

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Obyek Wisata adalah segala sesuatu yang ada di daerah tujuan wisata yang merupakan daya tarik agar orang-orang mau datang berkunjung ke tempat tersebut. Menurut SK. MENPARPOSTEL No.: KM. 98 / PW.102 / MPPT-87, Obyek Wisata adalah semua tempat atau keadaan alam yang memiliki sumber daya wisata yang dibangun dan dikembangkan sehingga mempunyai daya tarik dan diusahakan sebagai tempat yang dikunjungi wisatawan. Bisa dikatakan obyek wisata paling tidak memenuhi beberapa unsur pokok yang bisa mendukung suatu kawasan/daerah untuk dikunjungi wisatawan. Obyek wisata sendiri bisa berupa wisata alam seperti gunung, danau, sungai, pantai, laut, atau berupa objek bangunan seperti museum, benteng, situs peninggalan sejarah, dan lain-lain.

Kabupaten Tanah Datar merupakan salah satu destinasi utama pariwisata Sumatera Barat karena di daerah ini terdapat cukup banyak objek wisata alam yang menarik, atraksi budaya, permainan anak nagari, kuliner yang enak serta situs situs budaya. Daerah ini sangat tepat sebagai tempat beristirahat dengan iklimnya yang sejuk dan nyaman.

Beberapa objek wisata menarik di kabupaten Tanah datar adalah :

No.	NAMA OBJEK WISATA	2020		
		WISNU	WISMAN	JUMLAH
1	Istano Basa Pagaruyung	188.246	3.508	191.754
2	Lembah Anai	71.310	3.055	74.365
3	Panorama Tabek Patah	73.270	2.365	75.635
4	Puncak Pato	33.908	2	33.910
5	Tanjung Mutiara	46.556	103	46.559
6	Batu Angkek Angkek	4.142	274	4.416
7	Batu Batikam	1.807		1.807
8	Batu Basurek	1.975		1.975
9	Nagari Tuo Pariangan	41.458	207	41.665
10	Aie Angek Padang Ganting	58.319		58.319
11	Puncak Aua Sarumpun	75.753	88	75.841
12	Pandai sikek	32.540		32.540
13	Pacu jawi	7.430		7.430
14	Wisata pendaki gunung	12.670		12.670

(Data Kunjungan Objek Wisata Di Kabupaten Tanah Datar)

Dari beberapa Objek Wisata di Tanah Datar, Istano Basa Pagaruyung adalah merupakan objek wisata yang paling banyak dikunjungi setiap tahunnya, bahkan sampai saat ini. Wisata sejarah disini ialah wisata yang mengandung

makna-makna perjalanan sejarah Minangkabau, dan dalam pengembangannya ada campur tangan budaya sekitar (buatan manusia).

Terletak di kecamatan Tanjung Emas, kota Batusangkar, Kabupaten Tanah Datar, Sumatra Barat. Istana Basa ini berjarak lebih kurang 5 kilometer dari pusat kota Batusangkar. Istana ini merupakan objek wisata budaya yang terkenal di Sumatra Barat. Istana Basa yang berdiri sekarang sebenarnya adalah replika dari yang asli. Istana Basa yang asli terletak di atas Bukit Batu Patah dan dibakar habis pada tahun 1804 oleh kaum paderi yang kala itu memerangi para bangsawan dan kaum adat.

Istano Pagaruyung asli dibangun seluruhnya dengan batang-batang kayu, sedangkan bangunan yang terbaru dibangun dengan struktur beton modern. Namun demikian, Istana Basa Pagaruyung tetap dibangun dengan mempertahankan teknik tradisional dan material kayu yang dihias dengan 60 ornamen yang menjelaskan filosofi dan budaya Minangkabau. memiliki tiga lantai dengan 72 tiang dan gonjong sebagaimana pada umumnya Rumah Gadang, yang dilengkungkan serupa tanduk dari 26 ton serat ijuk. juga dilengkapi dengan lebih dari 100 replika furnitur dan artefak antik Minang, yang bertujuan agar istana dihidupkan kembali sebagai pusat budaya Minangkabau serta objek wisata di Sumatera Barat.

Secara umum, corak bangunan di Minangkabau ditentukan oleh sistem adat atau kelarasan yang dianut. Terdapat dua kelarasan di Minangkabau, yakni Kelarasan Koto Piliang yang diciptakan oleh Datuk Ketumanggungan

dan Kelarasan Bodi Chaniago yang diciptakan oleh Datuk Perpatih Nan Sebatang. Kelarasan Koto Piliang berciri arsitokratis, sedangkan Kelarasan Bodi Chaniago ber ciri demokratis. Semula, perbedaan kedua kelarasan hanya menyangkut aspek politik, tetapi berikutnya merambat sampai pada bentuk bangunan, terutama rumah adat dan balai adat. Perbedaannya terutama terletak pada keberadaan anjung, semacam panggung di kedua ujung bangunan. Rumah adat dan balai adat Koto Piliang memiliki ciri khas memiliki anjung, sedangkan rumah adat dan balai adat Bodi Caniago tidak memiliki anjung. Akan tetapi, ciri khas keduanya tetap sama, yaitu gonjong.

