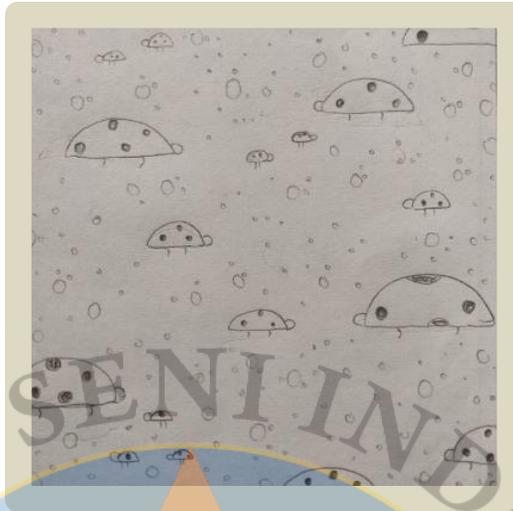
**c. Sketsa Alternatif**

Proses pembuatan sketsa ini adalah proses awal dalam pembuatan karya yang mengeksplorasi bentuk-bentuk dan komposisi gambaran karya yang dibuat.

- **Sketsa alternatif karya 1 “Plural”**



**Gambar 11**  
Sketsa Alternatif 1 karya 1  
(Sketsa : Nadiya Syalimah,2021)

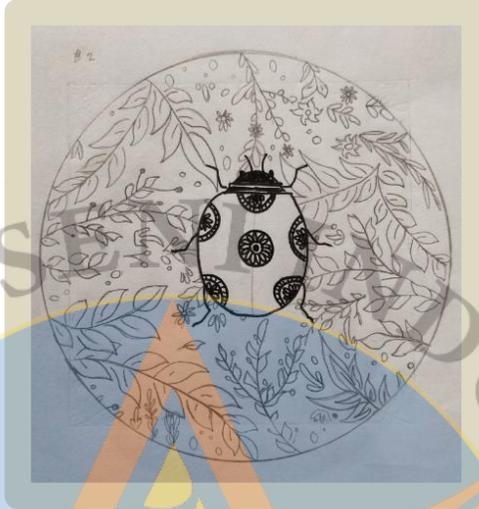


**Gambar 12**  
Sketsa Alternatif 2 karya 1  
(Sketsa : Nadiya Syalimah,2021)

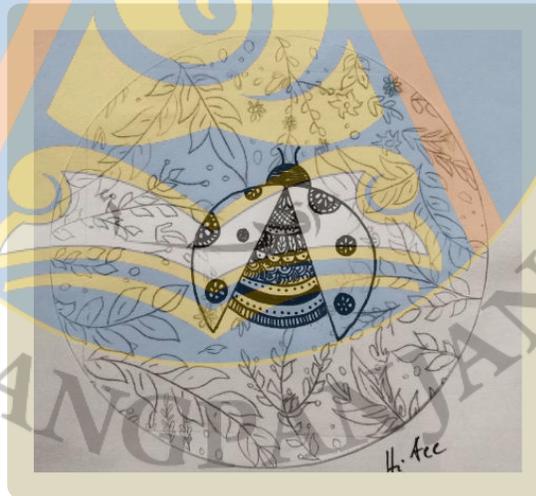


**Gambar 13**  
Sketsa Alternatif 3 karya 1  
(Sketsa : Nadiya Syalimah,2021)

- Sketsa alternatif karya 2 “Home”



**Gambar 14**  
Sketsa Alternatif 1 karya 2  
(Sketsa : Nadiya Syalimah,2021)



**Gambar 15**  
Sketsa Alternatif 2 karya 2  
(Sketsa : Nadiya Syalimah,2021)



**Gambar 16**  
Sketsa Alternatif 3 karya 2  
(Sketsa : Nadiya Syalimah,2021)

- Sketsa alternatif karya 3 “Tarian Kumbang Koksi”



