

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teman sebaya memegang peranan penting dalam kehidupan remaja. Remaja sangat ingin diterima dan dipandang sebagai anggota kelompok teman sebaya, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Oleh karenanya, mereka cenderung bertindak laku seperti tingkah laku kelompok sebayanya. (Laeni, 2019: 2). Pertemanan adalah istilah yang menggambarkan perilaku kerja sama dan saling mendukung. Pertemanan menggambarkan suatu hubungan yang melibatkan pengetahuan, penghargaan, dan perasaan.

Teman akan menyambut kehadiran sesamanya dan menunjukkan rasa kesetiaan satu sama lain, pertemanan juga melibatkan perilaku yang saling menolong, seperti tukar menukar nasehat dan saling menolong dalam kesulitan. Teman adalah orang yang memperlihatkan perilaku yang berbalasan dan reflektif, namun terkadang teman seringkali tidak lebih daripada kepercayaan bahwa seseorang atau sesuatu tidak akan merugikan atau menyakiti mereka.

Pengalaman pengkarya dalam pertemanan tidak sepenuhnya berjalan sesuai dengan semestinya. Seringkali pertemanan memiliki masalah-masalah yang menyimpang dari kebiasaan pertemanan yang seharusnya, seperti perundungan (menyerang fisik atau mengejek dengan kata-kata yang tidak baik), penghinaan (pencemaran nama baik), dan perilaku perilaku yang tidak menyenangkan lainnya. Berdasarkan hal tersebut, pengkarya tertarik membatasi pembahasan pada ruang lingkup pertemanan yang buruk..

Pengalaman pengkarya seringkali melihat dan merasakan perilaku buruk seorang

teman seperti sebuah penghianatan, hujatan, cacian, sindiran, kemunafikan, keegoisan dan perkataan yang menyinggung untuk seseorang. Salah satu perilaku negatif dalam pertemanan yaitu tidak adanya empati terhadap teman-temannya. Dalam hubungan pertemanan tidak adanya sifat saling menyayangi, mengasihi, dan simpati terhadap orang lain. Mereka cenderung mendekat disaat memiliki tujuan, tidak peduli terhadap masalah orang lain jika tidak mendapatkan keuntungan, dan suka memerintah (Riveni Wadji, 2012: 70).

Alasan mengangkat teman sebagai objek dalam penciptaan karya seni lukis berdasarkan pengalaman yang terjadi di lingkungan sosial pengkarya yang membuat pengkarya merasa tidak nyaman atas perilaku buruk teman terhadap pengkarya. Dengan alasan tersebut pengkarya merasa resah dan marah atas kondisi pertemanan yang terjadi di lingkungan pengkarya. Itulah yang menjadikan alasan Pengkarya untuk membatasi permasalahan ruang lingkup pertemanan yang buruk pada tugas akhir ini.

Pengkarya merasa penting menjadikan teman (sekitar) dari perspektif negatif sebagai objek penciptaan karya seni lukis karena pertemanan tidak hanya pengkarya yang merasakan, tetapi juga pada orang lain. Peran seorang teman mestinya menjadi pendukung terbaik kita selain keluarga sendiri, seorang yang akan menolong kita disaat kita sedang menghadapi masalah, tetapi yang terjadi saat ini pengkarya merasakan banyak ruang lingkup pertemanan yang negatif. Oleh karena itu pengkarya ingin menyampaikan perasaan dengan objek teman, mengajak semua orang yang terlibat pada ruang lingkup pertemanan agar lebih memperhatikan sikap sebagai seorang teman yang baik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang maka rumusan masalah penciptaan ini adalah bagaimana mengekspresikan perasaan dalam menciptakan karya lukis dari perspektif negatif pertemanan dengan menggunakan pendekatan gaya abstrak.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

Tujuan penciptaan karya:

1. Mengembangkan dan menerapkan ilmu yang diperoleh melalui karya seni lukis dan untuk menyelesaikan syarat untuk tugas akhir Jurusan Seni Murni Institut Seni Padang panjang.
2. Menciptakan karya seni lukis dan mengekspresikan ide dan gagasan yang bersumber dari perspektif negatif pertemanan.
3. Menciptakan karya lukis dengan menggunakan pendekatan gaya abstrak.