Selain itu, corak bangunan di Minangkabau ditentukan oleh wilayah tempat bangunan itu berada. Wilayah Minangkabau terbagi atas dua bagian, yaitu darek dan rantau. Darek meliputi wilayah di pedalaman Minangkabau yang dikenal sebagai wilayah inti kebudayaan Minangkabau. Wilayahnya berada di sekitar tiga gunung yang dikenal dengan sebutan Tri Arga, yaitu Gunung Marapi, Singgalang, dan Sago. Menurut tambo, penduduk di tiga wilayah ini diyakini berasal dari Pariangan. Seiring pertambahan jumlah penduduk, mereka melakukan migrasi ke daerah-daerah di sekitar tiga gunung dan membentuk konfederasi yang disebut sebagai luhak, yakni Luhak Limo Puluah, Luhak Agam, dan Luhak Tanah Datar.

Rumah gadang di setiap luhak mempunyai perbedaan bentuk, ukuran, dan tampilan dengan nama tersendiri. Di Luhak Tanah Datar, dikenal rumah gadang yang dinamakan Sitingau Lauik. Di Luhak Agam, rumah gadang

khasnya disebut Surambi Papek. Di, Luhak Limo Puluh Koto, rumah gadang yang dikenal yakni Rajo Babandiang.

Selain itu di kawasan Istano Basa Pagaruyung pengunjung dapat melakukan kegiatan lainnya seperti, berkuda, berfoto bersama badut, berkeliling istana dengan odong-odong, menikmati kuliner khas minang, toko survenir, hiking dan camping di halaman belakang istana. Sebagai peninggalan bersejarah Istano Basa Pagaruyung menjadi tempat wisata sejarah yang populer di Kabupaten Tanah Datar bahkan di Sumatera Barat. Pada kehidupan sehari-hari saat pengkarya menciptakan suatu karya lukis, pengkarya lebih cenderung menyukai objek objek pemandangan seperti objek wisata, bangunan kota, dan pengkarya melakukan berbagai eksperimen dari bahan, alat, teknik, dan ide-ide baru yang muncul di pikiran untuk menemukan ciri khas dari pengkarya sendiri. Menghasilkan suatu karya yang menyenangkan dalam proses pembuatannya.

Alasan pengkarya tertarik mengangkat Istano Basa Pagaruyung sebagai ide penciptaan karya lukis adalah, Pertama Istano Basa Pagaruyung merupakan tempat yang paling sering dikunjungi baik sendiri, bersama keluarga, dan teman sehingga memberikan banyak pengalaman pribadi yang menyenangkan bagi pengkarya. Pengalaman menyenangkan ini yang akan pengkarya hadirkan dalam karya lukis. visual yang dihadirkan bukan dari pengkarya sendiri, melainkan lokasi, atau salah satu tempat yang memiliki kesan menyenangkan bagi pengkarya.

Kedua karna pengkarya ingin menghadirkan ciri khas dari pengkarya sendiri dengan istana basa pagaruyung sebagai ide penciptaan karya lukis, dari eksperimen yang sudah pengkarya coba dalam karya-karya sebelumnya. Ketiga bangunan Istano (Rumah Gadang) mempunyai bentuk yang sangat Khas dan Unik, mulai dari tiang bangunan sampai ke atapnya, hal ini sangat menginspirasi bagi pengkarya untuk mengangkatnya ke dalam Penciptaan Tugas Akhir kali ini.

Karya karya yang dihadirkan berkaitan dengan istana basa pagaruyung dan kawasan sekitarnya dengan gaya naturalisme. Menyajikan Istano Basa Pagaruyung ini dari berbagai sudut pandang yang berbeda-beda, memiliki kesan menyenangkan bagi pengkarya, dan menghadirkan figure-figure lainya yang masih berkaitan dengan bangunan ini. Penggarapan karya dengan teknik plakat menggunakan cat akrilik dan mix media pada canvas.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah penciptaan karya seni lukis ini adalah:

1. Bagaimana mewujudkan karya seni lukis dengan tema objek wisata Istano Basa Pagaruyung sebagai ide penciptaan, menggunakan gaya naturalis.

2. Bagaimana menghadirkan karya istana basa pagaruyung sebagai karya seni lukis dengan ide, teknik, alat, media, bahan dari ciri khas pengkarya sendiri.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.

1. Tujuan penciptaan

- a. Untuk persyaratan mencapai gelar Sarjana S1, Prodi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Padang panjang.
- b. Menciptakan karya seni lukis dengan tema objek wisata pagaruyung sebagai ide penciptaan karya seni lukis.
- c. Menyalurkan daya kreativitas dalam satu karya untuk kepuasan batin.
- d. Menerapkan teknik dengan medium cat akrilik dan mix media di atas kanvas pada karya seni lukis.
- e. Menerapkan karakter dan figure- figure yang berkaitan dari rumah gadang Istana Basa Pagaruyung pada karya seni lukis.

2. Manfaat penciptaan.

Beberapa manfaat dari penciptaan tugas akhir karya seni lukis ini, sebagai berikut :

- a. Bagi diri sendiri
 - 1) Dapat bermanfaat sebagai media untuk menyampaikan pesan pengkarya pada objek wisata Pagaruyung ke pada masyarakat melalui karya seni lukis naturalis.

2) Sebagai acuan baik dari segi ide, bentuk, metode penciptaan maupun teknik dalam penggarapan karya seni lukis.

b. Bagi institusi

1) Menambah kepustakaan perihal karya seni lukis di perpustakaan kampus Institut Seni Indonesia Padangpanjang.

