

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Manusia merupakan makhluk sosial yang senantiasa berinteraksi dengan manusia lainnya. Dalam proses interaksi sosial sering kali menimbulkan terbentuknya suatu perilaku pada diri seseorang. Proses pembentukan perilaku tersebut biasanya dipengaruhi oleh lingkungan dan pola pikir yang ada pada manusia tersebut. Pembentukan perilaku tanpa didasari dengan pola pikir (inteligensi) yang baik, akan menghasilkan suatu perilaku buruk yang dapat mengganggu atau merusak diri dan segala yang ada di lingkungan manusia tersebut

Faktor pola pikir (inteligensi) sangat berperan besar dalam pembentukan perilaku seseorang karena dengan pola pikir (inteligensi) yang baik seseorang akan dapat mengambil keputusan dengan tepat dan cepat sehingga memudahkannya untuk berinteraksi dan menyesuaikan diri dengan manusia dan makhluk yang ada di lingkungan sekitar. Sementara seseorang yang memiliki pola pikir (inteligensi) yang buruk akan lebih sulit dan lambat dalam mengambil suatu keputusan sehingga sulit dalam berinteraksi dengan manusia dan makhluk yang ada lingkungannya.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia menyatakan “perilaku adalah suatu tanggapan ataupun reaksi dari setiap individu terhadap suatu rangsangan atau lingkungan”. Fara Fathia (2016) menjelaskan bahwa perilaku adalah suatu

aktifitas atau kegiatan yang dapat di amati. Perilaku terjadi karna respon makhluk hidup akibat stimulus yang mengenainya.

Perilaku adalah respon individu terhadap suatu stimulus atau suatu tindakan yang dapat diamati dan mempunyai frekuensi spesifik, durasi dan bertujuan baik disadari maupun tidak disadari. Prilaku juga merupakan suatu kegiatan atau aktifitas yang bisa diamati langsung maupun sesuatu yang tidak dapat diamati oleh pihak luar (Nicky Antika Putri dan Ajeng Setianingsih, 2016: 16).

Binatang adalah makhluk bernyawa yang mampu bergerak dan mampu berkreasi terhadap rangsangan, tapi tidak berakal budi. Kebinatangan merupakan sifat-sifat binatang atau kelakuan seperti binatang (Bangkit Sanjaya, 2019: 103).

Setelah pemaparan di atas jadi disimpulkan bahwa perilaku kebinatangan manusia ialah proses interaksi seseorang terhadap lingkungan tanpa disertai dengan pola fikir yang baik hanya mempergunakan hawa nafsu sebagai perwujudan bahwa orang tersebut adalah makhluk hidup.

Perilaku kebinatangan yang sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari salah satunya ialah perilaku keserakahan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia serakahan adalah selalu hendak memiliki lebih dari yang dimiliki. Keserakahan terjadi karna rasa ketidak puasan terhadap sesuatu sehingga selalu ingin lebih dan lebih lagi atau tidak pernah merasa cukup terhadap sesuatu. Keserakahan kerap menjadi pemicu terjadinya berbagai permasalahan di dalam kehidupan seperti pelanggaran norma kesusilaan, kekerasan, kemiskinan, kerusakan alam, dan sebagainya. Keserakahan merupakan Perilaku yang dipicu oleh ke egoisan seseorang dimana ia lebih mengutamakan kepentingan

peribadinya, sehingga kerap mengorbankan kepentingan orang lain untuk memenuhi kepentingannya.

Berdasarkan uraian di atas judul ini layak dan penting karena berdasarkan pengalaman yang pernah dialami, pengkarya memiliki cara penilaian yang berbeda terhadap perilaku kebinatangan, perilaku kebinatangan diciptakan bukan untuk menjadikan manusia menjadi makhluk yang buruk. Perilaku kebinatangan diciptakan agar manusia bisa menjadikannya sebagai percontohan bahwa perilaku tersebut tidak pantas untuk dilakukan oleh manusia yang memiliki akal dan pikiran. Perilaku kebinatangan ini diciptakan untuk merangsang agar perilaku manusiawi yang ada pada diri manusia timbul ke permukaan sehingga menjadikan manusia tersebut semakin lebih baik di dalam kehidupannya.

Karya yang akan disajikan menggunakan pendekatan bentuk representasional dengan menggunakan gaya surealis serta menerapkan teknik plakat dengan menggunakan *mixed media* hal ini dirasa dapat mencapai target pencapaian bentuk visual yang diinginkan pengkarya. Plakat adalah teknik menggunakan cat yang disatukan atau digores dengan tebal sehingga menghasilkan warna pekat atau padat dan menimbulkan tekstur kasar atau nyata. *Mixed media* adalah kombinasi antara banyak media atau bahan yang berbeda dan bervariasi; seperti antara cat minyak dengan kolase kertas dan lain-lain (Mikke Susanto, 2018: 269).

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang penciptaan yang telah dijelaskan maka disusunlah rumusan penciptaan yaitu Bagaimana memvisualkan perilaku buruk binatang yang ada pada manusia kedalam bentuk karya seni lukis dengan gaya surealis.

## **C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan**

### **1. Tujuan Penciptaan**

Tujuan dibuatnya karya seni lukis ini yaitu:

- a. Menciptakan karya seni lukis berdasarkan tema “Prilaku Buruk Hewan Yang Ada Pada Manusia Sebagai Ide Penciptaan”.
- b. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang di peroleh kedalam karya seni lukis.
- c. Sebagai media mengekspresikan perasaan yang dialami pada tema karya.
- d. Media komunikasi antara seniman dan masyarakat.
- e. Melatih kreativitas dalam berkarya seni.
- f. Sebagai syarat tugas akhir minat di jurusan Seni Murni FSRD di ISI Padangpanjang.

### **2. Manfaat Penciptaan**

Manfaat dalam penciptaan seni patung terdiri dari beberapa bagian yaitu

**a. Bagi diri sendiri**

- 1) Penciptaan seni lukis memberikan perkembangan pada ilmu pengetahuan seni.
- 2) Menambah pengetahuan tentang bahan dan teknik dalam proses penciptaan karya seni lukis.

**b. Bagi Institusi**

- 1) Sebagai media penambah wawasan ilmu dan referensi bagi mahasiswa Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- 2) Sebagai karya pembanding bagi mahasiswa lainnya dalam menciptakan karya seni lukis.

**c. Bagi masyarakat.**

- 1) Penciptaan karya lukis ini diharapkan dapat menjadi media komunikasi antara seniman dan masyarakat.
- 2) Menjadi media penambah wawasan pengetahuan tentang seni lukis bagi masyarakat.

