

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar belakang

Sifat malas adalah perilaku seseorang yang cenderung tidak aktif dan kurang semangat dalam melakukan aktivitas, sifat malas merupakan akibat dari kurangnya kecakapan dalam mengatur waktu dan kurangnya disiplin diri, bukan dari faktor genetik (Bella & Ratna, 2018:1), kata ini juga sering digunakan untuk merendahkan seseorang.

Rasa malas bisa melanda siapa saja dan dalam keadaan apa saja, Indikator perilaku malas bersifat relatif, tidak baku dan universal, tidak ada karakter khusus yang dijadikan acuan sifat malas, hal ini disebabkan ukuran kemalasan selalu dikaitkan dengan kebiasaan umum yang berlaku dalam suatu masyarakat. Malas memberi seseorang alasan seakan-akan logis dan rasional, memberi stimulasi kepada otak pengambilan keputusan untuk memerintahkan tubuh agar benar-benar istirahat saja dan tidak apa-apa jika tidak memulainya, jika kalimat diatas semakin sering dimasukkan ke otak akan memberi pengalaman otak mengambil keputusan untuk membenarkan penundaan saat menghadapi tantangan dan masalah (Munita Yeni, 2019).

Dalam kehidupan modern yang makin kompleks, manusia akan cenderung mengalami “stress” apabila ia kurang mampu mengadaptasikan keinginan-keinginan dengan kenyataan-kenyataan yang ada, baik kenyataan yang ada di dalam maupun di luar dirinya (Panji Anoraga, 2014:107). Stres yang tidak teratasi menimbulkan gejala badaniah, jiwa, dan gejala social, suatu stress tidak langsung memberi akibat saat itu juga, walaupun banyak diantaranya yang segera memperlihatkan manifestasinya. Ada juga yang bermanifestasi dalam beberapa hari, minggu, bulan, dan setahun kemudian (Panji Anoraga, 2014:109).

Stress juga merupakan salah satu dampak buruk rasa malas yang dirasakan individu ketika menjalankan aktivitas, ada juga beberapa dampak buruk lainnya dari rasa malas, seperti terjebak di zona nyaman, pekerjaan yang menumpuk, kehilangan motivasi, terlalu bergantung terhadap orang lain, ketika seseorang bermalas-malasan maka akan selamanya terjebak dalam zona nyaman, yang mana membuat tiap individu menjadi tidak berkembang di dalam lingkungannya. banyak sekali penyebab rasa malas yang mengganggu kegiatan di kehidupan sehari-hari baik di sekolah maupun di lingkungan sekitar sehingga membuat manusia menjalani hidup yang tidak berkualitas. Seseorang yang memiliki rasa malas hidupnya menjadi tidak produktif sehingga mengalami stuck pada kualitas yang tidak menentu.

Terkait Indikator perilaku rasa malas, rasa malas menjadi hal yang manusiawi jika muncul sesekali, sebab manusia memiliki rasa lelah dan keinginan untuk bersantai di tengah aktivitas sehari-hari terutama dihari libur, ada beberapa faktor yang menyebabkan kemalasan melekat dalam diri seseorang, seperti kemalasan umum, sosial, dan belajar. kemalasan pada umumnya bisa disebabkan oleh kurangnya motivasi, tidak memiliki tujuan hidup spesifik, takut bertanggungjawab, gaya hidup yang buruk, takut akan kegagalan, gangguan, kelelahan, kebiasaan menunda-nunda, kepercayaan diri yang rendah, ketergantungan, terlalu banyak pekerjaan yang dilakukan, kurang berenergi.

Pengkarya juga pernah mengalami pengalaman rasa malas bahkan sampai sekarang dalam kehidupan sehari-hari, ketertarikan pengkarya pada manusia malas (pemalas) karena pengkarya merasa termasuk dari golongan manusia malas yang membuat tidak nyaman dalam beraktivitas. Pada objek manusia malas, pengkarya tertarik dengan perilaku manusia malas yang menerima dampak buruk dari rasa malas dalam bentuk fisik yang terdapat di lingkungan dan diri pengkarya yang nantinya akan dihadirkan dalam bentuk karya seni lukis. Bagi pengkarya penting melihat objek manusia malas dari dampak negatif sebagai ide penciptaan karya seni lukis karena manusia malas tidak hanya pengkarya yang merasakan, tetapi juga pada lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan penjelasan sifat malas dan dampak buruknya menjadikan semangat bagi pengkarya untuk mengekspresikan ide dan perasaan tentang sifat malas melalui tingkah laku tiap individu dilingkungan dan di diri pengkarya melalui karya seni lukis, supaya masyarakat lebih paham dan sadar akibat dari bermalas-malasan yang mana dapat memberikan dampak buruk di masa mendatang. karya yang dihadirkan berbentuk gaya naif dengan figur manusia dan hewan dan menggunakan media campuran (mixed media).

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah penciptaan yaitu bagaimana mengepresikan perilaku manusia malas yang berdampak buruk dari sifat malas yang di wujudkan dalam bentuk karya seni lukis dengan gaya naif.

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

**Tujuan penciptaan karya:**

1. Mengembangkan dan menerapkan ilmu yang diperoleh melalui karya seni lukis dan untuk menyelesaikan syarat untuk tugas akhir Jurusan Seni Murni Istitut Seni Padangpanjang.
2. Menciptakan karya seni lukis dan mengekspesikan ide dan gagasan yang bersumber dari sudut pandang negative sifat malas.

