

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di dunia ini terdapat berbagai macam suku bangsa, ras serta agama dan setiap manusia memiliki perasaan yang berbeda-beda pula. Dalam proses penciptaan sebuah karya seni seringkali memiliki muatan yang sangat personal sekaligus emosional antara karya, pengalaman dan harapan yang sesuai dengan perasaan pengkarya. Perasaan dapat diartikan sebagai bentuk emosional antara pengkarya dan fenomena yang dialami. Menurut Chaplin (1972) perasaan adalah keadaan (*state*) yang dialami oleh setiap individu sebagai bentuk proses akibat dari persepsi tindakan yang mempengaruhi baik eksternal maupun internal. Atas dasar pengertian Chaplin dapat disimpulkan bahwa segala tindakan yang dilakukan oleh manusia didasari pada kejiwaan hati yang berada dalam pengaruh lingkungan keluarga dan masyarakat. Dalam hal ini, pengkarya berusaha menelusuri jejak serta pengalaman diri sendiri melalui proses dan perjalanan pulang sebagai ide penciptaan karya seni lukis.

Menurut KBBI, pulang diartikan sebagai kembali ke asal. Pulang memiliki konotasi yang sangat beragam dan setiap orang memiliki makna tersendiri dalam mengartikannya. Bagi pengkarya, kata pulang yang dimaksud ditinjau berdasarkan esensi rasa yaitu kembali/balik ke perasaan atau suasana yang pernah dialami dengan tujuan evaluasi atau pemaknaan kembali terhadap fenomena serta pengalaman yang pernah terjadi, termasuk

juga sebagai edukasi dan pembelajaran untuk masa yang akan datang. Berinteraksi dengan seseorang yang menimbulkan berbagai perasaan dan emosi yang mengantarkan pengkarya pada kesadaran emosi yang lebih kompleks, disertai dengan perasaan pulang. Ketika aku pulang, kusyukuri setiap detik hidup ini dan kunikmati setiap jengkal ibu pertiwi (Abdurrahman, 2020).

Sejauh manapun kita pergi pasti akan pulang juga. Pulang tidak harus pada suatu tempat, bangunan ataupun alamat. Seseorang yang sudah lelah bekerja kemudian ia beristirahat, menemui teman lama, berkomunikasi dengan orang tua yang secara tidak langsung mengantarkan kembali pada perasaan pulang yang nyaman, tenang dan tidak jarang menjadi haru, sedih sekaligus lega, maka dalam konteks ini bisa dikatakan sebagai pulang. Pada perasaan pulang terdapat berbagai emosi seperti yang dijelaskan sebelumnya. Pulang kepada seseorang mengantarkan pada gairah hidup yang lebih baik, kesediaan menghadapi rintangan serta daya juang yang lebih tinggi. Dalam hal ini, pulang menjadi metode pengendalian emosi.

Pemilihan ide dan konsep pulang dalam penciptaan karya seni lukis dipicu oleh pengalaman empiris pengkarya yang bersinggungan dengan kondisi maupun situasi pulang baik secara langsung yang dialami sendiri maupun yang terjadi di lingkungan sekitar, dimana pulang menjadi *emotion focused coping* dalam menghadapi dinamika hidup yang beragam, diantaranya terdapat berbagai perasaan, dinamika masalah, kebahagiaan, kesenangan, kesulitan dan rintangan.

Perasaan manusia hanya bersifat sesaat namun dari waktu yang singkat itu seringkali berhasil memberikan kesan yang sangat mendalam. Kisah yang dialami masing-masing manusia itu unik. Ada yang penuh warna-warni bahagia tapi ada juga yang diselimuti duka. Bahkan ada yang memberi pelajaran berharga dalam hidup dan menciptakan perubahan besar (Kahiyang, 2022:97).