**D. Tinjauan Karya**

Pada proses penyusunan gagasan konsep karya sampai pada proses perwujudan visual penting untuk memperhatikan aspek keorisinalan karya, karena karya yang orisinal akan memiliki nilai lebih. Orisinalitas merupakan sebuah proses analisis keautentikan suatu karya, dalam hal ini di tuntut pertanggungjawaban terhadap sebuah konsep atau argumen yang di buat agar karya yang di buat tidak bisa di klem sama dengan karya orang lain atau meniru

karya orang lain. “Sifat sebuah karya yang otentik, serba baru menurut bentuk, konsep maupun temanya, sehingga ada perbedaan dari karya-karya tradisional, klasik atau karya-karya lain yang dikenal, artinya karya tersebut bukan jiplakan atau tiruan. Orinilitas juga merupakan salah satu hakikat seni modern, dimana karya seni yang menarik dan bagus adalah yang mengandung kreatif, dan kebaruan” (Mikke Susanto, 2018: 294). “Orisinalitas menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam mewujudkan nilai – nilai estetik. Hal itu sebagai ukuran tingkat pendalaman proses penciptaan yang dilakukan oleh seniman. Unsur kebaruan yang menyertai suatu karya amatlah sangat penting untuk membangun citra dan eksistensi suatu nilai yang hadir di tengah-tengah kebudayaan” (Agus Sachari, 2002: 45).

Pengkarya menampilkan kebaruan konsep, persoalan, dan bentuk karya yang lahir dari perasaan dan emosional dari pengalaman-pengalaman yang memiliki estetika tersendiri bagi pengkarya. Demi menciptakan keaslian karya yang memiliki 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 perihai mengenai perbedaan visual. Menjelaskan perbedaan yang dengan sengaja dilakukan agar penikmat pun mampu menemukan sesuatu yang berbeda dari karya-karya sebelumnya yang pernah ada. Beberapa contoh karya yang dipilih menjadi karya pembandingan



**Tinjauan Karya 1**  
**Gambar 1**

Pengkarya: Hisyamuddin Abdullah

Judul: Manusia Lalat II

Media: Akrilik dan Arang di atas kertas

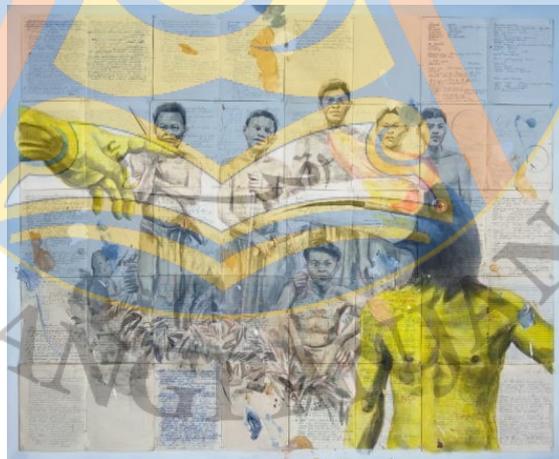
Ukuran: 76,5x57 cm

Tahun: 2020

Karya Hisyamuddin Abdullah yang berjudul “Manusia Lalat II” menampilkan visual objek vigur seorang pria dan seekor lalat yang di deformasikan. Pada karya ini terlihat deformasi yang digunakan ialah transformasi bentuk di mana visual bagian kepala manusia disatukan dengan tubuh seekor lalat sehingga menghasilkan visual lalat berkepala manusia. Berdasarkan visual yang dihadirkan pada karya ini memiliki kesamaan dalam penggunaan objek manusia dan binatang di mana dilakukan transformasi pada

bagian objek kepala binatang dan manusia. Visual karya yang dihadirkan memiliki perbedaan, pada bagian kepala manusia ditransformasikan menjadi kepala babi yang telah didistorsikan sementara pada karya yang ditinjau kepala lalat di ubah menjadi kepala manusia. Berdasarkan tema yang diangkat pengkarya lebih mengangkat perilaku binatang yang serakah yang disimbolkan dengan visual ojek babi. Sementara pada visual karya di atas menampilkan visual lalat sebagai salah satu objek utama karya.

Penggunaan warna pada karya, pengkarya lebih memilih menggunakan warna Merah dan turunannya di mana warna tersebut lebih menarik bagi pengkarya dan warna tersebut mewakili konsep yang dihadirkan di dalam karya. Konsep yang akan dihadirkan di dalam karya adalah konsep bertamaku serakah.



### **Tinjauan Karya 2**

#### **Gambar 2**

Pengkarya: Agus Suage

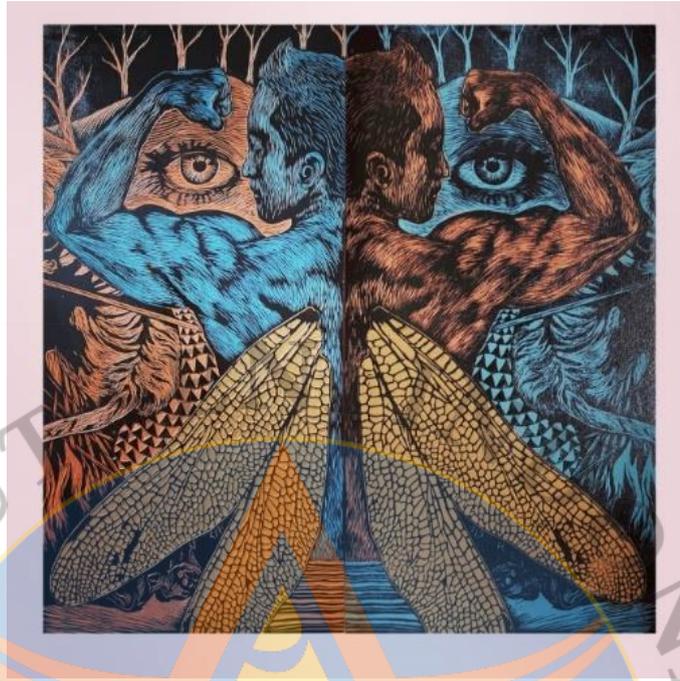
Judul: *“Borneo-The Missionaries and The Horbil”*