3. Menciptakan karya lukis dengan menggunakan gaya naif.

**Manfaat penciptaan karya:**

1. Mewujudkan dan menerapkan ide pengkarya melalui karya seni lukis.
2. Memberikan wawasan dan pengalaman agar terciptanya gaya hidup sehat dan cerdas melalui karya seni lukis.
3. Sebagai penambah wawasan ilmu dan referensi lingkungan mahasiswa Institute Seni Indonesia Padangpanjang

**D. Tinjauan Karya**

Tinjauan karya sangatlah penting dalam penciptaan sebuah karya, melalui sebuah langkah tinjauan karya bisa melihat karya-karya sebelumnya yang mengangkat tema yang sama atau hampir mirip. Melalui tinjauan karya inilah nantinya bisa dilihat keaslian (orisinal). Proses kreatif yang melibatkan perenungan secara mendalam serta menghindari peniruan. Orisinalitas menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam mewujudkan nilai-nilai estetis. Hal itu sebagai ukuran tingkat pendalaman proses penciptaan yang dilakukan oleh seorang seniman.

Pengkarya menampilkan kebaruan konsep, bentuk karya dan gaya naif yang lahir dari pengamatan lingkungan dan pengalaman dalam menghadapi rasa malas. Demi menciptakan keaslian karya yang memiliki garapan naif yang berbeda dari karya lain, sebagai pembeda dari hal-hal yang

menyerupai seperti karya-karya yang dipilih untuk dijadikan referensi serta banding. Pengkarya berupaya untuk menemukan prihal mengenai perbedaan visual. Menjelaskan perbedaan yang dengan sengaja dilakukan agar penikmat mampu menemukan sesuatu yang berbeda dari karya-karya sebelumnya. Berikut ini bisa dilihat beberapa contoh karya yang dipilih menjadi karya pembandingan.

**a. Karya Pembandingan 1**



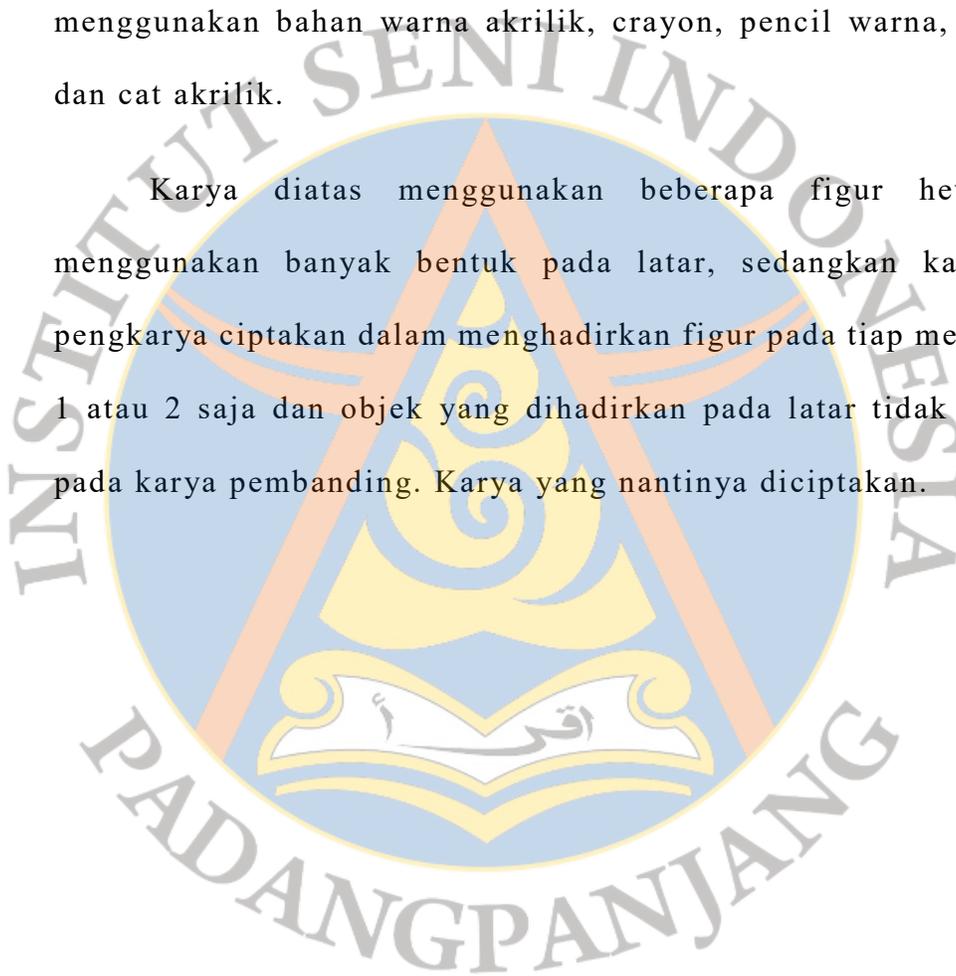
**Gambar 1.1**

Robert Nava  
"psychology of Ares"  
442 x 286 cm  
2020

<https://www.instagram.com/robertnava7>

Karya Robert Nava ini di ambil sebagai tinjauan karya pertama karena ada kesamaan dengan gaya dalam penggarapan karya, namun memiliki perbedaan yaitu dari segi bidang, bentuk dan warna yang dibuat. Karya diatas ada penggunaan warna cat akrilik dan cat pilok dan media kanvas, sedangkan karya yang pengkarya buat menggunakan bahan warna akrilik, crayon, pencil warna, cat pilok dan cat akrilik.

Karya diatas menggunakan beberapa figur hewan dan menggunakan banyak bentuk pada latar, sedangkan karya yang pengkarya ciptakan dalam menghadirkan figur pada tiap media hanya 1 atau 2 saja dan objek yang dihadirkan pada latar tidak sebanyak pada karya pembanding. Karya yang nantinya diciptakan.