**Gambar 17**  
Sketsa Alternatif 1 karya 3  
(Sketsa : Nadiya Syalimah,2021)



**Gambar 18**  
Sketsa Alternatif 2 karya 3  
(Sketsa : Nadiya Syalimah,2021)



**Gambar 19**  
Sketsa Alternatif 3 karya 3  
(Sketsa : Nadiya Syalimah,2021)

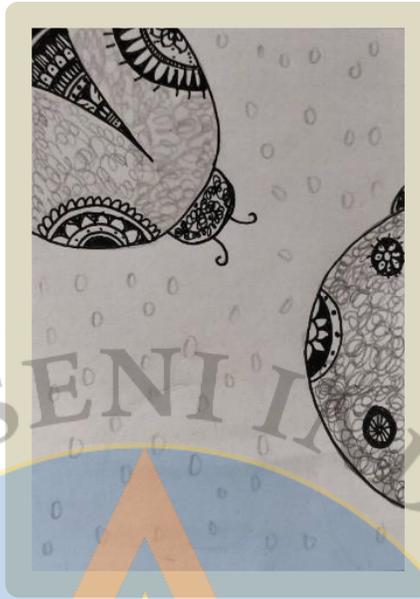
- Sketsa alternatif karya 4 “Bingung”



**Gambar 20**  
Sketsa Alternatif 1 karya 4  
(Sketsa : Nadiya Syalimah,2021)



**Gambar 21**  
Sketsa Alternatif 2 karya 4  
(Sketsa : Nadiya Syalimah,2021)

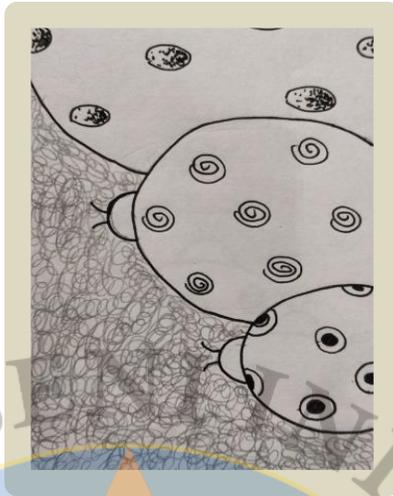


**Gambar 22**  
Sketsa Alternatif 3 karya 4  
(Sketsa : Nadiya Syalimah,2021)

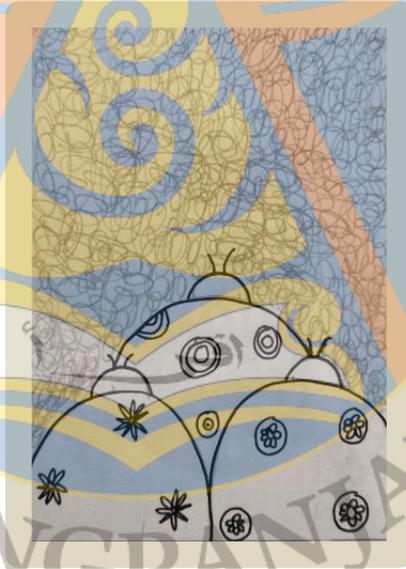
- Sketsa alternatif karya 5 “Bingung #2”



