

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Traumatis (*traumatic*) adalah tekanan emosional dan psikologis pada umumnya karena kejadian yang tidak menyenangkan atau pengalaman yang berkaitan dengan kekerasan. Kata traumatis bisa digunakan untuk mengacu pada kejadian yang menyebabkan stres berlebih. Suatu kejadian dapat disebut traumatis bila kejadian tersebut menimbulkan stres yang *ekstreme* dan melebihi kemampuan individu untuk mengatasinya. Stres yang dimaksud oleh pengkarya adalah suatu kejadian yang membuat pengkarya menjadi trauma atas kejadian tersebut. Orang bisa dikatakan mempunyai trauma adalah mereka mengalami stres emosional yang benar-benar dalam sehingga orang tersebut dalam mengendalikan perasaan tersebut yang menyebabkan munculnya trauma pada setiap orang.

Gejala yang dapat menandakan seseorang itu yang memiliki pengalaman traumatis. Beberapa gejala yang umum adalah mempunyai kenangan yang menyakitkan, merusak, dan mengganggu pikiran, kenangan akan kejadian traumatis dapat memicu perasaan cemas, ketakutan berlebih, dan perasaan tertekan. Pada gejala traumatis biasanya dapat berupa kesulitan tidur, perasaan takut ketika harus tidur sendiri, tidak ingin ditinggal sendirian meskipun untuk waktu singkat, bersikap agresif ketika diajak membahas masa lalu dan marah secara tiba-tiba.

Traumatis disebabkan oleh kejadian yang berbahaya terhadap diri hingga menghasilkan dampak berkepanjangan pada stabilitas mental dan emosional seseorang. Sumber dari kejadian traumatis itu dapat berupa ancaman fisik ataupun psikologis.

Beberapa kejadian traumatis yang umum mencakup pelecehan seksual, kekerasan dalam rumah tangga, pengalaman akan bencana alam dan sebagainya.

Berdasarkan pengalaman pengkarya sendiri tepatnya waktu masih duduk di sekolah dasar. Pengkarya pernah merasakan trauma jatuh dari sebuah sepeda yang berakibat fatal sampai mengalami cedera patah tulang, sehingga membuat pengkarya mengalami trauma. Dengan kejadian seperti di atas hanya akibat dari sebuah candaan yang mengakibatkan kecelakaan yang tak terduga dan mengakibatkan pengkarya mengalami luka-luka bagian tubuh, dan patah tulang. Atas kejadian itu pengkarya dimarahi oleh orang tua, sehingga peristiwa tersebut membuat pengkarya takut untuk mengulangi kejadian yang sama. Pada saat pengkarya menginjak usia remaja, hal tersebut terulang kembali pada waktu pengkarya duduk di bangku Sekolah Menengah Atas dan itu pun berlanjut sampai saat sekarang ini. Trauma ini sebenarnya hal yang tidak diharapkan, tetapi dari hobby membuat pengkarya mencoba untuk membuktikan bahwa pengkarya harus melawan trauma tersebut.

Pada waktu pengkarya duduk di bangku sekolah menengah Atas (SLTA), pengkarya mencoba untuk menghilangkan rasa takut dalam mengendarai sepeda. Pengkarya dapat dukungan dari saudara kandung (kakak) pengkarya sendiri agar bisa melawan rasa takut pengkarya dalam mengendarai sepeda. Pengkarya mencoba hal-hal yang sama seperti di masa lalu untuk kembali melawan rasa trauma tersebut.

Seiring berjalannya waktu dan dukungan dari saudara kandung (kakak) pengkarya, akhirnya pengkarya bisa kembali melakukan bersepeda, meski masih tetap dihantui rasa takut akan kejadian tersebut pada masa lalu, namun sudah bisa diatasi setelah pengkarya kembali bisa melawan rasa takutnya. Pada saat pengkarya pandai

mengendarai sepeda motor, pengkarya memiliki teman-teman yang hobi balapan liar, mulai saat itulah pengkarya tergiur dengan namanya balapan liar. Pada saat itu pengkarya sangat handal, dan rasa takut akan kejadian pada masa lalu itu pun menghilang. Pada saat itu saudara (kakak) pengkarya tahu kalau pengkarya main balap liar, dan akhirnya saudara (kakak) pengkarya sangat marah akan hal tersebut.

