

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Manusia yang mengalami proses kreativitas atau proses imajinatif, seperti proses interaksi antara persepsi memori dan persepsi luar disebut dengan Seniman (Primadi, 1980). Proses kreatifitas yang terjadi berhubungan dengan pengalaman batiniah seseorang, terhadap ragam bentuk estetis yang memacu terciptanya beragam makna dan nilai. Dalam menciptakan karya seni, seniman tak lepas dari lingkungannya. Lingkungan sosial menjadi salah satu faktor penyebab berkembangnya kondisi intelektual, emosional, serta gambaran fisik dan psikis seseorang. Hal tersebut merupakan gambaran diri seseorang dan bagaimana ia menjadi individu yang disebut juga sebagai citra diri. Persepsi tentang gambaran diri ini dapat menjadi rangsang dalam menciptakan karya seni.

Citra diri dalam psikologi sosial merupakan bagian dari konsep diri, yaitu hal yang berhubungan dengan kognitif. Konsep diri komponen kognitif merupakan pengetahuan individu tentang diri yang tertanam dalam bawah sadar, yang mencakup pengetahuan tentang 'siapa dia' yang akan memberi gambaran tentang diri individu (Gufron & Rini, 2020). Seperti gambaran mental tentang penampilan, kemampuan, kepribadian seseorang dari hasil pengamatan diri sendiri baik itu dari pengalaman pribadi atau dengan menginternalisasikan penilaian orang lain. Hal ini sesuai dengan pendapat Susanto (2011) yang mengatakan citra diri merupakan konsep yang kompleks meliputi kepribadian,

karakter, tubuh dan penampilan individu.

Kesan dari citra diri yang telah dibangun dari waktu ke waktu bisa sangat positif, dimana diri yang sebenarnya (*real self*) mendekati versi diri yang diinginkan (*ideal self*). Kebalikan dari positif, citra diri negatif terbentuk disebabkan dari lingkungan, sebagai dampak dari banyaknya kritikan yang diterima, seperti disebut tidak mempunyai keahlian, dikritik fisik, mau itu bagian tubuh, wajah dan penampilan. Jika seseorang yang dikritik tidak dapat menanggapi secara bijak dan dewasa, tentu hal ini dapat merusak cara pandang terhadap dirinya sendiri.

Erik Erikson memaparkan, pertumbuhan individu bisa menjadi positif atau negatif dalam teori perkembangan psikososial, yaitu setiap jenjang kehidupan, manusia akan menghadapi konflik yang berpengaruh besar pada karakter diri. Sehingga bertambah usia dan keharusan diri menjadi dewasa, semakin penulis merasakan kendala dalam diri pada prosesnya. Dimana tahap yang berpengaruh bagi penulis adalah tahap remaja hingga awal dewasa sekitar umur 17-22 tahun, tahapan ini adalah fase yang berkaitan dengan membentuk hubungan yang kuat dengan orang lain dan tentang identitas.

Proses pendewasaan bagi penulis adalah suatu hal yang dialami dan ditemukan pada masa jenjang pendidikan di perguruan tinggi, yang mempengaruhi proses pembentukan citra diri, sehingga memunculkan ketertarikan akan pemilihan fenomena tersebut menjadi gagasan pada proses penciptaan karya seni. Adapun alasan dalam perancangan ini adalah timbulnya emosi personal, yaitu rasa kecewa terhadap diri penulis yang melibatkan dinamika

pikiran, berupa kelabilan terhadap penampilan, pencarian jati diri, memilih keputusan rencana masa depan, maupun tentang kemampuan. Permasalahan tersebut menjadi ide dan ketertarikan tersendiri bagi penulis.

Persoalan ini berawal dari mulainya tinggal dilingkungan baru dan tergolong jauh dari lingkungan sebelumnya, penulis seringkali merasakan ada kecemasan dan kesendirian. Adakala ketika menerima kritikan atau penilaian dari orang lain, penulis menyerapnya sebagai suatu kebenaran yang hakiki. Penulis tidak lagi memandang sesuatu yang tersirat dari suatu kritikan. Padahal, apabila kritikan tersebut ditanggapi dengan cermat dan dewasa, kritikan itu mungkin bisa menjadi sesuatu yang dapat membangun diri menjadi yang lebih baik. Ketika merasakan hal ini dalam diri, perasaan cemas hingga kecewa yang timbul sering kali membuat penulis merasa rendah diri. Ditambah situasi dan kondisi perkuliahan pada masa pandemi, rasa tersebut semakin sering timbul dikarenakan banyaknya kesempatan untuk merenung yang berujung pada hilangnya rasa percaya pada diri.

Persoalan citra diri menjadi sebuah wacana yang sangat penting dan berpengaruh bagi penulis dalam proses kreatif. Adapun citra diri yang dihadirkan pada karya nantinya adalah citra diri yang negatif, yang timbul dari keresahan yang sudah dipaparkan diatas, dimana diri yang sebenarnya (*real self*) jauh dari versi yang diinginkan (*ideal self*). Namun dari kesenjangan ini, membuat penulis sering kali menggambarkan figur versi ideal diri penulis dalam berkarya, dengan harapan antara diri yang sebenarnya (*real self*) mendekati versi diri ideal (*ideal self*) untuk mencapai citra diri yang positif.

Tema ini akan diwujudkan dalam bentuk karya seni dua dimensional dengan media kanvas, memakai teknik plakat dan *aquarelle*, dalam bentuk karya seni lukis representasional. Dilakukan pengamatan dan penghayatan tentang citra diri, dalam upaya memahami diri yang berkenaan pada proses pendewasaan. Cerminan perasaan terhadap diri ini, menjadi stimulus penulis untuk dijadikan sebagai sumber ide dalam penciptaan karya seni lukis, nantinya akan dimunculkan figur diri sebagai usaha untuk mencapai nilai (*value*) yang baik.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang penciptaan yang sudah dipaparkan di atas, maka didapat rumusan masalah penciptaan yaitu bagaimana memvisualisasikan emosi personal yang timbul dari pengalaman yang berkenaan dengan citra diri negatif.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan ini:

- a. Mengekspresikan pengalaman dan emosi personal kedalam bentuk karya seni.
- b. Memvisualisasikan perasaan dan pandangan dari tema yang diangkat.

2. Manfaat

a. Bagi Mahasiswa

- 1) Memenuhi kebutuhan emosional dan pengembangan diri dengan menciptakan karya seni berdasarkan pengalaman empiris.
- 2) Sebagai instrumen ekspresi personal dari pandangan terhadap tema yang diangkat.
- 3) Meningkatkan kemampuan diri dalam mengolah ide gagasan kedalam bentuk karya seni lukis.

b. Bagi Institusi

- 1) Menambah kepustakaan dibidang seni lukis di perpustakaan kampus Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- 2) Dapat dijadikan pembandingan bagi mahasiswa lain dalam penciptaan karya seni lukis.

c. Bagi Umum

- 1) Penciptaan karya seni ini diharapkan bisa menjadi interaksi antar seniman dan masyarakat.
- 2) Menambah pengetahuan masyarakat terkhususnya pada bidang seni lukis.