**Gambar 23**  
Sketsa Alternatif 1 karya 5  
(Sketsa : Nadiya Syalimah,2021)



**Gambar 24**  
Sketsa Alternatif 2 karya 5  
(Sketsa : Nadiya Syalimah,2021)

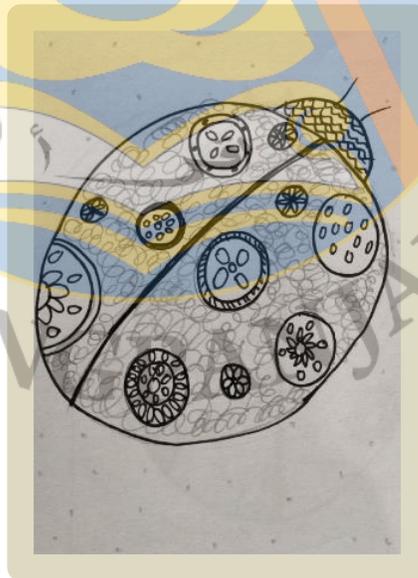


**Gambar 25**  
Sketsa Alternatif 3 karya 5  
(Sketsa : Nadiya Syalimah,2021)

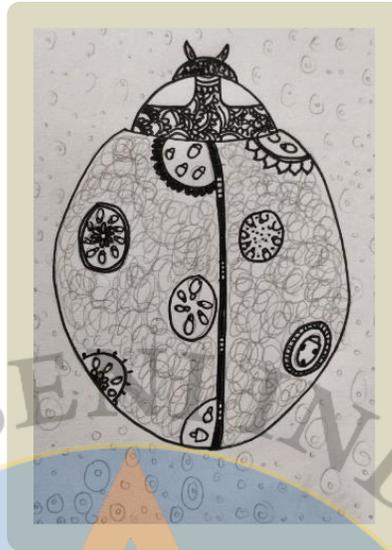
- Sketsa alternatif karya 6 “Queen”



**Gambar 26**  
Sketsa Alternatif 1 karya 6  
(Sketsa : Nadiya Syalimah,2021)

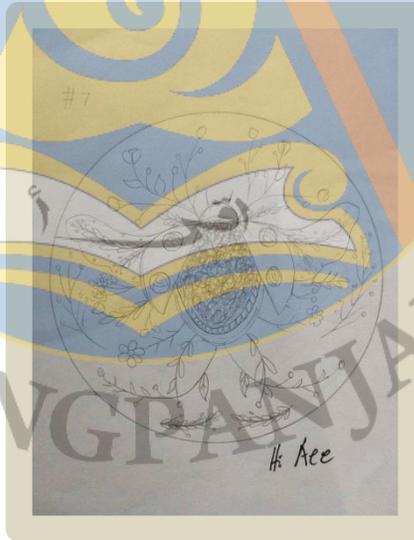


**Gambar 27**  
Sketsa Alternatif 2 karya 6  
(Sketsa : Nadiya Syalimah,2021)

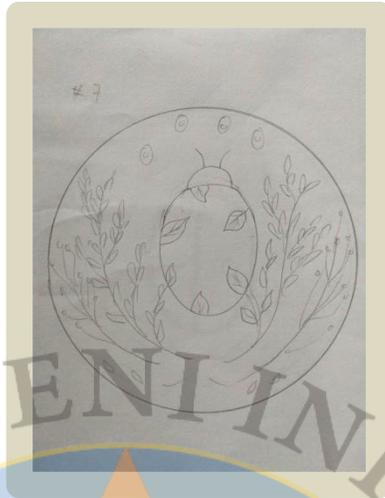


**Gambar 28**  
Sketsa Alternatif 3 karya 6  
(Sketsa : Nadiya Syalimah,2021)

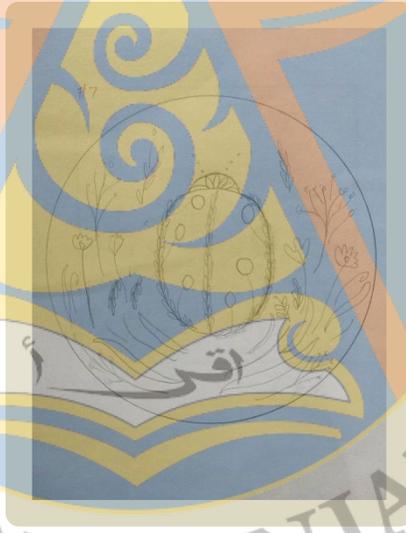
- Sketsa alternatif karya 7 “Atraktif”



**Gambar 29**  
Sketsa Alternatif 1 karya 7  
(Sketsa : Nadiya Syalimah,2021)



**Gambar 30**  
Sketsa Alternatif 2 karya 7  
(Sketsa : Nadiya Syalimah,2021)



**Gambar 31**  
Sketsa Alternatif 3 karya 7  
(Sketsa : Nadiya Syalimah,2021)

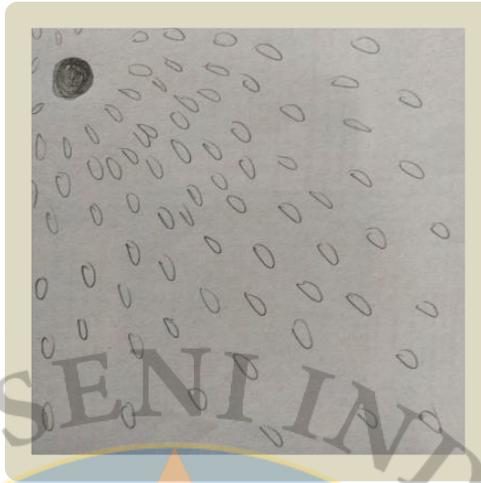
- Sketsa alternatif karya 8 “Kerumunan”