Berbagai perasaan muncul pada saat pulang, diantaranya haru, sedih, tenang, dan nyaman. Perasaan pulang ini juga memicu kesadaran yang mendalam tentang pentingnya setiap proses dan pengalaman yang dilalui. Pulang juga membuat pengkarya mampu memaknai berbagai kondisi hidup, inilah yang menjadi alasan pengkarya untuk mengangkat konsep pulang sebagai ide penciptaan karya seni lukis. Pada penerapannya, pengkarya berusaha memvisualisasikan perjalanan serta perasaan pulang dalam bentuk karya lukis figuratif dengan gaya surealis menggunakan cat minyak pada media kanvas.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang maka diperoleh rumusan masalah penciptaan ini adalah bagaimana memvisualisasikan perasaan pulang pengkarya dengan merepersentasikannya sebagai ide kedalam bentuk karya seni lukis dengan gaya surealis.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan ini:

- a. Mengekspresikan ide dan gagasan berlandaskan pengalaman empiris dan perasaan pulang.
- b. Sebagai syarat tugas akhir untuk mencapai gelar S-1 (Strata 1) Prodi Seni Murni Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- c. Memvisualisasikan perasaan dari tema yang diangkat.

2. Manfaat

- a. Bagi Mahasiswa
 - 1) Sebagai ungkapan perasaan dan media ekspresi.
 - 2) Sarana dalam mewujudkan ide dan konsep pengkarya melalui karya seni lukis.
- b. Bagi Institusi
 - 1) Menambah perbendaharaan karya seni di Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
 - 2) Menjadi karya pembanding bagi mahasiswa lain dalam penciptaan karya seni lukis.
- c. Bagi Umum
 - 1) Menjadi media edukasi dan interaksi pengkarya dan masyarakat.

- 2) Menambah wawasan dan pengetahuan dalam ruang lingkup ilmu pengetahuan seni rupa melalui karya seni.

D. Tinjauan Karya

Di tengah perkembangan zaman dan teknologi yang semakin maju, para perupa berupaya untuk menghadirkan kebaruan baik dari segi tema, konsep, proses kreatif hingga visual bentuk pada karya yang akan dihadirkan dengan menerapkan unsur-unsur serta prinsip seni rupa. Selain itu, proses kreatif menjadi salah satu aspek yang sangat berpengaruh dalam proses penciptaan karya. Proses kreatif merupakan sebuah proses perubahan atau pertumbuhan. Proses kreatif tersebut memiliki unsur pendorong seperti sarana, keterampilan, orisinalitas karya, apresiasi, lingkungan, identitas, hingga karya itu sendiri (Mikke Susanto, 2018:331). Proses kreatif tidak mengenal siapa meniru siapa, karena proses kreatif tidak muncul dari nol, tetapi merupakan bahasa interpretasi dalam berkarya dan telah menjadi “bahasa baru” meskipun mengandung inspirasi “lama” (Mikke Susanto, 2003:10).

Dalam proses kreatif yang meliputi beberapa aspek salah satu diantaranya adalah keorisinalitasan. Orisinalitas karya menjadi hal yang paling penting dalam proses berkesenian. Orisinal merupakan sifat sebuah karya yang otentik, serba baru menurut bentuk, konsep maupun temanya sehingga ada perbedaan dengan karya-karya lain, artinya karya tersebut bukan jiplakan atau tiruan. Orisinalitas juga merupakan salah satu hakikat seni modern, dimana karya seni yang menarik dan bagus adalah yang

mengandung orisinalitas, kreatif dan kebaruan (Mikke Susanto, 2018:294). Dari pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa karya yang diciptakan diupayakan inovatif, unik serta memiliki kebaruan dari karya-karya yang pernah ada sebelumnya yang lahir dari perasaan dan emosional pengkarya tanpa menghilangkan nilai estetisnya. Demi menciptakan keaslian karya maka diperlukan karya pembanding sebagai acuan tinjauan karya yang menjelaskan perbedaan karya agar penikmat dapat menemukan sesuatu yang berbeda dari karya-karya yang telah ada sebelumnya. Adapun karya yang menjadi karya yang ditinjau antara lain:



Gambar 1

Roby Dwi Antono

“Opsis Otopsi”

Oil On Canvas

220 cm x 160 cm

2019

(Sumber: <https://indoartnow.com/>)

Pada karya Roby Dwi Antono yang berjudul “Opsis Otopsi” dengan ukuran 220 cm x 160 cm yang dibuat pada tahun 2019 menjadi salah satu karya yang ditinjau. Pada karya Roby menghadirkan beberapa figur dan yang menjadi *point of interest* adalah figur anak perempuan yang ukurannya lebih besar dibandingkan dengan figur-figur yang berada disekelilingnya.