D. Tinjauan Karya

Aspek keaslian dan kebenaran karya pada konsep gagasan karya seni baik pada proses perancangan maupun proses perwujudan visual sangat penting untuk diperhatikan, guna menghindari peniruan pada karya yang ada untuk diciptakan

dan dirancang nantinya. Unsur kebaruan yang menyertai suatu karya adalah penting, karena karya yang orisinil akan mempengaruhi nilai yang ada pada karya yang akan dibuat. Perbedaan dari hal-hal yang menyerupai, berikut perbandingan pada beberapa karya:

1. Karya Pembanding 1



Gambar 1

“Santai”

Karya : Chusin Setiadikara

53 x 72 cm

Pastel pada kertas
1998

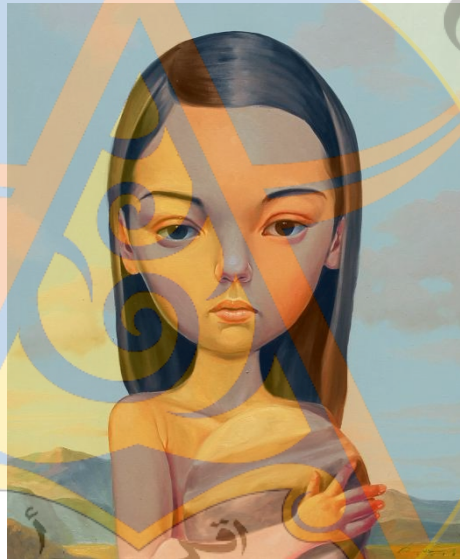
(Sumber : <http://galeri-nasional.or.id/collections/862-santai>)

Pada karya Chusin Setiadikara yang berjudul “Santai”, visual karya yang dihadirkan adalah figur perempuan yang sedang duduk dengan lamunannya, menampilkan gestur tubuh yang indah dan anggun. Serta dari goresan-goresan yang tercipta pada kain, dari medium pastel yang ekspresif namun kasar, tidak begitu mendetail tetapi juga menimbulkan kesan pada objek, Ungkapan figur perempuan dengan

berbagai aktivitasnya merupakan dasar konsep yang dikembangkan pelukis ini.

Pada visualisasinya karya yang ditampilkan nantinya dengan figur perempuan juga dan dengan ungkapan berdasarkan gestur. Namun yang membedakan pada penggunaan warna dengan kombinasi warna pastel dan kontras pada bidang tertentu serta pemilihan material medium.

2. Karya Pembanding 2



Gambar 2

“Globular Copper”

Karya : Robi Dwi Antono

50 x 60 cm

Cat minyak pada kanvas

2016

(Sumber : INDOARTNOW)

Visual yang dihadirkan pada lukisan yang berjudul *“Globular Copper”* oleh seniman Robi Dwi Antono menghadirkan sosok figur perempuan yang memangku bola yang menyerupai planet jupiter,

dengan goresan halus dengan teknik yang detail pada setiap objek yang dihadirkan.

Pada karya yang ditampilkan nantinya akan ada kemiripan dalam pemilihan warna pastel dan dilakukan deformasi berupa idealisasi dan distorsi warna yang memberikan penekanan pada objek, namun pada goresan tidak sehalus seperti lukisan tersebut.

3. Karya Pembanding 3



Gambar 3

“The Two Fridas”

Karya : Frida Kahlo

173.5 x 173 cm

Cat akrilik dan wool pada kanvas

1939

(Sumber : <https://awarewomenartists.com/en/artiste/frida-kahlo/>)

Karya Frida Kahlo yang berjudul *“The Two Fridas”* menampilkan dua figur diri Frida dengan personal yang berbeda, satu mengenakan pakaian Teuhana dan satunya lagi mengenakan gaun putih.

Tampak jelas jantung dari kedua figur yang memberikan kesan surealis keduanya terhubung dengan arteri yang sama, awan mendung sebagai *background* merefleksikan gejolak batin seniman tersebut. Pada lukisan ini Frida mengungkapkan tentang keputusan dan kesepian.

Secara ide ada kemiripan pada karya yang akan disajikan, yaitu dengan menghadirkan figur diri, yang membedakannya adalah tidak ada kesan surealis yang akan dihadirkan pada karya penulis.

4. Karya Pembandingan 4



Gambar 4

“Self-Portrait”

Karya : Soul Eom

Oil pastel pada kertas warna

2019

(Sumber : <https://www.souleom.com/2019>)

Seniman Soul Eom dengan karyanya yang berjudul “Self-Portrait” menampilkan potret diri dengan figur perempuan yang seakan memberikan kontak mata dengan spektator. Pemilihan warna pada bagian kulit dengan memberi kontras seperti warna biru dan merah

muda pada wajah. Dengan goresan yang kasar namun memberikan kesan simpel yang menarik dengan kombinasi warnanya.

Pada penyajian karya nantinya ada kemiripan pada konsep ide dan juga teknik, namun penggunaan material yang berbeda dan dari segi representasi figur nantinya yang akan digunakan foto sebagai referensi gestur.

E. Landasan Teori

1. Citra Diri

M. Nur Ghufroon & Rini Risnawita S (2020) menjelaskan citra diri dalam psikologi sosial merupakan bagian dari konsep diri. Citra diri merupakan komponen kognitif yang merupakan pengetahuan individu tentang dirinya mencakup siapa dirinya yang akan memberikan gambaran tentang individu tersebut, gambaran ini disebut citra diri.

Konsep yang dimiliki individu atas pilihannya menjadi individu itu sendiri, Brown (1998) menyebutnya sebagai *self-knowledge*, dimana citra diri itu sebagai apa yang ingin individu pikirkan tentang dirinya. Sedangkan Maltz (1994) berpendapat bahwa citra diri adalah suatu produk dari pengalaman masa lalu, kesuksesan dan kegagalan, penghinaan dan penghargaan, dan reaksi orang lain terhadap individu.

Pendapat tersebut berkaitan dengan persepsi individu tentang dirinya, dijelaskan citra diri merupakan persepsi keberadaan fisik dan karakteristiknya, seperti kejujuran, rasa humor, hubungannya dengan

orang lain, apa yang dimilikinya, serta kreasi-kreasinya (Lauden & Biua). Selain pengertian tersebut, ada kesamaan dengan pendapat Burn (1993) mengenai citra diri dengan gambaran seseorang tentang dirinya sebagai makhluk berfisik, sehingga citra diri sering dikaitkan dengan karakter-karakter fisik termasuk penampilan seseorang secara umum, ukuran tubuh, cara berpakaian, model rambut dan pemakaian kosmetik. Kedua pendapat ini didukung juga oleh Susanto (2001) yang menyatakan bahwa citra diri merupakan konsep kompleks meliputi kepribadian, karakter, tubuh dan penampilan individu.