**Gambar 32**  
Sketsa Alternatif 1 karya 8  
(Sketsa : Nadiya Syalimah,2021)



**Gambar 33**  
Sketsa Alternatif 2 karya 8  
(Sketsa : Nadiya Syalimah,2021)

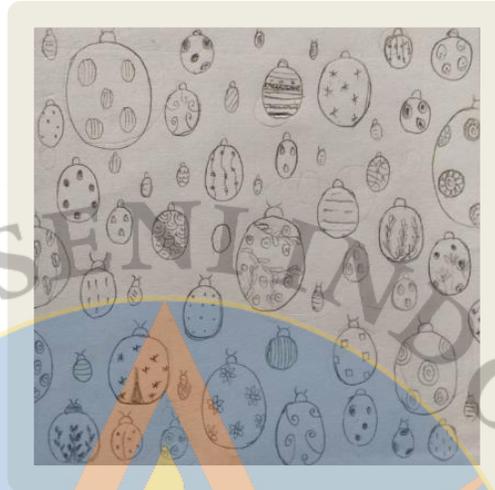


**Gambar 34**  
Sketsa Alternatif 3 karya 8  
(Sketsa : Nadiya Syalimah,2021)

**d. Sketsa Terpilih**

Setelah dibuat sketsa-sketsa alternatif maka dipilih beberapa karya yang dipindahkan dalam karya seni lukis. Pemilihan ini berdasarkan pengamatan, pertimbangan bentuk visual yang dihadirkan, komposisi, kesan yang muncul, dan pertimbangan lainnya. Sketsa yang dipilih menghadirkan kesan yang lebih mendekati dengan yang ingin disampaikan. Berikut sketsa yang terpilih:

## 1) Sketsa terpilih karya 1



**Gambar 35**  
Sketsa Terpilih 1  
Judul : Plural  
(Sketsa : Nadiya Syalimah,2021)

Sketsa pada karya satu terdiri dari tiga sketsa alternative. Pada karya tiga ini sketsa terpilih yaitu sketsa alternative satu. Sketsa yang berjudul “Plural” ini menghadirkan visual kumbang koksi yang sangat banyak dan mengalami perubahan bentuk yaitu distorsi, deformasi dan stilisasi dengan gaya dekoratif. Tujuan distorsi, deformasi dan stilisasi ini untuk mewujudkan suatu visualisasi yang unik dan menarik dalam tiap-tiap visual yang dihadirkan, serta rasa senang dan kekaguman terhadap objek tersampaikan.

## 2) Sketsa terpilih karya 2



**Gambar 36**  
Sketsa Terpilih 2  
Judul : Home  
(Sketsa : Nadiya Syalimah,2021)

Sketsa pada karya dua terdiri dari tiga sketsa alternative. Pada karya tiga ini sketsa terpilih yaitu sketsa alternative dua. Sketsa yang berjudul “Home” ini menghadirkan visual kumbang koxi yang sedang mengembangkan sedikit sayapnya dengan latar belakang memvisualkan bunga-bunga serta dedaunan yang mengalami perubahan bentuk yaitu distorsi, deformasi dan stilisasi dengan gaya dekoratif. Tujuan distorsi, deformasi dan stilisasi ini untuk mewujudkan suatu visualisasi yang unik dan menarik dalam tiap-tiap visual yang dihadirkan, serta rasa senang dan kekaguman terhadap objek tersampaikan.