Manfaat penciptaan karya:

1. Mewujudkan dan menerapkan ide ide pengkarya melalui karya seni lukis.
2. Memberikan wawasan dan pengalaman agar terciptanya diskusi tentang ruang lingkup pertemanan melalui karya seni lukis.
3. Sebagai penambah wawasan ilmu dan referensi lingkungan mahasiswa Institut Seni Indonesia Padang panjang.

D. Tinjauan Karya

Tinjauan karya sangatlah penting dalam penciptaan sebuah karya, melalui sebuah langkah tinjauan karya bisa melihat karya-karya sebelumnya yang mengangkat tema yang sama atau hampir mirip. Melalui tinjauan karya inilah nantinya bisa dilihat keaslian

(orisinal) karya yang diciptakan. Tinjauan karya ini dilakukan melalui karya-karya para seniman sebelumnya.

Proses kreatif yang melibatkan perenungan secara mendalam serta menghindari peniruan. “Orisinalitas menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam mewujudkan nilai-nilai estetik. Hal itu sebagai ukuran tingkat pendalaman proses penciptaan yang dilakukan oleh seorang seniman. 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 menampilkan kebaruan konsep, persoalan, bentuk karya dan gaya yang lahir dari pengamatan serta refleksi dari pengalaman-pengalaman empiris yang memiliki estetika tersendiri bagi pengkarya. Demi menciptakan keaslian karya yang memiliki nilai-nilai estetis tersendiri yang beda dari karya orang lain, sebagai pembeda dari hal-hal yang menyerupai seperti karya-karya yang dipilih untuk dijadikan referensi serta banding, pengkarya berupaya untuk menemukan prihal mengenai perbedaan visual. Menjelaskan perbedaan yang dengan sengaja dilakukan agar penikmat mampu menemukan sesuatu yang berbeda dari karya-karya sebelumnya yang pernah ada. Berikut ini bisa dilihat beberapa contoh karya yang dipilih menjadi karya pembandingan.



Gambar 1

Tinjauan Karya 1

Artis: J.Lord. Judul: *Soul Searching*

Media: *mixed media on canvas* . Ukuran: 80cm x 84cm

Tahun: 2019

(<https://www.instagram.com/p/Bz3HYz0lWWa/>)

Karya J. Lord ini diambil sebagai tinjauan karya karena memiliki kesamaan gaya dengan karya yang diciptakan, namun memiliki perbedaan yaitu dari segi bidang dan warna yang dibuat. Karya di atas ada penggunaan kata yang bisa dibaca dan jelas, sedangkan karya yang pengkarya buat tidak ada penggunaan kata atau tulisan di dalam karya. Karya di atas tidak ada abstraksi bentuk, sedangkan karya yang pengkarya ciptakan mengabstraksi bentuk figur manusia dan binatang. Pengolahan garis pada karya di atas cenderung berwarna gelap, sedangkan karya yang dibuat pengkarya menggunakan garis-garis yang berwarna kuat dan panas, namun tak terlepas dari warna-warna dingin. Pengkarya membuat banyak warna-warna yang diberi garis spontan yang tegas pada ujung-ujung warna, sehingga membangun bidang-bidang pada visual karya.



Gambar 2

Tinjauan Karya 2

Pelukis : Teguh Sariyanto. Judul : *Morning Mist Memory*

Tahun : 2020. Media : *Acrylic on Canvas*

Ukuran : 80cm x 100cm

(<https://www.instagram.com/p/CGKyqlNAoNJ/>)

Karya Teguh Sariyanto ini diambil sebagai tinjauan karya kedua karena ada kesamaan teknik dalam penggarapan karya. Terlihat dalam karya Teguh Sariyanto tersebut menghadirkan *background* yang terisi dengan garis-garis, sedangkan karya yang pengkarya buat kuat dengan susunan bidang-bidang warna yang tidak beraturan. Terlihat karya di atas menggunakan tekstur yang memenuhi bidang kanvas, berbeda dengan yang pengkarya buat, yaitu tekstur yang sedikit dan tidak memenuhi bidang kanvas.