The mountain state centers for independent living menjelaskan lebih lanjut tentang citra diri adalah bagaimana kita memandang diri sendiri. Ini adalah sejumlah kesan diri yang telah dibangun dari waktu ke waktu. Citra diri bisa sangat positif, memberikan seseorang kepercayaan diri dalam pikiran dan tindakannya, atau negatif, membuat seseorang meragukan kemampuan dan idenya.

Setiap orang memiliki citra diri tentang dirinya sendiri baik itu tentang citra diri sebenarnya (*real self*), maupun citra diri yang diinginkannya (*ideal self*), kemampuan yang dimiliki, keadaan lingkungan, dan sikap serta pendapat pribadinya akan mempengaruhi seseorang dalam membentuk citra dirinya (Burn, 1993).

2. Citra Diri Positif dan Citra diri Negatif

Tokoh dalam bidang psikologi dengan teknik motivasi James K. Van Fleet (1997) mengidentifikasikan citra diri positif dan negatif:

a. Citra Diri Positif

- 1) Memiliki kepercayaan diri
- 2) Berambisi dan mampu menentukan sasaran hidup
- 3) Terorganisir dan efisien dalam melakukan sesuatu hal
- 4) Bersikap mampu
- 5) Memiliki kepribadian yang menyenangkan
- 6) Mampu mengendalikan diri

b. Citra Diri Negatif

- 1) Merasa rendah diri terhadap diri
- 2) Kurang berambisi dan dorongan dalam menata hidup
- 3) Sering menunda-nunda pekerjaan
- 4) Cenderung pesimis dan memiliki emosi yang negatif
- 5) Pemalu dan penyendiri (karena mendapat kritik dari orang lain, hinaan dan ejekan dari orang terdekat)
- 6) Hanya memiliki kepuasan sendiri

3. Teori Perkembangan Psikososial

Erik H. Erikson (dalam Brown, 1998) meneliti dan memetakan delapan tahapan perkembangan pribadi manusia dipengaruhi oleh faktor biologis, psikologis dan sosial. Tahapan tersebut dijabarkan sebagai berikut:

a. Tahap 1 (kepercayaan vs ketidakpercayaan)

Usia 18 bulan pertama, kepercayaan berkembang ketika bayi menerima perawatan yang konsisten, namun ketika perawatan yang kurang akan menumbuhkan ketidakpercayaan.

b. Tahap 2 (otonomi vs rasa malu dan keraguan)

Anak usia dini (18 bulan-3 tahun) memperoleh kemandirian peningkatan kontrol persepsi dan lingkungannya. Rasa malu dan ragu timbul jika dorongan dalam ekspolasi mengalami kegagalan.

c. Tahap 3 (inisiatif vs rasa bersalah)

Prasekolah (3-5 tahun) inisiatif ditanamkan ketika memberikan kebebasan dalam mencoba suatu hal, dan akan merasa bersalah jika dikritik.

d. Tahap 4 (industri vs inferioritas)

Usia sekolah (6-12 tahun) anak berkecimpung dalam dunia pendidikan, mengarah pada rasa pencapaian dan kompetensi.

e. Tahap 5 (identitas vs kebingungan peran)

Remaja (12-18 tahun) masa pencarian jati diri dari eksplorasi keyakinan, tujuan dan nilai. Jika ketidakmampuan dalam membentuk dan mencari identitas maka remaja akan mengalami kebingungan peran.

f. Tahap 6 (intimasi vs isolasi)

Dewasa awal (18-40 tahun) berkaitan erat dengan hubungan pada orang lain, jika hubungan yang dibentuk gagal, maka cenderung akan menutup diri. Fase ini ditentukan dan berkaitan dari fase sebelumnya.

g. Tahap 7 (generativitas vs stagnasi)

Masa dewasa pertengahan (40-65 tahun) keinginan melakukan sesuatu yang membuat dirinya berguna, jika gagal dalam pencapaiannya individu akan merasa keterlibatannya di dunia tidaklah signifikan.

h. Tahap 8 (integritas vs keputusasaan)

Tahap kedewasaan (65 tahun - kematian) individu melakukan refleksi pada semua yang telah dilakukan pada masa muda. Ketika tidak puas pada pencapaiannya maka akan muncul penyesalan hingga rasa putus asa.

Namun yang jadi penunjang dalam karya yang diwujudkan adalah pada tahap keenam yaitu tentang intimasi vs isolasi. Tahap ini berkaitan erat dengan hubungan pada orang lain dan jika tidak terjalin individu cenderung menutup diri.

Menyadari pengalaman empiris penulis ketika tinggal dilingkungan baru dan tidak selalu bisa menjalin hubungan erat atau berkomunikasi baik dengan orang-orang sekitar, penulis merasa kesendirian dan sepi. Sehingga timbulah spekulasi-spekulasi negatif

terhadap diri yang meluas seperti tidak cukup baik menjadi individu, labil dalam memilih keputusan, tidak percaya diri terhadap penampilan dan *skill* yang dimiliki. Fase perkembangan ini juga berhubungan pada proses pendewasaan dan ada keterkaitan dengan tema yang diangkat, dimana proses pendewasaan ini bisa menentukan pembentukan citra diri positif dan negatif. Berdasarkan pengalaman yang dipaparkan, citra diri yang diangkat adalah citra diri negatif.

4. Seni

Pembatasan tentang seni dan menganggapnya sebagai suatu ungkapan. Dikatakan ungkapan yaitu dapat kita lukiskan sebagai pernyataan suatu maksud perasaan atau pikiran dengan suatu medium indera atau lensa, yang dapat dialami lagi oleh yang mengungkapkan dan ditujukan atau dikomunikasikan pada orang lain. Dalam artian seperti sajak (puisi) merupakan suatu ungkapan sekelumit pengalaman yang dilahirkan lewat kata-kata. Lukisan dan patung juga salah satu bentuk ungkapan, sebab merupakan perwujudan dalam warna yang bentuk-bentuk ruang tentang gagasan seniman penciptanya, mengenai manusia dan alam yang tampak (De Witt H. Parker, 1946).

Drs. Sudarmaji menyatakan seni merupakan segala manifestasi batin dan pengalaman estetis dengan menggunakan media bidang, garis, warna, tekstur, volume dan gelap terang, yang memiliki keindahan dengan menggunakan berbagai media dalam berkesenian.

Seni bertujuan untuk memenuhi kebutuhan spiritual, artinya bahwa kelahiran karya seni tersebut lahir dari adanya ungkapan atau ekspresi jiwa, tanpa adanya faktor pendorong untuk tujuan materil. Dengan kata lain bahwa seni tersebut bukan hanya merupakan kebutuhan praktis bagi masyarakat tetapi juga mengejar nilai untuk kepentingan estetika seni yang dimanfaatkan dalam lingkungan seni itu sendiri atau disebut sebagai seni untuk seni (Soedarsono Sp, 1990).