Media: *Watercolour, Ink, Tobacco Juice, Acrylic on Old Note*

Ukuran: 1113x137cm

Tahun: 2021

Karya Agus Suage yang berjudul “*Borneo-The Missionaries and The Horbil*” ini saya angkat sebagai karya yang ditinjau karena terdapat persamaan visual objek pada karya, seperti yang terlihat dari visual karya, karya ini memiliki visual kepala manusia yang telah di transformasikan menjadi kepala binatang, hal ini senada dengan karya yang saya garap. Pada tema karya yang saya garap memiliki kesamaan yaitu memampikan visual binatang dan manusia pada karya, ditambah dengan penerapan transformasi bentuk objek *figure* manusia dan hewan yang semakin mengerucutkan kesamaan tema antara karya yang ditinjau dengan karya yang digarap nantinya. Pengkarya juga menghadirkan objek-objek dengan pendekatan gaya surealis, di samping itu juga banyak terdapat perbedaan pada visual karya, pengkarya tidak memakai objek burung rangkong melainkan objek seperti binatang babi dan manusia yang dirasa dapat menyampaikan tema dan konsep dari karya yang bertema keserakahan. Teknik palakat lebih di terapkan di dalam karya yang telah diciptakan pengkarya di dalam karya hal ini berbeda dengan karya yang ditinjau dominan menggunakan teknik *aquarel*. Media yang lebih dominan digunakan di dalam karya ialah media akrilik dan pasir di atas kanvas, hal ini berbeda dengan karya yang ditinjau lebih dominan menggunakan media *Watercolour, Ink, Tobacco Juice, Acrylic on Old Note*.



**Tinjauan Karya 3**  
**Gambar 3**

Pengkarya: Subihis Pandi

Judul: Kuat

Media: *Woodcut Print on Canvas*

Ukuran: 92x92 cm

Tahun: 2020

Keputusan pengkarya mengambil karya ini sebagai karya pembanding dikarenakan pengkarya melihat karya ini memiliki kesamaan dengan visual karya yang pengkarya hadirkan nantinya, persamaan pertama adalah karya yang ditinjau dengan karya yang pengkarya buat menghadirkan bentuk visual transformasi figure manusia dan binatang. Karya yang dihadirkan pengkarya memiliki visual bentuk transformasi yang berbeda dengan karya yang ditinjau karena pengkarya melakukan transformasi manusia dan babi, sementara pada karya yang ditinjau mentransformasikan visual manusia menjadi manusia bersayap serangga. Karya yang diciptakan pengkarya berupa karya lukis yang memiliki media yang berbeda dari karya ditinjau yang merupakan karya seni grafis.



#### **Tinjauan Karya 4**

#### **Gambar 4**

Pengkarya: Djoko Pekik

Judul: Berburu celeng

Media: *Oil on Canvas*

Tahun: 1998

Keputusan pengkarya mengambil karya ini sebagai karya pembandingan di karenakan pengkarya melihat karya ini memiliki kesamaan yang diantaranya persamaan konsep dalam pengambilan objek binatang babi sebagai salah satu objek utama di dalam karya. Karya yang digarap pengkarya merupakan karya lukis dengan menggunakan media *Acrylic on Canvas*, sementara pada karya yang di tinjau merupakan karya dengan media *Oil on Canvas*.



**Tinjauan Karya 5**

**Gambar 5**

Pengkarya: Ivan Sagita

Judul: *The Essence of Cow In The Macro and Microcosmos*

Media: *Oil on Canvas*

Ukuran: 110x140 cm

Tahun: 1989

Di dalam karya yang berjudul "*The Essence of Cow In The Macro and Microcosmos*" terdapat visual sapi yang sedang berdiri suatu hamparan tanah yang luas. Pengkarya mengambil karya ini sebagai karya yang ditinjau dikarenakan pengkarya melihat karya ini memiliki kesamaan yang diantaranya, menghadirkan objek-objek dengan pendekatan gaya surealis. Objek pada visual karya juga menampilkan visual binatang sebagai visual utama di dalam karya. Karya yang dibuat pengkarya merupakan karya lukis dengan menggunakan media *Acryliel on Canvas* yang menjadikan karya yang dibuat pengkarya menjadi

berbeda dengan karya yang ditinjau. Pada karya ini pengkarya menghadirkan objek yang berbeda dari karya yang ditinjau seperti menampilkan visual babi, manusia dan bangku yang dijadikan sebagai objek utama di dalam lukisan.

## **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 lingkungan manusia itu sendiri. Dorongan dari dalam diri berasal dari pengalaman, sedangkan pengaruh dari luar diri merupakan pengetahuan. Dua hal tersebut mampu dirasa menjadi landasan dalam penciptaan karya seni. Adapun beberapa sumber yang menyangkut landasan teori dalam karya ini nantinya sebagai berikut:

### **1. Perilaku Kebinatangan**

Mendengar kata perilaku kebinatang pengkarya langsung terarah kepada suatu tanggapan atau reaksi yang dapat dilakukan atas dasar hawa nafsu sehingga dapat merugikan diri sendiri ataupun orang lain yang ada di sekitar si pelaku. Perilaku manusia penuh dengan naluri hewan, akan tetapi kita diberikan akal dan fikiran agar kita bisa membedakan perilaku yang buruk dan perilaku yang baik.

Fara Fathia (2016) menjelaskan bahwa perilaku adalah suatu aktifitas atau kegiatan yang dapat di amati. Perilaku terjadi karna respon makhluk hidup akibat stimulus yang mengenainya.

Perilaku adalah respon individu terhadap suatu stimulus atau suatu tindakan yang dapat diamati dan mempunyai frekuensi spesifik, durasi dan bertujuan baik disadari maupun tidak disadari. Prilaku juga merupakan suatu kegiatan atau aktifitas yang bisa diamati langsung maupun sesuatu yang tidak dapat diamati oleh pihak luar (Nicky Antika Putri dan Ajeng Setianingsih, 2016: 16).

Binatang adalah makhluk bernyawa yang mampu bergerak dan mampu berkreasi terhadap rangsangan, tapi tidak berakal budi. Kebinatangan merupakan sifat-sifat binatang atau kelakuan seperti binatang (Bangkit Sanjaya, 2019: 103).

Perilaku kebinatangan manusia ialah proses interaksi seseorang terhadap lingkungan tanpa disertai dengan pola fikir yang baik hanya mempergunakan hawanafsu sebagai perwujudan bahwa orang tersebut adalah makhluk hidup.

## **2. Keserakahan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia serakahan adalah selalu hendak memiliki lebih dari yang dimiliki. Keserakahan terjadi karna rasa ketidak puasan terhadap sesuatu sehingga selalu ingin lebih dan lebih lagi atau tidak pernah merasa cukup terhadap sesuatu. Perilaku ini timbul karna kurangnya pengendalian hasrat atau nafsu pada diri manusia sehingga rasa ingin menambah jumlah yang dimiliki semakin tinggi dan memancing timbulnya potensi kejahatan.