Gambar 3

Tinjauan Karya 3

Pelukis: Iabadiou Piko. Judul: Melihat Matahari

Media: *Mixed Media* pada kanvas. Ukuran: 145 x 160 cm

Tahun: 2016

(<https://indoartnow.com/uploads/artwork/image/21002/artwork-1474270471.jpg>)

Karya Iabadiou Piko diambil sebagai tinjauan karya 3 karena memiliki kesamaan gaya dengan karya yang diciptakan, namun memiliki perbedaan yaitu pada karya di atas memiliki *background* yang hampir polos sedangkan pada karya yang pengkarya ciptakan membuat *background* yang penuh dengan banyak bidang-bidang warna tidak beraturan. Pengolahan warna pada karya di atas cenderung memakai warna yang sedikit, sementara karya yang pengkarya ciptakan memiliki warna yang banyak dengan pengolahan bidang-bidang tidak beraturan.



Gambar 4

Tinjauan Karya 4

Pelukis: Soni Irawan. **Judul:** *No Normal Story*

Ukuran: 200 x 180cm. **Media:** *Mixed Media On Canvas*

Tahun: 2020

(<https://www.instagram.com/p/CGBbV5zgo-h/>)

Karya Soni Irawan diambil sebagai tinjauan karya 4 karena memiliki kesamaan gaya dengan karya yang diciptakan, namun memiliki perbedaan yaitu pada visual karya di atas terdapat huruf yang membentuk kata-kata, sedangkan pada karya yang dibuat pengkarya tidak ada menggunakan huruf dan kata-kata. Pada karya di atas membangun bidang-bidang warna dingin berbeda dengan karya yang diciptakan, pengkarya membangun bidang warna dengan menggunakan warna yang cenderung panas.



Gambar 5

Tinjauan Karya 5

Pelukis: Nana Tedja. Judul: *A Summer Kisses 2020*

Media: Cat akrilik pada kanvas. Ukuran: 200 x 200 cm

Tahun: 2020

(<https://www.instagram.com/p/CAeihyLANtR/>)

Karya Nana Tedja diambil sebagai tinjauan karya 5 karena pada karya tersebut memiliki kesamaan teknik dan gaya. Yang menjadi pembeda pada karya yang diciptakan adalah cara membangun bidang-bidang warna, pada karya yang dibuat membuat warna-warna yang banyak dan diberi garis pada batas warna, sehingga membentuk bidang-bidang warna yang tidak beraturan. pada karya diatas terlihat Nana Tedja membangun komposisi dengan abstraksi bentuk berukuran besar, sedangkan karya yang dibuat oleh pengkarya membangun komposisi dengan astraksi bentuk manusia dan binatang yang berukuran kecil yang diletakkan kebanyakan pada bidang bawah kanvas.

E. Landasan Teori

Penciptaan sebuah karya seni tidak lepas dari hal-hal yang menjadi pemicu dalam mengkreasikan sesuatu, salah satunya berasal dari dorongan dalam diri dan pengaruh dari luar manusia itu sendiri. Dorongan dari dalam diri berasal dari

pengalaman, sedangkan pengaruh dari luar diri merupakan sebuah pengetahuan. Dua hal tersebut dirasa mampu menjadi landasan dalam penciptaan karya seni. Adapun beberapa sumber yang menyangkut landasan teori dalam karya ini nantinya sebagai berikut:

1. Teman

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata teman mempunyai makna kawan, sahabat, orang yang bersama-sama bekerja (berbuat, berjalan), lawan (bercakap-cakap), yang menjadi pelengkap (pasangan) (Damayanti & Haryanto, 2019:).

Teman sebaya memegang peranan penting dalam kehidupan remaja. Remaja sangat ingin diterima dan dipandang sebagai anggota kelompok teman sebaya, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Oleh karenanya, mereka cenderung bertingkah laku seperti tingkah laku kelompok sebayanya. (Laeni, 2019: 2).

Pertemanan adalah istilah yang menggambarkan perilaku kerja sama dan saling mendukung. Pertemanan menggambarkan suatu hubungan yang melibatkan pengetahuan, penghargaan, dan perasaan. Teman akan menyambut kehadiran sesamanya dan menunjukkan rasa kesetiaan satu sama lain, pertemanan juga melibatkan perilaku yang saling menolong, seperti tukar menukar nasehat dan saling menolong dalam kesulitan. Teman adalah orang yang memperlihatkan perilaku yang berbalasan dan reflektif, namun terkadang teman seringkali tidak lebih daripada kepercayaan bahwa seseorang atau sesuatu tidak akan merugikan atau menyakiti mereka.