2) Dapat dijadikan sebagai ide karya pembanding bagi mahasiswa lainnya dalam penciptaan karya seni lukis.

c. Bagi Masyarakat

1) Memberikan pengetahuan dari melihat dan mengamati karya seni lukis tentang objek wisata pagaruyung.

2) Menambah pengetahuan masyarakat dalam menilai dan mengapresiasi karya seni lukis.

D. Tinjauan Karya

Sebuah karya seni pengkarya dituntut untuk kreatif, maka dibutuhkan tinjauan karya yang berisi karya pembanding atau orisinalitas dari sumber yang relevan. Untuk menambah referensi dan inspirasi berkarya selanjutnya, Suatu karya dapat dianggap orisinal jika karya itu dapat menampilkan suatu kebaruan, menampilkan karya yang berbeda dari karya yang sudah ada, baik dari segi konsep maupun bentuknya.

Orisinalitas merupakan proses kreatif yang melibatkan perenungan secara mendalam dan menghindari peniruan karya yang sudah ada. Unsur kebaruan yang menyertai suatu karya amatlah penting untuk membangun citra dan eksistensi suatu nilai hadir di tengah tengah kebudayaan (Agus

Sachari, 2002:45). Pengkarya mengambil banding dari karya karya yang memiliki bentuk bangunan dari istana basa pagaruyung, atau rumah gadang tersebut (mendekati bentuk figure istana basa pagaruyung).

1. Tinjauan Karya 1



Gambar 1
Karya Lukis Kamal Guci
Dalam sebuah pameran di bali.

Pada karya kamal guci ini terlihat landscape rumah gadang dan pemandangan alam sekitarnya dengan bergaya dan beraliran Mooi Indie. Dan tampak figure bentuk hewan kerbau, kuda, ayam, dan orang - orang yang beraktifitas. Pada karya yang dihadirkan yaitu sama sama berkaitan dengan rumah gadang. Tapi dengan tema istana basa pagaruyung dengan bentuk bangunan yang sama masih tetap dengan ciri khas bentuk dari rumah adat minangkabau dengan gaya naturalis. Perbedaan bentuk dari bangunan, pohon, bukit, semak, dan

figure bentuk orang - orang di sekitar kawasan tumah gadang di distorsi.

2. Tinjauan Karya 2



Gambar 2
Karya lukis wakidi
Judul Balai Desa di Minangkabau

Tampak visual bentuk rumah adat dengan ciri khas atap yang sama seperti rumah gadang lainnya termasuk istana basa pagaruyung, tapi lebih mirip dengan balerong. Dan ada aktivitas orang-orang Minangkabau dengan pakaian adat Minangkabau.

Karya yang dihadirkan sama - sama yang memiliki ciri khas dari atap nya tersebut. tapi bentuk dan pengolahan warna, akan lebih bebas sesuai dengan prasaan yang pengkarya miliki dan tuangkan dalam karya yang dihadirkan.

3. Tinjauan Karya 3



Gambar 3
Karya Lukis Kamal Guci
Pameran Seni Rupa Retrospeksi

Pada karya ini, kamal guci berkesenian dengan terinspirasi keindahan alam. Dia menjadikan alam sebagai subject matter-nya untuk mengutarakan sensasi artistik yang ia rasakan. akan tetapi, kemolekan nuansa Mooi Indie di tangan Kamal Guci justru dikreasikan menjadi sesuatu yang ironi, dan tragis, sekeping “kenangan” nan lirih. Kamal Guci menghadirkan narasi-narasi akan adanya gerusan sang waktu yang serta merta telah mengubah peradaban dan budaya, serta memudarkan norma masyarakat.

Tampak beberapa figure bentuk dari Rumah-rumah Gadang yang rusak parah, Surau-suraunya yang roboh, akibat gempa bumi, menggambarkan Minangkabau dalam bentuk alamnya dan melihat ke dalamnya yaitu budaya Minangkabau khususnya itu sudah hampir hilang. Pada karya yang dihadirkan, struktur bangunan dari Istan Basa Pagaruyung dan beberapa bangunan lain disekitar istano masih

utuh, dan kesan yang dihadirkan adalah kesan senang karena bentuk dan struktur dari bangunan masih terjaga dengan baik.

4. Tinjauan Karya 4



Gambar 4
Karya Lukis Marah Agus Yunus
Minangkabau Tempo Doeloe

Marah memilih Minangkabau tempo doeloe sebagai tema sebagian besar lukisannya bukan tanpa alasan. Baginya, ini merupakan bentuk perjuangan melalui karya seni dalam rangka melestarikan serta memperkenalkan kebudayaan Minangkabau kepada dunia. Seperti apa yang telah dilakukan selama ini, lukisan-lukisannya yang tersebar di berbagai negara, seperti sejumlah negara di Eropa, serta merta telah memperkenalkan Minangkabau kepada dunia luar.

Pada karya yang dihadirkan juga akan memperkenalkan bentuk dari bangunan Rumah Gadang Minangkabau, dihadirkan

juga visual bentuk bangunan - bangunan lainnya seperti Rangkiang, Surau, dan Bagian dalam dan Luar (Rumah Gadang).