Selain itu pada karya-karya Roby seringkali menghadirkan visualisasi objek yang terlihat *creepy* namun tetap lucu dan suasana yang dramatis serta latar waktu yang tidak terlalu jelas dengan penggunaan warna-warna pastel.

Pada visualisasinya karya yang ditampilkan dengan figur anak-anak juga. Namun yang membedakannya adalah dengan ungkapan berdasarkan gestur dan kedalaman perasaan utopis serta haru. Selain itu terdapat perbedaan pada penggunaan warna-warna panas dan latar waktu yang lebih jelas.



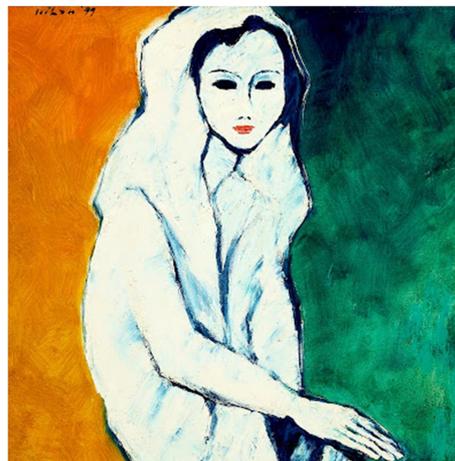
Gambar 2
Fandi Angga Saputra
“Born To Give”
Acrylic On Canvas
110 cm x 80 cm
2022

(Sumber : <https://www.galleryascend.com/>)

Pada karya Fandi Angga Saputra yang berjudul “*Born To Give*” dengan ukuran 110 cm x 80 cm, menjadi tinjauan karya ke-2 dimana pada karya tersebut tampak jelas memberikan kesan surealis yang terlihat pada figur manusia yang tumbuh seperti tunas yang merepresentasikan kehidupan

dibumi selalu tumbuh dan berkembang baik manusia, alam dan lingkungan sekitarnya.

Karya Fandi ini diambil sebagai tinjauan karya karena memiliki kesamaan seperti pada *background* danau dan adanya interaksi antara kedua figur yang ada serta terdapat dedaunan atau tumbuh-tumbuhan, namun pada karya yang ditampilkan nantinya ada beberapa tambahan figur hewan seperti ikan, kupu-kupu, tupai, tikus dan paus. Selain itu, penambahan visual objek tumbuhan berperan sebagaimana tumbuhan yang tumbuh dari tanah bukan penggabungan dengan figur yang ada di lukisan. Pada karya Fandi ini tidak terdapat benda sehari-hari sedangkan pada karya yang dihadirkan terdapat latar seperti ruangan dan benda-benda yang dapat kita temui di kehidupan sehari-hari.



Gambar 3
Jeihan Sukmantoro
"Nuriah"
Oil On Canvas
70 cm x 70 cm
1999
(Sumber : <https://www.dictio.id/>)

Pada karya maestro Jeihan Sukmantoro atau lebih dikenal dengan “Jeihan Mata Hitam” yang berjudul “*Nuriyah*”, menjadi tinjauan karya berikutnya. Pada karya-karya Jeihan selalu menghadirkan figur dengan mata hitamnya serta menggunakan warna-warna yang sederhana, selain itu terlihat jelas penggunaan warna yang berbeda pada latarnya dan tidak memiliki kesan ruang.

Pada karya yang ditampilkan terdapat kemiripan yaitu dengan menghadirkan figur dengan mata yang terkesan berlubang namun dengan melakukan distorsi sehingga memberikan penekanan pada objek serta penerapan perspektif sehingga menghasilkan ruang semu pada karya.



