

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Rumah terbengkalai memiliki dua suku kata yaitu rumah dan terbengkalai. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), rumah adalah bangunan untuk tempat tinggal. Secara umum, rumah adalah salah satu bangunan yang dijadikan tempat tinggal selama jangka waktu tertentu. Secara khusus, rumah mengacu pada konsep-konsep sosial kemasyarakatan yang terjadi di dalam bangunan tempat tinggal seperti keluarga, hidup, makan, tidur, dan aktivitas penting lainnya.

Kata terbengkalai dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), diartikan terhenti sebelum selesai dikerjakan atau terlantar. Kata terbengkalai adalah bentuk pasif dari membengkalai atau menandakan suatu tindakan yang dilakukan dengan tidak sengaja atau sudah selesai dilakukan. Dapat diartikan, rumah terbengkalai merupakan rumah yang ditinggalkan atau sudah tidak ditempati dalam kurun waktu lama. Rumah terbengkalai yang dimaksud pengkarya tidak merujuk pada makna konotasi atau makna yang sebenarnya, namun karya yang dihadirkan akan merujuk pada makna denotasi atau bermakna ganda. Rumah tidak lagi dipandang sebagai sebuah objek atau fungsionalnya melainkan merujuk pada figur manusia yang tinggal didalam rumah yang merasa 'terbengkalai'. Emosi 'terbengkalai' yang terdapat pada figur manusia inilah yang kemudian menjadi acuan bagi pengkarya untuk menciptakan karya.

Biasanya perasaan kesendirian seringkali dimaknai sebagai hal yang negatif seperti kesakitan, kesedihan, marah, muak, lelah dan keputusasaan.

Namun, pengkarya akan menciptakan sesuatu yang berbeda, yaitu perasaan kesendirian akan dimaknai sebagai sesuatu yang positif dengan menggunakan istilah *solitude*.

Solitude adalah keadaan menyendiri tanpa kesepian dan dapat mengarah pada kesadaran diri. *The state or situation of being alone* merupakan keadaan asing atau tidak biasa, yaitu, dengan sengaja mengurangi kontak dengan sosial masyarakat. *Solitude* tidak selalu berarti perasaan kesepian, dan sebenarnya menjadi satu-satunya sumber kesenangan sejati bagi mereka yang memilihnya dengan niat yang disengaja. Beberapa individu mencari kesendirian untuk menemukan keberadaan yang lebih bermakna.

Dalam *Cambridge Dictionary*, *solitude* merupakan kata benda yang artinya *the situation of being alone without other people* (<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/solitude>). *Solitude* berarti keadaan orang yang menyendiri, menyiratkan kondisi terpisah dari semua manusia. Waktu yang diberikan dalam kesendirian adalah pengembangan diri. Ketika seseorang menghabiskan waktu dalam kesendirian dari orang lain, mereka mengalami perubahan konsep diri mereka. Ini juga dapat membantu seseorang untuk membentuk atau menemukan identitas mereka tanpa gangguan dari luar. Kesendirian juga menyediakan waktu untuk kontemplasi, pertumbuhan spiritualitas pribadi, dan pemeriksaan diri. Dalam situasi ini, kesepian dapat dihindari selama orang yang menyendiri tahu bahwa mereka memiliki hubungan yang berarti dengan orang lain.

Makna dari *solitude* kemudian menjadi ide bagi pengkarya yang dihadirkan melalui objek rumah terbengkalai. Karya ini dirancang sebagai salah satu media untuk mewakili perasaan personal manusia. Pengkarya juga mengharapkan proses berkarya bisa menjadi terapi diri. Sebagai mahasiswa seni, tema *solitude* menjadi dorongan kuat pengkarya untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan melalui warna dan objek yang mewakili banyak emosi di dalamnya. Menjadi tantangan besar bagi pengkarya saat menciptakan seni lukis sebab perasaan negatif lebih dominan muncul ketika objek yang di lukis negatif. Sedangkan perasaan positif itu sendiri yang di hadirkan.

Pada rancangan karya nantinya, ide tentang *solitude* akan diwujudkan dalam bentuk seni lukis yang menggunakan pendekatan bentuk simbolik. Karya yang diwujudkan merupakan ungkapan beberapa perasaan dari diri pengkarya yang diperoleh berdasarkan pengalaman pribadi dan berdasarkan pengalaman pribadi dari beberapa orang terdekat yang mengalami emosi serupa.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan pemaparan serta fakta-fakta tentang rumah terbengkalai dan *solitude* yang terdapat di latar belakang tersebut, maka dapat dikemukakan beberapa rumusan penciptaannya

1. Bagaimana merealisasikan *solitude* dalam bentuk karya seni lukis simbolik.
2. Bagaimana teknik yang digunakan dalam memvisualisasikan objek karya melalui karya seni lukis.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan Karya

- a. Untuk menyampaikan perasaan *solitude* yang menjadi simbol perasaan dan pengalaman pada realitas kehidupan sehingga dapat diekspresikan ke dalam penciptaan karya seni lukis.
- b. Memvisualisasikan *solitude* dengan objek rumah terbengkalai dengan melakukan eksplorasi sehingga menjadikannya karya seni lukis.

2. Manfaat Penciptaan Karya

- a. Bagi diri sendiri
 - 1) Menjadi sarana untuk mengekspresikan dan mewujudkan ide-ide dengan menerapkan ilmu yang telah dimiliki melalui karya seni Lukis
 - 2) Menjadi sarana terapi diri
 - 3) Menjadi pengetahuan sebagai media komunikasi berkaitan dengan konsep gagasan, pengalaman artistik dan proses berkesenian bagi pengkarya dalam melakukan pembelajaran dibalik proses penciptaan karya seni.
 - 4) Menggali potensi diri dalam proses berkarya.
- b. Bagi institusi
 - 1) Memberikan kontribusi ilmu pengetahuan, informasi dan pemikiran yang kemudian dapat di kembangkan bagi penelitian yan akan datang pada topik yang serupa
 - 2) Bertambahnya referensi bagi mahasiswa Seni Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain Intitut Seni Indonesia Padangpanjang Selanjutnya.

c. Bagi masyarakat

- 1) Menjadi media informasi bagi masyarakat dengan menyumbangkan bata ilmu pengetahuan tentang fenomena sosial rumah terbelengkaliberdasarkan pengalaman estetis melalui karya seni lukis.
- 2) Penciptaan karya lukis ini diharapkan dapat menjadi media komunikasi antara seniman dan masyarakat.

