

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Kehidupan manusia tidak terlepas dari perilaku maupun tindakan terhadap lingkungan sekitarnya. Adapun perilaku atau tindakan yang mempengaruhi psikologi seseorang baik secara fisik maupun psikis (mental) dapat berubah oleh lingkungan keluarga ataupun masyarakat. Perubahan fisik seseorang bisa saja terjadi akibat penambahan usia atau insiden yang dialami seseorang, sedangkan perubahan psikis (mental) bisa saja dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti penggunaan zat adiktif, insiden (tragedi) yang menimpa ataupun kekerasan mental dari orang lain.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) trauma adalah keadaan jiwa atau tingkah laku yang tidak normal sebagai akibat dari tekanan jiwa atau cedera jasmani (KBBI Online). Adapun yang merujuk pada kata trauma ialah perlakuan seseorang pada diri orang lain yang mengakibatkan kejadian yang tidak mengenakan saat mengalaminya. Kejadian buruk pada masa lalu yang berimbas dimasa sekarang.

Trauma didefinisikan sebagai peristiwa-peristiwa yang melibatkan individu yang ditunjukkan dengan suatu insiden yang memungkinkan ia terluka atau mati sehingga muncul perasaan diteror dan perasaan putus asa (Trippany, White Kress, dan Wilcoxon, dalam Masril 2012: 2).

Trauma dalam diri pengkarya disebabkan karena mendapatkan tekanan, atau perlakuan kasar pada waktu masa kecil seperti diejek, dipukul, dipermalukan dan dikucilkan. Bentuk bully yang diterima seperti dibilang bodoh, dibilang lemah, dipukul dengan tangan dan kayu, ditendang dengan kaki dan diancam apabila mengadu ke orang tua dan harus mengikuti kemauan mereka. Perlakuan buruk ini dialami pada saat

masih duduk di bangku sekolah dasar. Perlakuan buruk ini lah yang menjadikan alasan utama pengkarya mengangkat trauma sebagai rangsangan cipta dalam karya seni lukis. Bagi pengkarya perlakuan buruk yang didapatkan pada masa kecil di lingkungan sekolah dasar, dapat menimbulkan rasa trauma dan berpengaruh pada masa mendatang.

Dampak dari trauma juga sangat kuat seperti enggan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar yang mengakibatkan pengkarya menjadi pendiam dan lebih suka menyendiri. Pelaku yang melakukan perlakuan buruk pada pengkarya kebanyakan dari orang-orang sekitar pengkarya seperti teman-teman sebaya, guru yang mengajar disekolah pengkarya dan orang-orang dewasa yang berada dilingkungan pengkarya. Perasaan sedih dan pilu membuat pengkarya menjadi stres menjalani kehidupan di masa kecil yang seharusnya kehidupan di masa kecil yang menyenangkan tanpa beban dan penuh warna, dampak ini juga menjadikan alasan pengkarya mengangkat trauma sebagai rangsangan cipta dalam karya seni lukis.

Berdasarkan paparan diatas menjadikan dorongan yang kuat untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan tentang trauma yang dialami pengkarya melalui karya seni lukis representasional, supaya masyarakat lebih paham dan sadar akibat dari perlakuan buruk pada masa kecil, yang mana perlakuan ini dapat menyebabkan timbulnya rasa trauma yang sangat berdampak pada masa mendatang. karya yang dihadirkan berbentuk representasional dengan gaya pop surealis dan menggunkan media campuran (*mixed media*).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah penciptaan yaitu Bagaimana mengekspresikan perasaan trauma melalui karya lukis representasional dengan gaya pop surealis.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

a. Tujuan penciptaan

1. Mengekspresikan trauma pada masa kecil menjadi karya seni lukis.
2. Menghadirkan kembali pengalaman masa lalu menjadi bentuk karya lukis representasional.

b. Manfaat penciptaan

1. Diri sendiri

- a. Menambah wawasan tentang trauma.
- b. Mampu merealisasikan ide menjadi karya seni lukis dengan tema trauma.

2. Lembaga

- a. Sebagai perbandingan untuk mahasiswa selanjutnya.
- b. Menjadikan lukisan dengan tema trauma sebagai bahan referensi dan kajian ilmiah.

3. Masyarakat

- a. Sebagai sarana apresiasi karya seni lukis bagi masyarakat.
- b. Sebagai pembelajaran bagi masyarakat agar tidak melakukan tindakan seperti buli, maupun tindak kekerasan fisik dan psikis pada orang lain terlebih kepada anak kecil..

D. Tinjauan Penciptaan

Ditengah perkembangan zaman yang terus maju para perupa selalu berusaha mengembangkan teknik atau kemampuan yang mereka miliki sebagai ekspresi seorang seniman. Karya seni yang diciptakan harus mempunyai orisinalitas, hal tersebut dapat disikapi dari apa yang diungkapkan oleh Sacari seperti berikut:

“Orisinalitas menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam mewujudkan nilai-nilai estetik. Hal itu sebagai tingkat pedalaman proses penciptaan yang dilakukan oleh seorang seniman atau desainer. Unsur kebaruan yang menyertai suatu karya amatlah penting untuk membangun citra dan eksistensi suatu nilai hadir di tengah-tengah kebudayaan” (Agus Sacari, 2002:45).