5. Seni Lukis

Penjelasan dalam buku Diksi Rupa yaitu pada dasarnya seni lukis merupakan bahasa ungkapan dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan garis dan warna, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang (Susanto, 2011).

Dharsono (2017) menjelaskan bahwa seni lukis dapat dikatakan sebagai suatu ungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi, dengan menggunakan medium rupa yaitu garis, warnam tekstur, *shape*, dan sebagainya. Medium rupa dapat dijangkau melalui berbagai jenis material seperti tinta, cat/pigmen, tanah liat, semen dan berbagai aplikasi yang memberi kemungkinan untuk mewujudkan medium rupa.

6. Seni Representasional

Dr. Agus Priyantno, M.Sn menyatakan bahwa corak karya representasional antara lain seni rupa yang objek-objeknya digayakan

(stilasi), deformasi, distorsi. Perubahan bentuk dengan memanjangkan, memendekkan, membesarkan, mengecilkan, atau membengkokkan, namun objeknya masih tetap dapat dikenali.

Mikke Susanto (2011) menjelaskan lebih lanjut, representasional dalam seni visual berarti seni yang memiliki gambaran objek minimal mendekati figur yang sama dengan realitas (figuratif) atau dalam pengertian merepresentasikan realitas. Biasanya dilakukan observasi dan mereproduksi apa yang dilihat ke dalam kanvasnya, tentu saja dengan interpretasi dari apa yang dilihat, namun tetap bertujuan untuk menggambar kesan yang paling dekat dengan objeknya. Tidak mengubah secara visual menjadi objek yang 'jauh' dari aslinya.

7. Deformasi

Deformasi secara harfiah adalah perubahan bentuk. Istilah ini tersusun dari kata *de* yang berarti 'perubahan' atau 'pembongkaran' dan *form* yang berarti 'bentuk'. Tingkat perubahan bentuk antar karya seni berbeda-beda, dari perubahan paling ekstrim yang tidak dapat lagi dikenali bentuk acuannya hingga perubahan kecil yang kadang tidak disadari perubahannya. Dalam seni rupa terdapat beberapa jenis deformasi, seperti destruksi, simplifikasi, stilisasi, distorsi, transformasi, atau bahkan idealisasi (Deni Junaedi, 2017:248).

8. Distorsi

Suradjijo (1985:61) menyatakan distorsi biasa dikatakan sebagai merentangkan (melebihkan ukuran, melilin, meluaskan atau

mengadakan) perubahan bentuk dengan cara lain dari bentuk dan ukuran umum benda. Tetapi distorsi dapat juga menjadi melebih-lebihkan warna dan penyinaran, mempertajam kontras dan gelap terang, atau lebih menekankan karakter tekstur dan kualitas permukaan.

9. Idealisasi

Deni Junaedi (2017) menjelaskan idealisasi merupakan upaya perubahan bentuk untuk menciptakan keadaan yang dianggap paling sempurna. Perubahan ini tidak seekstrim dengan jenis perubahan lainnya, idealisasi juga terkadang tidak tampak sebagai deformasi, tetapi mengesankan mimesis yang menampilkan penyempurnaan.

10. Unsur-unsur Rupa

Dharsono Sony Kartika (2017) membagi unsur seni rupa atau disebut juga dengan unsur tata susun sebagai berikut:

a. Garis

Garis dikatakan sebagai dua titik yang dihubungkan. Pada dunia seni sering kali kehadiran garis bukan saja sekedar garis melainkan kadang sebagai simbol emosi dan ungkapan atau lebih tepat disebut sebagai goresan.

b. Bangun (*shape*)

Suatu bidang yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah garis atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau gelap terang pada arsiran atau bisa juga terjadi akibat adanya tekstur.

c. Tekstur

Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan adanya rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam suatu susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha dalam memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada karya baik itu secara nyata atau semu.

d. Warna

Soegeng TM (dalam Dharsono, 2017) menjelaskan pengertian warna sebagai kesan yang ditimbulkan dari cahaya pada mata.

Warna sebagai salah satu elemen atau medium seni rupa, menjadikan unsur susun yang sangat penting, baik di bidang seni murni maupun seni terapan.

e. Intensitas/Chroma

Chroma diartikan sebagai gejala kekuatan/intensitas warna (jernih atau suramnya warna). Warna yang mencolok adalah warna yang memiliki intensitas yang tinggi yang menimbulkan efek brilian. Sedangkan untuk warna yang intensitasnya rendah adalah warna yang lebih berkesan lembut.

f. Ruang

Ruang dalam seni rupa dibagi menjadi ruang nyata dan ruang semu. Ruang semu, artinya indera penglihatan menangkap bentuk dan ruang sebagai gambaran sesungguhnya yang tampak

pada taferil/layar/kanvas dua matra seperti karya lukis, karya desain, karya ilustrasi dan pada layar film. Ruang nyata adalah bentuk dan ruang yang benar-benar dapat dibuktikan dengan indera peraba.

11. Prinsip Seni Rupa

Tata susun atau komposisi merupakan prinsip pengorganisasian. Dharsono (2017) menjelaskan prinsip tersebut:

a. Harmoni (selaras)

Prinsip keselarasan disebut juga dengan prinsip harmoni atau keserasian. Prinsip ini merupakan paduan secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu, kesamaan dan kesesuaian.

b. Kesatuan

Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Kesatuan merupakan efek yang dicapai dari suatu susunan atau komposisi di antara hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan secara utuh.

c. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbangan secara visual ataupun intensitas karya. Bobot visual ditentukan oleh ukuran, wujud, warna, tekstur, dan

kehadiran semua unsur dipertimbangkan dan memperhatikan keseimbangan.

d. Kesederhanaan (*simplicity*)

Pada dasarnya kesederhanaan adalah kesederhanaan selektif dan kecermatan dalam pengelompokan unsur-unsur artistik. Adapun kesederhanaan ini tercakup dari kesederhanaan unsur, kesederhanaan struktur dan kesederhanaan teknik.

e. Aksentuasi (*emphasis*)

Karya yang baik mempunyai titik berat untuk menarik perhatian (*center of interest*). Hal ini bisa dicapai dengan cara melakukan pengulangan ukuran serta kontras antara tekstur, warna, garis, ruang, bentuk dan motif. Susunan beberapa unsur visual atau penggunaan ruang dan cahaya bisa menghasilkan titik perhatian pada fokus tertentu.

f. Proporsi

Proporsi dan skala mengacu pada hubungan antara satu bagian dengan lainnya dari suatu perancangan dan keseluruhannya. Warna, tekstur, dan garis memainkan peran penting dalam menentukan proporsi. Warna yang cerah lebih jelas kelihatan, tekstur dan motif yang memantulkan cahayanya tentu lebih menonjolkan suatu bidang. Garis vertikal akan cenderung membuat bidang yang kelihatan tinggi dan langsing,

hadir proporsi tergantung pada tipe dan besarnya bidang, warna, tekstur dan garis dalam beberapa area.