D. Tinjauan Karya

Pada proses penyusunan gagasan konsep karya hingga dilakukannya proses perwujudan visual penting untuk memperhatikan aspek-aspek keaslian karya, karena karya yang orisinal akan mempengaruhi nilai dari karya itu sendiri. Oleh karena itu, berikut beberapa perbandingan karya:

1. Karya Perbandingan 1



Gambar 1

“KEMBANG DESA”

Bahan: Acrylic, oil on canvas

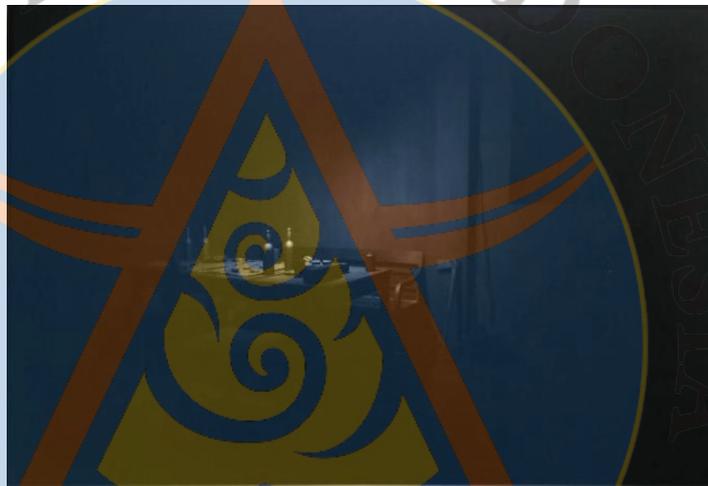
Karya: Diana Puspita Putri, 2020

Dipamerkan pada: “*The Perfect storm, A Poem of colors*”,
Indonesia Langgeng Art Foundation

(Sumber: Web online archive INDOARTNOW)

Diana Puspita Putri menghadirkan karya yang abstrak dengan warna-warna semi kontras dengan goresan yang spontan dengan mengusung judul “KEMBANG DESA”. Karya ini dijadikan sebagai karya pembanding karena memiliki kesamaan pada warna dan goresan yang nantinya akan pengkarya wujudkan di dalam lukisan. Akan tetapi, terdapat perbedaan pada bentuk visual dan objek karya bahwa pengkarya menggunakan objek rumah terbengkalai.

2. Karya Pembanding 2



Gambar 2

“SETELAH DIABAIKAN DAN DILUPAKAN”

Bahan: Inject Print on Acrylic Photo Paper Mounted Aluminium on Board

Karya: Jim Allen Abel, 2019

Dipamerkan pada: “80nan Ampuh (Bale Banjar Sangkring)”, Bale Banjar Sangkring.

(Sumber: *Web online archive* INDOARTNOW)

Pada karya Jim Allen Abel yang berjudul “SETELAH DIABAIKAN DAN DILUPAKAN”, visual karya yang dihadirkan berupa ruangan gelap dengan meja dan kursi serta botol minuman dan papan permainan. Visual ruangan gelap dihadirkan dengan bentuk realis serta menggunakan bahan *Inject Print on Acrylic Photo Paper Mounted Aluminium on Board*. Karya ini dijadikan karya

pembandingan karena memiliki persamaan dalam bentuk objek, namun memiliki perbedaan dalam segi bentuk visual, warna, teknik, serta bahan yang digunakan.

3. Karya Pembandingan 3



Gambar 3
 “ABANDONED”
 Bahan: Print on paper
 Karya: Muhammad Alfariz, 2019
 Dipamerkan pada: “*After Mooi Indie #3*”, Yogyakarta Galeri RJ Katamsi.
 (Sumber: *Web online archive INDOARTNOW*)

Muhammad Alfariz menghadirkan visual rumah terbengkalai menggunakan warna hitam putih dengan cara *print on paper*. Karya yang akan dihadirkan nanti memiliki kesamaan dengan konsep terbengkalai, perbedaannya terletak pada konsep terbengkalai Muhammad Alfariz yang konotasi atau bermakna sebenarnya. Terlebih lagi Muhammad Alfariz menggunakan *point of view* yang berbeda dengan pengkarya bahwa pengkarya akan membuat visual didalam rumah atau ruangan-ruangan pada bagian dalam rumah itu sendiri dengan makna denotasi atau bermakna ganda dengan tujuan mencakup *solitude* yang dihadirkan. Karya yang dihadirkan memiliki perbedaan dalam segi visual, warna, serta bahan yang dipakai.

4. Karya Pembanding 4



Gambar 4
“FEAR”

Bahan: *Acrylic on canvas*

Karya: Triana Nurmania, 2020

Dipamerankan pada: “*Equidistant*”, *Tirtodipuran Link*
(Sumber: *Web online archive INDOARTNOW*)

Pada karya Triana Nurmania yang berjudul “FEAR”, visual karya yang dihadirkan berupa sosok manusia berdiri dengan tangan seperti memegang bagian kepala. Karya “FEAR” dihadirkan dengan warna merah ke abu-abuan dengan goresan yang spontan dan tegas. Karya yang dihadirkan akan memiliki persamaan emosi dengan “FEAR” namun tetap akan ada perbedaan. Pada karya dihadirkan pengkarya tidak hanya menunjukkan satu jenis emosi saja tetapi akan mencakup berbagai macam emosi dalam satu buah lukisan. Karya “FEAR” menggunakan cat *acrylic*, sedangkan karya yang dibuat merupakan karya seni eksplorasi atau *mix media*. Perbedaan dalam karya “FEAR” akan mencakup segi warna, visual objek, konsep.

5. Karya Pemandangan 5



Gambar 5
"BOSS #3"

Bahan: *Oil on canvas*

Karya: Aan Arif Rahmanto, 2019

Dipamerkan pada: "Merayakan Optimisme", Yogyakarta Taman Budaya Yogyakarta.

(Sumber: *Web online archive INDOARTNOW*)

Aan Arif Rahmanto menghadirkan karya dengan bentuk visual sebuah ruangan dengan manusia berjas duduk diatas sofa. Karya yang dihadirkan adalah karya ekspresif dengan goresan yang tegas dan spontan sehingga memiliki persamaan dengan karya yang dihadirkan pengkarya, akan tetapi memiliki perbedaan pada bentuk visual objek, pewarnaan, dan cahaya dalam lukisan serta karya yang akan hadir memiliki perbedaan dalam bentuk konsep.

E. Landasan Teori

1. Seni Rupa

Istilah "seni rupa" mengacu pada bentuk seni yang dipraktikkan terutama untuk nilai estetika dan keindahannya ("seni untuk seni") daripada nilai fungsionalnya. Seni rupa berakar pada gambar dan karya berbasis desain seperti lukisan, seni grafis, dan patung. Hal ini sering dikontraskan dengan "seni terapan" dan "kerajinan" yang keduanya secara tradisional dilihat sebagai kegiatan utilitarian. Kegiatan berbasis non-desain lainnya yang dianggap sebagai seni rupa, termasuk fotografi dan arsitektur, meskipun yang terakhir ini paling baik dipahami sebagai seni terapan.