Pengkarya dimarahi kalau hal tersebut sangat tidak berguna. Pada akhirnya pengkarya tidak dibolehkan untuk balap liar lagi. Dengan demikian pengkarya tertekan, sehingga pikiran menjadi linglung tidak karuan. Melihat realitas psikologis pengkarya, kakak kandung pada akhirnya melihat potensi sebagai solusi, yaitu tidak lama kemudian kakak kandung pengkarya membeli motor balap untuk mengatasi hal tersebut. Pengkarya pun sangat menginginkan apa itu balapan sesungguhnya. Pada event di Lubuk Sikaping tepatnya di kampung pengkarya yaitu pasaman timur, pengkarya langsung mendaftarkan diri sebagai pembalap di kelas MP 4 dengan membawa motor bebek yaitu Jupiter Z, pengkarya berhasil juara di posisi ke 2, dengan membawa nama bengkel KUMPULAN JAYA. Mulai saat itu, muncullah semangat dan percaya diri untuk terus maju dan berkembang dalam profesi balap motor sampai pada saat ini. Proses panjang yang dilalui pengkarya waktu kewaktu yang telah membawa pengkarya hadir kembali dengan jati diri sendiri.

Di sini lah pengkarya merasa sangat puas dengan hasil yang dulunya merasa takut dan akhirnya bisa menjadikan pelajaran bagi diri pengkarya sendiri. Dari sini pengkarya akhirnya bisa mengatasi masalah traumatis nya dengan dorongan dari kakak kandung pengkarya sendiri. Dari sini hadir rasa ingin menyampaikan bahwa kegelisahan terhadap traumatis yang nantinya akan dihadirkan kedalam lukisan abstrak ekspresionis. Dengan

cara mengingat kejadian masa lalu pengkarya dimana pengkarya merasa trauma dan akhirnya bisa melawan rasa trauma tersebut.

Rasa yang hadir yang dirasakan pengkarya sehingga pengkarya menganggap traumatis ini layak untuk diangkat menjadi tema dalam penciptaan karya seni lukis tugas akhir. Dari peristiwa traumatis itu menghadirkan sebuah bentuk coretan-coretan, komposisi, dan warna monocrom dalam karya dua dimensi konvensional media akrilik pada kanvas dengan gaya abstrak ekspresionis.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan penciptaan adalah bagaimana memvisualkan Traumas melalui pengolahan elemen dan prinsip seni rupa dalam sebuah karya seni lukis konvensional dalam bentuk karya seni lukis abstrak ekspresionis.

C. Tujuan Penciptaan

1. Mengembangkan dan menerapkan ilmu yang di peroleh melalui karya seni lukis dan untuk menyelesaikan syarat untuk tugas akhir Jurusan Seni Murni Intitut Seni Padang Panjang.
2. Memvisualkan traumatis sebagai rasa menghantui mealalui pengolahan elemen dan prinsip seni rupa dalam sebuah karya seni lukis dalam bentuk karya seni lukis abstrak ekspresionis.
3. Untuk meningkatkan kemampuan, keahlian dan keterampilan dalam penggarapan karya seni lukis abstrak
4. Mengekspresikan perasaan tenang bahwa trauma tersebut bisa diatasi.

D. Manfaat Penciptaan

Manfaat penciptaan seni lukis terdiri dari beberapa bagian yaitu:

1. Bagi diri sendiri

- a. Penciptaan seni lukis bisa memberikan perkembangan pada ilmu pengetahuan seni.
- b. Meningkatkan kreatifitas, menambah wawasan serta memenuhi kebutuhan estetis dalam berkarya seni lukis abstrak.
- c. Menambah pengetahuan tentang teknik, bahan serta proses penciptaan karya seni lukis.

2. Bagi intitusi

- a. Menambah kepastakaan dalam karya seni lukis di kampus Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- b. Karya yang dihasilkan bisa menambah untuk pengembangan karya seni bagi para perupa akademis lainnya.
- c. Dapat dijadikan sebagai karya pembanding bagi mahasiswa lainnya dalam penciptaan karya seni lukis.