**b. Karya Pemandangan 2**



**Gambar 1.2**

Andrea Sattler  
"just let may out"  
2022

[https://www.instagram.com/andi\\_s\\_art](https://www.instagram.com/andi_s_art)

Karya Andrea Sattler ini diambil sebagai tinjauan kedua karena ada kesamaan pada distorsi objek karya. Terlihat dalam karya tersebut menghadirkan beberapa objek pendukung yang telah di distorsi, sedangkan karya yg pengkarya buat pada objek pendukung ada beberapa kalimat atau angka dan penambahan beberapa objek pendukung. Terlihat pada warna background pembanding menggunakan dua warna yang berbeda, sedangkan background yang pengkarya buat menggunakan satu warna atau lebih dari dua warna.

### c. Karya Pemandang 3



**Gambar 1. 3**

Andrea Sattler  
"African women"  
2022

[https://www.instagram.com/andi\\_s\\_art\\_](https://www.instagram.com/andi_s_art_)

Karya Andrea Sattler diambil sebagai tinjauan karya 3 karena memiliki kesamaan pada deformasi objek karya. Namun memiliki perbedaan yaitu pada karya diatas menghadirkan dua figure manusia dengan gerakan yang sama, sedangkan karya yang pengkarya ciptakan menghadirkan satu figure atau lebih dari dua manusia dengan gerakan bermacam-macam. Pada figure manusia diatas hanya manusia bergender perempuan,

## E. Landasan Teori

Penciptaan sebuah karya seni tidak lepas dari hal-hal yang menjadi pemicu dalam mengkreasikan sesuatu, salah satunya berasal dari dorongan dalam diri dan pengaruh dari luar manusia itu sendiri. Dorongan dari dalam diri berasal dari pengalaman, sedangkan pengaruh dari luar diri merupakan sebuah pengetahuan. Dua hal tersebut dirasa mampu menjadi landasan dalam penciptaan karya seni. Adapun beberapa sumber yang menyangkut landasan teori dalam karya ini sebagai berikut:

### a. Sifat Malas

Sifat malas adalah perilaku seseorang yang cenderung tidak aktif dan kurang semangat dalam melakukan aktivitas, sifat malas merupakan dampak dari kurangnya kecakapan dalam mengatur waktu dan kurangnya disiplin diri, bukan dari faktor genetik (Bella & Ratna, 2018:1), kata ini juga sering digunakan untuk merendahkan seseorang.

Rasa [malas](#) bisa melanda siapa saja dan dalam keadaan apa saja, Indikator perilaku malas bersifat relatif, tidak baku dan universal, tidak ada karakter khusus yang dijadikan acuan sifat malas, hal ini disebabkan ukuran kemalasan selalu dikaitkan dengan kebiasaan umum yang berlaku dalam suatu masyarakat.

Dalam kehidupan modern yang makin kompleks, manusia akan cenderung mengalami “stress” apabila ia kurang mampu mengadaptasikan keinginan-keinginan dengan kenyataan-kenyataan yang ada, baik kenyataan yang ada di dalam maupun di luar dirinya (Panji Anoraga, 2014:107).

Ada juga beberapa dampak buruk lainnya dari rasa malas, seperti terjebak di zona nyaman, pekerjaan yang menumpuk, kehilangan motivasi, terlalu bergantung terhadap orang lain, ketika seorang individu bermalas-malasan maka akan selamanya terjebak dalam zona nyaman, yang mana membuat diri individu menjadi tidak berkembang di dalam lingkungannya. banyak sekali penyebab rasa malas sehingga mengganggu kegiatan di kehidupan sehari-hari baik di sekolah maupun di lingkungan sekitar sehingga membuat manusia menjalani hidup yang tidak berkualitas. Seseorang yang memiliki rasa malas hidupnya menjadi tidak produktif sehingga mengalami stuck pada kualitas yang tidak menentu.

## **b. Seni**

Seni merupakan suatu wujud yang terindra. Karya seni merupakan sebuah benda atau artefak yang dapat dilihat sekaligus didengar, tetapi yang disebut seni itu berada diluar benda seni sebab seni itu berupa nilai (Jacob Sumardjo, 2000: 45).

Seni adalah impian yang tiada batas, artinya sebuah kesenian adalah penghancur tembok ketidakmampuan atas keterbatasan kenyataan yang ada dalam kehidupan.

### **c. Seni Lukis**

Seni lukis merupakan karya seni rupa dua dimensi yang terbentuk dan tersusun dari unsur-unsur rupa.

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

### **d. Naif**

Naifisme adalah aliran dalam seni yang mengedepankan karya-karya dari perupa yang melawan jalur pendidikan akademis. Cirinya bisa dilihat dari kurangnya elemen dan kualitas visual yang bisa ditemui di karya-karya perupa akademis.

Karya naif yang diwujudkan dihasilkan dari perenungan melalui pengalaman pengkarya untuk pencapaian garis anak-anak dan melalui pendekatan dengan anak-anak untuk mencapai lukisan naif.

#### **e. Mixed Media**

Mixed media merupakan media campuran menggambarkan karya seni dimana lebih dari satu media atau bahan yang digunakan.

Mixed media yang diwujudkan pada karya berupa bahan dan alat yang digunakan selama proses berkarya seperti bahan yaitu teriplek, cat dan alat yaitu kuas, tangan, crayon, dan lainnya.

#### **f. Distorsi**

Distorsi yang biasa kita maksudkan ialah merentangkan (melebihkan ukuran, melilin, meluaskan atau mengadakan) perubahan bentuk dengan cara lain dari bentuk dan ukuran umum benda. Tetapi distorsi dapat juga berarti melebih-lebihkan warna dan penyinaran, mempertajam kontras antara gelap terang, atau lebih menekankan karakter tekstur dan kualitas permukaan (Suryo Suradjijo, 1985: 61).