Gambar 4
Mark Jeffrey Santos
“If Only It Were That Simple”
Acrylic On Canvas
91 cm x 61 cm
2022
(Sumber : <https://www.artsy.net/>)

Pada karya Mark Jeffrey Santos berjudul *“If Only It Were That Simple”* terdapat figur anak laki-laki yang berada diantara pepohonan. Terdapat kesamaan karya Mark dengan karya yang dihadirkan yaitu pada figur anak kecil yang menjadi objek utama dalam keseluruhan lukisan serta *background* yang berada di hutan. Pada visualisasi, karya yang ditampilkan terdapat perbedaan yaitu beberapa karya yang berlatar ruangan dan dengan karakter yang berbeda serta dengan goresan halus dengan teknik yang detail pada setiap objek yang dihadirkan.



Gambar 5
Giorgiko
“Out of Cups”
Oil on Canvas
40” x 40”
2022

(Sumber : <https://www.giorgiko.com/>)

Pada karya Giorgiko yang berjudul *“Out Of Cup”* dengan ukuran 40”x40” yang dilukis menggunakan media canvas dan cat minyak ini, terdapat figur seseorang yang memegang es krim dengan suasana latar yang

cenderung gelap namun cahaya pada objek tergolong terang, seakan menggambarkan harapan dan kenyataan. Hal ini berbanding lurus dengan karya yang dihadirkan, dimana akan ada harmoni antara suasana latar dan figur.

Karya Giorgiko ini memiliki komposisi yang lebih sempit, terlihat dari perbandingan ukuran figur dengan bidang kanvas dan latar belakang yang tidak terkesan lapang, sedangkan pada karya yang dihadirkan memiliki perbandingan ukuran figur dan latar belakang yang lebih luas agar komposisi terkesan lapang dan memiliki kedalaman suasana.

E. Landasan Teori

Menciptakan sebuah karya seni pada umumnya dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor internal maupun eksternal yang menimbulkan sebuah rangsang cipta. Adapaun beberapa sumber yang menyangkut mengenai teori penciptaan karya adalah sebagai berikut:

1. Pulang

Pulang dalam KBBI adalah kembali/balik ke asal. Pulang memiliki makna yang sangat mendalam serta menjadi sesuatu yang melahirkan perasaan tenang, nyaman dan tidak jarang menjadi sedih sekaligus haru. Kata pulang yang dimaksud bukan pulang secara fisik tapi merujuk pada esensi rasa yaitu kembali/pulang ke perasaan atau suasana yang pernah dirasakan dengan sangat subjektif dan personal. Dengan pulang akan dapat merasakan ketenangan hati dengan

perasaan yang sangat kompleks dengan tujuan evaluasi atau pemaknaan kembali terhadap fenomena yang pernah terjadi.

2. *Emotion Focused Coping*

Emotion Focus Coping merupakan usaha-usaha individu untuk mengurangi atau menghilangkan stres yang dirasakan tidak dengan cara menghadapinya secara langsung, tetapi lebih pada usaha untuk mempertahankan keseimbangan afeksinya (Arifin, 2017:5-6). Seperti yang dijelaskan oleh seorang psikolog Siti Hawa Umayya (2006), *Emotion Focused Coping* menurut Lazarus dan Folkman mendefinisikan sebagai *coping* yang digunakan individu dengan memfokuskan pada usaha untuk menghilangkan emosi yang berhubungan dengan situasi stres, walaupun situasinya sendiri tidak dapat diubah dimana pada konteks ini pulang menjadi salah satu metode *emosion focused coping* dalam menghadapi masalah tekanan dan rintangan yang sedang dialami.

3. Seni

Karya seni merupakan sebuah refleksi dari gagasan dan jejak perasaan pembuatnya. Menurut K. Langer, seni adalah bentuk ekspresi perasaan manusia yang diciptakan lewat indera dan pencitraan. Soedarso Sp mengatakan, bahwa seni adalah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman batin, disajikan secara indah atau menarik hingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang menikmati (Mikke Susanto, 2018:365).