3. Bagi masyarakat.

- a. Penciptaan karya lukis ini diharapkan dapat menjadi media komunikasi antara seniman dan masyarakat.
- b. Memberitahukan kepada masyarakat bahwa fenomena sosial dapat dijadikan ide cipta dalam berkarya seni.

E. Tinjauan karya

Tinjauan karya adalah penelusuran berbagai karya baik dari buku, artikel, maupun hasil penelitian. Relevansi karya dapat berupa ide, metode konsep, teknik atau garapan karya yang dapat dilihat dari berbagai aspek ontologis, epistemologis, dan aksiologis.

1. Orisinalitas

Orisinalitas dicermati berdasarkan subjek, objek, tema, ide, bentuk/wujud, cara ungkap, media serta teknik yang digunakan. Perujukan terkait dengan pembuktian perbedaan dan kesamaan serta kontribusi rujukan tersebut sebagai bentuk menunjukkan keorisinalitas penciptaan.

Orisinalitas adalah buah dari proses kreatif yang melibatkan perenungan secara mendalam serta menghindari peniruan. Menurut Sumartono orisinalitas adalah

Suatu karya yang dianggap orisinal jika sebuah karya dapat menampilkan kebaruan konsep, persoalan, bentuk dan gaya yang ditampilkan adalah baru dan menjadikan karya memiliki kebaruan dapat dilihat dari adanya kecakapan konseptual dan kecakapan praktikal atau sering disebut dengan tekstual dan konseptual (Sumartono, 1992 : 2).

Dalam hal ini pengkarya menampilkan kebaruan konsep, persoalan, bentuk karya dan gaya yang lahir dari pengamatan panjang dan mendalam serta refleksi dari pengalaman-pengalaman empiris yang memiliki estetika tersendiri bagi pengkarya.

2. Karya Pemandang

Demi menciptakan keaslian karya yang memiliki nilai-nilai estetis tersendiri yang beda dari karya-karya sebelumnya, baik dalam sebuah proses pembelajaran tindak praktik akademisi maupun sebagai pembeda dari hal-hal yang menyerupai seperti karya-karya yang dipilih untuk dijadikan referensi serta banding, pengkarya berupaya untuk menemukan perihal mengenai kesamaan baik konsep dan visual, serta

menjelaskan perbedaan yang dengan sengaja dilakukan agar penikmatpun mampu menemukan sesuatu yang berbeda dari karya-karya sebelumnya yang pernah ada.



Gambar 1.

“Palisade”, Willem De Kooning, 1957

Cat Minyak di Kanvas

Sumber: <https://arthur.io/art/willem-de-kooning>

Ini adalah salah satu lukisan abstrak ekspresionis karya Willem De Kooning. Karya ini dijadikan sebagai salah satu karya pembandingan, dikarenakan ada beberapa kesamaan dalam gaya. Dalam prosesnya, De Kooning terpengaruh oleh gaya kubis Picasso, gagasan utama De Kooning sangat menentang pembatasan yang diberlakukan oleh gerakan penamaan dan, meskipun secara umum dianggap sebagai Ekspresionis Abstrak, ia tidak pernah sepenuhnya meninggalkan penggambaran sosok manusia. Pada karya tugas akhir ini, pengkarya berangkat dari pengalaman

traumatis yang dialami pada masa lalu. Dari segi bahan, De Kooning menggunakan bahan cat minyak, sementara pengkarya akan memakai bahan cat akrilik.