Distorsi yang digunakan berupa distorsi perspektif. Distorsi perspektif adalah objek yang dipresentasikan dalam gambar atau lukisan mengalami perubahan bentuk atau proporsi yang tidak sesuai dengan kenyataan, yang nantinya dihadirkan dalam karya Lukis melalui objek figur hewan dan manusia.

#### **g. Deformasi**

Deformasi merupakan perubahan susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja untuk kepentingan seni, yang sering terkesan sangat

kuat/besar sehingga kadang-kadang tidak lagi berwujud figur semula atau sebenarnya, sehingga hal ini dapat memunculkan figur atau karakter baru yang lain dari sebelumnya (Susanto Mikke, 2011: 98).

Deformasi yang diwujudkan pada karya terdapat pada objek figur manusia dan hewan yang dilakukan perubahan pada bentuk objek dengan tidak menghilangkan karakter objek.

## **h. Unsur Rupa**

### **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).

Titik yang nanti dihadirkan berupa ekspresi spontan pengkarya yang dibentuk oleh sapuan kuas.

### **2. Garis**

Garis merupakan titik yang digabungkan atau titik yang ditarik.

Pada dunia seni rupa kehadiran garis bukan saja sebagai garis tetapi sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis, atau tepatnya disebut goresan (Kartika, Dharsono Sony, 2004: 100).

Garis yang dihadirkan berupa gabungan garis yang diolah menjadi bentuk objek utama dan objek pada latar belakang.

### **3. Bidang**

Bidang merupakan unsur dalam seni rupa yang dihasilkan dengan menggabungkan beberapa jenis garis (Kartika, Dharsono Sony, 2004:107). Bidang yang dihadirkan pada lukisan nanti terdapat pada objek utama dan objek pada latar lukisan

### **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 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).

Ruang yang nanti dihadirkan berupa ruang yang dimanfaatkan dari bentuk dan jumlah objek dan penggunaan warna pada latar lukisan.

## 5. Warna

Warna merupakan salah satu elemen atau medium seni rupa, merupakan unsur yang penting, baik dibidang seni murni maupun terapan (Kartika, Dharsono Sony, 2004: 108). Warna yang dihadirkan pada karya nanti berupa warna primer, sekunder, dan tersier.

## 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, Dharsono Sony, 2004: 102). Gelap terang yang dihadirkan pada karya berupa penggunaan warna gelap dan terang pada bentuk objek pada lukisan, untuk membentuk volume pada objek

## 7. Bentuk

Bentuk merupakan unsur yang selanjutnya. Bisa dibilang jika bentuk adalah salah satu unsur yang bisa dilihat pada karya seni rupa dua dimensi. Contohnya adalah pada gambar, lukisan, desain grafis dan sebagainya. Bentuk yang dihadirkan pada karya berupa bentuk figure hewan dan manusia yang sudah dideformasi dan didistorsikan.

### i. Prinsip Rupa

## **1. Kesatuan**

Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam satu susunan atau komposisi diantara hubungan unsur-unsur pendukung karya (Dharsono Sony kartika, 2004: 117). Kesatuan dapat dicapai melalui beberapa pendekatan unsur seni rupa, antara lain adalah unsur kesamaan, kemiripan, keselarasan, keterikatan, kerapatan.

## **2. Irama**

Irama dalam seni rupa merupakan pengulangan satu atau lebih unsur yang dilakukan secara teratur dan terus menerus. Umumnya, pengulangan unsur yang paling sering dilakukan adalah susunan garis, bentuk, atau warna. Dengan melakukan pengulangan tersebut, maka objek yang dihasilkan seolah-olah memiliki kesan bergerak. Hal ini dapat terjadi karena adanya efek dari pengulangan yang dilakukan, yaitu perbedaan arah motif, perbedaan posisi unsur, dan lain-lain. Untuk bisa menghasilkan irama yang harmonis dan bernilai estetik.

## **3. Keselarasan**

Keselarasan adalah prinsip yang digunakan untuk menyatukan unsur-unsur yang ada dalam seni rupa agar menciptakan perpaduan yang selaras. Dengan keselarasan tersebut, maka akan tercipta sebuah karya seni rupa yang indah dan menarik. Untuk mencapai keselarasan bisa menggunakan berbagai macam cara, misalnya mengatur

perpaduan warna, mengatur pencahayaan, atau menata bentuk. Dengan demikian, unsur-unsur yang ada dapat terlihat rapi dan tidak terlalu mencolok satu sama lain.

#### **4. Penekanan**

Penekanan juga bisa disebut sebagai prinsip dominasi, yaitu cara untuk menampilkan objek tertentu agar terlihat lebih menonjol dan berbeda dari objek di sekitarnya. Tujuan dari prinsip penekanan adalah agar fokus utama pemirsa tertuju pada objek tersebut menjadi pusat perhatian. Cara untuk menerapkan penekanan dalam seni rupa bisa bermacam-macam, mulai dari mengatur posisi, warna, ukuran, dan lain-lain.

#### **F. Metode Penciptaan**

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

### **a. Persiapan**

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

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

### **b. Perancangan**

Penggarapan karya lukis naif biasanya sama dengan penggarapan karya ekspresif yaitu non metodis atau tidak ada metode tahap pemilihan sketsa alternatif. metode adalah sebuah cara, kiat, strategi ataupun tahapan yang digunakan oleh seniman dalam mewujudkan ide/gagasannya, mulai dari awal sampai terwujudnya sebuah karya seni. Sebuah proses kerja intuitif yang selama ini dianggap tidak metadis

sebenarnya juga merupakan kerja ilmiah. Secara garis besar, proses kreatif intuitif itu berbeda dengan sebuah proses kerja metodis jika dalam tahapan metode. Seorang seniman dihadapkan pada pilihan metode spontan (serta merta) atau terencana. Saat tersebut adalah tahapan pemilihan metode dalam rangka visualisasi ide. Adapun rancangan yang dilakukan untuk menciptakan karya seni lukis:

### 1. Strategi Visual

Karya yang akan diciptakan menghadirkan unsur dan prinsip rupa seperti titik pada karya. Penggunaan garis pada karya seni harus sesuai dengan apa yang diekspresikan. Garis yang akan digunakan pada penciptaan karya nantinya adalah garis spontan dengan tujuan mengabstraksi bentuk figur manusia dan binatang. Penambahan bidang bertujuan untuk menambah kesan gerak dalam penciptaan karya yang disusun menyesuaikan irama yang diinginkan pada karya. Dalam karya seni lukis sering menggunakan ruang yang bersifat semu. Ruang tersebut hadir dari penggunaan warna. Dalam karya, kesan ruang dihadirkan dari perspektif antara latar dengan abstraksi bentuk figure maupun objek.