E. Landasan Teori

1. Istana Basa Pagaruyung

Istano Basa, atau yang lebih terkenal dengan nama Istana Pagaruyung, terletak di Kecamatan Tanjung Emas, Kota Batusangkar, Kabupaten Tanah Datar Sumatera Barat. Istana ini berbentuk Rumah Gadang dengan arsitektur tradisional Minangkabau. Pada dinding luar istana yang berbahan dasar kayu ini, dipenuhi dengan ukiran kayu khas Ranah Minang. Sementara atapnya yang terbuat dari ijuk, menjulang berbentuk tanduk kerbau.

Dinding bagian samping dan belakang terbuat dari kulit ruyung atau buluh betung. Istana Pagaruyung sebenarnya adalah replika dari istana yang asli yang terbakar habis pada sebuah kerusuhan berdarah pada 1804. Pembangunannya kembali pada 1976 dilakukan di atas sebidang tanah yang diwakafkan oleh keturunan keluarga kerajaan Pagaruyung.

Bangunan baru tersebut didirikan di lokasi baru, yaitu di sebelah selatan istana lama. Pada akhir 1970-an, istana telah bisa dikunjungi oleh umum. Namun, pada 2007 istana Pagaruyung kembali terbakar akibat petir yang menyambar di puncak istana. Akibatnya, bangunan tiga tingkat ini rata dengan tanah. Konon biaya pembangunan kembali istana ini diperkirakan lebih dari puluhan miliar.

2. Seni

Menurut (Soedarso Sp,2006 : 82). 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. Seni merupakan segala sesuatu yang diciptakan manusia yang dimana mengandung unsur keindahan dan mampu membangkitkan perasaan dirinya sendiri, maupun pada orang lain sehingga memiliki nilai tertentu.

3. Seni lukis

Seni lukis adalah ungkapan dari pengalaman artistic maupun ideologi yang menggunakan warna dan garis, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi, maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang. (Mikke Susanto, 2011).

Seni lukis dapat dikatakan sebagai suatu ungkapan pengalaman estetika seseorang yang dituangkan pada bidang dua dimensi dengan menggunakan (dua matra), dengan menggunakan medium rupa dapat di jangkau 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, 2017:33).

Seni lukis merupakan ungkapan pengalaman seseorang yang dituangkan pada bidang dua dimensi, menggunakan prinsip dan unsur

rupa menggunakan berbagai media dan berbagai aplikasi yang dapat mewujudkan medium rupa.

4. Representatif

Bentuk representatif yaitu jenis seni lukis yang menggambarkan objek dan masih memiliki kemiripan penglihatan atau terdapat asosiasi dengan objek alam. (Bastomi1990:86) mengatakan seni representatif merupakan jiplakan yang mutlak dari alam. Sedangkan gaya non representatif yaitu jenis seni lukis yang tidak melukiskan objek alam atau objek yang dilukiskan tidak dapat dikenali.

Dalam perwujudan karya yang dihadirkan pengkarya akan menggabungkan keduanya. Alasannya karena ada bagian pada karya yang tidak dapat dikenali karena adanya sentuhan atau permainan bentuk dalam proses perwujudan karya.

5. Naturalisme

Naturalisme merupakan seni yang mengutamakan keakuratan dan kemiripan objek yang dilukis agar tampak natural dan realistis dengan cara mempertindah, naturalisme adalah bentuk apresiasi seniman pada keindahan alam.

Naturalisme yaitu bentuk karya seni lukis (seni rupa) di mana seniman berusaha melukis segala sesuatu dengan cara *nature* atau alam nyata, artinya disesuaikan dengan tangkapan mata kita, supaya lukisan yang dibuat benar – benar mirip. Naturalisme yaitu aliran seni yang

merupakan representasi yang bertujuan untuk memproduksi objek sebagai keyakinan atas alam. (Susanto, 2018:280).

6. Stilisasi

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut. (Dharsono Sony Kartika, 2017:39).

Stilisasi dilakukan pada objek pendukung karya yang dihadirkan seperti struktur bangunan sekitar istana, semak - semak, daun, pohon, ornamen bangunan Istana Basa Pagaruyung yang akan lebih di buat sederhana dari bentuk aslinya.

7. Distorsi

Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud wujud tertentu pada benda atau objek yang di gambar, misalnya pada figure Istana Basa Pagaruyung dan bangunan lain di kawasan sekitarnya dengan melebihkan di suatu bagian - bagian tertentu sehingga pada gambar tersebut benda yang ingin di gambar akan bagus sehingga dapat kelihatan menarik.

8. Unsur-unsur seni rupa

a. Titik

Titik yang digerakkan bisa memberi kesan garis yang beraneka rupa dan berliku-liku. Dalam seni lukis, titik-titik berwarna

yang ditempatkan sangat berdekatan, memberikan kesan seolah-olah warna-warna tersebut bergabung (Djelantik, 2002:22).

Titik yang hadir dalam karya ini nanti, tidak dalam titik yang terpisah atau satuan, tapi sudah menyatu dalam sebuah garis.

b. Garis

Garis-garis dapat disusun secara teratur dengan proporsi dan ukuran yang sesuai atau pas sehingga memberikan kepuasan keindahan karena keserasian dan keseimbangan bentuknya (Djelantik, 2002:19).