Seperti pemaparan yang saya sampaikan diatas, hal ini di dukung oleh pendapat Dionius Bismoko Mahamboro (2013: 92) yang menyatakan bahwa keinginan manusia untuk menambah jumlah hak milik supaya semakin bertambah banyak berpotensi melahirkan kejahatan. Keinginan untuk menambah kepemilikan ini lantas dijadikan sebagai ciri utama keserakahan yang diwakili oleh visual celeng atau babi dalam lukisan Djoko Pekik.

### 3. Seni

Seni adalah sebuah wadah yang di gunakan manusia untuk menuangkan perasaan, ekspresi, pengalaman, kosep peikiran, dan lain-lain, pada penuangan semua hal tadi harus melalu proses kreatifitas sehingga menghasilkan sebuah karya seni yang kuat. Tidak sampai di situ saja karya seni yang dihasilkan hendaknya dapat menghadirkan efek-efek psikologi saat manusa lain berinteraksi dengan karya seni tersebut. senada dengan pendapat Thomas Munro tentang seni dalam buku diksi rupa karangn mike susanto “Alat buatan manusia untuk menimbulkan efek-efek pisikologis atas manusia yang melihatnya” (Thomas Munro,) (Mikke Susanto, 2018: 365).

Seni penggunaan budi pikiran menghasilkan karya yang menyenangkan bagi manusia, baik karya yang dihadirkan berupa representasional, maupun menghadirkan karya dengan didasarkan khayalan yang jelas mengenai benda-benda (atau pikiran tentang benda-benda), (Gie, 1996: 13).

Kehadiran sebuah karya seni merupakan representasi terhadap dunia luar diri seniman bersentuhan dengan kenyataan yang objektif atau kenyataan dalam dirinya sehingga menimbulkan respon atau tanggapan, maka lahirlah karya seni (Sumardjo, 2000:76).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan seni ialah proses menghadirkan dan merepresentasikan perasaan terhadap dunia luar dengan didasari oleh rasa senang yang menimbulkan efek psikologis terhadap manusia yang melihat karya seni itu sendiri.

#### **4. Seni lukis**

Dalam penciptaan karya khususnya karya lukis tidak lepas dari struktur seni rupa. Struktur adalah suatu cara untuk menyusun suatu bagian-bagian mendapatkan suatu bentuk (Tjokropramono, 2017: 33). Seni lukis merupakan bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan garis dan warna, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi dari kondisi subjektif seseorang (Susanto, 2002: 71).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat difahami bahwa seni lukis ialah bahasa ungkapan diri dalam bentuk rasa estetis maupun representasional kedalam bentuk titik, garis, warna, bidang, ruang dan gelap terang untuk menyampaikan perasaan dan emosi.

## 5. Representational

Representasional merupakan salah satu bentuk perwujudan pada karya seni, representasional di sini diartikan sebuah proses pengolahan objek yang memiliki visual yang mirip dengan objek nyata atau aslinya. Hal ini diperkuat oleh pendapat di bawah ini:

Representational dalam seni visual berarti seni yang memiliki gambaran objek minimal mendekati figur yang sama dengan realitasnya. Biasanya melakukan observasi dan mereproduksi apa yang dilihat ke dalam kanvasnya, namun tetap bertujuan untuk menggambarkan kesan yang paling dekat dengan objeknya. Tidak mengubah secara visual menjadi objek yang jauh dari aslinya dan masih mengandung unsur-unsur yang telah disepakati bersama, (Mikke Susanto, 2018: 344).

## 6. Surealisme

Surealis awalnya merupakan gerakan dalam sastra yang dikemukakan oleh Apollinaire pada dramanya di tahun 1917. Dua tahun kemudian Gerakan Andre Breton mengambilnya untuk menyebut eksperimennya dalam metode penulisan yang spontan. Gerakan ini dipengaruhi oleh teori psikologi dan psiko analisis Sigmund Freud. Karya surealisme memiliki unsur kejutan, tidak terduga, ditempatkan berdekatan satu sama lain tanpa alasan yang jelas. Banyak seniman dan penulis surealis yang memandang karya mereka sebagai ungkapan gerakan filosofis yang pertama dan paling maju. Andre Breton bahwa surealisme berada di atas segala Gerakan revolusi. Aliran surealisme dibentuk dengan pusat gerakan terpentingnya

di Paris. Pada tahun 1920 aliran ini menyebar keseluruh dunia dan berkembang menjadi dua jenis yaitu surealisme ekspresif dan surealisme murni. Dalam perkembangannya terdapat tokoh-tokoh besar yang ikut ambil andil dalam megembangkan faham surealisme tokoh tersebut ialah Salvador dali (pabak surealis), Rene Magritte, Roberto Matta, dan lain-lain.

Dikata-kan oleh Breton, bahwa surealisme adalah otomatis psikis yang murni, dengan proses pemikiran yang sebenarnya untuk diekspresikan secara verbal, tertulis ataupun cara lain. Surrealisme bersandar pada keyakinan realitas yang superior dari kebebasan asosiasi, keserbabisaan mimpi, pemikiran kita yang otomatis tanpa kontrol dari kesadaran. Oleh karena itu banyak yang menganggap bahwa kepentingan lukisan surealisme usahanya bukan pada bidang seni rupa, melainkan pada nilai psikologisnya, namun ternyata justru sebaliknya mereka tidak pernah kering dari problem bentuk” (Soedarso Sp., 1990:102).

Dari kutipan di atas karya yang disajikan pengkarya merupakan karya sureyalis hal ini karna di dalam visual karya ditampilkan bentuk-bentuk visual yang mengejutkan di mana objek visual karya berbentuk tidak normal.

## **7. Simbol**

F. Sausure mengatakan simbol adalah satu bentuk tanda yang semu natural, yang sepenuhnya terbentuk begitu saja atau termotivasi. Bagi Peirce, sebuah bentuk tanda berdasarkan pada konvensi. Simbol seharusnya ditunjukkan bahwa bagi pierce, sebuah tanda dapat masuk dapat

masuk dalam kategori yang ikonik, indeksikal atau simbolis, semua dapat terjadi pada saat yang sama. Dengan kata lain, satu aspek dari sebuah tanda tidak menghindari aspek-aspek lainnya. (Mikke Susanto, 2018: 374).

Berdasarkan pemaparan di atas saya menyimpulkan simbol adalah tanda yang dibuat tidak berdasarkan bentuk atau ciri suatu hal tapi dapat di fahami sebagai bentuk dari representasi suatu hal yang diwakili makna sebuah simbol. Dalam visual ditampilkan binatang babi sebagai simbol yang bermakna perilaku serakah hal ini karena menurut pengamatan pengkarya binatang babi memiliki cara makan yang rakus dan kotor, tidak jarang seekor babi memakan kotoran dan muntahannya.