### 3) Sketsa terpilih karya 3



**Gambar 37**  
Sketsa Terpilih 3  
Judul : Tarian kumbang koksi  
(Sketsa : Nadiya Syalimah,2021)

Sketsa pada karya tiga terdiri dari tiga sketsa alternative. Pada karya tiga ini sketsa terpilih yaitu sketsa alternative tiga. Sketsa yang berjudul “Tarian kumbang koksi” ini menghadirkan visual kumbang koksi dengan jumlah yang banyak yang mengelilingi bunga. Karya ini mengalami perubahan bentuk yaitu distorsi, deformasi dan stilisasi dengan gaya dekoratif. Tujuan distorsi, deformasi dan stilisasi ini untuk mewujudkan suatu visualisasi yang unik dan menarik dalam tiap-tiap visual yang dihadirkan, serta rasa senang dan kekaguman terhadap objek tersampaikan.

#### 4) Sketsa terpilih karya 4



**Gambar 38**  
Sketsa Terpilih 4  
Judul : Bingung  
(Sketsa : Nadiya Syalimah, 2021)

Sketsa pada karya empat terdiri dari tiga sketsa alternative. Pada karya empat ini sketsa terpilih yaitu sketsa alternative tiga. Sketsa yang berjudul “Bingung” ini menghadirkan visual kumbang koksi di sebelah kiri atas dan sebelah kanan yang hanya memperlihatkan setengah badannya saja. Karya ini mengalami perubahan bentuk yaitu distorsi, deformasi dan stilisasi dengan gaya dekoratif. Tujuan distorsi, deformasi dan stilisasi ini untuk mewujudkan suatu visual yang unik dan menarik dalam tiap-tiap visual yang dihadirkan, serta rasa senang dan kekaguman terhadap objek tersampaikan.

## 5) Sketsa terpilih karya 5



**Gambar 39**  
Sketsa Terpilih 5  
Judul : Bingung #2  
(Sketsa : Nadiya Syalimah, 2021)

Sketsa pada karya kelima terdiri dari tiga sketsa alternative. Pada karya lima ini sketsa terpilih yaitu sketsa alternative satu. Sketsa yang berjudul “Bingung #2” ini yang memvisualkan tujuh kumbang koksi yang berada di sebelah kanan yang menghadap kekiri dengan memperlihatkan setengah badannya saja. Karya ini mengalami perubahan bentuk yaitu distorsi, deformasi dan stilisasi dengan gaya dekoratif. Tujuan distorsi, deformasi dan stilisasi ini untuk mewujudkan suatu visualisasi yang unik dan menarik dalam tiap-tiap visual yang dihadirkan, serta rasa senang dan kekaguman terhadap objek tersampaikan.

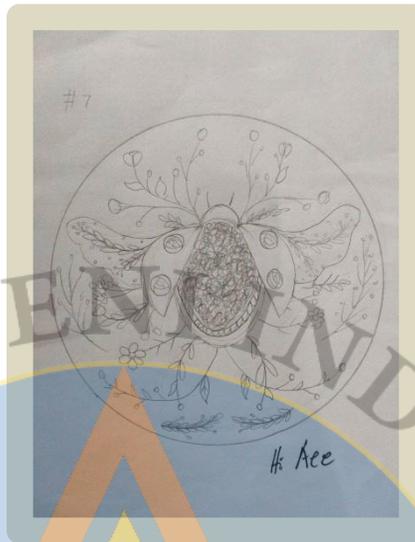
6) Sketsa terpilih karya 6



**Gambar 40**  
Sketsa Terpilih 6  
Judul : Queen  
(Sketsa : Nadiya Syalimah,2021)

Sketsa pada karya enam terdiri dari tiga sketsa alternative. Pada karya enam ini sketsa terpilih yaitu sketsa alternative satu. Sketsa yang berjudul “Queen” ini yang memvisualkan kumbang koxi yang sedang mengembangkan setengah sayapnya. Karya ini mengalami perubahan bentuk yaitu distorsi, deformasi dan stilisasi dengan gaya dekoratif. Tujuan distorsi, deformasi dan stilisasi ini untuk mewujudkan suatu visualisasi yang unik dan menarik dalam tiap-tiap visual yang dihadirkan, serta rasa senang dan kekaguman terhadap objek tersampaikan.