2. Seni

Kehadiran sebuah karya seni merupakan representasi terhadap dunia luar diri seniman bersentuhan dengan kenyataan yang obyektif atau kenyataan dalam diri nya

sehingga menimbulkan respon atau tanggapan, maka lahirlah karya seni (Jacob Sumardjo, 2000: 76).

Dapat disimpulkan bahwa seniman menghadirkan kembali fenomena atau kejadian yang bersentuhan dengan kenyataan dalam diri seniman sehingga seniman merespons fenomena tersebut maka lahirlah karya seni. Seniman bebas berekspresi dalam berkarya, baik dalam pemilihan tema melalui bentuk-bentuk maupun simbol. Karya seni, tidak serta-merta hanya memindahkan bentuk aslinya melainkan, karya seni juga harus menambahkan ekspresi diri dari seorang seniman.

3. Seni lukis

Dalam penciptaan karya seni khususnya karya lukis tidak lepas dari struktur seni rupa. Struktur adalah suatu cara untuk menyusun suatu bagian-bagian mendapatkan suatu bentuk. (Tjokropramono, 2017). Seni lukis yang dalam bahasa inggris disebut dengan painting, adalah karya seni rupa dua dimensi yang menampilkan unsur warna, bidang, garis dan tekstur.

Seni lukis adalah ungkapan dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan warna dan garis, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi, maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang.

4. Abstrak

Abstrak, dalam seni rupa berarti ciptaan-ciptaan yang terdiri dari susunan garis, bentuk dan warna yang sama sekali terbebas dari ilusi atas bentuk-bentuk di alam, tetapi secara lebih umum, adalah seni dimana bentuk-bentuk alam itu bukan berfungsi sebagai objek ataupun tema yang harus dibawa, melainkan sebagai motif saja (Diksi Rupa, Mikke Susanto, 2018: 3-4).

Merupakan gambaran perkembangan berpikir yang melepaskan diri dari wujud-wujud alam nyata. Aliran-aliran sebelumnya masih berpegang pada objek tertentu yang figuratif, yang bisa diindera. Pada aliran abstrak, bentuk objek dikembalikan pada unsur-unsur bentuk yang paling mendasar: warna sebagai warna, garis sebagai garis, atau bidang sebagai bidang. Dalam perkembangannya, muncul Abstrak Impressionis, Abstrak Ekspresionis, dan Abstrak Geometris. Abstrak Impresionis masih menyisakan bentuk tertentu yang telah di modifikasi, semi abstrak, abstraksi.

Abstrak Ekspresionis (Mark Rothko, Clyfford Still, Adolf Gotlieb, Robert Motehrwell, Bornett Newman: yang mengandalkan lukisan bidan-bidang berwarna; Jackson Pollock, Franz Kline, dan Jack Twar-kov: mengandalkan *action painting*), dan Abstrak Geometris (Piet Mondrian, Bart Van Leck, Theo van Doesburg: dikenal dengan sebutan *neoplastisisme*) dianggap sebagai abstrak yang sebenarnya, non-objektif (Jajang Suryana, 2015: 204).

5. Abstraksi

Secara ketat “Abstraksi” meliputi seni-seni dari upaya menyederhanakan sebuah objek dan masih berkenaan dengan unsur dasar objek. Banyak karya-karya non-Barat disebut abstrak, sebagai sebuah bentuk representasi tubuh manusia dan binatang (Diksi Rupa, Mikke Susanto, 2018: 4).

6. Distorsi

Distorsi yang biasa kita maksudkan ialah merentangkan (melebihkan ukuran, melilin, meluaskan atau mengadakan) perubahan bentuk dengan cara lain dari bentuk dan ukuran umum benda. Tetapi distorsi dapat juga berarti lebih-lebihkan warna

dan penyinaran, mempertajam kontras antara gelap terang, atau lebih menekankan karakter tekstur dan kualitas permukaan (Suryo Suradjijo, 1985: 61).