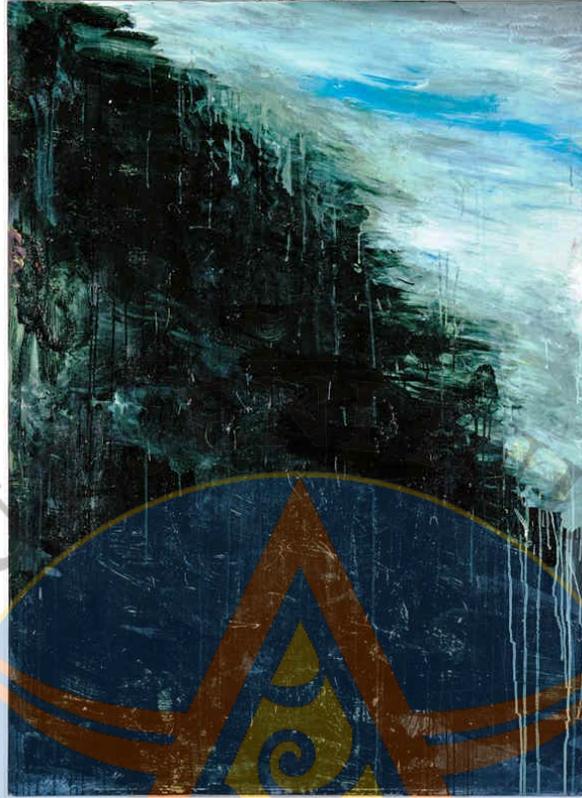


Gambar 2.

“BALANCING” #2 Putu Bonuz Sudiana, 2018
150 x 150, Media campuran pada Kanvas

Sumber : <https://indoartnow.com/artists/putu-bonuz-sudiana>

Ini adalah salah satu karya lukisan abstrak ekspresionis Putu Bonus, karya ini dijadikan salah satu karya pembeda, dikarenakan ada beberapa kesamaan dalam gaya dan teknik, seperti goresan pisau palet, lelehan serta percikan cat menggunakan kuas yang merupakan sebuah spontanitas. Karya Putu Bonuz cenderung berangkat dari isu-isu sosial, lingkungan, hingga pemahaman budaya dan religius, sementara karya yang diciptakan mengangkat tema traumatis berdasarkan pengalaman masa lalu.



Gambar 3.

Cy Twombly, "Lansekap", 1986

Minyak dan akrilik pada kayu, 175,7 x 128,1 cm

Sumber : <https://capesaro.visitmuve.it/en/mostre-en/archivio-mostre-en/cy-twobly-exhib/2015/03/6512/cy-twombly-paradise-venice/>

Karya ini memiliki kesamaan goresan dan warna gelap pada karya lukis pengkarya. Namun pada karya Cy Twombly ini menghadirkan abstraksi alam, sementara karya yang di ciptakan merupakan murni abstrak ekspresionis. Media yang digunakan pada karya di atas adalah cat minyak dan akrilik pada kayu, sedangkan bahan yang pengkarya gunakan akrilik pada kanvas.

F. Landasan teori

Penciptaan karya seni memiliki proses yang cukup panjang sesuai dengan pengalaman pengkarya dalam menciptakan sebuah karya, proses proses ransangan

berasal dari luar (realita fakta) maupun dari dalam pikiran (realita imajinasi) pengkarya.
Fenomena-fenomena yang terjadi di luar maupun dalam diri pengkarya.

1. Kajian Sumber Penciptaan

Edward Bullough menjelaskan bahwa karya seni sebagaimana halnya dengan impian dan mitologi merupakan perwujudan dari keinginan manusia terdalam yang memperoleh kepuasan lebih besar dalam bentuk seni dalam kehidupan sehari-hari (Gie, 1996: 27)

Keinginan tersebutlah yang membuat seniman mampu melihat ruang-ruang imajiner yang akhirnya menjadi potensi yang mendorong keinginan seniman untuk berkarya. Berikut akan dijelaskan sumber-sumber yang menyangkut ide cipta penciptaan karya lukis ini.

a. Seni

Seni merupakan suatu ekspresi individual dan kolektif dari kehidupan nyata yang memiliki muatan aspirasi intelektual dan tanda-tanda yang bisa dikenali atau simbolik menurut (Heri Dono dalam Dwi Marianto, 2011: 29).

Dari pendapat di atas maka dapat diketahui bahwa karya seni merupakan ekspresi dari diri dan jiwa seseorang. Seni merupakan penggambaran-penggambaran atas perasaan seseorang pengkarya yang diluapkan melalui suatu media berdasarkan pengalaman estetis. Dalam penciptaan ini, karya yang di ciptakan ini adalah berdasarkan perasaan traumatis.

b. Seni lukis

Seni lukis dapat dikatakan sebagai suatu ungkapan pengalaman estetis seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi, dengan menggunakan medium rupa, yaitu garis, warna, tekstur, bidang, dan sebagainya. (Kartika, 2004: 28).