4. Seni Lukis

Pada dasarnya seni lukis merupakan bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan garis dan warna, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang (Mikke Susanto, 2018:248). Secara umum, seni lukis dikenal sebagai sapuan cat menggunakan kuas pada permukaan kain atau kertas, namun saat ini seni lukis tidak lagi terbatas pada media, teknik hingga elemen-elemen yang digunakan dalam proses berkarya sehingga dapat dikatakan bahwa saat ini seni lukis dua dimensional menjadi kabur karena berhasil menghadirkan bentuk tiga dimensional secara nyata tanpa ilusi ruang karena adanya eksplorasi teknik, seperti kolase dan *mix media* (Sunarto; Suherman, 2017:62).

5. Surealisme

Surealisme merupakan sebuah aliran yang menyajikan kontradiksi antara mimpi dan realita kemudian menjadikannya nyata kedalam sebuah karya dengan menampilkan objek-objek imajinasi dan tidak mungkin terjadi di dunia nyata. Pada karya surealisme mengandung unsur kejutan dan tidak terduga. Kaum surealis berusaha membebaskan diri dari kontrol kesadaran, menghendaki kebebasan besar, sebebaskan orang bermimpi yang dipengaruhi oleh ilmu jiwa psikoanalisis Sigmund Freud (Bahari, 2014:126).

Pada awal kemunculannya di Perancis, ekspresinya menekankan pada sintesis transenden antara mimpi dan realitas, alam sadar dan alam tidak sadar, rasional dan tidak rasional sehingga banyak mengeksplorasi tafsir dan simbolisme mimpi sehingga berciri ganjil dan tidak kongruen (Juliana Netty, 2013:118).

Awalnya, surealisme adalah gerakan dalam dunia sastra yang dicetuskan oleh Andre Breton, seorang sastrawan Dadaisme dalam tulisan Manifesto Surealisnya tahun 1924. Aliran ini muncul dari reruntuhan aliran dadaisme yang merupakan pemberontakan zona nyaman kaum kelas menengah bawah dan keluar dari pemikiran yang generik. Dadaisme berusaha menolak adanya hubungan logis antara pikiran dan ekspresi karena pada dasarnya manusia adalah makhluk yang tidak rasional. Dalam hal ini, surealisme masih meminjam ide tersebut namun dengan dipengaruhi teori psikoanalisis Sigmund Freud, menurutnya tingkah laku manusia didominasi oleh alam bawah sadar yang berisi id, ego dan super ego. Dalam karya surealis seringkali melupakan bentuk fisik yang nyata dan koherensi warna serta penggunaan symbol yang diambil dari alam bawah sadar. Beberapa tokoh surealisme diantaranya Salvador Dali, Rene Magritte Roberto Matta dan Max Ernst.

Dalam sebuah jurnal yang ditulis oleh Anna Sungkar (2021), seorang kurator dan pengamat masalah sosial dan budaya, berdasarkan data yang diperoleh dari Galeri Nasional Indonesia pada rentang

waktu 1963 sampai tahun 2011 memiliki banyak karya yang menyiratkan suatu gambaran surealistis atas keadaan yang dipaparkan dalam lukisan berbeda dengan surealisme yang ada di Eropa yaitu adanya pengaruh mistisisme, kejawaan dan keindonesiaan menjadi ciri atas karya-karya koleksi Galnas.

Terlihat jelas konten karya setiap dekade berubah-ubah sesuai dengan situasi pada zamannya. Pada tahun 1960-an merepresentasikan situasi politik yang terjadi di tahun tersebut namun tidak menuangkannya secara gamblang dalam lukisan. Pada tahun 1970-an tidak lagi membicarakan tentang politik tetapi lebih mewujudkan suasana kontemplatif dan spiritual. Tahun 1980-an, para seniman memasuki bentuk-bentuk baru dengan mendalami teknik yang akurat dan warna-warna yang kontras, pengaruh dari Salvador Dali. Salah satu seniman di era tersebut adalah Suatmadji yang terlihat adanya pengaruh komposisi serta pemilihan warnanya. Beralih ke tahun 90-an, karya yang dihadirkan berfokus pada ketimpangan ekonomi serta kesenjangan sosial dan lingkungan demi kepentingan masyarakat golongan atas dari pemerintahan Orde Baru. Setelah mengalami reformasi, pada tahun 2000-an tidak lagi terlihat pesan politik namun lebih banyak melakukan ekperimentasi untuk menciptakan karya-karya surealistik dan tampak jelas pengaruh teknologi dalam karya Oscar Matullah dan Nyoman Erawan.