F. Metode Penciptaan

Penciptaan karya seni rupa dengan realisasi konsep ide gagasan secara metodologis guna tersusunnya tahapan dalam mewujudkan karya yang memiliki landasan serta dapat dipertanggung jawabkan:

1. Persiapan

Tahapan awal dalam menghasilkan karya seni adalah melakukan persiapan, pertama-tama dengan pemilihan ide dan isu yang diangkat menjadi tema karya. Pencarian sumber ide sangat berperan penting, karena itu penulis melakukan pertimbangan dalam pemilihannya, dengan sesuatu yang ditemukan dekat terhadap diri dan masalah yang menimbulkan kesan serta rasa sebagai alasan lahirnya citra diri menjadi stimulus dalam berproses kreatif.

Pada tahapan ini, penulis melakukan mengamatan terhadap objek karya meliputi struktur anatomi manusia, gestur, mimik wajah, hingga melakukan refleksi diri dari pengalaman untuk mengidentifikasi gambaran diri berdasarkan persepsi orang terdekat maupun diri. Dilakukan *photoshoot* sebagai referensi gestur. Pengumpulan data juga didapat dari buku, jurnal, artikel maupun media daring. Hasil dari tahapan ini diperoleh gambar acuan yang dilampirkan,

gambaran ini digunakan menjadi acuan dalam penciptaan rancangan karya seni lukis. Berikut gambar acuan yang telah diperoleh.

a. Gambar Acuan 1



Gambar 5

Sumber: Mutiara Daulay, 2021

Gambar acuan pertama adalah gambaran *profile* penulis yang dijadikan sebagai acuan figur pada karya yang dihadirkan.

b. Gambar Acuan 2



Gambar 6

Sumber: Mutiara Daulay dan Gladysmara, 2021

Pada gambar acuan selanjutnya, dilakukan photoshoot sebagai referensi gestur/*pose*. Gestur dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan karya, dalam upaya memberikan kesan tertekan, kecewa, dan refleksi diri.

c. Gambar acuan 3

Sama seperti gambar acuan dua, pada gambar acuan ketiga ini gestur perempuan memegang lilin menjadi salah satu acuan dalam pembuatan karya. Dengan adanya beberapa properti simpel.



Gambar 7

Sumber: Mutiara Daulay, 2020

2. Perancangan

Gambar acuan dari hasil yang diperoleh dari tahapan sebelumnya, dilanjutkan ketahapan perancangan gambaran ide dengan menyusun strategi visual terlebih dahulu. Berdasarkan pengamatan dari

gambar acuan, dipilih pendekatan bentuk karya representasional dengan menampilkan figur diri dan perempuan yang telah digayakan secara idealisasi.

a. Strategi Visual

Dapat dijabarkan strategi pada perancangan karya seni lukis sebagai berikut:

1) Tema Pokok (*subject matter*)

Darshono (2017) menjelaskan *subject matter* sebagai rangsang cipta dalam usaha untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk menyenangkan adalah bentuk yang dapat memberikan konsumsi batin manusia secara utuh, dan perasaan keindahan kita dapat menangkap harmoni bentuk yang disajikan serta mampu merasakan lewat sensitivitasnya.

Berdasarkan pendapat tersebut, tema yang diangkat pada perancangan ini adalah tema yang cenderung sedih. Gambaran diri yang dihasilkan dari pengaruh proses pendewasaan dan pengalamannya menjadi daya tarik dalam penciptaan karya. Pada karya dihadirkan figur perempuan yang telah mengalami deformasi berupa idealisasi agar mencapai bentuk ideal yang diinginkan serta penekanan pada fisik serta gestur. Mimik wajah nantinya cenderung datar dan memiliki pandangan lurus yang memberikan kesan kontak mata kepada spektator.

2) Bentuk

Bentuk merupakan organisasi atau satu kesatuan atau komposisi dari unsur-unsur pendukung karya.

Strategi bentuk karya yang dihadirkan dengan unsur rupa:

a) Garis

Garis yang hadir pada karya adalah garis-garis lurus, lengkung dan elastis/tidak kaku untuk membentuk bidang pada objek berupa figur.

b) Bangun (*shape*)

Bangun (*shape*) yang diwujudkan dalam bentuk figur perempuan dengan adanya deformasi bentuk secara idealisasi juga dilakukan untuk mencapai visual yang diinginkan berdasarkan gambar acuan yang diterapkan pada fisik figur perempuan.

c) Tekstur

Tekstur yang akan dihadirkan adalah tekstur semu dan tekstur nyata dengan sapuan cat dengan kuas yang menimbulkan tekstur.

d) Warna

Warna yang digunakan pada karya nantinya adalah warna sebagai warna, kehadiran warna tersebut sekedar sebagai memberi tanda atau hanya untuk membedakan ciri benda tanpa maksud tertentu (Dharsono, 2017)

Warna yang merepresentasikan alam, dengan kehadirannya untuk menggambarkan sifat objek, seperti warna kulit, warna rambut dan warna pada objek-objek pendukung lainnya. Namun dilakukan distorsi warna untuk membedakan figur utama dan figur pendukung. Warna figur pendukung terinspirasi dari karakter hantu gim simulasi *The Sims* dan hologram yang memproyeksikan citra diri yang buruk. Penggunaan gelap terang dan gradasi juga digunakan untuk mencapai volume dan kesan ruang pada figur dan *background*.

e) Intensitas/Chroma

Kecenderungan intensitas warna yang digunakan adalah warna dengan intensitas rendah yang memberikan kesan lembut seperti warna pastel, dengan penggunaan warna cerah juga dilakukan untuk memberi penekanan pada visual figur.

f) Ruang

Ruang yang dihadirkan adalah ruang semu, dengan adanya gelap terang, yang dapat dilihat dalam bentuk dua dimensi dengan media kanvas.

Strategi dari prinsip rupa:

a) Harmoni (selaras)

Perancangan yang digunakan untuk mencapai keselarasan pada karya adalah dengan memperhatikan potensi bahan dan teknik, serta kombinasi dari unsur-unsur rupa seperti pemilihan warna pada objek atau goresan yang dibuat dari garis untuk memberikan kesan keserasian.

b) Kesatuan

Kesatuan pada karya dapat dicapai dengan suatu susunan atau komposisi dari unsur pendukung karya seperti hubungan antara objek dengan gambar background sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh.

c) Keseimbangan

Pada karya, penggunaan keseimbangan informal merupakan prinsip ketidaksamaan namun seimbang yang memberikan kesan yang dinamis.

d) Kesederhanaan (*simplicity*)

Kesederhanaan yang ditampilkan pada karya dapat ditemukan pada bagian background dengan tujuan untuk lebih menonjolkan objek.

e) Aksentuasi (*emphasis*)

Pada karya mempunyai aksentuasi atau titik berat untuk menarik perhatian (*center of interest*). Aksentuasi pada tata letak dimana unsur visual dengan objek diatur sedemikian rupa, sehingga mengarahkan pandangan ke tempat atau objek yang menjadi pusat perhatian. Aksentuasi juga dilakukan untuk memberikan penekanan pada gestur.