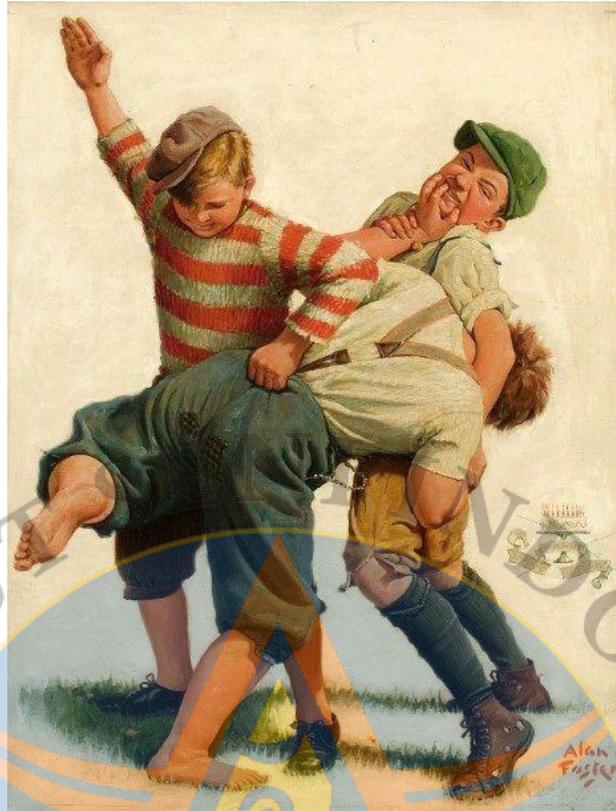
Menurut pendapat di atas karya yang diciptakan baik itu dari segi konsep, persoalan maupun bentuk diupayakan baru dan berbeda dengan karya yang pernah ada serta memiliki nilai kebaruan, agar suatu karya benar-benar bernilai di tengah-tengah masyarakat. Maka dari itu mengangkat atau mewujudkan suatu karya seni tentu harus mempunyai keorisinalitasan karya baik dalam segi bentuk, ide, maupun konsep karya. Oleh karena itu seniman harus berusaha menciptakan karya yang inovatif, unik dan tentunya asli dan tidak menduplikasi karya yang pernah diciptakan sebelumnya. Untuk meyakinkan bahwa karya yang akan diciptakan memiliki orisinalitas, sangat diperlukan referensi berupa karya-karya yang terdahulu sebagai tinjauan karya. Adapun yang menjadi karya pembanding ialah karya dari Thierry Guetta (Mr. Brainwash) yang berjudul *“with all my love” 57 x 57 cm 2019.*



Gambar 1.
Thierry Guetta (Mr. Brainwash)
"with all my love" 2019
Mixed Media.
57 x 57 cm.

(Sumber: <https://fineartmultiple.com/mr-brainwash-with-all-my-love/>)

Pada karya yang berjudul "with all my love" dengan ukuran 57 x 57 cm dibuat pada tahun 2019. Ini menjadi salah satu karya pembeding karena karya tersebut menghadirkan objek anak kecil menggunakan gaya realis sehingga memiliki kesamaan dengan objek yang dihadirkan dan juga pada karya tersebut tampak pada bagian *background* coretan- coretan tak beraturan, namun pada karya yang akan dihadirkan memiliki perbedaan yaitu, pengkarya akan menghadirkan sosok anak kecil yang berbeda serta warna dan coretan tak beraturan yang berbeda pula pada bagian *background*.



Gambar 2.
Alan Stephens Foster “*Rough Housing*” 1940
Oil on canvas
30 x 24 cm

(Sumber: <https://fineart.ha.com/itm/paintings/alan-stephens-foster-american-1892-1969-rough-housingoil-on-canvas30-x-24-insigned-lower-right/a/7010-87134.s>)

Pada karya Alan Stephens Foster yang berjudul “*Rough Housing*” dengan ukuran 30 x 24 cm, juga menjadi salah satu karya pembanding dimana pada karya tersebut menghadirkan beberapa objek anak kecil yang sedang berkelahi. Dengan objek yang sama pengkarya juga menghadirkan objek anak kecil sebagai objek utama dalam karya yang dihadirkan. Namun, pada karya yang dihadirkan memiliki perbedaan dari segi warna objek dan juga *background* yang dominan menggunakan coretan tak beraturan, serta penambahan beberapa objek lain pada bagian *background* tersebut.



Gambar 3.
Oky Rey Montha
“*Journal Of The Century*” 2021
Acrylic On Canvas
99.1 x 99.1 cm

(Sumber: <https://www.artsy.net/artwork/oky-rey-montha-journal-of-the-century>)

Pada karya Oky Rey Montha yang berjudul “*Journal Of The Century*” dengan ukuran 99.1 x 99.1 cm, dalam karyanya terdapat visual anak kecil yang sedang membaca yang dibelakangnya terdapat visual seperti lampu dan benda-benda lainnya yang melayang. Dalam karya pengkarya juga menghadirkan visual anak kecil yang sedang sedih dan juga menghadirkan benda-benda seperti buku, pensil, pena yang menjadi visual pendukung dalam karya dengan warna yang berbeda dengan karya Oky Rey Montha.

E. Landasan Teori

Menciptakan sebuah karya seni pada umumnya dipengaruhi oleh beberapa faktor, ada faktor dari dalam dan luar diri seorang seniman yang menimbulkan sebuah rangsang cipta. Adapaun beberapa sumber yang menyangkut teori penciptaan karya ini

sebagai berikut:

1. Trauma

Trauma didefinisikan sebagai peristiwa-peristiwa yang melibatkan individu yang ditunjukkan dengan suatu insiden yang memungkinkan ia terluka atau mati sehingga muncul perasaan diteror dan perasaan putus asa (Trippany, White Kress, dan Wilcoxon, dalam Masril 2012: 2).

Trauma adalah tekanan emosional dan psikologis pada umumnya karena kejadian yang tidak menyenangkan atau pengalaman yang berkaitan dengan kekerasan. Kata trauma juga bisa digunakan untuk mengacu pada kejadian yang menyebabkan stres berlebih. Suatu kejadian dapat disebut traumatis bila kejadian tersebut menimbulkan stres yang ekstrem dan melebihi kemampuan individu untuk mengatasinya (Giller.1999: 8).

Trauma adalah keadaan jiwa atau tingkah laku yang tidak normal sebagai akibat dari tekanan pada masa lalu (Ronald, 2000: 315). Hal senada diungkapkan oleh Sapiro yang dikutip Neni Noviza mengungkapkan bahwa trauma merupakan pengalaman hidup yang mengganggu keseimbangan biokimia dari sistem pengolahan informasi psikis otak. Ketidakseimbangan ini menghambat pengolahan informasi untuk meneruskan proses tersebut dalam mencapai suatu keadaan adaptif sehingga persepsi, emosi, keyakinan dan pengalaman tersebut terkunci dalam saraf (Noviza, 2012: 22).