Distorsi perubahan bentuk; penyimpangan; keadaan yang dibengkokkan dalam fotografi disebut pemiuhan. Dibutuhkan dalam berkarya seni, karena merupakan suatu cara untuk mencoba menggali kemungkinan lain pada suatu bentuk figur (Diksi Rupa, Mikke Susanto, 2018: 108).

7. Disformasi

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya hakiki (Dharsono Sony Kartika, 2017).

8. Unsur Rupa

a. Titik

Unsur karya seni rupa yang paling mendasar adalah titik. Titik adalah unsur seni rupa yang kecil. Dari beberapa titik yang dihubungkan melahirkan unsur-unsur seni rupa yang baru, antara lain seperti garis, bentuk bahkan ruang (Djelantik, 1999: 19). Titik yang muncul dalam karya berkesan ruang pada visual yang dihadirkan.

b. Garis

Garis merupakan titik yang digabungkan atau titik yang ditarik. Pada dunia seni rupa kehadiran garis bukan saja sebagai garis tetapi sebagai symbol emosi

yang diungkapkan lewat garis, atau tepatnya disebut goresan (Kartika, Dharsono Sony, 2004: 100).

Penggunaan garis pada karya seni harus sesuai dengan apa yang diekspresikan. Selanjutnya pada beberapa karya, garis juga dihadirkan untuk mendapatkan kesan ekspresi pada karya yang akan diciptakan.

c. Bidang

Bidang merupakan unsur dalam seni rupa yang dihasilkan dengan menggabungkan beberapa jenis garis (Kartika, Dharsono Sony, 2004: 107). Penggunaan bidang bertujuan untuk menambah kesan gerak dalam penciptaan karya. Penggunaan bidang akan disusun menyesuaikan irama yang diinginkan pada karya.

d. Ruang

Ruang merupakan salah satu unsur dalam seni lukis, ruang bisa dihadirkan melalui karya dua dimensi dan tiga dimensi hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Djelantik dalam buku estetika sebuah pengantar yaitu: Ruang adalah unsur seni rupa dengan dua sifat. Dalam seni rupa dua dimensi, ruang bersifat semu sedangkan dalam seni rupa tiga dimensi ruang bersifat nyata (Djelantik, 1999: 21).

karya seni lukis sering menggunakan ruang yang bersifat semu. Ruang tersebut hadir dari penggunaan warna yang berlapis-lapis sehingga membentuk ruang. Dalam karya nantinya kesan ruang dihadirkan dari perspektif antara latar dengan objek.

e. Warna

Warna merupakan salah satu elemen atau medium seni rupa, merupakan unsur yang penting, baik dibidang seni murni maupun terapan yang dikatakan (Kartika, Dharsono Sony, 2004: 108).

f. Gelap Terang

Suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur (Kartika, Dharsono Sony, 2004: 102).

Penggunaan gelap terang dalam visualisasi sebagai pencapaian bentuk volume dan kesan ruang pada karya. Dalam penyusunan unsur-unsur rupa juga harus memperhatikan bagaimana kombinasi prinsip-prinsip rupa dalam karya seni seperti kesatuan, keseimbangan, irama dan pusat perhatian.

g. Tekstur

Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan adanya rasa permukaan bahanyang sengaja dibuat dan hadirkan dalam suatu susuan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha dalam memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang karya baik itu secara nyata atau semu (Darsono Sony Kartika, 2017).

9. Prinsip Rupa

a. Kesatuan

Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam satu susunan atau komposisi diantara hubungan unsur-unsur pendukung karya (Kartika, Dharsono Sony, 2004: 117). Prinsip dari kesatuan adalah adanya saling hubungan antar unsur yang disusun. Beberapa hubungan tersebut diantaranya kesamaan, keselarasan,

kemiripan, keterkaitan dan kedekatan. Hubungan ini digunakan sebagai pendekatan untuk mencapai kesatuan.

b. Keseimbangan

Keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan (Kartika, Dharsono Sony, 2004: 102). Keseimbangan pada karya adalah asimetris. Dalam menentukan keseimbangan diperlukan kepekaan perasaan yang sudah terlatih. Penggunaan keseimbangan asimetris untuk mendapatkan kesan dinamis pada karya yang akan diciptakan.

c. Harmony

Harmony atau selaras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda dekat. Jika unsur estetika dipadukan secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan keserasian *harmony* (Kartika, Dharsono Sony, 2004: 113).