Warna yang akan digunakan pada karya adalah warna yang mewakili perasaan pengkarya seperti warna merah mewakili perasaan marah dan kesal, warna hitam dan coklat mewakili perasaan sedih. Penggunaan gelap terang dalam visualisasi

sebagai pencapaian bentuk volume dan kesan ruang pada karya. Penyusunan unsur-unsur rupa juga harus memperhatikan bagaimana kombinasi prinsip-prinsip rupa dalam karya seni seperti kesatuan, keseimbangan, irama dan pusat perhatian. Hubungan ini digunakan sebagai pendekatan untuk mencapai kesatuan.

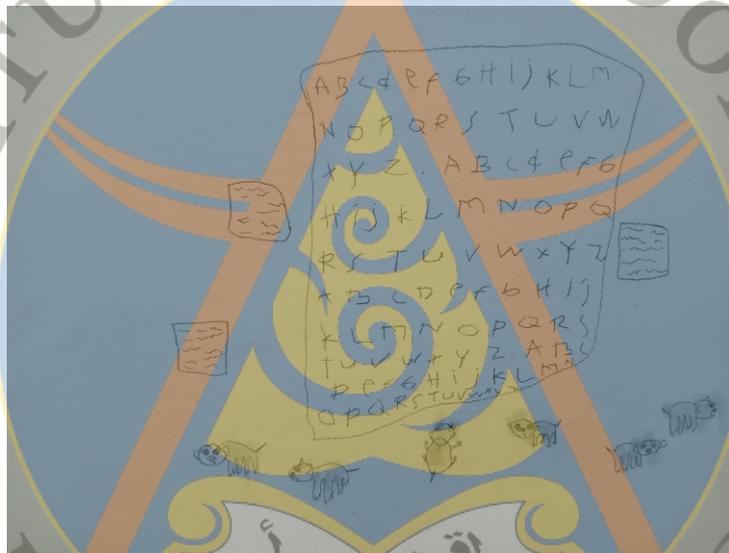
Kesatuan dibangun melalui bidang-bidang warna. Keseimbangan pada karya yang dibuat adalah asimetris. Dalam menentukan keseimbangan diperlukan kepekaan perasaan yang sudah terlatih. Penggunaan keseimbangan asimetris untuk mendapatkan kesan dinamis pada karya yang akan diciptakan. Keharmonisan wujud pada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

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

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

bentuk figur. Kemudian, distorsi dilakukan untuk mencapai keinginan pengkarya dengan menghadirkan bagian objek yang hanya mewakili objek tersebut. Abstraksi bentuk dibuat dengan menyederhanakan bentuk dari figur manusia dan binatang.

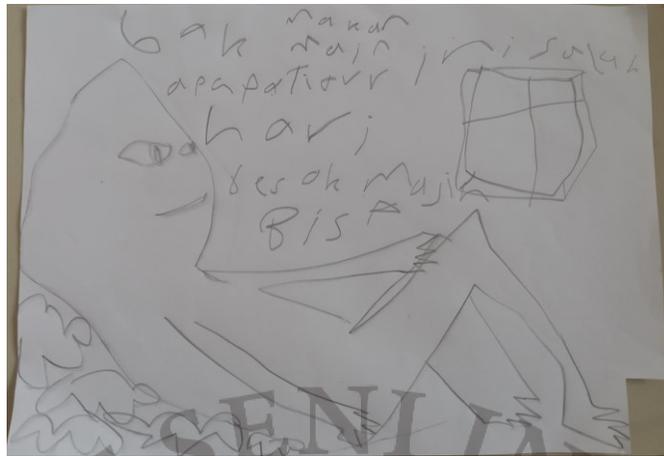
## 2. Gambar Ide



**Gambar 1.4**

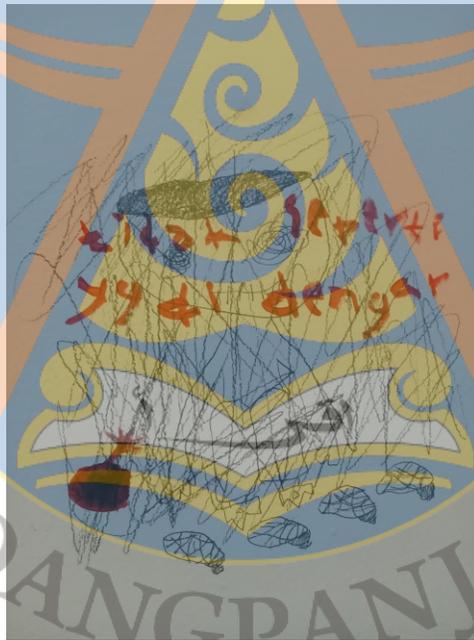
Gambar Ide 1

(Foto: Alhadid Bakti W, 2022)