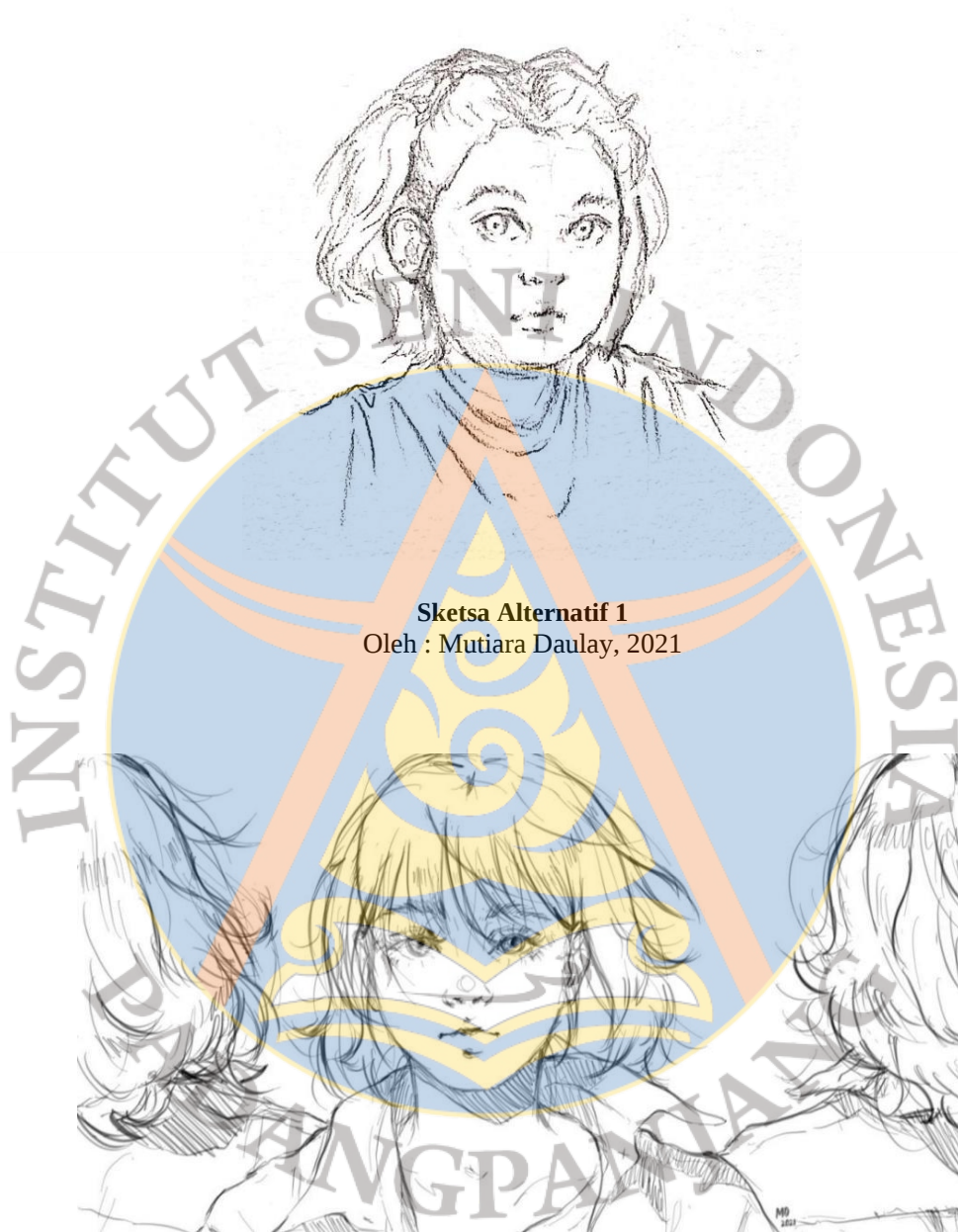
f) Proporsi

Proporsi mengacu pada hubungan antara bagian satu dan yang lain. Penyesuaian proporsi antara bagian background, figur, dan objek pendukung dilakukan untuk mencapai prinsip rupa yang selaras, utuh dan seimbang.

b. Sketsa Alternatif

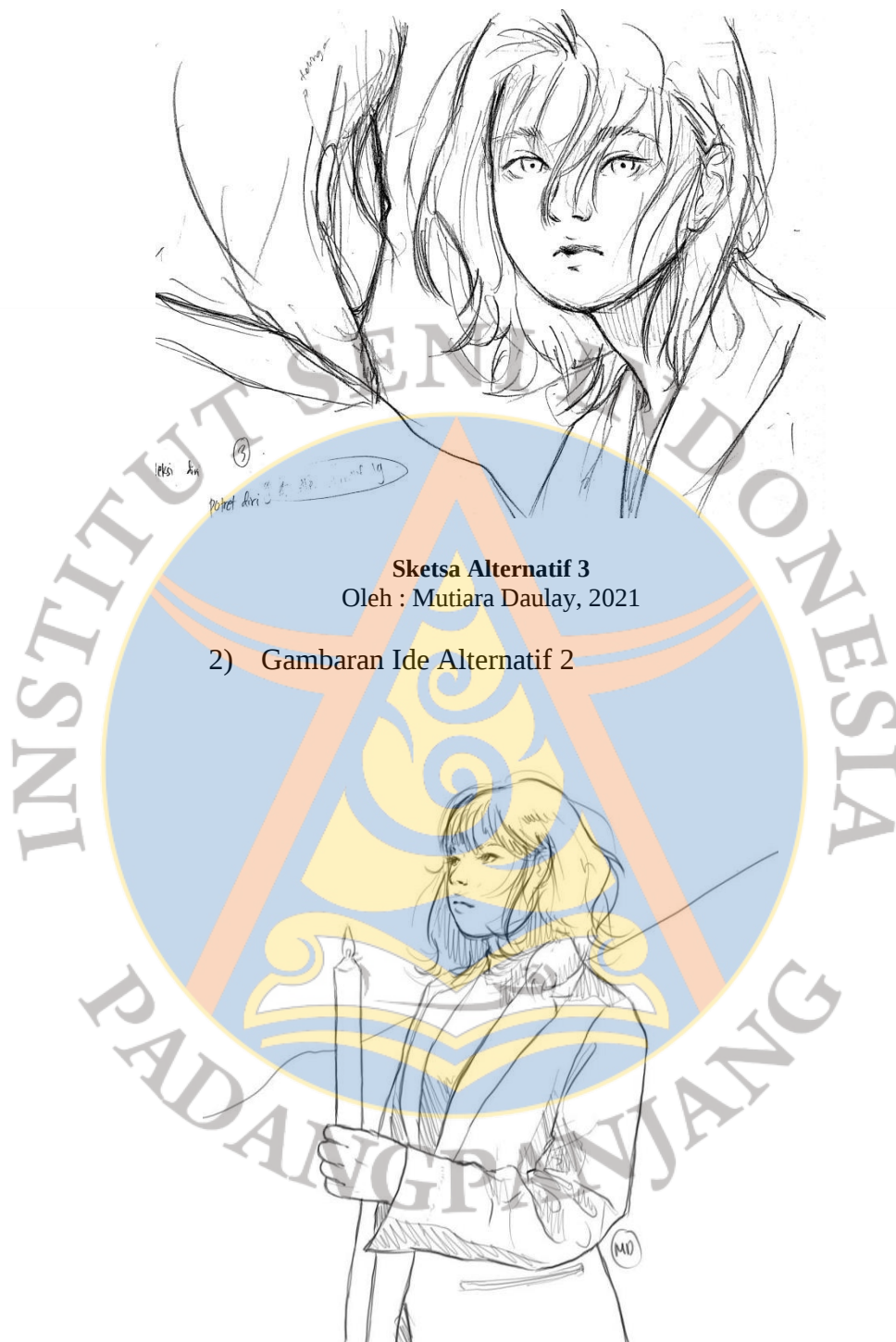
Berdasarkan strategi visual dan gambar acuan yang telah diperoleh, kemudian dilakukan perancangan gambaran ide dengan membuat sketsa alternatif.