Keharmonisan wujud pada karya yang akan diciptakan merupakan pemberdayaan ide-ide dengan potensi bahan dan teknik. Selain itu harmoni hadir sebagai keselarasan dari penampilan seluruh yang diciptakan antara garis, bidang, dan warna sehingga tidak ada pertentangan dalam segi bentuk, jarak dan warna.

d. Pusat Perhatian

Untuk menarik perhatian pada titik berat dapat dicapai dengan melalui pengulangan ukuran serta kontras antara tekstur, nada warna, garis, ruang, bentuk atau motif (Kartika, Dharsono Sony, 2004: 121). Untuk mendapat pusat perhatian dilakukan melalui penekanan warna atau garis. Dalam memperoleh pusat perhatian pada karya yang diciptakan melalui bentuk dan warna.

F. Metode Penciptaan

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

1. Persiapan

Persiapan pengkarya melakukan pencarian ide yaitu observasi maupun pengamatan terhadap lingkungan sosial (ruang lingkup pertemanan). Observasi yang dilakukan merujuk pada sifat dan perilaku yang dilakukan teman terhadap pengkarya. Pengkarya melakukan pencarian referensi melalui buku, dan jurnal yang berkaitan dengan tema pengkarya.

Tahap persiapan selanjutnya pengkarya mencari karya-karya dari seniman internasional maupun nasional untuk dijadikan sebagai karya pembandingan meninjau orisinalitas agar karya yang akan diciptakan nantinya orisinal dari pengkarya. Tahap selanjutnya pengkarya menyiapkan alah dan bahan untuk pembuatan karya seni lukis. Pengkarya melakukan persiapan pameran dari pembentukan struktur kepanitiaan, mulai dari pembuatan katalog, stiker dan baliho sampai berlangsungnya pameran hingga selesai.

2. Perancangan

Penggarapan karya lukis abstrak biasanya sama dengan penggarapan karya ekspresif yaitu non metodis atau tidak ada metode tahap pemilihan sketsa alternatif. metode adalah sebuah cara, kiat, strategi ataupun tahapan

yang digunakan oleh seniman dalam mewujudkan ide/ gagasannya, mulai dari awal sampai terwujudnya sebuah karya seni. Cara, kiat, strategi ataupun tahapan tersebut dapat dilakukan secara metodis atau non-metodis. (Rajudin, Miswar, Yusnis Muler, 2020). Sebuah proses kerja intuitif yang selama ini dianggap tidak metodis sebenarnya juga merupakan kerja ilmiah. Secara garis besar, proses kreatif intuitif itu berbeda dengan sebuah proses kerja metodis jika dan hanya jika dalam tahapan metode. Seorang seniman dihadapkan pada pilihan metode spontan (serta merta) atau terencana. Saat tersebut adalah tahapan pemilihan metode dalam rangka visualisasi ide. (Mujiono, 2010)

Adapun rancangan yang dilakukan untuk menciptakan karya seni lukis :

a. Strategi Visual

Karya yang akan diciptakan menghadirkan unsur dan prinsip rupa seperti titik pada karya. Penggunaan garis pada karya seni harus sesuai dengan apa yang diekspresikan. Garis yang akan digunakan pada penciptaan karya nantinya adalah garis spontan dengan tujuan mengabstraksi bentuk figur manusia dan binatang.

Penambahan bidang bertujuan untuk menambah kesan gerak dalam penciptaan karya yang disusun menyesuaikan irama yang diinginkan pada karya. Dalam karya seni lukis sering menggunakan ruang yang bersifat semu. Ruang tersebut hadir dari penggunaan warna. Dalam karya, kesan ruang dihadirkan dari perspektif antara latar dengan abstraksi bentuk figur maupun objek.