2. Seni Lukis

Seni lukis adalah hasil dari karya seni rupa yang bersifat dua dimensi, yang menjadi bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologis dengan menggunakan unsur rupa yaitu berupa garis, warna, tekstur, bidang, dan ruang. Dalam seni lukis permukaan bidang datar (kanvas) dsb. Digunakan oleh seniman/pelukis untuk menciptakan gambar sebagai cara mengungkapkan dan mengekspresikan ide gagasan tentang emosi dan perasaan seseorang (Susanto, 2011: 241).

Adapun pendapat seni lukis menurut pengkarya tidak berbeda jauh dengan pendapat Susanto yaitu karya seni rupa yang bersifat dua dimensi dimana menjadi tempat untuk berkomunikasi *nonverbal* dan mengungkapkan perasaan baik secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan unsur rupa.

3. Semiotika

Manusia telah menciptakan "tanda" dan "sistem tanda," seperti bahasa, mitos, bentuk seni, ilmu pengetahuan, dan sejenisnya, untuk membantunya menjelaskan tentang keberadaan manusia dan dunia. Kajian tentang "tanda" dan "sistem tanda," serta hukum yang mengaturnya dalam budaya di seluruh dunia berada di bawah ruang lingkup semiotika. “..... akan menyebutnya semiologi (dari Semeion Bahasa Yunani yang artinya "tanda"). Semiologi akan menunjukkan apa yang membentuk tanda, hukum apa yang mengaturnya”

Dalam semiotika yang menjadi dasar adalah konsep tentang tanda. Tidak hanya bahasa dan sistem komunikasi yang tersusun oleh tanda-tanda melainkan dunia itu sendiri sejauh terkait pikiran manusia seluruhnya terdiri atas tanda-tanda. Tanpa tanda-tanda, manusia tidak akan bisa menjalin hubungan dengan realitas. Semiotika merupakan studi atau metode untuk mengkaji tanda dalam suatu konteks yang dapat dimaknai. Tanda merupakan istilah pokok yang dikenal dalam studi semiotika. Tanda merupakan objek material, tindakan, atau peristiwa yang dapat diamati secara indrawi.

Dapat diambil kesimpulan bahwa semiotika adalah ilmu yang mencoba menjawab pertanyaan: Apa maksudnya X? X bisa berupa apa saja, mulai dari satu kata atau gerakan, hingga seluruh komposisi musik, warna atau film. X bisa mewakili makna apapun yang disepakati dalam tatanan sosial suatu masyarakat atau budaya tertentu dan bahkan bisa dunia. Sebagai contoh kasus, apa arti merah (X)?. Dalam hal ini, X merupakan istilah warna yang digunakan hampir di seluruh dunia. Tetapi, hampir tidak ada satu jawaban pasti untuk mengetahui tentang apa makna warna merah. Pada tingkat dasar, warna merah

tentu saja mengacu pada warna utama yang terletak di ujung bawah dari spektrum yang terlihat. Namun, pada budaya atau masyarakat tertentu warna merah dapat memiliki sejumlah makna. Singkatnya, merah adalah sebuah contoh tanda. Tanda adalah sesuatu, X (sebuah warna), yang merupakan singkatan atau makna dari sesuatu yang lain misalnya sinyal lalu lintas. Menggambarkan dan menyelidiki sifat hubungan tanda dan makna merupakan salah satu pokok bahasan semiotika.

Di zaman modern teori semiotik dibagi menjadi kata-kata verbal dan nonverbal. Dalam struktur linguistik seperti ekspresi, frasa, dan lain-lain adalah contoh tanda verbal, sedangkan gambar, lukisan dan gerak tubuh adalah contoh tanda nonverbal.

4. Semiotika Charles Sanders Peirce

Charles Sanders Peirce mempopulerkan tiga jenis tanda berdasarkan objeknya yang meliputi ikon, indeks, dan simbol. Ikon adalah tanda yang memperlihatkan hubungan antara penanda dan petandanya yang bersifat bersamaan bentuk alamiah. Dengan kata lain, ikon merupakan hubungan antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat mirip, misalnya ngeong untuk bunyi yang dikeluarkan kucing. Indeks adalah tanda yang menunjukkan adanya tanda hubungan alamiah antara tanda dan petanda yang bersifat kausal (hubungan sebab akibat) atau tanda yang langsung mengacu pada kenyataan, misalnya asap indeks dari api. Simbol adalah tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dan petandanya, hubungan diantaranya bersifat arbitrer atau manasuka, hubungan berdasarkan kesepakatan masyarakat.

Lebih lanjut, Pierce mengemukakan model triadic yang meliputi ground, objek acuan, dan interpretant. Ground adalah sesuatu yang digunakan agar tanda berfungsi. Objek atau acuan adalah yang diacu tanda. Interpretant adalah menunjukkan pada penerima tanda, atau dapat diistilahkan dengan sign. Proses pemaknaan tanda disebut sebagai proses semiosis. Pierce meyakini bahwa tanda menjadi wakil yang menjelaskan sesuatu. Tanda berfungsi menunjukkan, si penafsir lah yang memaknainya berdasarkan pengalaman masing-masing. Hal ini, didasarkan pada realita bahwa makna sebuah tanda dapat berlaku secara pribadi, sosial, atau bergantung pada konteks tertentu. Dengan singkat dapat dikatakan bahwa tanda adalah sesuatu yang dikaitkan pada seseorang untuk sesuatu dalam beberapa hal atau kapasitas. Tanda itu menunjukkan pada seseorang yakni menciptakan tanda di benak seseorang yang disebut interpretant. Tanda tersebut menunjukkan sesuatu, yaitu objeknya.

5. Solitude

Berdasarkan *Collins Dictionary Solitude* mengacu pada keadaan seseorang yang benar-benar sendirian, terputus dari semua kontak manusia, dan kadang-kadang menekankan kesepian dari kondisi seperti itu. Philip J Koch dalam *Journal Article Solitude (The Journal of Speculative Philosophy)* bahwasolitude adalah :

Gabungan antara ruang dan diri dan keheningan dan waktu yang membentuk pengalaman yang begitu mendalam namun begitu rendah hati, begitu kaya secara reflektif namun begitu jelas menyatu dengan alam, begitu menggembirakan namun begitu damai. (1990, 181-210).

Pengasingan menunjukkan pengunduran diri dari hubungan dengan dunia luar, seperti dengan mengurung diri di rumah sendiri, tempat terpencil, dan lain-lain.