## **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). Dalam karya yang akan diciptakan titik yang hadir dari ketidak sengajaan dan dibuat dengan sengaja. Titik yang muncul dalam karya memiliki kesan ruang pada visual yang dihadirkan.

### **b. Garis**

Dalam penciptaan karya seni lukis kita tidak terlepas dari unsur garis. Penggunaan garis dalam penciptaan karya seni harus sesuai dengan

apa yang diekspresikan, Hal tersebut menyangkut kesan yang ditimbulkan dari garis dalam penggunaannya. Berdasarkan jenisnya, garis terdiri dari garis lurus, lengkung, vertikal, horizontal, diagonal, patah-patah, zig-zag, dan lain-lain. Dalam buku Djelantik dijelaskan:

“Garis adalah unsur seni rupa hasil penggabungan unsur titik. Garis lurus memberikan perasaan atau kesan kaku dan keras, berbeda dengan garis lengkung yang memberikan kesan lemah lembut. Kesan yang diciptakan juga tergantung dari ukuran tebal dan tipisnya. Garis-garis dapat disusun secara *geometris* ( dengan ukuran,proporsi, siku-siku yang teratur) sehingga mewujudkan gambar yang memberi kepuasan dan rasa indah karena keserasian dan keseimbangan bentuknya” (Djelantik, 2002: 19).

Penggunaan garis pada karya seni harus sesuai dengan apa yang diekspresikan. Garis digunakan saat penciptaan karya dan pembuatan sketsa dasar. Selanjutnya pada beberapa karya, garis juga dihadirkan untuk mendapatkan kesan ekspresi pada karya yang telah diciptakan. Unsur garis sangat banyak digunakan dalam karya ini, umumnya digunakan untuk membuat efek tulisan pada karya 2, 3 dan 4. Unsur garis juga digunakan pada kontur visual objek babi yang di gores dan disapu searah, dalam hal ini goresan dan sapuan kuas yang membentuk garis.

### c. Bidang

Unsur bidang dalam seni rupa adalah perkembangan dari penampilan garis, yaitu perpaduan garis-garis dalam kondisi tertentu. Bidang dapat diamati secara visual pada tiap benda alam dan pada hasil karya seni rupa. Dalam hal ini, bidang sawah, bidang langit, atau bidang laut; dan Bidang yang diciptakan ( sengaja maupun tidak sengaja), seperti bidang yang timbul karena pembubuhan warna, cahaya atau barik atau tidak disengaja (Sunarto Suherman, 2017: 78). 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).

Dalam karya seni lukis dominan 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 sebagai salah satu elemen atau medium seni seni rupa, merupakan unsur yang sangat penting, baik di bidang seni murni maupun seni terapan (Dharsono Soni Kartika, 2007: 39).

Warna digunakan oleh seniman tradisional, seperti warna putih yang mewakili kesucian, kepolosan dan kemurnian dalam sebuah karya seni. Warna hijau sebagai perwakilan dari banyak hal positif, kesuburan, kedamaian, dan kebersamaan; hal ini menyatakan bahwa warna di katakan sebagai simbol (Miswar dkk, 2022).

Warna yang digunakan pada karya merupakan perpaduan warna dingin dan warna panas tapi lebih cenderung kepada warna panas, ini bertujuan untuk mewakili visual hasrat pada karya. Pengkarya menggunakan warna turunan merah sebagai simbol dari hasrat karena warna turunan merah lebih terlihat menarik perhatian dan lebih mewakili gairah.

**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 (Dharsono Sony Kartika, 2004: 102).

Dari kutipan di atas penggunaan gelap terang dalam visualisasi sebagai pencapaian bentuk volume dan kesan ruang pada objek yang ada di dalam

karya ini contohnya pada babi yang ada pada karya ini gelap terang sangat berpengaruh dalam pembentukan volume pada tubuh babi.

#### **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).

Penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tekstur merupakan elemen karya seni rupa mampu memberikan kesan visual maupun nilai raba yang dapat memberikan karakter pada permukaan lukisan. Tekstur pada karya seni mempunyai sifat semu dan nyata. Dalam lukisan, tekstur dapat dibuat dengan menggunakan bermacam- macam alat, bahan dan teknik. Pada karya 1, 2, 3 dan 4 tekstur di buar menggunakan bahan campuran pasir dan cat. Penggunaa pesir sebagai tekstur nyata pada karya bertujuan agar karya terlihat kumuh hal ini selaras dengan pernyataan pengkarya bahwa perilaku kebinatanagan merupakan perilaku yang kumuh dan pantas untuk dijauhi manusia.

## **9. Prinsip rupa**

### **a. Kesatuan**

Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam satu susunan atau komposisi diantara hubungan unsur-unsur pendukung karya (Dharsono Sony Kartika, 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. Adapun kesatuan yang dibangun melalui pendekatan pada kesamaan bentuk.

### **b. Keseimbangan**

Keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan (Dharsono Sony kartika, 2004: 102). Keseimbangan karya nantinya pada karya nantinya 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* (Dharsono Sony Kartika, 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 (Dharsono Sony kartika, 2004: 121). Untuk mendapat pusat perhatian dilakukan melalui penekanan warna atau garis. Dalam memperoleh pusat perhatian pada karya yang diciptakan melalui bentuk dan warna. Strategi pengkarya dalam visualisasi karya dengan menggunakan teknik penentuan pusat perhatian dengan cara menentukan membagi pusat perhatian atas beberapa bagian yaitu pusat perhatian 1, 2, 3, dan seterusnya. Hal ini bertujuan agar penikmat karya nantinya lebih focus dan lebih mudah dalam memahami narasi yang tersirat di dalam karya.

## **F. Metode penciptaan**

### **1. Persiapan (Eksplorasi)**

Persiapan Pengkarya melakukan pencarian referensi melalui buku, jurnal dan observasi yang berkaitan dengan tema pengkarya. lalu tahap persiapan selanjutnya pengkarya mencari karya-karya dari seniman internasional maupun nasional untuk dijadikan sebagai karya pembanding meninjau orisinalitas agar karya yang akan diciptakan nantinya orisinal dari pengkarya. Tahap selanjutnya pengkarya menyiapkan alat dan bahan untuk pembuatan karya seni lukis. Pengkarya melakukan persiapan pameran dari pembentukan struktur kepanitiaan, mulai dari pembuatan katalog, stiker dan baliho sampai belangsungnya pameran hingga selesai.