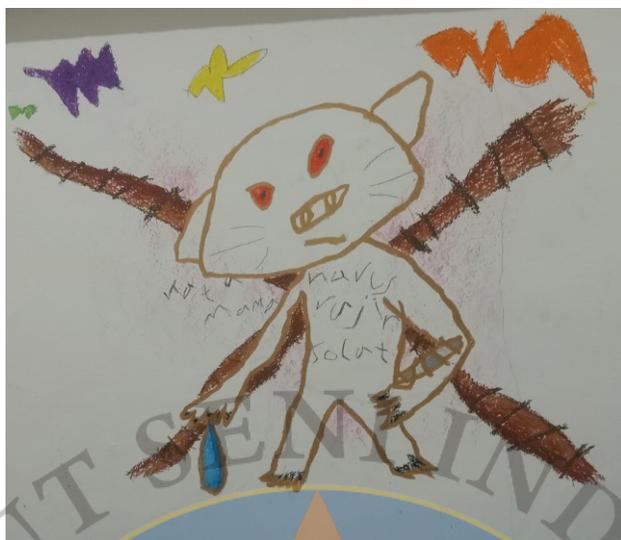
**Gambar 1.5**

Gambar Ide 2  
(Foto: Alhadid Bakti W, 2022)



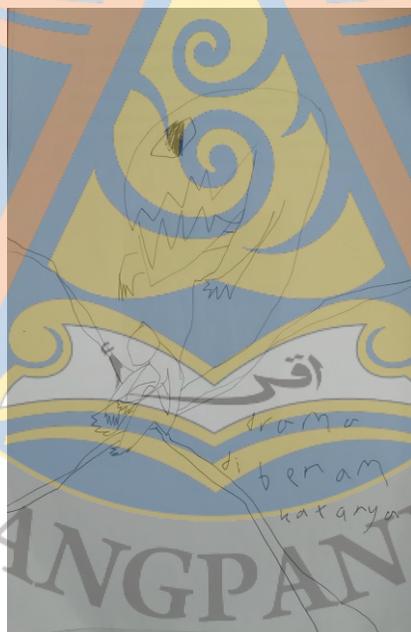
**Gambar 1.6**

Gambar Ide 3  
(Foto: Alhadid Bakti W, 2022)



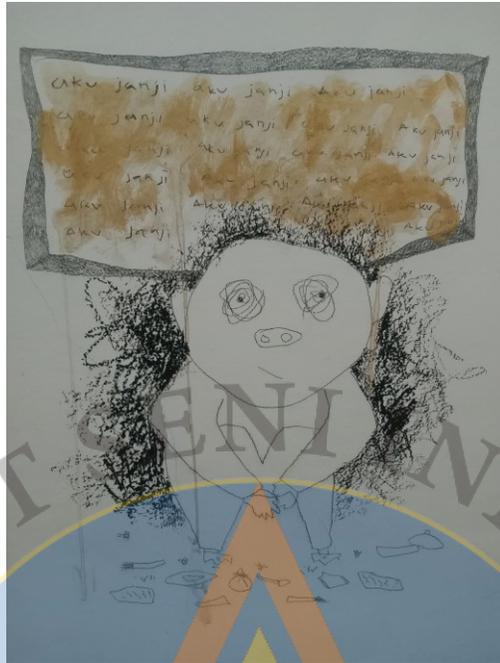
**Gambar 1.7**

Gambar Ide 4  
(Foto: Alhadid Bakti W, 2022)



**Gambar 1.8**

Gambar Ide 5  
(Foto: Alhadid Bakti W, 2022)



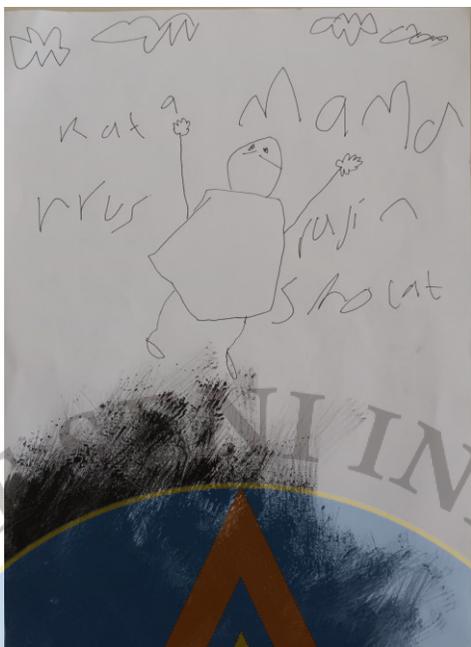
**Gambar 1.9**

**Gambar Ide 6**  
(Foto: Alhadid Bakti W, 2022)



**Gambar 1.10**

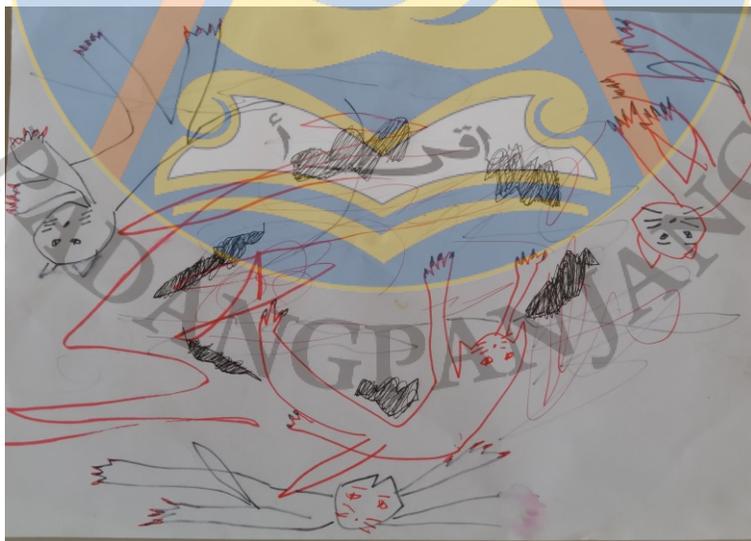
**Gambar Ide 7**  
(Foto: Alhadid Bakti W, 2022)