Trauma memiliki banyak jenis, yang dibedakan berdasarkan bagian tubuh yang mengalami trauma dan seberapa parah trauma yang dialami. Secara psikologis trauma mengacu pada pengalaman-pengalaman yang mengagetkan dan menyakitkan serta melebihi situasi stress yang di alami manusia dalam kondisi wajar. Secara umum kondisi trauma yang dialami individu disebabkan oleh berbagai situasi dan kondisi

diantara nya pengalaman atau kejadian alam (bencana alam), pengalaman di kehidupan sosial (penyiksaan, pola asuh yang salah, ketidakadilan, terror, kekerasan, perampokan), ([http://Safwankita.Wordpress.com/2010/10/3/Trauma Deteksi Dini Penanganan Awal di Realitas Sosial](http://Safwankita.Wordpress.com/2010/10/3/Trauma%20Deteksi%20Dini%20Penanganan%20Awal%20di%20Realitas%20Sosial)).

2. 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 di alami 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. Sumardji 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 spritual, 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). Dalam karya ini dihadirkan

bentuk-bentuk atau figur anak kecil untuk mengungkapkan perasaan pengkaryanya.

3. Seni Lukis

Dalam penciptaan karya seni khususnya karya lukis tidak lepas dari struktur seni rupa. Struktur adalah suatu cara untuk menyusun sesuatu bagian-bagian mendapatkan suatu bentuk. (Tjokropramono, 2017: 30). 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. Surealis

Pada dasarnya surealis merupakan gerakan sastra, seni dan ideology di Perancis. Istilah itu dikemukakan oleh Apollinaire untuk menamai judul dramanya pada tahun 1917. Dua tahun kemudian (1919) Andre Breton mengambilnya untuk eksperimen dalam metode penulisannya yang spontan. Breton mengatakan bahwa surealis otomatis psikis murni dengan proses pemikiran yang sebenarnya diekspresikan secara verbal, tertulis ataupun cara lain. Surealis bersandar pada keyakinan realitas yang superior dari kebebasan asosiasi, keserbabisaan mimpi, pemikiran otomatis tanpa kontrol dari kesadaran. Surealis dicetuskan di Italia oleh Carlo Carra dan Giorgio de Chirico, melalui karya metafisis yang aneh sepi dan melankolis.

Selanjutnya manifesto kaum surealis dikabarkan pada tahun 1924 yang diawali dengan pameran pertama pada tahun 1952 dengan seniman Jean Arp, Max Ernest, Paul Klee, Chirico, Andre Masson, Joan Miro, Marc Chagall, dan Salvador Dali (Darsono Soni Kartika, 2004:92).

Salah satu pelukis surealis di Indonesia yang terkenal adalah Robi Dwi Antono

yang lahir pada 31 oktober 1990 di Semarang dan saat ini menetap di Jogjakarta. Ciri Khas lukisannya adalah melukis secara detail seperti aliran realisme, namun dengan gaya surealis dengan menampilkan objek figur imajinasi seperti makhluk-makhluk mitologi dan *icon* budaya pop modern. Beberapa karya lukisnya antara lain *Ballad Of Hero* (2016), *Engkau Adalah Api* (2012) dan lukisan-lukisan lainnya.

Gerakan yang terutama bergerak di bidang sastra ini pada mulanya menempatkan seni lukis hanya sebagai catatan kaki saja. Tetapi sebagai Dadaisme, Surealis tidak hanya sekedar gerakan seni dan sastra semata melainkan “...also life-style and the expression of a philosophical outlook” (Osborne, 1987:259).

Sang pelopor, Andre Breton yang juga disebut “the Pope of Surrealism” (Paus Surealisme) karena peranannya yang sangat berpengaruh adalah mantan mahasiswa kedokteran yang terbiasa mempergunakan metoda revolusioner Freud saat berhadapan dengan pasien neurosis. Dalam karya yang dihadirkan adalah gaya surealis yang berdominan kearah lowbrow atau pop surealis.

5. Lowbrow Art atau Pop Surealis

Aliran dalam seni rupa memiliki banyak cabang, salah satunya adalah lowbrow. Aliran ini merupakan sebuah aliran baru yang berkembang pada tahun 1970-an dimana karya yang dihasilkan terinspirasi dari budaya pada era masa kini. Pengertian lowbrow adalah istilah yang menggambarkan sebuah seni bawah tanah atau jalanan yang berkembang di Los Angeles, California di akhir era 1970-an. Seni lowbrow menjadi gerakan seni populer yang meluas dengan model medium seperti komik, musik punk, mainan toys, digital art, budaya jalanan hot-rod dan sub-kultur lainnya. Istilah ini juga sering dikaitkan dengan nama pop surealis. Seni lowbrow sering memiliki kesan antara

humor dan kegembiraan, terkadang nakal dan liar, dan biasanya berisi ungkapan dan komentar kasar. (Mikke Susanto 2011 : 241).

Para seniman yang menganut aliran lowbrow banyak dipengaruhi oleh periklanan, kartun animasi, sirkus dan event kebudayaan, seni komersial, buku komik, grafiti, seni kartu pos, kebudayaan pop, seni *psychedelic*, budaya punk rock, ilustrasi retro, seni religius, budaya *skateboard*, seni tato, dan masih banyak lagi. (www.urbandictionary.com lowbrow_art)

6. Distorsi

Distorsi adalah perubahan bentuk, melukiskan objek dengan teknik melebih-lebihkan dan menonjolkan bagian bentuk benda yang ingin difokuskan. (Susanto 2002:33).

Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar, misalnya pada penggambaran tokoh figur gatot kaca pada wayang kulit purwa yang digambarkan dengan figur serba mengecil. Sehubungan dengan pendapat diatas, distorsi yang dimaksud dalam penciptaan seni lukis ini adalah penggambaran bentuk-bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dari figur-figur berupa manusia, binatang, ataupun benda-benda yang ada disekitarnya, kemudian dengan melakukan berbagai pengolahan dan perubahan bentuk lalu di tata sedemikian rupa agar dapat mewakili symbol tertentu sehingga dapat memenuhi ide-ide yang diinginkan. (Kartika, 2004 : 42). Pada karya yang diciptakan pengkarya menggunakan distorsi terdapat pada bagian figur anak laki-laki yang berwarna monokrom.

7. Disformasi

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan

objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki. Perubahan bentuk seperti ini banyak dijumpai pada seni lukis modern.(Kartika, 2004: 103).

Pada karya yang diciptakan pengkarya menggunakan disformasi pada bagian objek-objek yang melayang seperti visual bola mata, gigi, tetesan darah.

8. Deformasi

Deformasi biasanya dimaksudkan untuk mengubah bentuk yang sudah tidak menonjolkan karakter objek yang digambarkan. Tetapi lebih cenderung untuk mendapatkan yang didukung oleh balans (Suryo Suradjjo, 1985: 62).

Deformasi diartikan sebagai suatu kegiatan penggayaan atau perubahan bentuk, posisi, dan dimensi dari suatu objek yang dilakukan dengan cara penambahan beberapa unsur visual tertentu sehingga terciptalah suatu karya yang baru yang lebih menarik. (<https://www.rozisenirupa.com/2017/07/deformasi-dan-stilasi.html?m=0>).

Pada karya yang diciptakan pengkarya menggunakan deformasi pada karya kedua dengan judul “*Gold Fish*” pada bagian tulang ikan yang terbakar.

9. Representasional

Representasional merupakan penggambaran dari keadaan nyata, seperti yang ditemukan di alam, berarti juga dideskripsikan atau potret sesuatu yang biasa terlihat secara natural, yang mendeskripsikan beberapa karakter dan situasi (Mike Susanto, 2011: 331), sehingga mudah dikenali sebagai representasi dari lingkungan sekitar.

10. Transformasi

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (trans=pindah) wujud atau figur dari objek lain ke objek yang tergambar (Kartika, 2007:72).

Kata transformasi berasal dari dua kata, “*trans* dan *form*”. *Trans* berarti melintasi dari suatu sisi ke sisi yang lainnya (*across*), atau melampaui (*beyond*), dan kata *form* berarti bentuk. Transformasi mengandung makna, perubahan bentuk yang lebih dari, atau melampaui perubahan fisik luarnya. Transformasi sering di artikan adanya perubahan atau perpindahan bentuk yang jelas, pemakaian kata transformasi menjelaskan perubahan yang bertahap dan terarah tetapi tidak radikal. (<http://pukatbangsa.worksop.com/buletin-cerah/>).

Transformasi pada karya yang diciptakan untuk tercapainya garapan karya dalam gaya surealis seperti matahari berwajah tengkorak dan bulan berwajah tengkorak pada karya kedua yang berjudul “*Gold Fish*” dan pada karya pertama yang berjudul “*Leave Me Alone*” terdapat visual bunga dengan bola mata.

11. Unsur-Unsur Rupa

Bentuk adalah bagian yang paling sukar dan rumit diantara empat elemen yang menunjang terjadinya sebuah karya seni rupa. Namun demikian, Plato membedakan bentuk itu antara bentuk yang relatif dan yang absolut. Bentuk relatif yang dimaksudkan adalah perwujudan yang perbandingan maupun keindahannya terkait atau dikaitkan pada hakikat bentuk-bentuk alam dan merupakan tiruannya. Sedangkan bentuk absolut adalah suatu abstraksi yang terdiri dari garis lurus, lengkung yang dihasilkan lewat perantara atau tidak, serta bentuk-bentuk di alam, tiga dimensional. Dan sesuai dengan pengertian dan sifat yang dimilikinya maka bentuk ada dua macam yaitu yang arsitektural dan bentuk *symbolic* “abstrak dan absolut”. (Herbert read, terj. Soedarso, 2000 : 27).

1. 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).

Pada karya yang diciptakan titik hadir dari ke sengajaan dan dibuat untuk membentuk bagian detail dari objek tersebut.

2. 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, 2004:100)

Pada karya yang diciptakan garis yang digunakan untuk mendapatkan kesan ekspresi dan garis juga digunakan banyak terletak pada bagian *background* dan beberapa pada bagian objek utama berupa figure anak kecil.

3. Bidang

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

4. 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 dalambuku 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)

Pada karya yang diciptakan pengkarya menggunakan ruang yang bersifat semu. Ruang tersebut hadir dari penggunaan warna yang berlapis-lapis sehingga membentuk ruang. Dalam karya, kesan ruang yang dihadirkan dari perspektif antara *background*

dengan objek.

5. Warna

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

Pada karya yang diciptakan pengkarya menggunakan warna cenderung bercampur pada *background*, dan objek utama akan menghadirkan cenderung monokrom maupun adanya perubahan warna kontras dan bertujuan untuk menonjolkan keunikan sehingga menjadi pusat perhatian.

6. 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, .2004:102)

Pada karya yang diciptakan pengkarya menggunakan gelap terang dalam visualisasi sebagai pencapaian bentuk volume dan kesan ruang pada karya.

7. Tekstur

Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan adanya rasa permukaan bahan yang sengaja di buat 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 (Kartika, 2017).

Pada karya yang diciptakan pengkarya menggunakan tekstur nyata. Permukaan kanvas yang kasar karena tekstur dari lukisan terbuat dari bahan pasir yang dicampur cat pelapis.