1) Gambaran Ide Alternatif 1



Sketsa Alternatif 1
Oleh : Mutiara Daulay, 2021

Sketsa Alternatif 2
Oleh : Mutiara Daulay, 2021



Sketsa Alternatif 3
Oleh : Mutiara Daulay, 2021

2) Gambaran Ide Alternatif 2

Sketsa Alternatif 4
Oleh : Mutiara Daulay, 2021



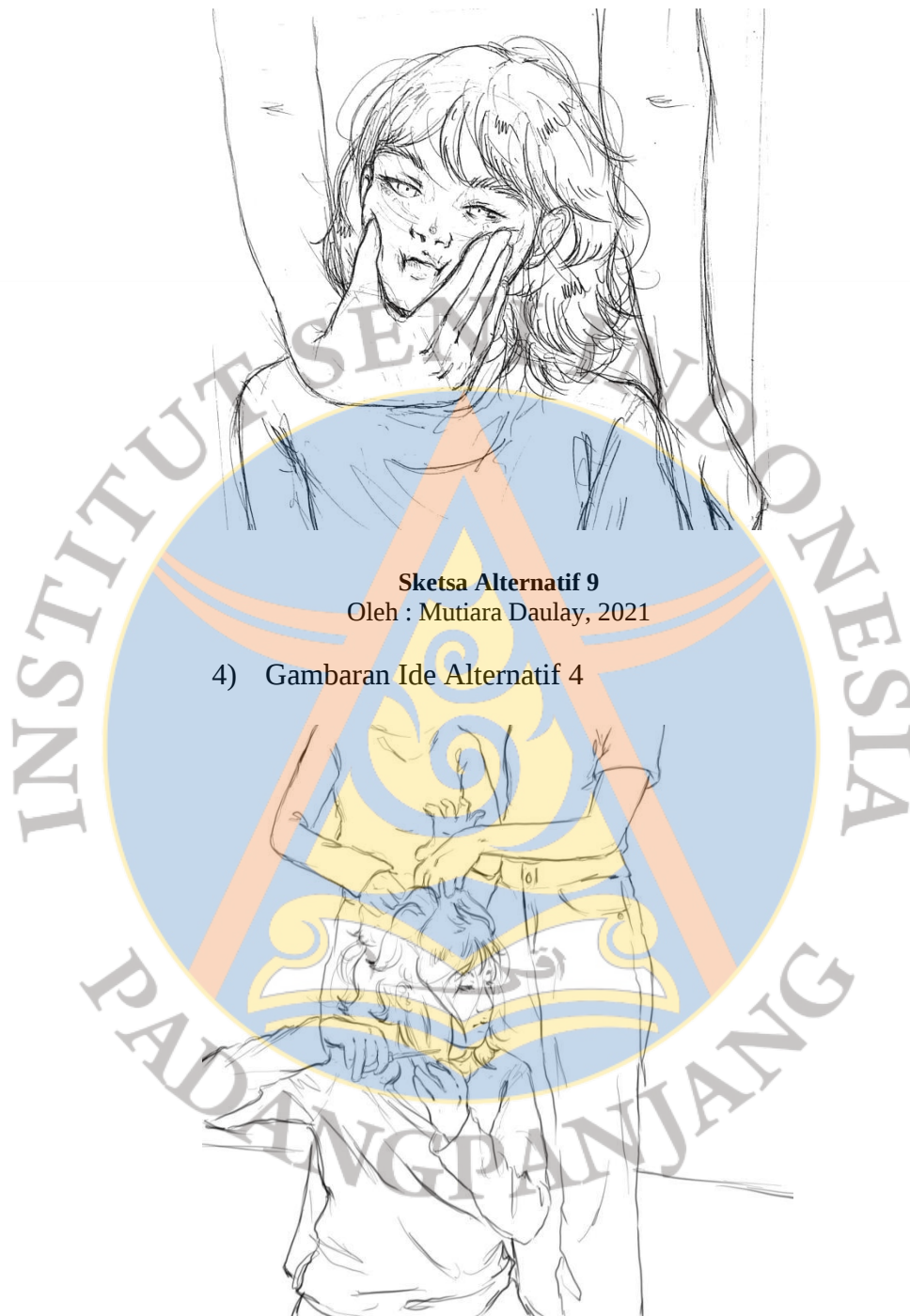
Sketsa Alternatif 6
Oleh : Mutiara Daulay, 2021