6. Etimologi Rumah Terbengkalai

Rumah adalah bangunan yang berfungsi sebagai tempat tinggal atau hunian dan sarana pembinaan keluarga (Undang-Undang No.4 Tahun 1992). Dalam pengertian yang luas, rumah bukan hanya sebuah bangunan (struktural), melainkan juga tempat kediaman yang memenuhi syarat-syarat kehidupan yang layak, dipandang dari berbagai segi kehidupan masyarakat (Frick dan Muliani, 2006). Berdasarkan pengertian tersebut rumah dapat diartikan sebagai tempat tinggal yang memiliki berbagai fungsi untuk tempat hidup manusia yang layak. Secara khusus rumah mengacu pada konsep-konsep sosial kemasyarakatan yang terjadi didalam bangunan tempat tinggal seperti keluarga, hidup, makan, tidur, dan aktivitas penting lainnya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata terbengkalai adalah terhenti sebelum selesai dikerjakan atau terlantar. Terbengkalai adalah bentuk pasif dari membengkalai atau menandakan suatu tindakan yang dilakukan dengan tidak sengaja atau sudah selesai dilakukan. Terbengkalai berasal dari kata dasar bengkalai. Arti kata bengkalai adalah bengkalai, membengkalai, membiarkan, mendamparkan, meninggalkan, mengabaikan, mengacuhkan, menyianyikan.

Terbengkalai adalah sebuah homonim karena arti-artinya memiliki ejaan dan pelafalan yang sama tetapi maknanya berbeda. Terbengkalai memiliki arti

dalam kelas verbal atau kata kerja sehingga terbengkalai dapat menyatakan suatu tindakan, keberadaan pengalaman atau pengertian dinamis lainnya.

Arti terbengkalai atau meninggalkan juga berarti menyerah atau mengakhiri minat lebih lanjut pada sesuatu karena keputusan, keletihan, ketidaksukaan, atau sejenisnya. Pengertian ditinggalkan termasuk menyerahkan kendali atau pengaruh orang lain untuk menarik perlindungan, dukungan, atau bantuan untuk memberikan (diri sendiri) berlebihan tanpa batas atau tak terkendali. Rumah terbengkalai adalah tempat tinggal yang sudah lama dibiarkan dan dibiarkan sehingga rusak dan reyok. Rumah terbengkalai adalah rumah yang ditinggalkan atau sudah tidak ditempati dalam kurun waktu lama.

7. Simbolik

Simbolik dalam Seni ialah fokus pada perasaan, sentimen, konsep, dan individualitas daripada realitas dengan maksud apa yang menghubungkan banyak pelukis dan bentuk yang terhubung dengan gerakan Simbolis. Banyak contoh seni Simbolik mengandung informasi pribadi dan mengomunikasikan filosofi mereka sendiri, terutama kepercayaan artis dalam kemampuannya untuk mengungkap kebenaran.

Simbol-simbol dalam seni merupakan perpaduan antara mistik agama, keanehan, seksual, dan kemerosotan dalam kaitannya dengan materi pelajaran tertentu. Hal supernatural, mengerikan, alam mimpi, kesedihan, kejahatan, dan kematian adalah tema umum di antara seniman yang menggunakan simbolisme. Apa yang membuat suatu benda dalam karya seni menjadi simbol? Itu adalah sesuatu yang direpresentasikan dalam karya seni—sebuah objek,

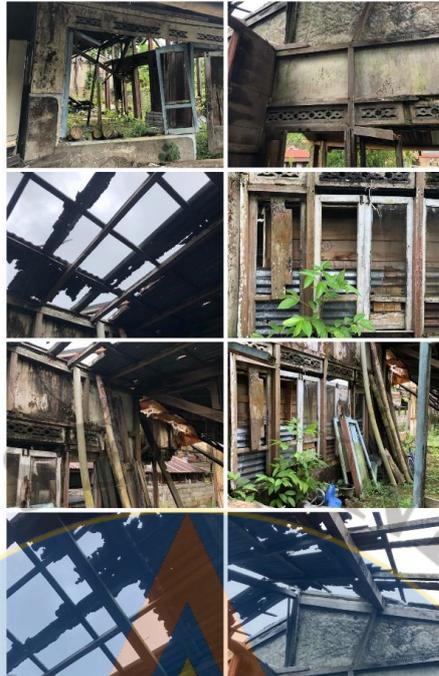
sebuah tindakan, atau sebuah pola dari objek dan tindakan, atau bahkan (lebih jarang) hanya sebuah item nonrepresentasional seperti warna atau garis yang melakukan simbolisasi; apa yang dilambangkan adalah karakteristik, seperti kejahatan atau kemajuan atau keberanian.

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

Pada tahap persiapan pengkarya melakukan perenungan diri dan eksplorasi. Perenungan ini didasari atas pengalaman diri terhadap masalah-masalah yang timbul dan kemudian mengaitkannya dengan fenomena sosial. Pengkarya melakukan observasi secara langsung baik itu rumah terbengkalai maupun observasi kepada subjek yang mengalami hal serupa dengan pengkarya untuk melihat emosi-emosi yang hadir didalamnya. Kemudian lahirlah ide penciptaan karya dengan memilih *Solitude* sebagai tema karya dan rumah terbengkalai sebagai objek karya karena persoalan tersebut relevan dengan hal yang tengah dialami oleh pengkarya dan subjek lainnya.

Observasi pertama rumah terbengkalai dilakukan di Tanah Datar, X Koto, Sumatera Barat. Berikut pengkarya tampilkan hasil observasi rumah terbengkalai:



Gambar 6
Rumah Terbengkalai 1
Doc: Rizka Azizah Maulani, 2022

Observasi kedua, rumah terbengkalai dilakukan di Agam, Banuhampu, Sei Puar, Sumatera Barat. Berikut pengkarya tampilkan hasil observasi rumah terbengkalai:



Gambar 7
Rumah Terbengkalai 2
Doc: Rizka Azizah Maulani, 2022

Pemilihan rumah terbengkalai dan *Solitude* sebagai tema karya karena pengkarya menganggap ikatan keluarga atau figur manusia yang tinggal bersama dalam satu atap sangat mempengaruhi kejiwaan seseorang, itulah yang menjadikan pengkarya memilih rumah sebagai visual objek karya seni lukis yang akan dihadirkan nantinya.

Dalam tahapan persiapan karya, pengkarya memperoleh beberapa gambar acuan sebagai berikut:

a. Gambar Acuan 1



Gambar 8
Gambar acuan 1
(Sumber: *Pinterest*)

Pada gambar di atas, pengkarya menjadikan perspektif ruangan sebagai acuan pembuatan gambaran ide karya, sedangkan objek-objek yang berantakan sebagai referensi dalam mewujudkan gambaran ide karya.

b. Gambar Acuan 2



Gambar 9

Gambar acuan 2
(Sumber: *Pinterest*)

Pada gambar acuan di atas, pengkarya menggunakan posisi objek-objek seperti letak bingkai, perapian, dan jendela sebagai acuan dalam pembuatan gambaran ide karya.

c. Gambar Acuan 3



Gambar 10

Gambar acuan 3
(Sumber: *Pinterest*)

Pada gambar di atas, pengkarya menggunakan lantai dan loteng yang rusak sebagai acuan tekstur karena bentuk ruang terbengkalai sesuai dengan gambaran ide karya.

d. Gambar Acuan 4



Gambar 11
 Gambar acuan 4
 (Sumber: Movie "The Edge of Love", 2018)