8. Prinsip-Prinsip Rupa

Prinsip-prinsip dalam karya seni rupa adalah unsur non fisik berupa kaidah atau aturan baku yang diyakini oleh beberapa seniman dapat membentuk sebuah karya seni yang baik dan indah. Kaidah atau aturan baku ini disebut komposisi, berasal dari bahasa latin *composition* yang artinya menyusun atau menggabungkan menjadi satu. (Ganda Prawira, N., ed,2005, *Seni Rupa dan Kerajinan*, Bandung). Komposisi mencakup tiga bagian pokok yaitu :

a. Kesatuan

Kesatuan dalam karya seni rupa menunjukkan keterpaduan berbagai unsur (fisik dan non fisik) dengan karakter yang berbeda dalam sebuah karya. Unsur yang berpadu dan saling mengisi akan mendukung terwujudnya karya seni yang indah. “Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam satu susunan atau komposisi diantara hubungan unsur-unsur pendukung karya”.(Kartika, 2004:117).

Prinsip dari kesatuan adalah adanya saling hubungan antar unsur yang disusun. Beberapa hubungan tersebut diantaranya kesamaan, keselarasan, kemiripan, keterkaitan dan kedekatan. Pada karya yang diciptakan pengkarya kesatuan yang diciptakan melalui pendekatan pada kesamaan bentuk figur.

b. Keseimbangan

Keseimbangan adalah penyusunan unsur-unsur yang berbeda atau berlawanan tetapi memiliki keterpaduan dan saling mengisi atau menyeimbangkan. Keseimbangan ini ada yang simetris yaitu menunjukkan atau menggambarkan beberapa unsur yang sama diletakan dalam susunan yang sama (kiri-kanan,atas-bawah) dan ada pula yang asimetris yaitu penyusunan unsurnya tidak ditempatkan secara sama namun tetap menunjukkan kesan keseimbangan. “Keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan”. (Kartika, 2004:102)

Keseimbangan pada karya yang diciptakan adalah asimetris, penggunaan keseimbangan asimetris untuk mendapatkan kesan dinamis pada karya.

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, 2004: 113).

Keharmonisan wujud pada karya yang 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, 2004; 121).

Pada karya yang diciptakan untuk mendapatkan pusat perhatian dilakukan melalui pendetailan pada objek utama. Dalam memperoleh pusat perhatian dalam karya yang diciptakan melalui ukuran, objek, bentuk dan warna. Pusat perhatian pada karya diperkuat dengan warna yang berbeda antara *background* dan objek. tekstur nyata yang diciptakan juga berpengaruh pada pusat perhatian dalam karya.

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

Persiapan ini merupakan tahap awal dalam melahirkan sebuah karya yang meliputi pencarian sumber ide. Ide merupakan sesuatu yang sangat penting. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), ide adalah rancangan yang tersusun

dipikirkan. Selama ide belum dituangkan menjadi sebuah konsep dengan tulisan maupun gambar, maka ide masih di dalam pikiran. Sebelum tahap pengumpulan data, Pencarian sumber ide ini sangat berperan penting oleh karena itu pengkarya telah melakukan beberapa pertimbangan dalam memilih ide.

Pada tahap persiapan ini juga pengkarya melakukan observasi pada lingkungan yang terjadi pada masa sekarang. Selain dari pengumpulan data dan observasi pengkarya juga melakukan persiapan secara materi, seperti bahan dan alat. Medium yang digunakan sangat berperan penting dalam proses penggarapan karya. Oleh karena itu pengkarya mempersiapkan betul medium yang digunakan dalam proses penggarapan.

2. Perancangan

Tahap perancangan ini diawali dengan tahap sketsa. Sketsa yang dibuat adalah sketsa dari bentuk garapan yang akan dihadirkan dari hasil pengalaman maupun sketsa dari hasil foto yang diambil dari lingkungan pengkarya. Setelah tahap sketsa pengkarya akan membuat karya dalam bentuk alternatif seperti drawing, dan kemudian dilanjutkan dengan membuat karya alternatif melalui bahan (medium) yang akan digunakan di atas kanvas, dengan tujuan untuk mengeksplorasi terhadap medium yang akan digunakan tersebut. Tahap selanjutnya adalah penggarapan karya sesuai dengan ide dan dari pengalaman ditambah dengan gambar acuan yang sudah pengkarya siapkan melalui hasil foto.

a. Strategi visual

Dalam karya yang diciptakan titik hadir dari ke sengaja dan dibuat untuk membetuk bagian detail dari objek tersebut. Titik yang muncul dalam karya, akan memberi kesan bentuk detail pada visual yang dihadirkan. Penggunaan garis pada karya seni harus sesuai dengan apa yang diekspresikan.

Garis digunakan pada penciptaan karya pada pembuatan sketsa dasar. Selanjutnya pada beberapa karya, garis juga dihadirkan untuk mendapatkan kesan ekspresi pada karya yang diciptakan terutama pada coretan-coretan di bagian *background*. Garis yang hadir pada karya yang diciptakan banyak terletak pada bagian background karya dan beberapa pada bagian objek utama berupa figur anak kecil yang dihadirkan. Penambahan bidang bertujuan untuk menambah kesan gerak dalam penciptaan karya yang disusun menyesuaikan irama yang diinginkan padakarya. Dalam karya seni lukis sering menggunakan ruang yang bersifat semu. Ruang tersebut hadir dari penggunaan warna yang berlapis-lapis sehingga membentuk ruang. Dalam karya, kesan ruang yang dihadirkan dari perspektif antara *background* dengan objek.

Warna yang digunakan pada karya yang diciptakan cenderung warna dingin dan panas pada *background*, dan pada objek utama menghadirkan warna cenderung monokrom maupun adanya perubahan warna yang kontras dan bertujuan untuk menonjolkan keunikan sehingga menjadi pusat perhatian. 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. Adapun kesatuan yang dibangun melalui pendekatan pada kesamaan bentuk figur.

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 diciptakan. Keharmonisan wujud pada karya yang 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.