3) Gambaran Ide Alternatif 3



Sketsa Alternatif 7
Oleh : Mutiara Daulay, 2021

Sketsa Alternatif 8
Oleh : Mutiara Daulay, 2021



Sketsa Alternatif 9
Oleh : Mutiara Daulay, 2021

4) **Gambaran Ide Alternatif 4**

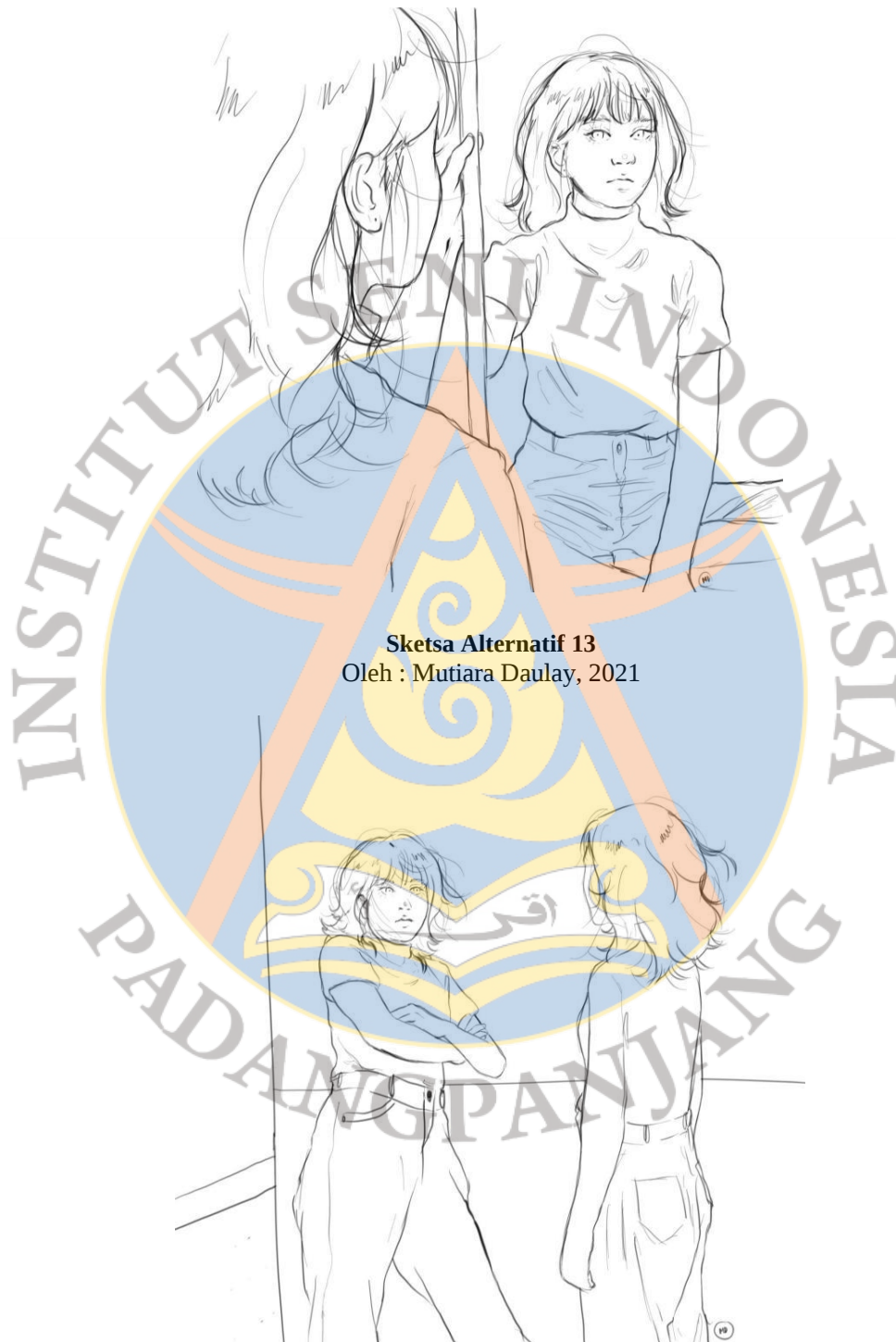
Sketsa Alternatif 10
Oleh : Mutiara Daulay, 2021



Sketsa Alternatif 11
Oleh : Mutiara Daulay, 2021

Sketsa Alternatif 12
Oleh : Mutiara Daulay, 2021

5) Gambaran Ide Alternatif 5



Sketsa Alternatif 13
Oleh : Mutiara Daulay, 2021

Sketsa Alternatif 14
Oleh : Mutiara Daulay, 2021



Sketsa Alternatif 15
Oleh : Mutiara Daulay, 2021

Sketsa Alternatif 16
Karya 5
Oleh : Mutiara Daulay, 2021

c. Sketsa Alternatif Terpilih

- 1) Sketsa Terpilih untuk Karya 1 dengan ukuran 150x150cm.



Gambar 8
Sketsa Karya 1
Oleh: Mutiara Daulay, 2021.

- 2) Sketsa Terpilih untuk Karya 2 dengan ukuran 140x160cm.



Gambar 9
Sketsa Karya 2
Oleh: Mutiara Daulay, 2021.

3) Sketsa Terpilih untuk Karya 3 dengan ukuran 150x150cm.



Gambar 10
Sketsa Karya 3
Oleh: Mutiara Daulay, 2021.

4) Sketsa Terpilih untuk Karya 4 dengan ukuran 140x160cm.



Gambar 11
Sketsa Karya 4
Oleh: Mutiara Daulay, 2021.

5) Sketsa Terpilih untuk Karya 5 dengan ukuran 100x185cm.



Gambar 12
Sketsa Karya 5
Oleh: Mutiara Daulay, 2021.

3. Perwujudan

Setelah pemilihan sketsa alternatif kemudian lanjut pada tahap perwujudan dimana karya akan diwujudkan berdasarkan konsep awal yang telah dirancang kemudian karya dibuat sesuai dengan gambar ide yang dipilih, dalam prosesnya terkadang timbul ide-ide baru yang tidak terduga. Pada tahap perwujudan ini segala rancangan dari gagasan karya akan direalisasikan dengan media lukis dan macam material lukis, juga menerapkan teknik plakat dan akuarel pada karya.

Pemilihan material, pemanfaatan alat, dan penerapan teknik dapat mempengaruhi kualitas artistik karya seni. Penggunaan media dua dimensi yaitu seni lukis dengan media kanvas, dianggap cocok untuk perwujudan karya, sebab eksplorasi yang cukup sering dilakukan dengan media dua dimensi, sehingga mempermudah untuk menuangkan rasa dalam proses perwujudan karya.

Setelah semua tahapan dilakukan, maka karya akan diberi *finishing touch*. Hal tersebut dilakukan guna untuk memaksimalkan dan menyempurnakan detail pada karya. Dengan memoles varnish untuk mengunci warna pada lukisan agar tahan lama, kemudian diberi bingkai/*frame* agar karya layak untuk ketahap penyajian.

4. Penyajian

Berdasarkan tema dengan isu tentang diri dalam penciptaan karya seni lukis mulai dari tahap pengamatan hingga perwujudan telah dilakukan, selanjutnya adalah tahap penyajian. Tahapan ini adalah tahapan terakhir dalam penciptaan karya seni, dimana akan diadakan pameran untuk menyajikan karya yang telah dibuat. Pameran adalah proses interaksi antara pengkarya dan spektator melalui karya seni.

Pameran tunggal dilakukan dalam satu ruangan khusus dengan dihadapkannya karya-karya yang sudah siap digarap dan layak ditampilkan. Karya akan digantung pada sketsel, untuk pintu masuk menuju ruang pameran akan dibuatkan *walltext* sebagai pendukung untuk memberikan kesan *storytelling*.