Garis itu adalah sebuah jejak yang ditinggalkan gerak titik di atas bidang. Garis itu bisa lurus atau berliku (Minarsih dan Zubaidah, 2012:90). Penciptaan karya seni lukis tidak terlepas dari garis. Penggunaan garis dalam penciptaan karya seni lukis harus dengan apa yang diekspresikan. Hal tersebut menyangkut kesan yang ditimbulkan dari garis dalam penggunaannya. Berdasarkan jenisnya, garis terdiri dari dua jenis :

1. Garis nyata: Garis yang dihasilkan dari coretan atau goresan langsung.
2. Garis semu : Garis yang muncul karena adanya kesan batas (Kontur) dari suatu bidang, warna, atau ruang.

Pada karya ini, garis yang di pakai adalah garis nyata.

c. Warna

Warna sebagai salah satu elemen atau medium seni rupa, merupakan unsur yang sangat penting, baik dibidang seni murni

maupun seni terapan. Warna sebagai representasi alam. Kehadiran warna merupakan penggambaran sifat objek alam sesuai dengan apa yang dilihatnya, misal warna hijau pada daun (Dharsono Sony Kartika, 2004:108).

Warna merupakan suatu kualitas yang memungkinkan seseorang dapat membedakan dua objek yang identik dalam ukuran bentuk, tekstur, raut, dan kecerahan. Warna berkaitan langsung dengan perasaan dan emosi (Sunaryo, 2002 : 10).

Warna juga dapat digunakan tidak demi bentuk, tapi demi warna itu sendiri, untuk mengungkapkan kemungkinan keidahan serta digunakan untuk berbagai pengekspresian rasa secara psikologis (Fajar Sidik dan Aming Prayitno, 1979 : 7).

Warna yang dihadirkan tidak hanya warna sebagai warna, melainkan terdapat prasaan yang dirasakan oleh pengkarya saat berkunjung ke Istana Basa Pagaruyung. Warna yang dipakai dalam karya seni lukis ini adalah warna primer, sekunder dan tersier. Warna primer adalah warna dasar seperti merah, kuning, biru. Warna sekunder adalah warna hasil dua campuran primer dalam ruang warna, seperti orange, hijau, dan ungu. Warna tersier adalah hasil campuran satu warna primer dan satu warna sekunder dalam sebuah ruang warna seperti, merah ke jingga-jinggaan, campuran merah dengan jingga.

Warna yang dipakai yaitu penempatan warna hijau pada daun, pohon, dan rumput, kuning dan orange untuk pantulan cahaya terhadap bangunan istana, rumput, pohon, dan daun. Biru lembut untuk warna langit, kuning keorange-an pada langit cerah (siang menjelang sore) ungu pada langit senja.

Warna sebagai representasi alam, merupakan penggambaran sifat objek secara nyata, atau gambaran dari suatu objek alam sesuai dengan apa yang dilihatnya. Misalnya: warna hijau untuk menggambar daun, rumput, orange untuk awan dan biru untuk langit dan sebagainya. Warna-warna tersebut sekedar memberikan ilustrasi dan tidak mengandung maksud lain kecuali memberikan gambaran dari apa yang dilihat. (Kartika, 2017 : 47).

d. Tekstur

Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada karya seni rupa secara nyata atau semu (Dharsono Sony Kartika, 2004:107).

Tekstur terbagi 2 berdasarkan indra pengelihatannya.

1. Tekstur nyata

Tekstur nyata bila diraba maupun dilihat secara fisik terasa kasar-halusnya.

2. Tekstur semu

Tekstur semu tidak memiliki kesan yang sama antara pengelihatannya dan perabaannya. Tekstur semu ini bisa terbentuk karena kesan perspektif dan gelap terang.

Pada karya yang hendak diwujudkan, pengkaryanya menggunakan tekstur semu.

e. Ruang

Penyusunan ruang yang pengkaryanya gunakan dalam karya berupa ruang semu, artinya indra pengelihatannya dapat melihat bentuk dan ruang sebagai gambaran sesungguhnya pada kanvas. Ruang ialah yang mengelilingi bentuk, ruang memiliki dimensi luas sempit bahkan tinggi.

Ruang dapat dikatakan sebagai daerah yang mengelilingi bentuk, lebih jauh lagi ruang adalah suatu dimensi di mana suatu benda berada. Ruang dapat nyata, yaitu ruang yang sesungguhnya. (Sunaryo, 1993:15-16).

Pada karya seni lukis yang dibuat menggunakan ruang semu yang dapat dilihat dengan indra pengelihatannya dalam menangkap bentuk dan ruang yang tampak pada karya seni dua dimensi.

f. Bidang

Bidang mempunyai dua ukuran, lebar dan panjang yang disebut dua dimensi. Untuk membatasi bidang dengan garis-garis

yang kencang diperlukan paling sedikitnya tiga garis kencang, dengan garis yang berbelok-belok satu buah garis mencukupi. (Djelantik, 2002:23).

Penggunaan bidang akan disusun menyesuaikan bentuk yang diinginkan.

9. Prinsip prinsip seni rupa

a. Kesatuan

Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi di antara hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh. (Kartika, 2017:56)

Kesatuan adalah penyusunan atau perorganisasian dari elemen-elemen seni sedemikian rupa sehingga menjadi kesatuan ada harmoni antara bagian bagian dengan keseluruhannya. (Fajar Sidik dan Aming Prayitno 1981 : 416).