Untuk mendapat pusat perhatian dilakukan melalui pendetailan pada objek utama. Dalam memperoleh pusat perhatian pada karya yang diciptakan melalui ukuran dan objek, bentuk dan warna. Pusat perhatian pada karya diperkuat dengan warna yang berbeda antara *background* dan objek.

b. Gambar acuan



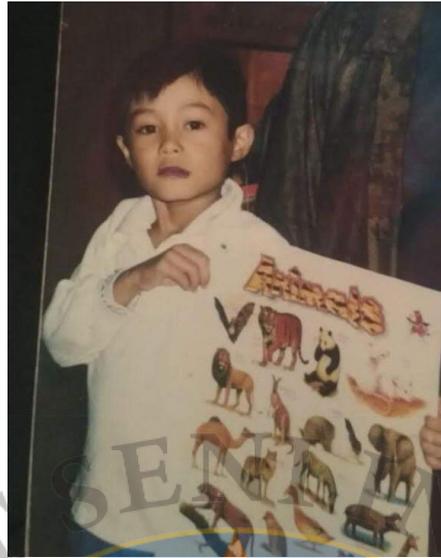
Gambar 4.

(Foto : Reno Masril, 2021)

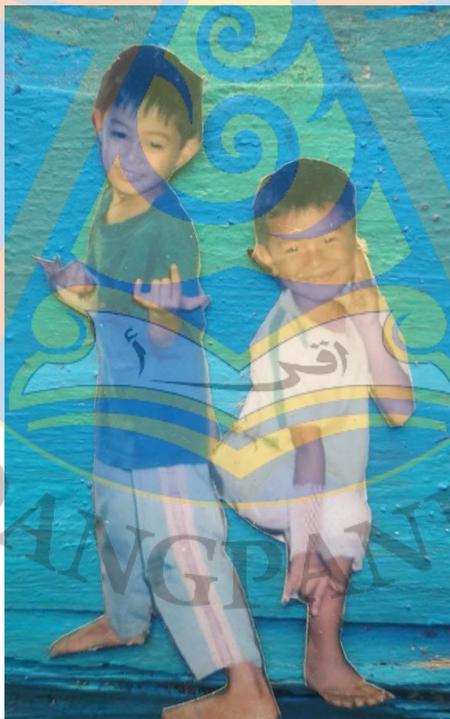


Gambar 5.

(Foto : Album keluarga)



Gambar 6.
(Foto : Album Keluarga)



Gambar 7.
(Foto : Album keluarga)



Gambar 8.
(Foto : Album keluarga)



Gambar 9.
(Foto : Reno Masril, 2021)



Gambar 10.
(Foto : Reno Masril, 2021)



Gambar 11.
(Foto : Album keluarga)

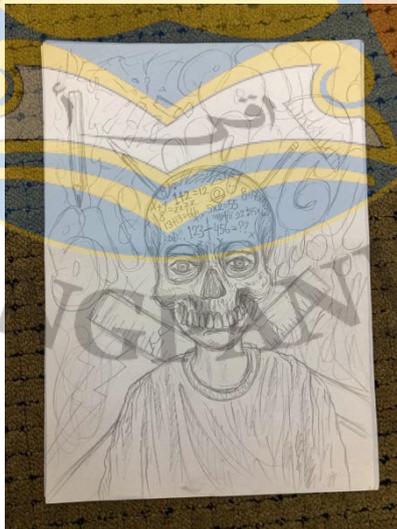
c. Sketsa Alternatif



Gambar 12.

Sketsa alternatif karya 1.

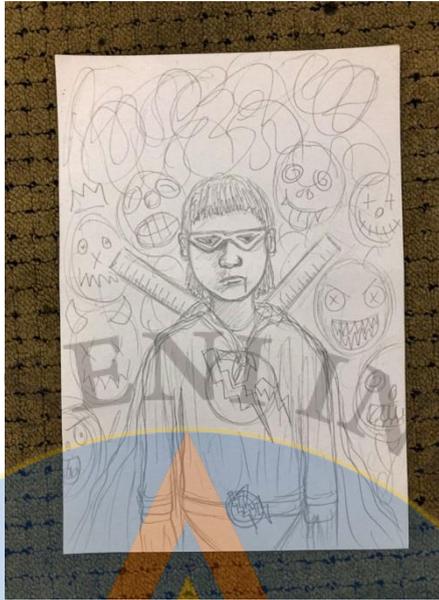
(Foto: Reno Masril, 2021)



Gambar 13.

Sketsa alternatif karya 1.

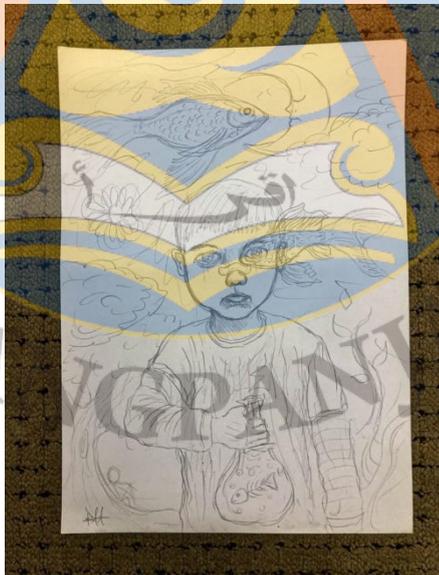
(Foto: Reno Masril, 2021)



Gambar 14.

Sketsa alternatif karya 1.

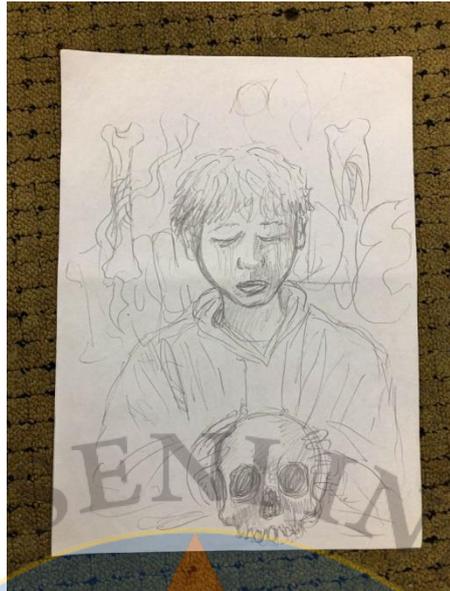
(Foto: Reno Masril, 2021)



Gambar 15.

Sketsa alternatif karya 2.