Warna yang akan digunakan pada karya adalah warna yang mewakili perasaan pengkarya seperti warna merah mewakili perasaan marah dan kesal, warna hitam dan coklat mewakili perasaan sedih. Penggunaan gelap terang dalam visualisasi sebagai pencapaian bentuk volume dan kesan ruang pada karya. Penyusunan unsur-unsur rupa juga harus memperhatikan bagaimana kombinasi prinsip-prinsip rupa dalam karya seni seperti kesatuan, keseimbangan, irama dan pusat perhatian. Hubungan ini digunakan sebagai pendekatan untuk mencapai kesatuan.

Kesatuan dibangun melalui bidang-bidang warna. Keseimbangan pada karya yang dibuat adalah asimetris. Dalam menentukan keseimbangan diperlukan kepekaan perasaan yang sudah terlatih. Penggunaan keseimbangan asimetris untuk mendapatkan kesan dinamis pada karya yang akan diciptakan. Keharmonisan wujud pada karya yang diciptakan merupakan pemberdayaan ide-ide dengan potensi bahan dan teknik.

Harmoni dibuat sebagai keselarasan dari penampilan seluruh yang diciptakan antara garis, bidang, dan warna sehingga tidak ada pertentangan dalam segi bentuk, jarak dan warna. Untuk mendapat pusat perhatian dilakukan melalui spontanitas dalam mengabstraksi figur-figur. Dalam memperoleh pusat perhatian pada karya yang diciptakan melalui ukuran dan objek, bentuk dan warna.

Pusat perhatian pada karya diperkuat dengan disformasi, dan distorsi bentuk. Disformasi bentuk dibuat pada abstraksi figur, dimana perubahan yang dilakukan yaitu mengabstraksikan bentuk figur. Kemudian, distorsi dilakukan untuk mencapai keinginan pengkarya dengan

menghadirkan bagian objek yang hanya mewakili objek tersebut.

Abstraksi bentuk dibuat dengan menyederhanakan bentuk dari figur manusia dan binatang.



b. Sampel karya



Gambar 6
Sampel karya 1
Jefri Rahmat. “Senandung Si Bebek”
110 x 140 cm. Tahun 2018
(Foto: Jefri Rahmat, 2021)



Gambar 7
Sampel karya 2
Jefri Rahmat. “Jahat”
110 x 140 cm. Tahun 2019
(Foto: Jefri Rahmat, 2021)



Gambar 8
Sampel karya 3
Jefri Rahmat. "*Hoax*"
90 x 130 cm. 2019
(Foto: Jefri Rahmat, 2021)

1. Perwujudan

Tahap perwujudan karya yang diciptakan ini adalah tahap dimana karya seni lukis yang diwujudkan berdasarkan konsep awal yang telah direncanakan. Dalam proses perwujudan pengkarya mulai merealisasikan ide yang tersusun. Pada tahap awal pengkarya akan memulai proses pembuatan karya dengan membuat *background* terlebih dahulu.

Pengkarya akan menghadirkan warna yang sesuai dengan apa yang dirasakan pengkarya ketika berhadapan dengan kanvas, serta melakukan perenungan ulang terhadap rasa atas pengalaman pengkarya sendiri. Pada proses perwujudan sering terjadi pengabstraksian bentuk figur maupun objek untuk mencapai komposisi dan keseimbangan pada bidang karya. Setelah serangkaian tahapan selesai, dalam proses penyelesaian akhir ini pengkarya melakukan finishing, yaitu membuat bingkai pada karya. Setelah semuanya selesai barulah karya telah layak disajikan (dipamerkan).

2. Penyajian

Setelah melakukan serangkaian proses (tahapan) yang panjang seperti pencarian ide, observasi lingkungan, sampai proses penggarapan karya tahap akhir adalah penyajian karya tahap akhir adalah penyajian karya tersebut. Penyajian adalah tahap akhir dalam menciptakan sebuah karya seni terutama seni lukis. Penyajian yang dilakukan adalah mengadakan pameran karya seni dengan tema Teman sebagai objek penciptaan karya seni lukis dengan penyajian indoor atau dalam ruangan, karya akan didisplay di dinding ruang pameran. Kegiatan pameran menghadirkan struktur kegiatan dari awal pembukaan pameran sampai penutupan pameran, sehingga penikmat maupun

penggiat seni dapat mengapresiasi karya seni lukis yang bertemakan
“Teman”.