**Gambar 1.11**

Gambar Ide 8

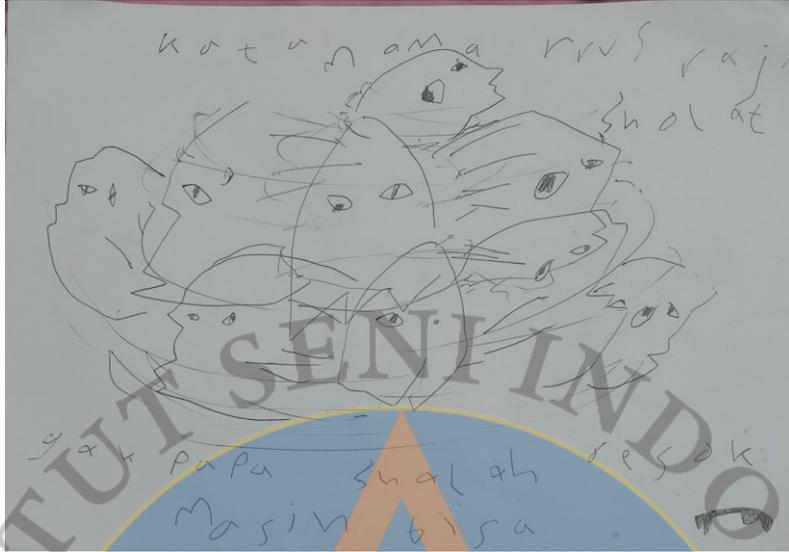
(Foto: Alhadid Bakti W, 2022)



**Gambar 1.12**

Gambar Ide 9

(Foto: Alhadid Bakti W, 2022)



**Gambar 1.13**

Gambar Ide 10  
(Foto: Alhadid Bakti W, 2022)



**Gambar 1.14**

Gambar Ide 11  
(Foto: Alhadid Bakti W, 2022)



**Gambar 1.15**

Gambar Ide 12  
(Foto: Alhadid Bakti W, 2022)



**Gambar 1.16**

Gambar Ide 13  
(Foto: Alhadid Bakti W, 2022).

### **c. 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.

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

### **d. Penyajian**

Setelah melakukan serangkaian proses (tahapan) yang panjang seperti pencarian ide, observasi lingkungan, sampai proses penggarapan karya tahap akhir adalah penyajian karya tahap akhir adalah penyajian karya tersebut. Penyajian adalah tahap akhir dalam menciptakan sebuah karya seni terutama seni lukis. Penyajian yang dilakukan adalah mengadakan pameran karya seni dengan tema manusia bodoh sebagai ide penciptaan karya seni lukis dengan penyajian indoor atau dalam ruangan,

karya akan didisplay di dinding ruang pameran. Kegiatan pameran menghadirkan struktur kegiatan dari awal pembukaan pameran sampai penutupan pameran, sehingga penikmat maupun penggiat seni dapat mengapresiasi karya seni lukis yang bertemakan manusia bodoh.



## **KONSEP DAN PROSES PENCIPTAAN**

### **A. Konsep Penciptaan**

Konsep merupakan sesuatu hal yang mendasar dalam mewujudkan karya seni. Konsep adalah ide-ide yang sudah dituangkan dalam sebuah

tulisan, sebagaimana yang disebutkan oleh Mikke Susanto: “Konsep merupakan pokok pertama yang mendasari seluruh pemikiran. Konsep biasanya ada dalam pikiran atau kadang-kadang tertulis secara singkat” (Mikke Susanto, 2002: 65).

Konsep yang dihadirkan bersumber dari pengalaman-pengalaman pengkarya pada dampak buruk sifat malas dan dilingkungan sekitarnya. Seringkali sifat malas. memberi masalah-masalah yang menyimpang dari kebiasaan sehari-hari yang seharusnya, seperti pekerjaan yang menumpuk, depresi, dan pola hidup tidak teratur, berdasarkan hal tersebut pengkarya tertarik menjadikan sifat malas menjadi objek penciptaan dan menjadi konsep dalam karya seni lukis, yang mana dampak buruk yang pengkarya rasakan dari sifat malas merupakan kebiasaan sehari-hari yang buruk.

Pengalaman dari sifat malas membuat pengkarya berkeinginan untuk mengekspresikan rasa kesal dan mensupport orang-orang yang merasakan dampak buruk sifat malas agar bisa diatasi yang dijadikan karya seni lukis dengan gaya naif. Disusun melalui warna, kesan ruang, figur manusia dan binatang yang sangat sederhana serta menghadirkan goresan yang ekspresif, garis-garis spontan yang gaya seni abstrak. Bentuk, warna, dan garis yang hadir dalam karya adalah suatu wujud rasa kesal dan marah yang dialami pengkarya atas dampak buruk sifat males di lingkungan sosial pengkarya sendiri contohnya warna merah dan hitam mewakili perasaan marah dan kesal, warna-warna terang mewakili perasaan sedih akan suatu tujuan yang belum tercapai.

**B. Proses Penciptaan**

**a. Bahan**

**1. Kain kanvas**



**Gambar 2.1**

Kain kanvas digunakan sebagai media untuk melukis.

## 2. Cat dasar



**Gambar 2.2**

Cat nodrop untuk mendasar kain kanvas agar pori-pori pada kanvas tertutup. Cat nodrop dipilih sebagai bahan dasar karena tingkat elastis tinggi dan kuat.

## 3. Sari warna



**Gambar 2.3**

Sari warna digunakan untuk memperoleh warna primer yang nantinya di campur dengan cat dasar.