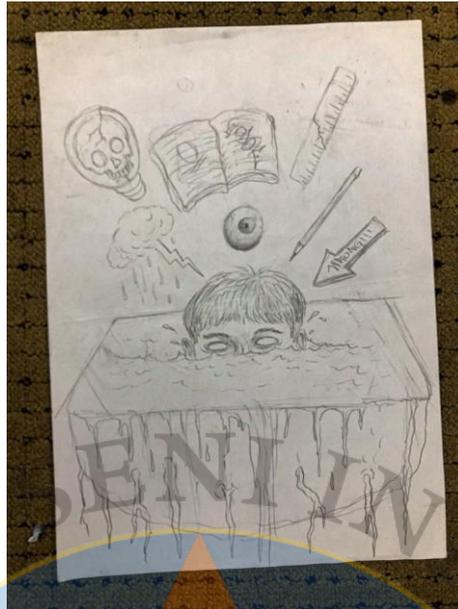
(Foto: Reno Masril, 2021)



Gambar 16.
Sketsa alternatif karya 2.
(Foto: Reno Masril, 2021)



Gambar 17.
Sketsa alternatif karya 2.
(Foto: Reno Masril, 2021)



Gambar 18.

Sketsa alternatif karya 3.

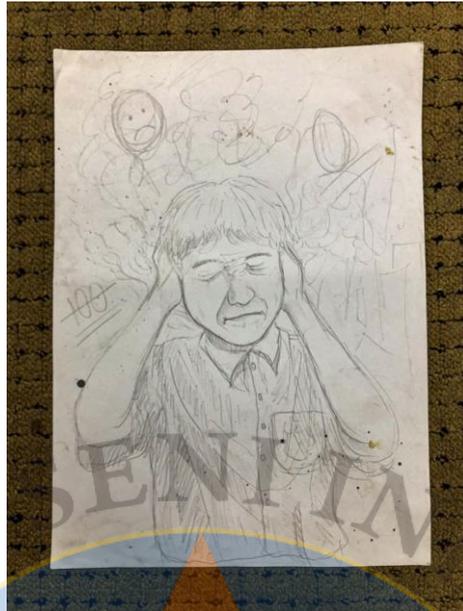
(Foto: Reno Masril, 2021)



Gambar 19.

Sketsa alternatif karya 3.

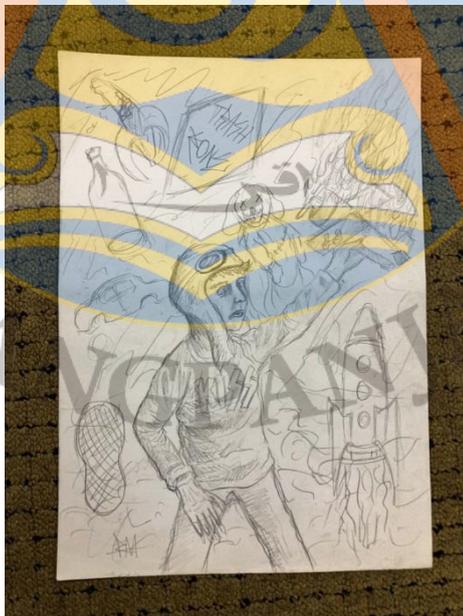
(Foto: Reno Masril, 2021)



Gambar 20.

Sketsa alternatif karya 3.

(Foto: Reno Masril, 2021)



Gambar 21.

Sketsa alternatif karya 4.

(Foto: Reno Masril, 2021)



Gambar 22.

Sketsa alternatif karya 4.

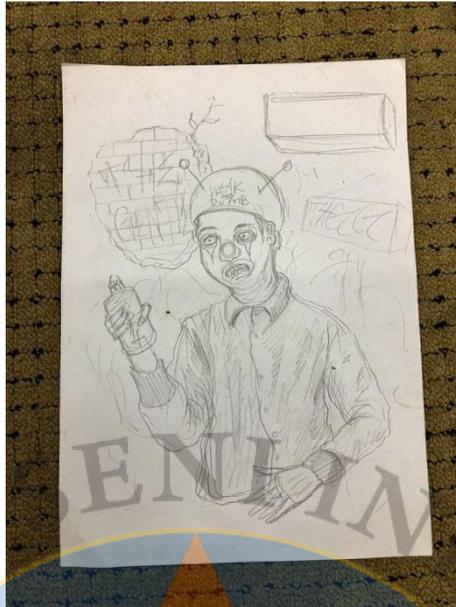
(Foto: Reno Masril, 2021)



Gambar 23.

Sketsa alternatif karya 4.

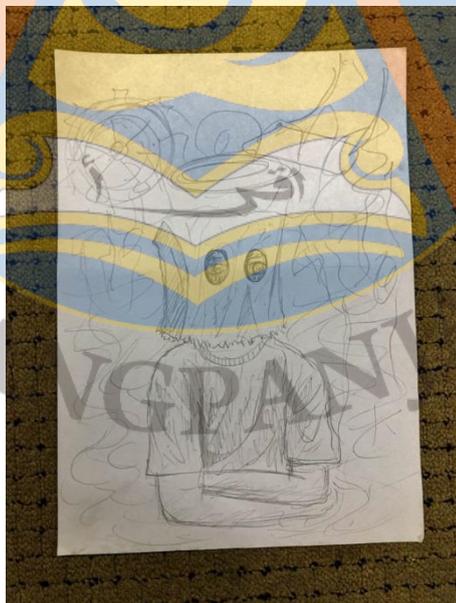
(Foto: Reno Masril, 2021)



Gambar 24.

Sketsa alternatif karya 5.