Pada gambar di atas, pengkarya menjadikan pencahayaan dan tata letak benda-benda sebagai acuan dalam karya yang dihadirkan.

e. Gambar Acuan 5



Gambar 12
 Gambar acuan 5
 (Sumber: Pinterest)

Pada gambar di atas, pengkarya menjadikan dinding dan tata letak benda sebagai acuan dalam pembuatan gambaran ide karya.

f. Gambar Acuan 6

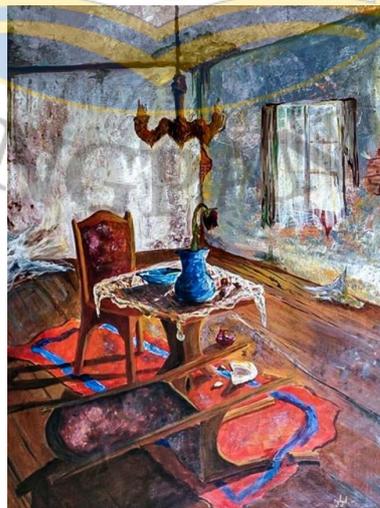
Pengkarya menggunakan Studio Lukis IV sebagai gambar acuan karena konsep, teknik dan pewarnaan yang digunakan sama dengan karya yang akan diwujudkan nantinya. Berikut adalah karya Studio Lukis IV:



Gambar 13
“ATONEMENT”

Oleh: Rizka Azizah Maulani, 2020

Pada gambar di atas, pengkarya menjadikan tekstur semu pada dinding dan lantai sebagai acuan dalam karya yang dihadirkan.

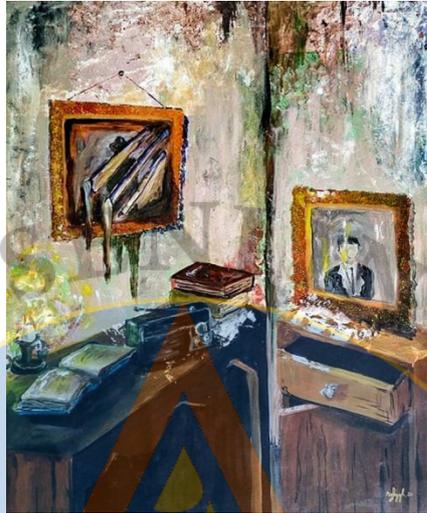


Gambar 14

“BADAKUNAPA”

Oleh: Rizka Azizah Maulani, 2020

Pada gambar di atas, pengkarya menggunakan tata letak visual objek dan warna sebagai acuan dalam karya yang dihadirkan.



Gambar 15
“PELAKU”

Oleh: Rizka Azizah Maulani, 2020

Pada gambar di atas, pengkarya menggunakan warna tekstur pada dinding dan bingkai foto sebagai acuan karya.

2. Perancangan

Berdasarkan pengamatan serta gambar acuan yang diperoleh pada tahap persiapan, dilanjutkan dengan perancangan gambaran ide karya berikut dengan gaya hingga strategi visual yang akan dilakukan, pengkarya memilih pendekatan bentuk simbolik dengan menampilkan objek visual rumah terbengkalai.

a. Strategi Visual

Berikut strategi perancangan karya seni lukis:

1) Tema Pokok (*subject matter*)

Konsep dalam penciptaan karya tugas akhir ini berangkat dari peristiwa dan pengalaman masa kecil hingga dewasa yang pengkarya alami dalam ruang keseharian, melalui aktivitas dan kegiatan yang berhubungan dengan sebuah rumah sebagai objek yang mempengaruhi keadaan psikologis pengkarya. Dalam hal ini pengkarya menyadari bahwa rumah merupakan objek yang memiliki kekuatan dalam membentuk identitas dan karakteristik individu, selain itu rumah juga dapat menciptakan pengalaman yang dibangun melalui tindakan dan perilaku. Pengkarya mencoba melakukan telaah terhadap ruangan-ruangan di dalam rumah yang memiliki kedekatan dengan diri pengkarya, untuk dapat dijadikan sebagai objek seni yang mewakili sebuah pengalaman hidup dan perasaan *Solitude* itu sendiri.

Gagasan pada karya tugas akhir ini muncul ketika adanya kesadaran pengkarya bahwa dalam menjalankan proses kehidupan, keterlibatan antara individu yang tinggal bersama tidak hanya sampai pada pemenuh kebutuhan hidup, tetapi bagi pengkarya rumah merupakan tempat yang dapat mengayomi beberapa kepala sekaligus dan merupakan representasi dari diri kita sendiri. Ruangan-ruangan di dalam rumah yang digunakan dalam keseharian seperti ruang keluarga, kamar, kamar mandi, ruang makan, dapur, secara sadar atau tidak juga menjadi objek yang mampu menciptakan suatu pengalaman yang menyentuh kejiwaan seseorang serta membantu individu dalam membentuk karakteristik dan identitas diri.

Ikatan keluarga atau figur manusia yang tinggal bersama dalam satu atap sangat mempengaruhi kejiwaan seseorang. Perasaan yang terdapat dalam setiap rumah itu berbeda-beda, perasaan yang akan pengkarya angkat adalah *Solitude* berdasarkan pengalaman pribadi dan berdasarkan riset ke beberapa subjek individu yang mengalami perasaan serupa. Berangkat dari persoalan tersebut pengkarya mencoba mengingat dan menilai kembali, bagaimana keberadaan rumah dan rasa kesepian memiliki kedekatan dengan pengkarya begitu berdampak dan mempengaruhi psikologi pengkarya hingga dewasa ini.

2) Prinsip dan Unsur Seni Rupa

Prinsip dan Unsur pendukung karya lukis ini adalah sebagai berikut:

a) Garis

Garis adalah perpaduan sejumlah titik yang sejajar dan sama besar yang dapat membentuk bidang. Karakter garis dalam karya terlihat mengikuti bentuk dan sifat objek baik memanjang, melengkung, melingkar, bergelombang, keras, kaku, lembut, lunak, dan kasar. Garis yang akan digunakan pada karya membentuk sebuah benda dan perspektif ruangan.

b) Ruang

Ruang pada karya seni merupakan bentuk-bentuk dua dimensional atau tiga dimensional, bidang atau keluasan baik keluasan positif atau negatif. Ruang bagi seni lukis sangat penting untuk membedakan objek - objek dan latar belakang, menunjukkan kedalaman dan intensitas sebuah

lukisan. Dalam karya tiga dimensional ruang merupakan volume yang menciptakan kedalaman atau terhubung dengan yang berada di sekelilingnya. Dalam karya yang dihadirkan ruangan dalam rumah berupa kamar, kamar mandi, dan lain-lain.