6. Figuratif

Susanto (2011) menyatakan bahwa figur adalah objek yang berbentuk dan memiliki kesamaan dengan suatu tanda tertentu, seperti manusia, hewan, tumbuhan dan masih merujuk pada benda yang telah ada. Figuratif adalah seni yang mengemukakan gambaran atau bentuk manusia (Mikke Susanto, 2018:138).

7. Distorsi

Distorsi adalah perubahan bentuk, penyimpangan ataupun keadaan yang dibengkokkan. Hal ini tentunya sangat dibutuhkan untuk mencoba menggali kemungkinan lain pada suatu bentuk/figur (Mikke Susanto, 2018:108). Dalam visualisasi karya nantinya dilakukan distorsi dengan mengubah ukuran/bentuk benda serta melebih-lebihkan warna sehingga lebih menonjolkan karakteristik visual objek.

8. Transformasi

Transformasi adalah perubahan mutlak terhadap suatu hal ataupun keadaan (Nurgiyantoro, 2010:18). Salah satu bentuk transformasi yang diterapkan ialah dengan mengubah suatu benda menjadi lebih bermakna sehingga adanya pembaruan makna.

9. Unsur – Unsur Rupa

Sunarto dan Suherman dalam bukunya *Apresiasi Seni Rupa* yang terbit pada tahun 2017 membagi unsur seni rupa, yaitu:

a. Titik

Titik merupakan unsur terkecil dalam seni rupa. Menurut Djelantik dalam (Sunarto; Suherman, 2017:73) titik adalah sebuah “bentuk” dalam pengertian seni rupa yang paling sederhana, karena titik tidak memiliki dimensi dan belum memiliki arti tertentu.

b. Garis

Liliweri dalam (Sunarto; Suherman, 2017:73) mengatakan, secara harafiah garis biasanya digunakan pada awal proses pembentukan sebuah karya, yaitu sketsa, sehingga garis terkadang menjadi vital. Garis merupakan batas limit dari suatu benda, bidang, ruang, tekstur dan warna serta memiliki dimensi yang “memanjang” dengan arah tertentu. Garis yang digunakan adalah garis nyata dan garis semu yang muncul akibat adanya kesan batas dari suatu bidang, warna atau ruang.

c. Bidang

Bidang dapat langsung diamati pada tiap benda alam dan hasil karya seni rupa. Bidang terbentuk dari pertemuan tiap ujung garis atau juga sapuan warna (Sunarto; Suherman, 2017:78). Selain itu, bidang juga memiliki fungsi dalam dunia seni rupa antara lain untuk menekan nilai ekspresi dan nilai gerak (*movement*), nilai irama (*rhythm*) dan nilai arah (*direction*) untuk memberikan batas dan bentuk serta ruang. Pada

visualisasinya, bidang yang digunakan adalah bidang geometris seperti lingkaran serta bidang alamiah yang dilihat sebagai batas antara langit dan tanah.

d. Ruang

Ruang adalah suatu kehampaan tiga dimensional, dimana benda yang ada mempunyai kedudukan dan arah yang relatif. Ruang dimanfaatkan secara ilusif karena teknik penggarisan perspektif atau *tone* (nada) dalam pewarnaan yang bertingkat dan berbeda (Bahari, 2014:103). Dalam hal ini, penggunaan ruang tampak jelas pada pespektif yang digunakan sehingga menghasilkan ilusi kedalaman tertentu.

e. Warna

Warna merupakan elemen seni rupa yang termasuk kedalam unsur pokok, baik pada seni rupa murni maupun terapan. Dapat dipahami bahwa warna sebagai getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda (Mikke Susanto, 2018:448). Sesuai dengan teori warna yang telah dijelaskan, akan pada karya yang akan diciptakan menggunakan elemen seni rupa yaitu warna, warna yang dihadirkan adalah perpaduan dari warna panas dan warna dingin, intensitas dan komposisi warna pada karya akan disesuaikan dengan judul pada masing-masing karya.