Dari ungkapan perasaan bisa melawan terhadap motivasi dari traumatis inilah pengkarya menciptakan karya seni lukis dengan menggunakan warna

primer dan sekunder, goresan-goresan, tumpukan-tumpukan cat untuk menghadirkan perasaan bisa melawan terhadap traumatis yang dikaitkan dengan diri pengkarya sendiri.

c. Abstrak Ekspresionis

Seni lahir dari pengalaman dalam diri manusia, kemudian diungkapkan melalui media seni lukis abstrak ekspresionis. Dharsono mengartikan seni abstrak dalam buku pengantar estetika, arti yang paling murni dari seni abstrak merupakan ciptaan yang terdiri dari susunan unsur-unsur rupa yang sama sekali terbatas dari ilusi atas bentuk-bentuk alam. Jika pada aliran sebelumnya seniman masih bertitik-tolak dari objek nyata, maka pada aliran abstrak seniman berusaha mengungkap sesuatu kenyataan yang ada di dalam batin seniman (Kartika, 2004: 99).

Karya yang diciptakan abstrakisme atau aliran abstrak, melainkan hanya corak, gaya atau style. Begitu juga dengan Ekspresionisme, kata Ekspresionisme bukan diartikan sebagai paham atau aliran, melainkan gaya yang dipakai dalam melukis. Soedarso Sp menuliskan, Ekspresionis merupakan aliran yang berusaha menuliskan aktualitas yang sudah didistorsikan kearah suasana kesedihan, kekerasan ataupun tekanan batin yang berat (Soedarso S.P, 2000: 99).

Ekspresionisme merupakan sebuah paham atau aliran dalam seni lukis yang merubah bentuk dan warna sedemikian rupa untuk menunjang kesan-kesan dalam suasana yang diekspresikan.

Ekspresionisme, berasal dari kata Ekspresionism gabungan dari eks berarti “keluar” atau kepanjangan dari mengekspresikan dari kata “tekanan” dan isme berarti “paham”. Merupakan sebuah aliran yang berusaha melukiskan aktualitas yang tidak sempurna ke arah suasana kesedihan, kekerasan atau tekanan batin yang berat (Susanto, 2011: 116)

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Abstrak Ekspresionisme juga diungkapkan Mikke Susanto dalam buku Diksi Rupa, abstrak ekspresionisme sebuah aliran yang menumpahkan gejolak jiwa manusia yang digambarkan dalam cara spontan/abstrak (Susanto, 2011: 1). Estetis dengan ekspresi yang memiliki makna tersendiri sebagai pengekspresian suasana batin dengan pertimbangan unsur-unsur rupa.

d. Traumatis

Giller (1999) menjelaskan trauma adalah tekanan yang berkenaan dengan emosional dan psikologi, pada umumnya hal ini terjadi dikarenakan kejadian dan pengalaman yang tidak menyenangkan. Suatu kejadian dapat dikatakan traumatis jika kejadian tersebut menimbulkan stress yang berlebih dan melampaui kemampuan individu untuk mengatasinya. Dari pendapat tersebut didapatkan gejala dari traumatis, dipaparkan dari American Psychiatric Association (2013) seperti kenangan yang menyakitkan yang sulit dilupakan, mimpi buruk berulang akan kejadian traumatis, dan timbulnya kenangan akan kejadian tersebut jika melihat hal-hal yang berkaitan. Dari segi kognitif, dapat memicu kecemasan, ketakutan berlebih dan perasaan tertekan.

2. Unsur-unsur Rupa

a. Garis

Garis adalah unsur seni rupa hasil penggabungan unsur titik. Garis lurus memberikan perasaan atau kesan yang kaku, dan keras berbeda dari garis lengkung yang memberi kesan lemah lembut. Kesan yang diciptakan juga tergantung dari ukuran tebal-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)

Garis yang dihadirkan pada karya tugas akhir ini, lebih dominan menggunakan garis spontan, dan meliuk-liuk karena dengan penyampaian melalui garis-garis tersebut rasa sakit terhadap traumatis lebih tersampaikan.