Kesatuan yang dicapai dalam karya ini adalah adanya hubungan antara bagian - bagian dari unsur seni rupa, seperti hubungan antara garis, tekstur dan warna yang akan dihadirkan.

b. Proporsi

Proporsi hubungan ukuran antar bagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan/keseluruhannya. Proporsi berhubungan erat dengan balance (keseimbangan), rhythm (irama, harmoni) dan unity. Proporsi dipakai pula sebagai salah satu pertimbangan

untuk mengukur dan menilai keindahan artistik suatu karya seni.
(Mikke Susanto, 2018:331).

Proporsi digunakan juga beberapa bagian seperti karakter bentuk dari bangunan Istana bagian dalam maupun luar terutama pada gesturnya agar terlihat sesuai dengan gesture bangunan aslinya.

c. Irama

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

d. Gradasi

Gradasi merupakan keselarasan yang dinamik, di mana terjadi perpaduan antara kehalusan dan kekasaran yang akan hadir bersama seperti halnya kehidupan. (Kartika,2004 : 116)

Gradasi adalah sebuah susunan warna yang berdasar pada beberapa tingkatan khusus dalam sebuah karya seni. Gradasi merupakan suatu sistem paduan dari laras menuju kontras, dengan meningkatkan masa dari unsur yang dihadirkan.

e. Pusat perhatian (Center of interes)

Prinsip seni rupa ini disebut juga prinsip dominasi adalah usaha untuk menampilkan bagian tertentu dari karya seni rupa sehingga terlihat menonjol atau gampang nya terlihat berbeda

dengan bagian yang lain di sekitarnya. Bisa dilakukan dengan cara mengatur posisi, warna, ukuran, dan unsur lainnya.

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan.

Adapun hal yang akan dilakukan dalam persiapan antara lain: pengamatan, pengumpulan informasi, dengan cara studi dan melihat secara langsung Objek Wisata Pagaruyung dan bangunan lain di sekitarnya. Mengingat kembali pengalaman menyenangkan yang pernah pengkarya alami. Kemudian menuangkan ide dari hasil yang di dapat ke suatu media, baik berupa coretan tulisan atau gambar, tentang objek yang akan dilukis. Selanjutnya memvisualisasikannya dalam sketsa alternatif sebagai awal pembuatan sketsa terpilih, agar dapat divisualkan kekarya. Pengkarya mengamati keindahan Istana Basa Pagaruyung pada siang dan sore hari.

Pengkarya mengambil suasana siang dan sore hari karena pengkarya menyukai warna pada suasana tersebut. Pengkarya juga mencari informasi dari buku, dilakukan dalam mencari teori teori yang akan dipakai dalam mewujudkan karya lukis nantinya. Kemudian barulah mempersiapkan bahan dan alat seperti kain kanvas, cat, kuas, spandram, cat dasar serta teknik yang akan digunakan nantinya. Tahap akhir yang dilakukan yaitu menyempurnakan bagian karya yang belum selesai di garap, seperti melakukan pendetailan, membersihkan objek dari sisa cat yang menempel.

2. Perancangan

Tahap ini terdiri dari kegiatan menuangkan ide dari hasil yang didapat ke suatu media, baik berupa coretan tulisan atau gambar, tentang objek yang akan dilukis. Kemudian dipilih beberapa sketsa dari sketsa alternatif yang sesuai ide untuk dilanjutkan dalam realisasi dalam karya seni lukis. Berikut beberapa perancangan yang dilakukan untuk menciptakan karya seni lukis :

a. Strategi Visual

Berawal dari kunjungan ke Istana Basa Pagaruyung dan mengamati objek sekitar kawasan, dalam dan luar istano, dan menumbuhkan perasaan senang, tentram, dan menimbulkan ingatan akan kenangan pengkarya pribadi. Sehingga memunculkan ide dan ketertarikan pengkarya untuk mengangkat Istana Basa Pagaruyung ke dalam karya lukis.

Perwujudan karya dihadirkan visual karya bergaya naturalis, dengan teknik plakat. Visual bentuk dari bangunan Istana Basa Pagaruyung dan bangunan lainnya, tetap memperhatikan unsur-unsur rupa dan prinsip rupa. Unsur rupa seperti titik, garis, bidang, ruang, warna, tekstur. Titik yang dihadirkan yaitu titik yang sudah menyatu menjadi garis. Garis yang dipakai adalah garis nyata. Bidang yang dihadirkan oleh pengkarya nantinya seperti pohon, semak semak, batu dan yang lainnya. Pengkarya menggunakan ruang semu. Warna yang pengkarya gunakan

sebagai perwujudan karya lukis ini adalah warna representasi dari alam, Warna yang dipakai dalam karya seni lukis ini adalah warna primer, sekunder dan tersier. Pengkarya memakai tekstur semu yang hanya terbentuk karena kesan perspektif dan gelap terang. Kesatuan dalam karya ini adalah adanya hubungan antara bagian dari unsur seni rupa. Keseimbangan yang dihadirkan seperti goresan, warna, perspektif, bertujuan agar karya dua dimensi dapat dilihat seperti memiliki ruang yang dalam. Gradasi yang digunakan oleh pengkarya seperti perpaduan dari laras menuju kontras. Pengkarya memberikan pusat perhatian dalam karya ini seperti penekanan warna, garis atau bentuk, agar penikmat tertuju pada satu pusat saja.

b. Gambar acuan

Gambar acuan berikut digunakan sebagai ide dalam pembuatan sketsa alternatif yang akan dihadirkan.