c) Bidang/Bentuk

Bentuk terwujud dari unsur-unsur penunjang baik yang berupa garis, ruang, masa, warna, dan lain-lainnya. Bentuk merupakan wujud yang digambarkan dan memiliki dua sifat yaitu geometris dan organis, bentuk geometris strukturnya terarah misalnya segitiga, segi empat, lingkaran, dan sebagainya. Sedangkan bentuk organis strukturnya bersifat alamiah. Dalam karya banyak bentuk benda yang biasa terdapat dalam rumah tetapi dalam keadaan reyok atau rusak.

d) Warna

Warna didefinisikan sebagai getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan manusia yang berasal pancaran cahaya melalui sebuah benda. Penggunaan warna dalam lukisan juga berfungsi sebagai ungkapan ekspresi atas perasaan seniman, dengan adanya seseorang dapat memahami impresi pada suatu objek. Warna yang cenderung digunakan adalah warna-warna gelap seperti turunan warna maroon dan coklat. Warna yang lebih terang akan dipakai untuk mendefinisikan cahaya beserta bentuk objek visual lainnya.

e) Tekstur

Tekstur adalah nilai raba pada permukaan baik nyata maupun semu. Suatu permukaan mungkin kasar, keras, buruk, bias, licin atau

kesap. Di dalam seni lukis tekstur untuk membuat tekanan dalam suatu pengekspresian. Tekstur yang digunakan oleh pengkarya yaitu sebagai cara membedakan karakter suatu benda dan ekspresi dari visual objek. Dengan begitu dapat menciptakan pencapaian artistik yang menarik.

f) *Mixed Media*

Penggunaan *Mix Media* dimulai sekitar tahun 1912 ketika Kubis, seperti Pablo Picasso dan Georges Braque, mulai menambahkan kolase ke kanvas mereka. Lambat laun bentuk seni ini menyebar luas seiring berkembangnya sikap seniman yang semakin terbuka terhadap media seni. Surealis, Ekspresionis Abstrak, Artis Pop, dan Artis Brit melompat ke kereta musik media campuran dan memperluas kosakata seni.

Mixed media adalah gambar yang dibuat dengan perpaduan berbagai media/teknik. Media yang digunakan bebas, misalnya spidol, pastel, cat air, dan lain-lain sehingga menjadi sebuah gambar yang menyatu, perfek, artistik, dan estetik (Suwarna 2005: 64).

Jadi, *Mix Media* adalah jenis karya seni yang mencampur media atau bahan yang berbeda menjadi satu bagian. Misalnya, karya seni yang memadukan lukisan akrilik dengan kain dan kertas adalah seni media campuran. Pada karya yang dihadirkan pengkarya menggunakan bahan seperti kain, kayu, benang, kaca, dan vas untuk menambah volume dan penekanan pada objek.

g) Komposisi

Komposisi adalah suatu pengaturan unsur-unsur seni rupa yang meliputi elemen-elemen visual yaitu garis, warna, tekstur, dan lain sebagainya, untuk mencapai karya yang dinamis. Karya lukisan

akan mempunyai daya tarik terhadap penikmatnya jika didukung oleh penempatan komposisi yang menarik.

h) Proporsi

Proporsi mengacu pada dimensi komposisi dan hubungan antara tinggi, lebar dan kedalaman. Bagaimana proporsi digunakan akan memengaruhi seberapa realistis atau bergayanya sesuatu.

Proporsi adalah hubungan ukuran antara bagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan keseluruhannya. Proporsi berhubungan erat dengan keseimbangan (*balance*), irama, harmoni (*rhythm*) (Susanto, 2011: 320).

Proporsi juga menjelaskan bagaimana ukuran bagian-bagian yang berbeda dari sebuah karya seni atau desain berhubungan satu sama lain. Proporsi suatu komposisi akan mempengaruhi seberapa menyenangkan tampilannya dan dapat digunakan untuk menarik perhatian kita ke area tertentu. Penggunaan proporsi sangat penting untuk membuat gambar yang akurat. Memahami dan menggunakan proporsi yang benar dalam menggambar dan potret kehidupan memungkinkan seorang seniman untuk membuat representasi bentuk manusia yang seimbang dan realistis.

i) Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan adalah penyusunan yang mendukung unsur seni satu sama lain, untuk menciptakan komposisi dan keserasian, prinsip kesatuan tidak harus terbentuk dari unsur yang seragam.

j) Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan adalah pembagian berat visual dari objek, warna, tekstur, dan ruang. Jika desain adalah skala, elemen ini harus seimbang

agar desain terasa stabil. Dalam keseimbangan simetris, elemen yang digunakan di satu sisi desain serupa dengan elemen di sisi lain; dalam keseimbangan asimetris, sisi-sisinya berbeda tetapi tetap terlihat seimbang. Dalam keseimbangan radial, unsur-unsur disusun mengelilingi pusat.

Keseimbangan adalah persesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas suatu kompetensi dalam karya seni (Susanto,2011:46).

Jadi, keseimbangan dalam seni mengacu pada penggunaan elemen artistik seperti garis, tekstur, warna, dan bentuk dalam penciptaan karya seni dengan cara yang memberikan stabilitas visual. Keseimbangan adalah salah satu prinsip pengorganisasian elemen struktural seni dan desain, bersama dengan kesatuan, proporsi, penekanan dan irama.

Jika diamati secara umum keseimbangan mengacu pada keseimbangan berbagai elemen. Namun, dalam seni dan desain, keseimbangan tidak selalu menyiratkan keseimbangan visual atau bahkan fisik yang lengkap dari bentuk-bentuk di sekitar pusat komposisi, melainkan pengaturan bentuk yang membangkitkan rasa keseimbangan pada pemirsa. Melalui rekonsiliasi kekuatan yang berlawanan itulah keseimbangan atau keseimbangan elemen dicapai dalam seni.

Keseimbangan berkontribusi pada potensi estetika gambar visual dan merupakan salah satu blok bangunan dasarnya. Ada beberapa jenis keseimbangan. Mengenai terminologi, istilah yang paling banyak digunakan adalah keseimbangan asimetris, keseimbangan simetris, dan

keseimbangan radial. Jenis keseimbangan ini hadir dalam seni, arsitektur, dan desain. Sejarah penerapan dan perkembangannya sepanjang sejarah manusia, namun untuk teks ini kita akan fokus pada pentingnya keseimbangan dalam seni dan desain dan memberikan beberapa contoh kebanyakan dari seni modern dan kontemporer.

k) Irama (*Rythme*)

Irama dalam karya seni rupa merupakan pengulangan yang timbul dari unsur yang digunakan, terjadi karena adanya unsur garis, warna, bentuk tekstur secara berulang. Pengulangan unsur dapat bergantian dengan perbedaan ukuran (besar-kecil), untuk menciptakan kesan gerak. Pengulangan warna, bentuk dengan ukuran yang sama disebut juga irama repetitif.

l) Keselarasan (*Harmony*)

Keselarasan merupakan hubungan keserasian yang tercipta karena adanya hubungan kedekatan unsur-unsur yang berbeda baik bentuk, warna, tekstur dan lainnya.