#### **a. Gambar Acuan**



**Gambar 6**  
Babi

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/b8VW2KQtJjYYynqz6>)

Gambar acuan ini dijadikan sebagai salah satu visual utama pada karya hal ini dikarenakan visual objek babi merupakan perwakilan makna dari perilaku serakah. Gambar ini nantinya akan dipakai sebagai gambar acuan untuk lebih memahami

anatomi pada babi sehingga pengkaryanya dimudahkan dalam proses meniru visual babi. Gambar acuan ini dipakai pada semua karya terutama pada karya ke empat.



**Gambar 7**  
Manusia Makan

(sumber: <https://images.app.goo.gl/7Y1uWsA8Pn1EHZza6>)

Gambar acuan diatas saya jadikan sebagai referensi dalam memvisualkan mimik wajah yang sedang melahap makanan pada sketsa alternatif 1,3 dan 5. Mimik tersebut akan diterapkan pada karya untuk mewakili perilaku serakah. Visual mimik wajah di atas akan saya terapkan pada visual kepala babi yang terdapat pada karya 1,3 dan 5



**Gambar 8**  
Bangkai Babi

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/VifGDAjA9hVDLWLr7>)

Digunakan di dalam karya sebagai visual objek utama pada karya, visual ini mewakili karma yang akan di dapatkan manusia serakah. Gambar ini akan di pakai pada visual karya ke lima.



**Gambar 9**  
Poster Film *The Farm*  
(Sumber: <https://images.app.goo.gl/eA5qMSTNsJNTHbyE6>)

Gambar diatas akan di jadikan sebagai referensi objek utama dalam karya. Pada gambar ini mewakili visual manusial berperilaku ke binatang pada manusia hal ini terlihat pada objek manusia ber topeng binatang. Visual pada gambar tersebut akan dijadikan sebagai referensi pada karya pertama dan ke dua



**Gambar 10**  
Kursi Merah  
(Sumber: <https://images.app.goo.gl/JiPbKmGJcMww6sJi9>)

Gambar acuan ini digunakan sebagai salah satu objek utama pada karya hal ini dikarenakan gambar tersebut mewakili kekuasaan. Visual gambar ini akan diterapkan pada karya ke empat.

## 2. Perancangan

Karya seni rupa dibangun oleh sejumlah unsur dan prinsip yang membentuk kesatuan yang padu, sehingga karya seni tersebut bisa dinikmati secara utuh” (Kartika 2004:100). Dalam mewujudkan karya seni rupa, penggunaan unsur-unsur rupa dipakai dalam mewujudkannya. Pada karya seni lukis, strategi visual yang diciptakan terdiri dari unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip rupa.

Gambar acuan dari hasil yang diperoleh dari tahapan sebelumnya, dilanjutkan ketahapan perancangan gambaran ide dengan strategi visual yang akan dilakukan. Berdasarkan pengamatan dari gambar acuan, dipilih pendekatan bentuk karya representasional dengan menampilkan figur manusia dan babi yang telah digayakan secara surealis.

Setelah melakukan eksplorasi dengan objek, tahap selanjutnya yaitu perancangan. Dimana perancangan ini membuat sketsa-sketsa alternatif, setelah dilakukan pengamatan dan perenungan terhadap objek, dan tentunya ada sketsa terpilih yang dijadikan karya nantinya. Sehingga dari sketsa-sketsa yang terpilih diharapkan dapat menjadi karya yang mempunyai nilai yang menarik dan artistik. Hal ini dapat disebut dengan desain jadi.

### a. Strategi Visual

Karya yang akan di hadirkan terdiri dari dua unsur yaitu bentuk-bentuk yang di hadirkan dengan ketidak sengajaan setelah itu di hadirkan pula bentuk-bentuk terikat yang di hadirkan dengan sengaja di atas nya.

Pada bagian backgroun menghadirkan titik dari ketidak sengajaan. Penggunaan garis pada karya seni harus sesuai dengan apa yang diekspresikan. Garis yang akan digunakan pada penciptaan karya nantinya adalah garis spontan untuk membentuk representasi objek. 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.

Warna yang akan digunakan pada karya adalah warna yang mewakili perasaan pengkarya sendiri ketika sedang menggarap karya nantinya. 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. 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 akan 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 spontanitas dalam membentuk representasi objek. Dalam memperoleh pusat perhatian pada karya yang diciptakan melalui ukuran dan objek, bentuk dan warna.

Pusat perhatian pada karya diperkuat dengan disformasi, deformasi dan distorsi bentuk. Disformasi bentuk hadir pada representasi objek dimana perubahan yang dilakukan yaitu menyangatkan bentuk.

Kemudian, deformasi dilakukan dengan tujuan untuk merubah bentuk yaitu mengurangi atau menambah bentuk dari representasi objek, dan ditambah dengan penggunaan distorsi untuk mencapai keinginan pengkarya dengan menghadirkan bagian objek yang hanya mewakili objek tersebut.

Adapun teknik yang dipakai dalam penggarapan karya ini adalah sebagai berikut:

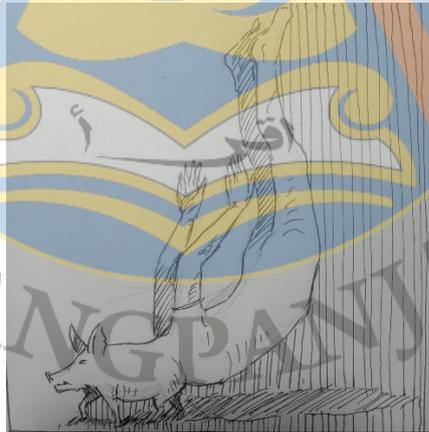
### **Plakat**

Plakat adalah teknik melukis dengan sedikit percampuran air atau pada cat yang akan dipakai untuk melukis, sehingga menutupi warna sebelumnya tergantung dengan media yang dipakai.

### **b. Sketsa/ Gambaran Ide**

Proses pembuatan sketsa ini adalah proses awal dalam pembuatan karya yang mengeksplorasi bentuk-bentuk dan komposisi gambar karya yang dibuat.

#### **1) Sketsa Alternatif 1 “Di Bawah Kendali Hasrat”**



**Gambar 11**

Sketsa Alternatif 1 karya 1  
(Foto oleh Gilang Abdi Buana, 2022)

Pada gambar sketsa di atas memvisualkan manusia yang berkepala babi hal ini mewakili manusia yang tidak bisa mengendalikan hasratnya.