Gambar 5
Gambar acuan 1
Istano Basa Pagaruyung
Difoto oleh: Andika, 2021

Pada gambar acuan 1 ini diambil visual dari Istana Basa Pagaruyung dari berbagai sudut pandang yang berbeda dalam maupun luar. Pada karya dihadirkan visual bentuk dari bangunan ini akan di distorsikan.



Gambar 6
Gambar acuan 2
Ornamen Istana Basa Pagaruyung
Difoto oleh: Andika, 2021

Pada gambar acuan 2, bentuk dari ornamen istano akan dimunculkan pada bagian dalam Istana Basa Pagaruyung saja, sedangkan pada bagian luar sengaja dihilangkan tujuannya agar mempermudah proses pembuatan karya. Untuk ornamen yang muncul pada sebagian karya akan ada Stilasi pada karya. stilisasi adalah teknik mengubah bentuk asli dari sumber atau dengan melihat objek dari berbagai arah dengan pengayaan dan dapat dibuat menjadi bermacam-macam bentuk baru yang bersifat dekoratif, namun ciri khas bentuk aslinya masih terlihat.



Gambar 7
Gambar acuan 3
Semak
Difoto oleh: Andika, 2021

Pada gambar acuan 3 diambil bagain semak yang ada di sekitar kawasan istano, dan distorsi pada bentuknya.



Gambar 8
Gambar acuan 4
Pohon
Difoto oleh: Andika, 2021

Pada gambar acuan 4, bentuk dari pohon di sekitar kawasan istano akan distorsi pada bentuknya. Untuk memudahkan proses berkarya.



Gambar 9
Gambar acuan 5
Wisatawan
Difoto oleh: Andika, 2021



Gambar 10
Gambar acuan 6
Wisatawan
Difoto oleh: Andika, 2021

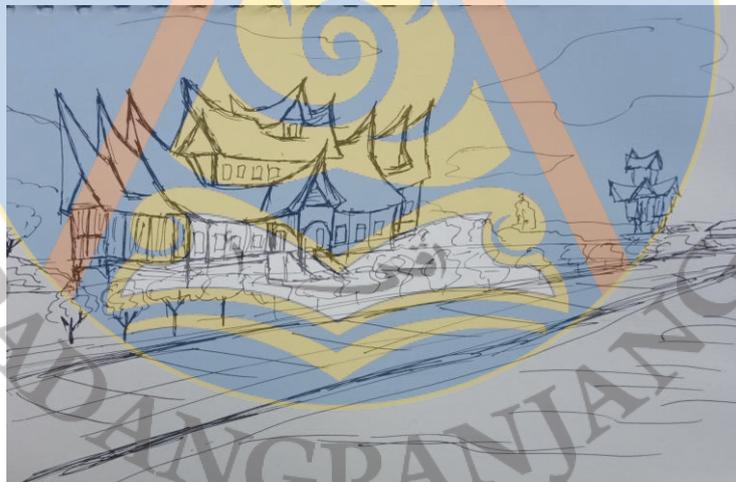
Pada gambar acuan 5 dan 6 figur dari wisatawan atau pengunjung akan muncul pada sebagian karya yang diinginkan pengkarya saja, tujuannya agar mempermudah proses pembuatan karya lukis. Bentuk dari figur wisatawan di distorsikan.

c. Sketsa Alternatif

1. karya 1



Gambar 11
Sketsa alternatif 1
Istano basa Pagaruyung
Sketsa Andika, 2021



Gambar 12
Sketsa alternatif 2
Istano basa pagaruyung
Sketsa Andika, 2021



Gambar 13
Sketsa alternatif 3
Istano basa pagaruyung
Sketsa Andika, 2021

2. karya 2



Gambar 14
Sketsa alternatif 1
Surau Istano
Sketsa Andika, 2021



Gambar 15
Sketsa alternatif 2
Surau Istano
Sketsa Andika, 2021



Gambar 16
Sketsa alternatif 3
Surau Istano
Sketsa andika, 2021

3. Karya 3



Gambar 17
Sketsa alternatif 1
Tabuah larangan
Sketsa Andika, 2021



Gambar 18
Sketsa alternatif 2
Istano basa pagaruyung dan tabuah larangan
Sketsa Andika, 2021



Gambar 19
Sketsa alternatif 3
Tabuah larangan
Sketsa Andika, 2021

4. Karya 4



Gambar 20
Sketsa alternatif 1
Istano basa pagaruyung dari samping
Sketsa Andika, 2021



Gambar 21
Sketsa alternatif 2
Moment Bersama
Sketsa Andika, 2021



Gambar 22
Sketsa alternatif 3
Istano Basa Pagaruyung di belakang
Sketsa Andika, 2021

5. Karya 5



Gambar 23
Sketsa alternatif 1
Dapur Istana Basa Pagaruyung
Sketsa Andika, 2021



Gambar 24
Sketsa alternatif 2
Dapur Istana Basa Pagaruyung
Sketsa Andika, 2021

6. Karya 6



Gambar 25
Sketsa alternatif 1
Mahligai Istano Basa Pagaruyung
Sketsa Andika, 2021



Gambar 26
Sketsa alternatif 2
Mahligai Istano Basa Pagaruyung
Sketsa Andika, 2021