## 7) Sketsa terpilih karya 7



**Gambar 41**  
Sketsa Terpilih 7  
Judul : Atraktif  
(Sketsa : Nadiya Syalimah,2021)

Sketsa pada karya tujuh terdiri dari tiga sketsa alternative. Pada karya tujuh ini sketsa terpilih yaitu sketsa alternative satu. Sketsa yang berjudul “Atraktif” ini yang memvisualkan kumbang koxi yang sedang mengembangkan sayapnya. Latar belakang pada karya ini yaitu memvisualkan bunga-bunga serta dedaunan. Karya ini mengalami perubahan bentuk yaitu distorsi, deformasi dan stilisasi dengan gaya dekoratif. Tujuan distorsi, deformasi dan stilisasi ini untuk mewujudkan suatu visualisasi yang unik dan menarik dalam tiap-tiap visual yang dihadirkan, serta rasa senang dan kekaguman terhadap objek tersampaikan.

## 8) Sketsa terpilih karya 8



**Gambar 42**  
Sketsa Terpilih 8  
Judul : Kerumunan  
(Sketsa : Nadiya Syalimah,2021)

Sketsa pada karya delapan terdiri dari tiga sketsa alternative. Pada karya delapan ini sketsa terpilih yaitu sketsa alternative satu. Sketsa yang berjudul “Kerumunan” ini yang memvisualkan kumbang koksi dengan jumlah yang sangat banyak. Kumbang koksi dalam karya ini terlihat mengerumuni suatu pusaran warna yang menjadi daya tarik. Karya ini mengalami perubahan bentuk yaitu distorsi dan stilisasi dengan gaya dekoratif. Tujuan distorsi dan stilisasi ini untuk mewujudkan suatu visualisasi yang unik dan menarik dalam tiap-tiap visual yang dihadirkan, serta rasa senang dan kekaguman terhadap objek tersampaikan.

### 3. Perwujudan

Perwujudan yaitu di mana proses konsep yang dari awal dirancang, akan diciptakan sesuai dengan teknik yang telah terkonsepkan sebelumnya. Terlebih dahulu memilih sketsa alternative, setelah itu barulah karya dibuat sesuai dengan gambaran ide yang dipilih. Terkadang dalam proses perwujudan muncul ide-ide baru dan liar tidak terduga.

Media yang digunakan dalam karya ini menggunakan media dua dimensi. Adapun alasan memilih dua dimensi sebagai landasan untuk berkarya disebabkan sering melakukan eksplorasi dengan media dua dimensi, sehingga tidak menyulitkan untuk memvisualkan objek yang dipilih ke dalam media dua dimensi. Dalam penciptaan karya seni lukis teknik yang digunakan teknik plakat dengan menggunakan cat akrilik di atas media kanvas.

Proses penggarapan yaitu mempersiapkan bahan dan alat yang dibutuhkan dalam berkarya, kemudian dilakukan penggarapan karya sesuai dengan teknik yang digunakan. Semua proses dari semua tahap selesai, maka dalam tahap ini dilakukan proses penyelesaian akhir atau *finishing* yaitu karya benar-benar siap dipamerkan.

#### 4. Penyajian

Setelah proses perwujudan selesai, dilakukan proses penyelesaian akhir atau *finishing*, yaitu dengan memperbaiki bagian karya yang masih kurang detail, agar terlihat lebih sempurna, dan memberi bingkai pada karya, karya yang memakai bingkai untuk spanram persegi empat dan persegi panjang, tetapi pada karya bulat tidak memakai bingkai, tujuan menggunakan bingkai agar terkesan lebih mewah dan indah. Selanjutnya dilakukan penyajian karya atau dengan istilah pameran. Dalam KBBI pameran adalah pertunjukan hasil karya seni, barang hasil produk dan sebagainya. Pameran merupakan salah satu kegiatan penyajian karya seni, dikomunikasikan sehingga dapat di apresiasi oleh penikmat karya seni itu sendiri. Pameran juga bertujuan untuk menyampaikan ide atau gagasan kepada karya seni. Pameran karya diadakan secara indoor.