**Gambar 12**  
Sketsa Alternatif 1 karya 2  
(Foto oleh Gilang Abdi Buana, 2022)

Pada gambar sketsa diatas memvisualkan kepala manusia yang berubah menjadi bentuk kepala babi. Gambar sketsa di atas mewakili manusia yang di ubah oleh hasratnya sehingga menjadi seseorang yang serakah.



**Gambar 13**  
Sketsa Alternatif 1 karya 3  
(Foto oleh Gilang Abdi Buana, 2022)

Pada gambar sketsa di atas memvisualkan seseorang yang di tutupi kain bermotif gambar babi. Visual ini mewakili seseorang yang di selimuti hasrat dan tidak dapat mengendalikan diri.

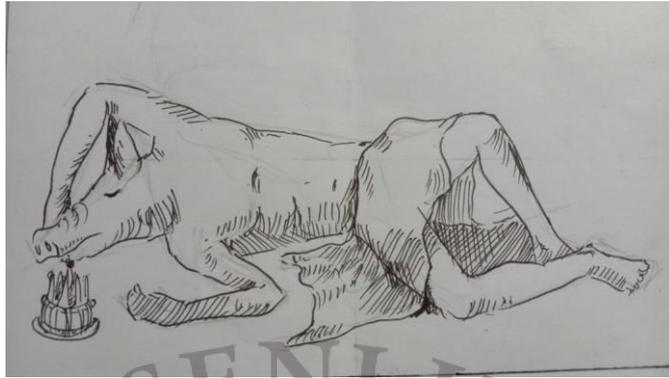
## 2) Sketsa Alternatif 2 “Sandaran dan Hasrat”



**Gambar 14**

Sketsa Alternatif 2 karya 1  
(Foto oleh Gilang Abdi Buana, 2022)

Pada gambar sketsa di atas memvisualkan seseorang yang berkepala babi dan menjunjung sebuah mahkota. Visual ini mewakili seseorang yang menggunakan kekuasaan sebagai media pemenuh hasrat.



**Gambar 15**  
Skesta Alternatif 2 karya 2  
(Foto oleh Gilang Abdi Buana, 2022)

Pada gambar sketsa di atas memvisualkan seseorang yang berkepala babi dan menjunjung sebuah mahkota. Visual ini mewakili seseorang yang menggunakan kekuasaan sebagai media pemenuh hasrat.



**Gambar 16**  
Skesta Alternatif 2 karya 3  
(Foto oleh Gilang Abdi Buana, 2022)

Pada gambar sketsa di atas memvisualkan seseorang yang berkepala babi yang berbaring dengan memakai mahkota. Visual ini mewakili seseorang yang menggunakan kekuasaan sebagai media pemenuh hasratnya.

### 3) Sketsa Alternatif 3 “Makan Memakan”



**Gambar 17**

Sketsa Alternatif 3 karya 1  
(Foto oleh Gilang Abdi Buana, 2022)

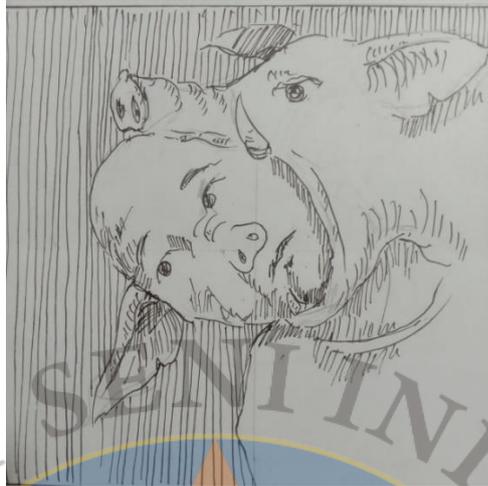
Pada gambar sketsa di atas memvisualkan kepala babi yang saling makan memakan. Visual ini mewakili orang serakah yang akan saling memakan demi memenuhi hasratnya.



**Gambar 18**

Skesta Alternatif 3 karya 2  
(Foto oleh Gilang Abdi Buana, 2022)

Pada gambar sketsa di atas memvisualkan gambar dua orang manusia berkepala babi memakan manusia lainnya dan satu orang laian memegang garpu dan dersiap memakan kepala babi yang dihidangkan di atas piring. Visual ini mewakili orang serakah yang akan saling memakan demi memenuhi hasratnya.



**Gambar 19**  
Sketsa Alternatif 3 karya 3  
(Foto oleh Gilang Abdi Buana, 2022)

Pada gambar sketsa di atas memvisualkan kepala babi yang melahap manusia berkepala babi. Visual ini mewakili orang serakah yang akan saling memakan demi memenuhi hasratnya.

#### 4) Sketsa Alternatif 4 “Tahta dan Hasrat”



**Gambar 20**  
Sketsa Alternatif 4 karya 1  
(Foto oleh Gilang Abdi Buana, 2022)

Pada gambar sketsa alternatif 4 karya 1 memvisualkan objek seekor babi yang di tengah tubuhnya terdapat tirai terbuka yang berisi sebuah kursi yang berada di tengah alam yang rusak. Visual ini mewakili tahta dan kekuasaan merupakan salah satu perangsang timbulnya perilaku serakah yang memiliki efek buruk terhadap lingkungan.



**Gambar 21**  
Sketsa Alternatif 4 karya 2  
(Foto oleh Gilang Abdi Buana, 2022)

Pada gambar sketsa di atas memvisualkan objek kepala manusia babi yang berada di tengah alam yang rusak. Visual ini mewakili perilaku serakah akan selalu memberikan efek negatif terhadap lingkungan.



**Gambar 22**

Skesta Alternatif 4 karya 3

(Foto oleh Gilang Abdi Buana, 2022)

Pada gambar sketsa di atas memvisualkan objek seorang manusia babi yang di tengah duduk di sebuah tahta dan di bawah tahta tersebut tampak kaki manusia yang ditindih. Visual ini mewakili tahta dan kekuasaan merupakan salah satu perangsang timbulnya perilaku serakah yang memiliki efek buruk terhadap orang lain.