Gambar 27
Sketsa alternatif 3
Anjuang Paranginan
Sketsa Andika, 2021

7. Karya 7



Gambar 28
Sketsa alternatif 1
Rangkiang
Sketsa Andika, 2021

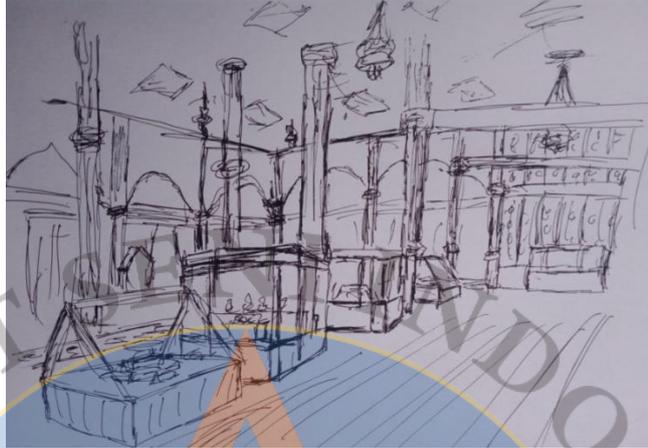


Gambar 29
Sketsa alternatif 2
Binuang dan Rangkaing
Sketsa Andika, 2021



Gambar 30
Sketsa alternatif 3
Rangkaing
Sketsa alternatif, 2021

8. Karya 8



Gambar 31
Sketsa alternatif 1
Labuah Gajah
Sketsa Andika, 2021

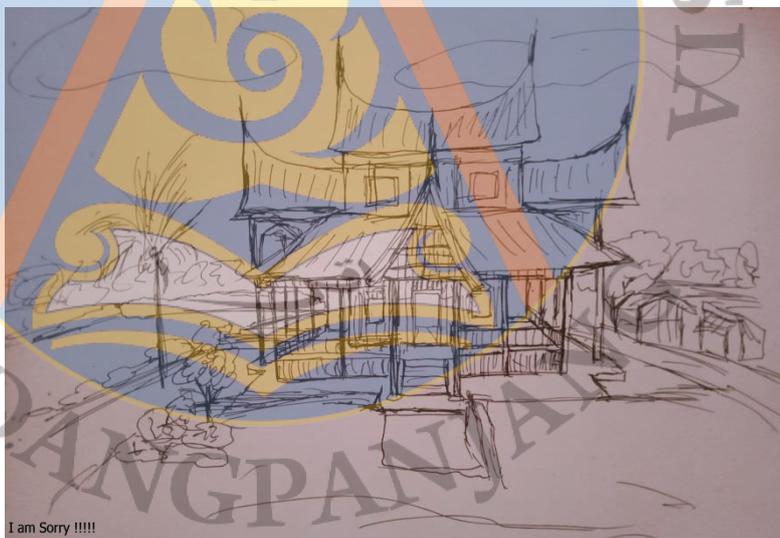


Gambar 32
Sketsa alternatif 2
Labuah Gajah
Sketsa Andika, 2021

d. Sketsa Terpilih



Gambar 33
Sketsa alternatif 1
Istano basa Pagaruyung
Sketsa Andika, 2021



Gambar 34
Sketsa alternatif 2
Surau Istano
Sketsa Andika, 2021



Gambar 35
Sketsa alternatif 3
Tabuah larangan
Sketsa Andika, 2021



Gambar 36
Sketsa alternatif 2
Moment Bersama
Sketsa Andika, 2021



Gambar 37
Sketsa alternatif 1
Dapur Istano Basa Pagaruyung
Sketsa Andika, 2021



Gambar 38
Sketsa alternatif 3
Anjuang Paranginan
Sketsa Andika, 2021



Gambar 39
Sketsa alternatif 2
Binuang dan Rangkaian
Sketsa Andika, 2021



Gambar 40
Sketsa alternatif 1
Labuah Gajah
Sketsa Andika, 2021

3. Perwujudan

Pewujudan yaitu dimana proses konsep yang dari awal dirancang, akan diciptakan sesuai dengan teknik yang telah terkonsepkan sebelumnya. Proses perwujudan yaitu dimana sketsa-sketsa yang terpilih, diciptakan dalam sebuah karya seni lukis dengan teknik plakat. Dimulai dari proses penggarapan yaitu mempersiapkan bahan dan alat yang akan dibutuhkan dalam berkarya, kemudian dilakukan proses penggarapan karya sesuai dengan teknik yang digunakan sampai *finishing* kemudian karya siap untuk di pameran.

4. Penyajian Karya

Setelah proses perwujudan selesai, dilakukan proses penyelesaian akhir atau *finishing*, yaitu dengan menyempurnakan bagian karya yang belum selesai. Kemudian karya dilapisi dengan vernis, untuk membuat warna pada karya lebih tajam dan menjaga ketahanan cat, dan memberi bingkai pada karya, agar terkesan lebih mewah dan lebih tahan. Selanjutnya dilakukan penyajian karya atau dengan istilah pameran. Dalam KBBI pameran adalah pertunjukan hasil karya seni, barang hasil produksi dan sebagainya. Pameran merupakan suatu kegiatan yang penyajian karya seni, dikomunikasikan sehingga dapat diapresiasi oleh penikmat karya itu sendiri. Pameran juga bertujuan untuk menyampaikan ide atau gagasan kepada karya seni.