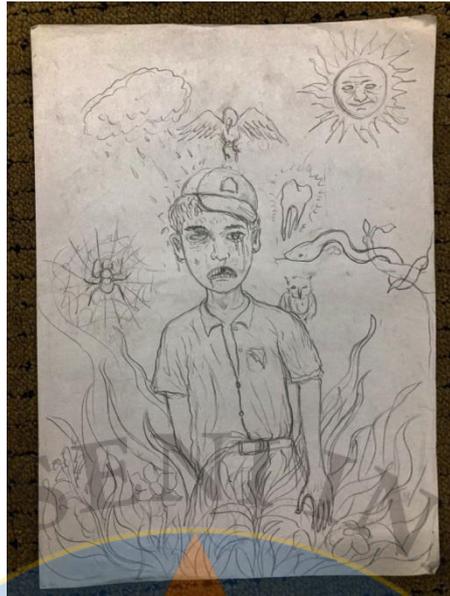
(Foto: Reno Masril, 2021)



Gambar 25.

Sketsa alternatif karya 5.

Foto: Reno Masril, 2021)



Gambar 26.

Sketsa alternatif karya 5.

(Foto: Reno Masril, 2021)

d. Sketsa Terpilih

Dari sketsa alternatif yang telah dibuat diatas, maka dipilih beberapa karya yang nantinya akan dipindahkan dalam karya seni lukis. Pemilihan ini berdasarkan pengalaman, pertimbangan bentuk visual yang dihadirkan, komposisi, kesan yang dimunculkan, dan pertimbangan lainnya. Sketsa yang terpilih menghadirkan kesan yang lebih mendekati dengan yang ingin disampaikan. Sketsa yang terpilih juga berdasarkan pertimbangan dari dosen pembimbing. Berikut ini sketsa yang terpilih:

1. Sketsa terpilih karya I

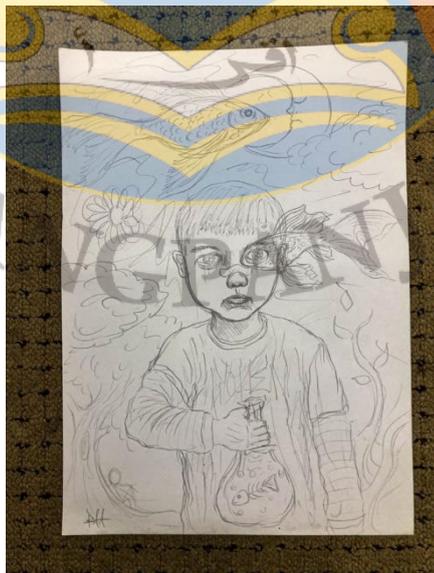
Sketsa alternatif karya 1 berukuran 150x150cm



Gambar 27.
Sketsa alternatif 1.
(Di gambar oleh: Reno Masril, 2021)

2. Sketsa terpilih karya II

Sketsa alternatif karya 2 berukuran 150x150cm



Gambar 28.
Sketsa alternatif 2.
(Di gambar oleh: Reno Masril, 2021)

3. Sketsa terpilih karya III

Sketsa alternatif karya 3 berukuran 180x120cm



Gambar 29.
Sketsa alternatif 3.
(Di gambar oleh: Reno Masril, 2021)

4. Sketsa terpilih karya IV

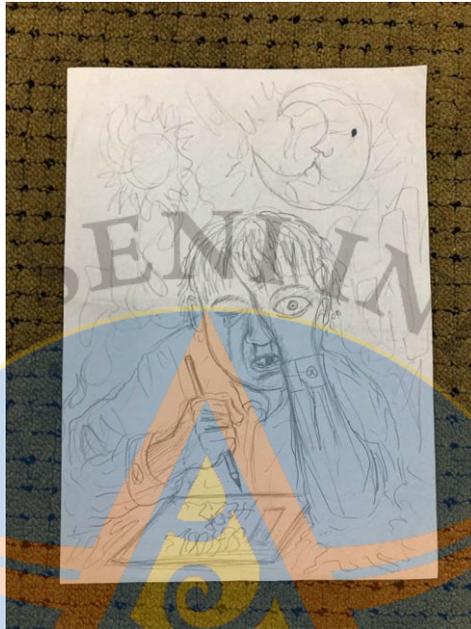
Sketsa alternatif karya 4 berukuran 180x120cm



Gambar 30.
Sketsa alternatif 4.
(Di gambar oleh: Reno Masril, 2021)

5. Sketsa terpilih karya V

Sketsa alternatif karya 5 berukuran 150x150cm



Gambar 31.
Sketsa alternatif 5.
(Di gambar oleh: Reno Masril,2021)

3. Perwujudan

Tahap perwujudan karya yang diciptakan ini adalah tahap dimana karya seni lukis yang diwujudkan berdasarkan konsep awal yang telah direncanakan. Media yang digunakan dalam karya ini menggunakan media dua dimensi yaitu seni lukis konvensional karena bahan yang lebih mudah didapatkan. Dalam proses perwujudan pengkarya mulai merealisasikan ide yang tersusun dan telah melakukan serangkaian sketsa alternatif. Walaupun terkadang dalam proses perwujudan sering terjadi penambahan objek-objek tambahan pada bagian *background* seperti alat tulis, pemukul baseball, bola mata, bunga, figure manusia dan lain sebagainya. Media dua dimensi dipilih karena pengkarya sendiri telah banyak melakukan eksplorasi, sehingga memudahkan pengkarya dalam proses perwujudan.

Setelah serangkaian tahapan selesai, dalam proses penyelesaian akhir pengkarya juga melakukan *finishing*, yaitu penyempurnaan detail dan membuat *frame* pada karya. Setelah semuanya selesai barulah karya telah layak disajikan(dipamerkan).

4. Penyajian

Tahap perwujudan karya yang diciptakan ini adalah tahap dimana karya seni lukis yang diwujudkan berdasarkan konsep awal yang telah direncanakan. Media yang digunakan dalam karya ini menggunakan media dua dimensi yaitu seni lukis konvensional karena bahan yang lebih mudah didapatkan. Dalam proses perwujudan pengkarya mulai merealisasikan ide yang tersusun dan telah melakukan serangkaian sketsa alternatif.

Setelah serangkaian tahapan selesai, dalam proses penyelesaian akhir dilakukan *finishing*, yaitu penyempurnaan detail dan membuat *frame* pada karya. Setelah semua selesai barulah karya layak disajikan (dipamerkan)