m) Penekanan (*Point of Interest*)

Pusat perhatian merupakan fokus suatu susunan objek dalam karya, suatu pusat perhatian dibuat untuk memfokuskan objek yang ingin diprioritaskan, sehingga lebih menonjol dibanding berbagai segi pendukungnya seperti ukuran, dan teknik.

n) Gradasi

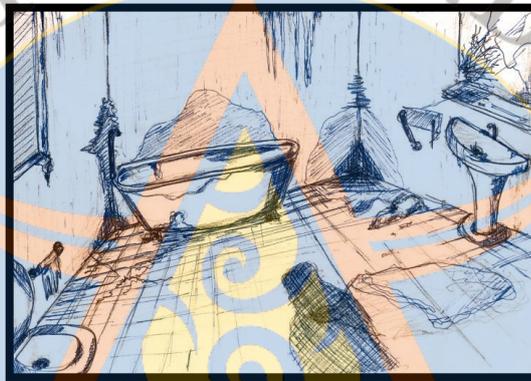
Gradasi merupakan susunan unsur warna berdasarkan intensitas dan perpaduan yang berbeda, sehingga dapat menciptakan kesan gelap

terang pada suatu karya, penerapan digunakan untuk memberikan perbedaan pada bentuk agar menjadi lebih dinamis.

b. Gambaran Ide Alternatif

Berdasarkan strategi visual dan gambar acuan yang telah diperoleh, kemudian dilakukan perancangan gambaran ide dengan membuat gambaran ide alternatif. Adapun gambaran ide alternatif tersebut meliputi:

1) Gambaran Ide Alternatif Karya 1



Gambaran Ide Alternatif 1

Karya 1

Oleh: Rizka Azizah Maulani, 2021



Gambaran Ide Alternatif 2

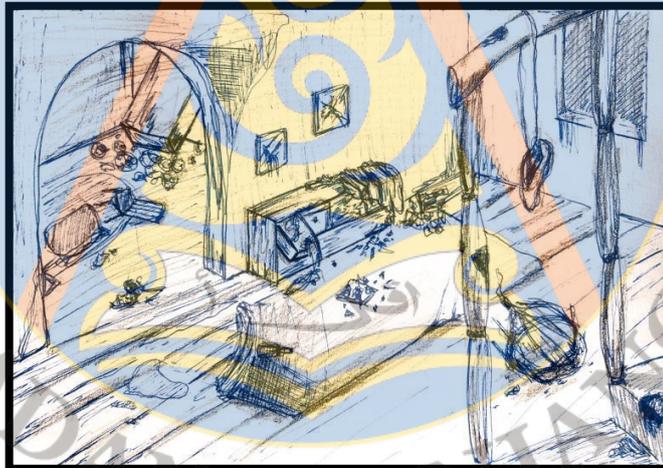
Karya 2

Oleh: Rizka Azizah Maulani, 2021



Gambaran Ide Alternatif 3
Karya 1
Oleh: Rizka Azizah Maulani, 2021

2) Gambaran Ide Alternatif Karya 2



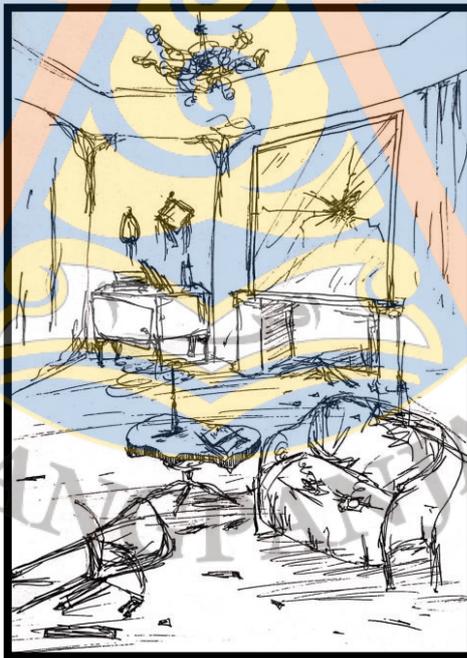
Gambaran Ide Alternatif 4
Karya 2
Oleh: Rizka Azizah Maulani, 2022