## 4. Kayu balok panjang



**Gambar 2.4**

Kayu balok digunakan untuk penyangga triplek, agar bentuk triplek tetap terjaga.

#### **5. Triplek**



**Gambar 2.5**

Triplek digunakan sebagai media pengganti spandram.

#### **6. Crayon**



**Gambar 2.6**

Cryon digunakan untuk penambahan dalam warna.

**7. Pilok**



**Gambar 2.7**

Pilok digunakan untuk penambahan warna pada bagian cat minyak.

**b. Alat**

**1. Kuas**



**Gambar 2.8**

Alat untuk melukis berfungsi untuk mengoleskan cat ke media kanvas.

**2. Stepler gun**



**Gambar 2.9**

Untuk memasang kain kanvas ke spandram.

**c. Teknik**

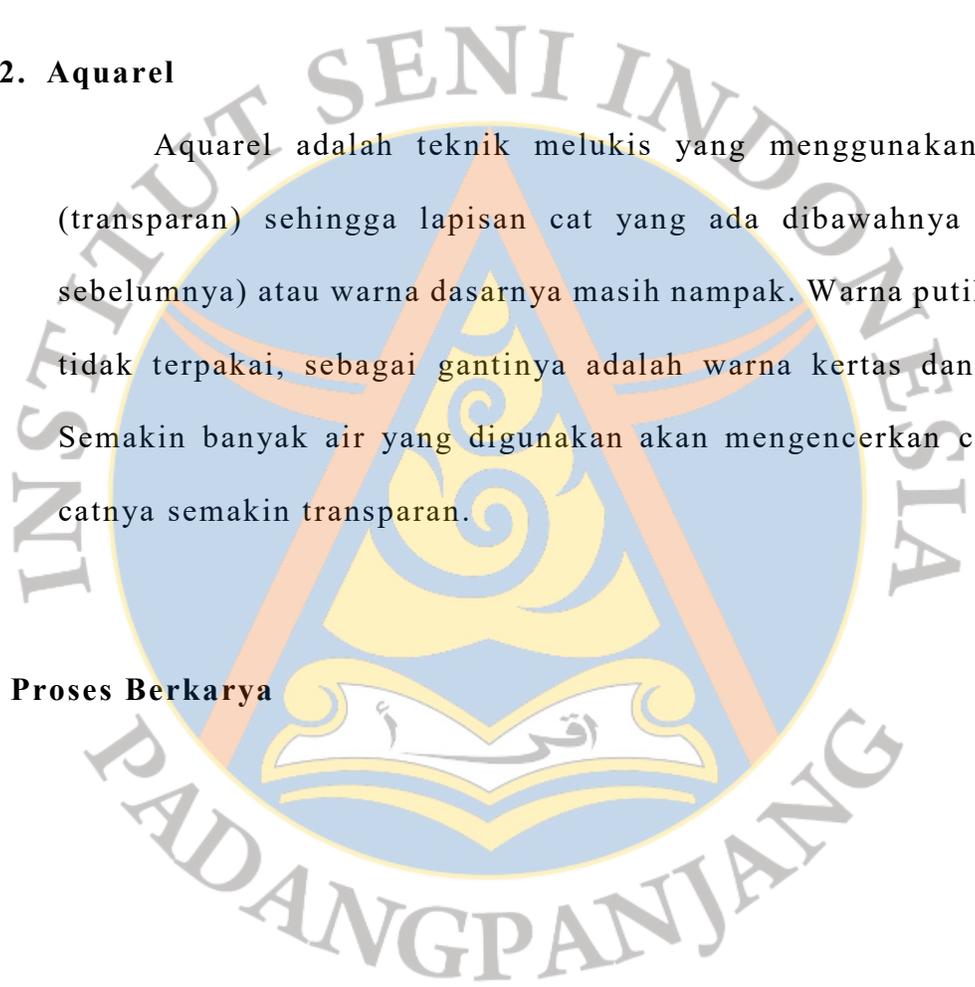
## **1. Plakat**

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

## **2. Aquarel**

Aquarel adalah teknik melukis yang menggunakan cat air (transparan) sehingga lapisan cat yang ada dibawahnya (tersapu sebelumnya) atau warna dasarnya masih nampak. Warna putih hampir tidak terpakai, sebagai gantinya adalah warna kertas dan kanvas. Semakin banyak air yang digunakan akan mengencerkan cat, maka catnya semakin transparan.

## **d. Proses Berkarya**





**Gambar 2.10**

Proses penggarapan karya  
(foto: Marzuq, 2023)

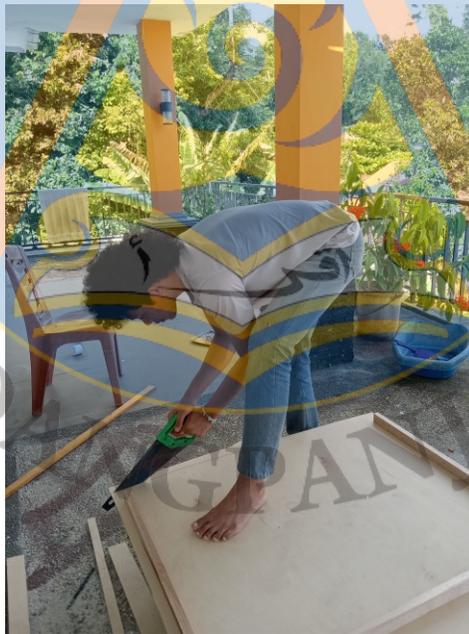


**Gambar 2.11**

Proses penggarapan karya  
(foto: Marzuq, 2023)



**Gambar 2.12**  
proses penggarapan karya  
(foto: Marzuq, 2023)



**Gambar 2.13**  
Proses pemotongan triplek  
(foto: Marzuq, 2023)