### 5) Sketsa Alternatif 5 “Di Tenggelamkan Hasrat”



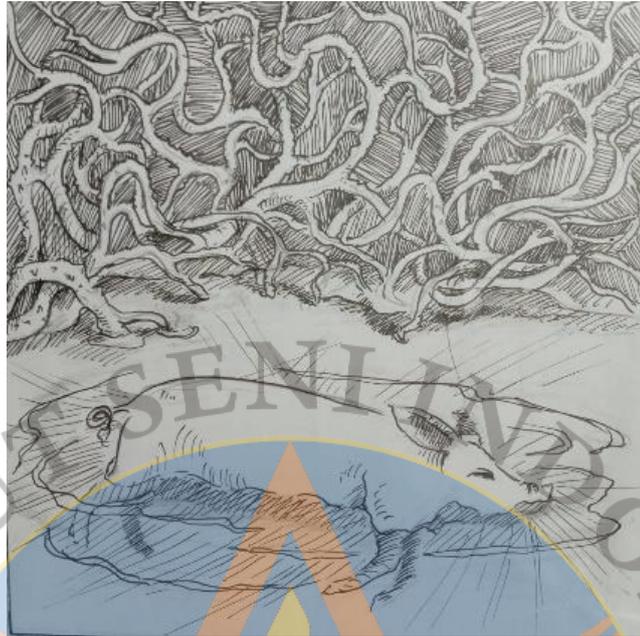
**Gambar 23**  
Sketsa Alternatif 5 karya 1  
(Foto oleh Gilang Abdi Buana, 2022)

Pada gambar sketsa di atas memvisualkan objek seekor bangkai babi yang mengapung di kolam emas. Visual ini mewakili perikau orang serakah selalu berdampak negatif terhadap dirinya.



**Gambar 24**  
Sketsa Alternatif 5 karya 2  
(Foto oleh Gilang Abdi Buana, 2022)

Pada gambar sketsa di atas memvisualkan objek seekor bangkai babi yang mengapung di kolam emas. Visual ini mewakili perikau orang serakah selalu berdampak negatif terhadap dirinya.



**Gambar 25**

Skesta Alternatif 5 karya 3  
(Foto oleh Gilang Abdi Buana, 2022)

Pada gambar sketsa di atas memvisualkan objek seekor bangkai babi yang mengapung di kolam emas yang dikelilingi benalu berduri. Visual ini mewakili perikau orang serakah selalu berdampak negatif terhadap dirinya.

### **c. Sketsa Terpilih**

Dari sketsa alternatif yang telah dibuat di atas, maka dipilih beberapa karya yang nantinya akan dipindahkan dalam karya seni lukis. Pemilihan ini berdasarkan pengamatan, pertimbangan bentuk visual yang dihadirkan, komposisi, kesan yang dimunculkan, dan pertimbangan lainnya. Skekta yang dipilih menghadirkan kesan yang lebih mendekati dengan yang ingin disampaikan. Berikut sketsa yang terpilih:

**1) Sketsa Terpilih Karya 1 dengan Ukuran 160 x 140 cm**



**Gambar 26**  
Sketsa Terpilih 1  
Judul: Di Bawah Kendali Hasrat  
(Foto oleh Gilang Abdi Buana, 2022)

Setelah melakukan bimbingan dengan pembimbing, maka sketsa alternatif yang berjumlah tiga pada karya 1 akhirnya dipilih satu sketsa yang menarik dari segi visual dan tema yang saling terhubung untuk dijadikan sebuah karya seni lukis.

**2) Sketsa Terpilih Karya 2 dengan Ukuran 210 x 120 cm**



**Gambar 27**  
Sketsa Terpilih 2  
Judul: Sandaran Dan Hasrat  
(Foto oleh Gilang Abdi Buana, 2022)

Setelah melakukan bimbingan dengan pembimbing, maka sketsa alternatif yang berjumlah tiga pada karya 1 akhirnya dipilih satu sketsa yang menarik dari segi visual dan tema yang saling terhubung untuk dijadikan sebuah karya seni lukis.

**3) Sketsa Terpilih Karya 3 dengan Ukuran 160x 140 cm**



**Gambar 28**  
Sketsa Terpilih 3  
Judul: Makan Memakan  
(Foto oleh Gilang Abdi Buana, 2022)

Setelah melakukan bimbingan dengan pembimbing, maka sketsa alternatif yang berjumlah tiga pada karya 1 akhirnya dipilih satu sketsa yang menarik dari segi visual dan tema yang saling terhubung untuk dijadikan sebuah karya seni lukis.

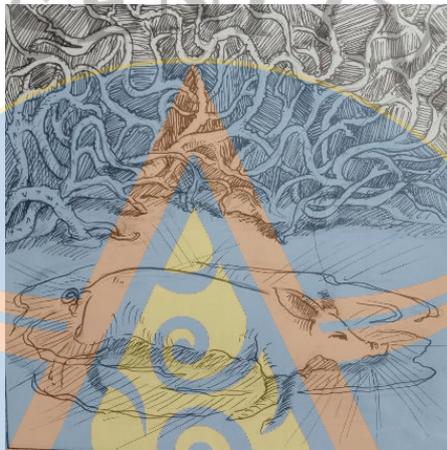
**4) Sketsa Terpilih Karya 4 dengan Ukuran 300 x 100 cm**



**Gambar 29**  
Sketsa Terpilih 4  
Judul: Tahta dan Hasrat  
(Foto oleh Gilang Abdi Buana, 2022)

Setelah melakukan bimbingan dengan pembimbing, maka sketsa alternatif yang berjumlah tiga pada karya 1 akhirnya dipilih satu sketsa yang menarik dari segi visual dan tema yang saling terhubung untuk dijadikan sebuah karya seni lukis.

#### 5) Sketsa Terpilih Karya 5 dengan Ukuran 160 x 140 cm



**Gambar 30**  
Sketsa Terpilih 5  
Judul: Di Tenggelamkan Hasrat  
(Foto oleh Gilang Abdi Buana, 2022)

Setelah melakukan bimbingan dengan pembimbing, maka sketsa alternatif yang berjumlah tiga pada karya 1 akhirnya dipilih satu sketsa yang menarik dari segi visual dan tema yang saling terhubung untuk dijadikan sebuah karya seni lukis.

### 3. 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

bembuatan karya dengan membuat sketsa terlebih dahulu. Pengkarya akan menghadirkan warna yang sesuai dengan apa yang dirasakan pengkarya ketika berhadapan dengan kanvas. Pada proses perwujudan sering terjadi penambahan Representasi objek untuk mencapai komposisi dan keseimbangan pada bidang karya.

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

#### **4. Penyajian**

Setelah melakukan serangkaian proses (tahapan) yang panjang seperti pencarian ide, observasi lingkungan, sampai proses penggarapan karya tahap akhir adalah penyajian.

Setelah melalui serangkaian tahapan pencarian ide, observasi hingga proses penggarapan karya tahap akhir yaitu *finishing* yaitu pementasan karya. Selanjutnya akan dilakukan penyajian karya dengan melakukan kegiatan pameran di dalam ruangan yang telah dipersiapkan khusus.