b. Warna

Warna adalah Warna merupakan spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna. Identitas suatu warna ditentukan oleh panjang gelombang dari cahaya tersebut. Sebagai salah satu elemen atau medium seni rupa, merupakan unsur yang sangat penting, baik dibidang seni murni maupun terapan (Kartika, 2014: 108), Warna yang dipakai dalam karya tugas akhir ini, warna sebagai simbol karena warna yang dihadirkan banyak memiliki arti yang nantinya dominan menggunakan warna panas. warna orange dan warna biru toska yang digunakan merupakan warna bentuk dari kesakitan yang bisa di lawan kembali.

c. Ruang

Ruang dalam unsur rupa merupakan wujud tiga matra yang mempunyai: panjang, lebar, dan tinggi (punya volume). Ruang dalam seni rupa dibagi atas dua macam yaitu ruang nyata dan ruang semu. Dalam karya tugas akhir ini, ruang yang digunakan merupakan ruang semu, artinya penglihatan menangkap bentuk dan ruang sebagai gambaran sesungguhnya yang tampak pada karya lukis nantinya.

d. Tekstur

Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dilahirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa,

sebagian usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang, pada bentuk karya seni rupa secara nyata atau semu (Kartika, 2004: 47)

Tekstur yang dihadirkan dalam karya tugas akhir ini, tekstur semu dan tekstur nyata yang menghadirkan kesan yang berbeda antara penglihatan dan perabaan terhadap sifat dan keadaan permukaan bidang benda karya seni, karena dalam karya tersebut terdapat pengolahan cat, cat minyak, cat pelapis, serbuk kayu, serta tumpukan-tumpukan cat.

G. Metode Penciptaan

Alma M. Hawkins (mencipta lewat tari, diterjemahkan oleh Sumandiono) membetikan suatu metode penciptaan kreatif dalam tiga tahapan tahap penjelajahan (eksplorasi) tahap percobaan (improvisasi), dan tahap pembentukan (*forming*). Tahap penjajakan berhubungan dengan pencarian ide atau gagasan yang berkaitan dengan karya seni. Tahap percobaan yaitu menuangkan ide atau gagasan yang dibuat untuk diuji cobakan melalui medium seni, yang terakhir tahap pembentukan yaitu berhubungan dengan bentuk akhir dengan karya seni.

Berdasarkan penjelasan di atas, melalui tahap-tahapan seperti eksplorasi, perancangan, dan pembentukan, sehingga terwujudlah sebuah karya seni yang memiliki landasan dan dapat dipertanggung jawabkan nantinya. Namun dengan demikian dalam pembuatan sebuah karya seni tidak tertutup kemungkinan mengalami improvisasi. Improvisasi atau perubahan yang dapat terjadi sewaktu proses pengerjaan berlangsung, guna mengubah sebuah penekanan visual atau perasaan yang lebih mendalam.

1. Tahap eksplorasi (*exploration*)

Tahap eksplorasi atau tahap penjelajahan sumber ide ini merupakan tahap pengumpulan data dan referensi yang berhubungan dengan *traumatis* sebagai ide penciptaan, kemudian dari hasil pencarian tersebut di jadikan dasar penciptaan karya. Pengumpulan data banyak didapat dari suatu pengalaman yang pernah dirasakan. Sampai saat ini *traumatis* masih banyak dialami pada setiap orang.

2. Tahap improvisasi dan perwujudan

Dalam tahap improvisasi dan perwujudan pengkarya membuka diri untuk menciptakan dan melakukan perenungan dalam penggalan sumber ide. Bentuk visual yang susai dengan kepribadian pengkarya sendiri. Hal ini merupakan implementasi untuk menemukan bentuk karya yang memiliki gaya abstrak ekspresionis. Proses ini merupakan proses kelahiran karya. Pembuatan karya dimulai dengan menyiapkan bahan dan alat yang akan digunakan untuk melukis. Tahap dalam proses perwujudan pengepresian perasaan yang telah diresapi ke dalam seni lukis. Visual yang di hadirkan melalui efek-efek eksperimental dengan menggunakan bahan-bahan yang telah disiapkan. Setelah mendapatkan bentuk yang di inginkan kemudian memberi penekanan warna pada karya sehingga membentuk ruang dari warna yang diaplikasikan.

a. Gambaran ide

Proses perwujudan karya berdasarkan karya sebelumnya, gambaran ide berfungsi sebagai gambaran awal dan mendekati pada persoalan yang ada, yang akan diwujudkan dalam karya tugas akhir ini. Gambaran ide merujuk pada karya yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 4.