Gambaran Ide Alternatif 5

Karya 2

Oleh: Rizka Azizah Maulani, 2022



Gambaran Ide Alternatif 6

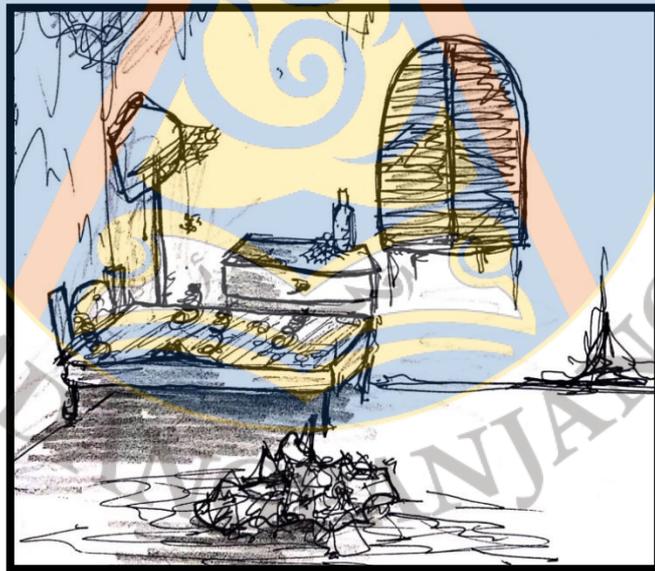
Karya 2

Oleh: Rizka Azizah Maulani, 2022

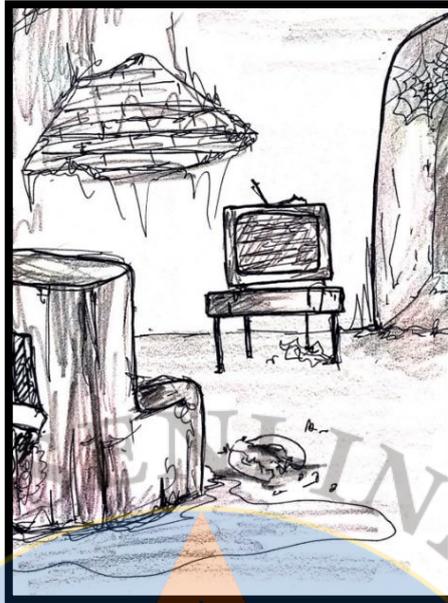
3) Gambaran Ide Alternatif Karya 3



Gambaran Ide Alternatif 7
Karya 3
Oleh: Rizka Azizah Maulani, 2022

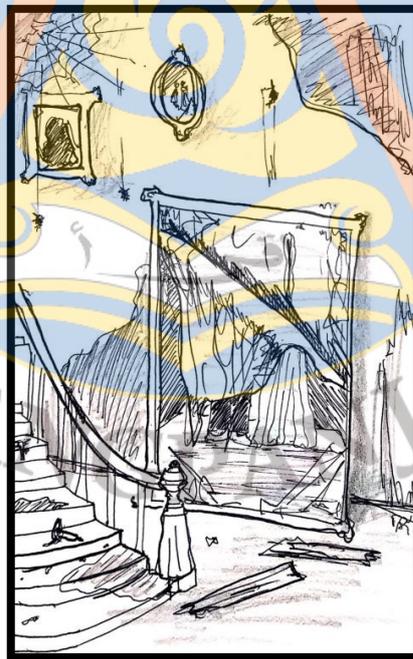


Gambaran Ide Alternatif 8
Karya 3
Oleh: Rizka Azizah Maulani, 2022

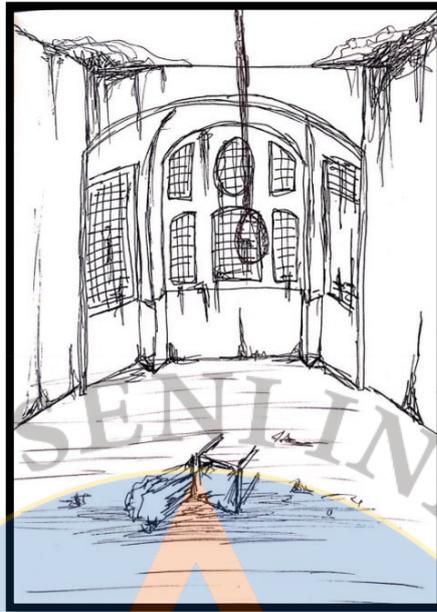


Gambaran Ide Alternatif 9
Karya 3
Oleh: Rizka Azizah Maulani, 2022

4) Gambaran Ide Alternatif Karya 4



Gambaran Ide Alternatif 10
Karya 4
Oleh: Rizka Azizah Maulani, 2022



Gambaran Ide Alternatif 11
Karya 4
Oleh: Rizka Azizah Maulani, 2022

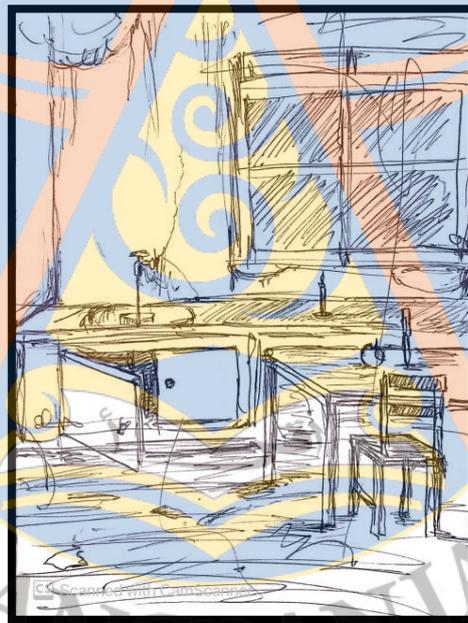


Gambaran Ide Alternatif 12
Karya 4
Oleh: Rizka Azizah Maulani, 2022

5) Gambaran Ide Alternatif Karya 5



Gambaran Ide Alternatif 13
Karya 5
Oleh : Rizka Azizah Maulani, 2022



Gambaran Ide Alternatif 14
Karya 5
Oleh : Rizka Azizah Maulani, 2022



Gambaran Ide Alternatif 15

Karya 5

Oleh : Rizka Azizah Maulani, 2022

c. Gambaran Ide Alternatif Terpilih

- 1) Gambaran Ide Terpilih untuk karya 1 dengan ukuran 160x140cm.



Gambar 16

Karya 1

Oleh: Rizka Azizah Maulani, 2021

2) Gambaran Ide Terpilih untuk karya 2 dengan ukuran 185x100cm.

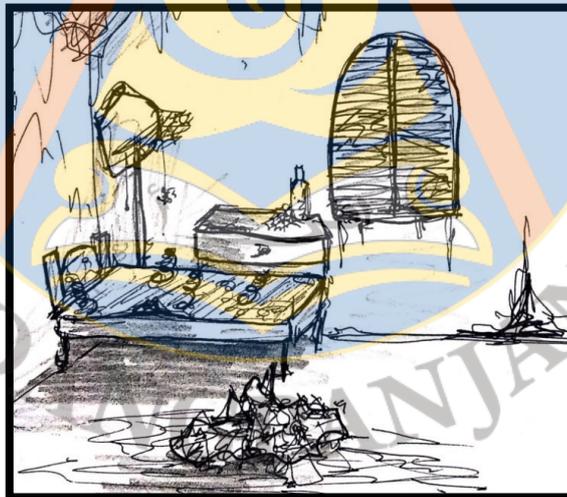


Gambar 17

Karya 2

Oleh: Rizka Azizah Maulani, 2022

3) Gambaran Ide Terpilih untuk karya 3 dengan ukuran 100x185cm.



Gambar 18

Karya 3

Oleh: Rizka Azizah Maulani, 2022

4) Gambaran Ide Terpilih untuk karya 4 dengan ukuran 150x150cm.

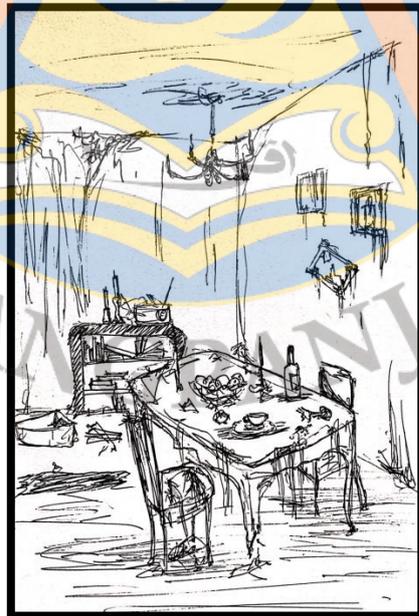


Gambar 19

Karya 4

Oleh: Rizka Azizah Maulani, 2022

5) Gambaran Ide Terpilih untuk karya 5 dengan ukuran 160x140cm.



Gambar 20

Karya 5

Oleh : Rizka Azizah Maulani, 2022

3. Perwujudan

Setelah pemilihan gambaran ide alternatif kemudian lanjut pada tahap perwujudan dimana karya yang 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, akuarel, dan *mix media* 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 dilengkapi dengan *mixmedia* tiga dimensi, dianggap cocok untuk perwujudan karya, sebab eksplorasi yang cukup sering dilakukan dengan *mixmedia*, 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 *solitude* 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 akan dilakukan dengan penyajian *indoor* atau dalam ruangan, karya *display* di dinding ruang pameran. Konsep, struktur, dan proses pameranpun dilakukan dengan tujuan agar pengamat, penikmat, maupun penggiat seni dapat mengapresiasi.