Judul : Untitle

Media : Akrilik on Paper

Tahun : 2017

Karya di atas merupakan karya sebelumnya yang berangkat dari persoalan ketika pengkarya merasakan kebahagiaan dan kesedihan akan hal kehidupan yang telah dijalani. Di sini pengkarya menghadirkan warna pink sebagai kebahagiaan dan warna biru pada *background* itu sendiri pengkarya merasa sedih, coret-coretan yang ada pada karya menggambarkan bosan dengan semua hal itu.



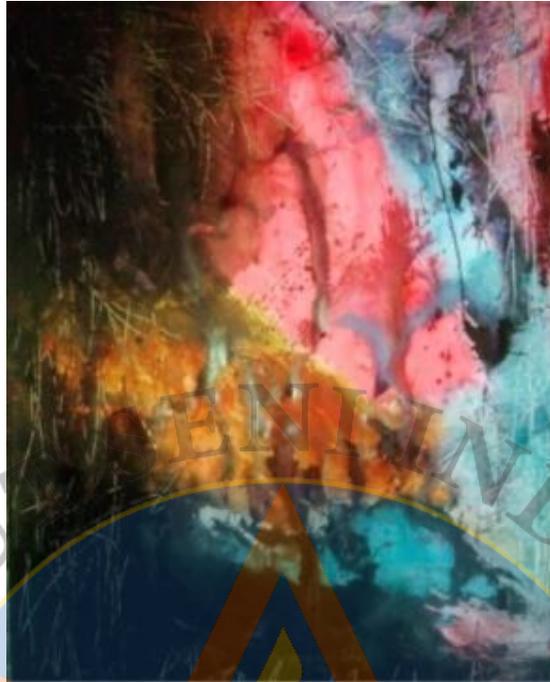
Gambar 5.

Judul : Untitle

Media : Akrilik on Canvas

Tahun : 2019

karya ini merukan karya lama yang berangkat dari persoalan ketakutan yang berlebihan bencana alam yang sering terjadi di kampung halaman pengkarya, yaitu banjir yang melanda kampung pengkarya. Karya ini kebanyakan warna gelap yang di cantumkan ke karya, warna merah seperti garis adalah melambangkan sebuah sungai yang akan mengamuk bisa kapan saja.



Gambar 6.
Judul : Untitle
Media : Akrilik on Paper
Tahun : 2017

Karya ini berangkat dari persoalan kesedihan juga, yaitu sanak saudara yang meninggal karena amukan air laut yang menyeret sanak saudara pengkarya ke tengah lautan, dan sanak pengkarya meninggal di lautan tersebut. Pengkarya menghadirkan warna pink sebagai seseorang yang menjadi korban lautan, dan warna gelap itu sendiri merupan rasa sedih pengkarya atas kejadian tersebut, coret-coretan itu merupan kesakitan yang dirasakan saudara itu.



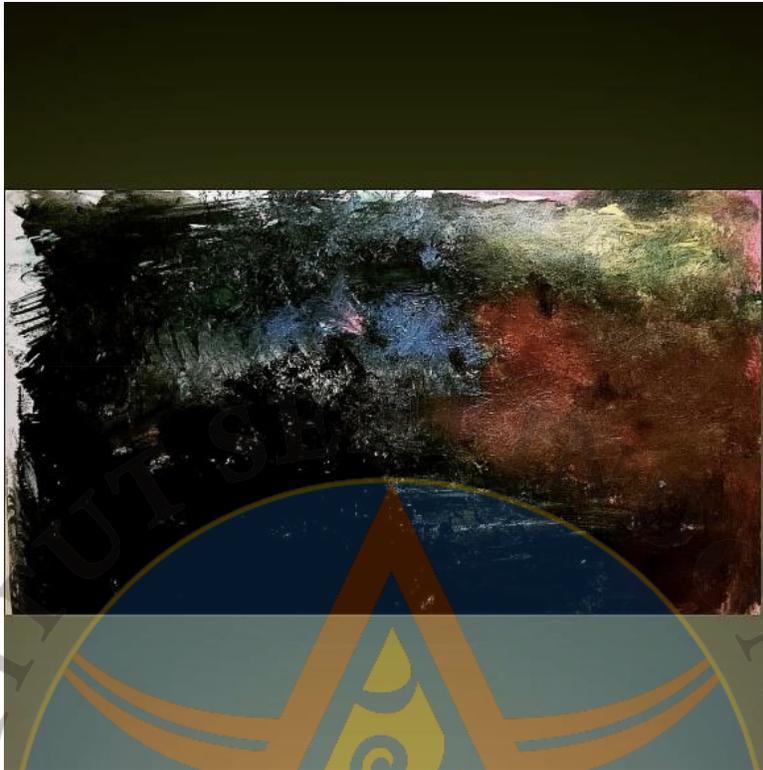
Gambar 7.
Judul : Untitle
Media : Akrilik on Canvas
Tahun : 2019

Karya ini berangkat dari persoalan kebahagiaan setelah mendapat suatu hadiah dari orang tua pengkarya, yang menghadirkan warna dingin dan coret-coretan yang menjadi suatu kesenangan setelah mendapat hadiah tersebut.



Gambar 8.
Gambaran ide 1, 2021.

Disini yang di harapkan adalah gambaran dari coret-coretan garis yang melengkung spontan. Selain itu juga acuan untuk baground.



Gambar 9.
Gambaran ide 2, 2021.

Disini yang di harapkan adalah komposisi dan ruang pada bagian warna-
warna yang ada pada gambaran ide ini



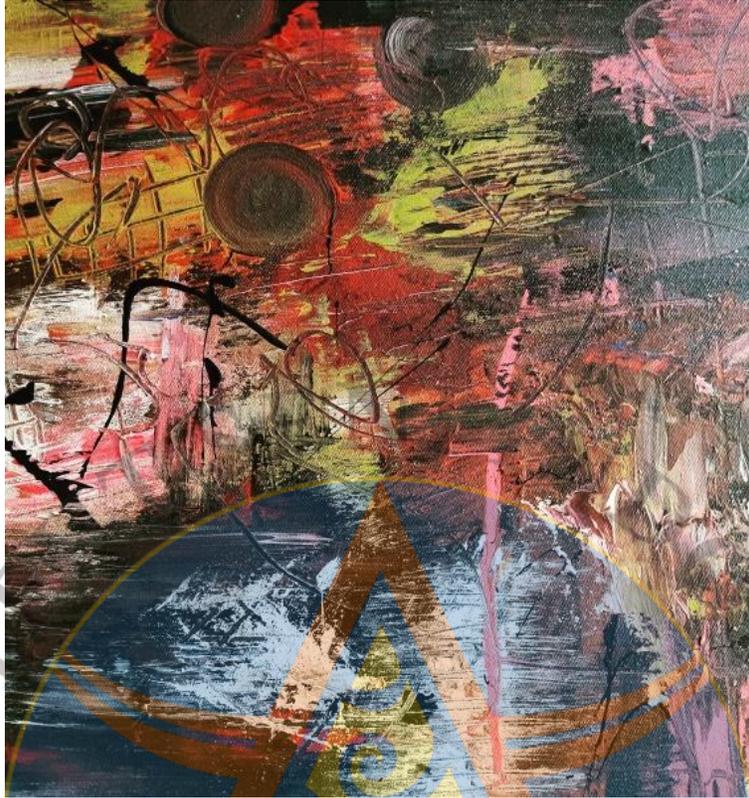
Gambar 10.
Gambaran ide 3, 2021.

Disini yang diharapkan adalah bentuk bidang-bidang warna yang tidak beraturan dan warna-warna yang ada pada gambaran ide tersebut.



Gambar 11.
Gambaran ide 4, 2021.

Disini yang diharapkan adalah bentuk garis-garis yang digunakan dan tekstur pada gambaran ide tersebut.



Gambar 12.
Gambaran ide 5, 2021.

Pada gambaran ide kelima ini, yang akan diwujudkan pada karya adalah bentuk lelehan dan bidang-bidang warna yang sangat tidak beraturan, serta garis-garis spontan memberi kesan ekspresif untuk mendukung rasa tentang tema yang diangkat.