f. Tekstur

Kartika (2004:47) mengemukakan bahwa tekstur adalah unsur seni rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan yang sengaja dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa. Tekstur bertujuan untuk memberi kesan halus atau kasarnya suatu permukaan. Dalam hal ini, penggunaan tekstur semu dihadirkan pada karya dengan memberikan kesan gelap terang sehingga ketika diraba dan dilihat akan berbeda.

g. Gelap Terang

(Ginting & Triyanto, 2020:302) menyatakan bahwa gelap terang timbul karena adanya perbedaan intensitas cahaya yang jatuh pada permukaan benda. Pada karya seni rupa, cahaya sengaja dihadirkan untuk kepentingan nilai estetis suatu karya sehingga dapat memperjelas kehadiran unsur-unsur lainnya dengan menghadirkan cahaya semu sehingga menghasilkan ilusi gelap dan terang secara bergradasi.

10. Prinsip – Prinsip Rupa

Selain terdapat unsur-unsur seni rupa ada pula prinsip rupa yang tidak kalah penting dalam proses penciptaan sebuah karya. Menurut (Sunarto; Suherman, 2017:88-93) prinsip rupa terbagi menjadi lima, yaitu:

a. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan menjadi prinsip utama yang harus dipenuhi dalam menciptakan sebuah karya seni, karena pada prinsip ini perlu memikirkan keutuhan dan kesatuan antara semua unsur seni rupa sebagai landasan mencipta. Penerapan *unity* pada karya yaitu dengan adanya kesatuan antara bentuk, ruang, warna serta lingkungan.

b. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan merupakan sebuah prinsip yang menjamin tampilnya nilai keselarasan dan keserasian yang mendukung prinsip kesatuan dengan menggunakan unsur-unsur seni. Keseimbangan dapat dilihat dari keseimbangan ukuran berat sehingga memberikan stabilitas komposisi pada sebuah karya yang dihadirkan.

c. Irama (*Rhythm*)

Irama digunakan untuk menekankan keseimbangan yang mendukung *gerak (movement)* atau arah (*direction*). Gerak atau arah tersebut dapat menggugah perasaan tertentu seperti keberaturan, keberlanjutan, dinamika dan sebagainya. Irama yang ada pada karya dapat dilihat dari warna, komposisi, garis dan kedalaman ruang yang dihadirkan.

d. *Aksentuasi/Dominasi (Emphasis)*

Pada prinsip aksentuitas menampilkan pusat perhatian dari seluruh kesatuan karya. Aksentuitas digunakan sebagai daya tarik dalam penciptaan karya seni rupa dan menjadi kunci keberhasilan sebuah karya seni. Aksentuasi diperlukan agar karya tidak terkesan monoton dengan menghadirkan warna kontras dan irama yang berbeda pula.

e. *Kesederhanaan (Simplicity)*

Kesederhanaan menjadi suatu tuntutan atau keharusan. Kesederhanaan yang dimaksud bukan harus sedikit tapi dalam artian tidak lebih dan tidak kurang sehingga menghasilkan sesuatu yang sesuai. *Simplicity* adalah penyederhanaan bentuk dengan hanya menangkap esensinya dari suatu objek atau suasananya saja.

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

Tahap awal dalam menghasilkan sebuah karya seni ialah melakukan persiapan. Pada tahap ini dilakukan upaya untuk menemukan ide dan gagasan (*inception of an idea*) yang akan diangkat menjadi sebuah tema. Ide dan gagasan tersebut diperoleh dari sesuatu yang paling dekat dengan diri. Dix dan Ernst dalam Mikke Susanto (2003:10) mengatakan, bahwa dalam mencari sumber inspirasi tidak semata berdasarkan unsur kesengajaan, namun unsur

ketidaksengajaan juga seringkali mempengaruhi seorang seniman untuk merespon setiap apa yang ditemui.

Tahap persiapan yang dilakukan pengkarya yaitu dengan melakukan pengamatan objek yang meliputi struktur anatomi manusia, gestur hingga mimik wajah. Selain itu juga dilakukan perenungan untuk mengingat kembali perasaan pulang yang dialami. Selanjutnya dilakukan *photoshoot* sebagai referensi gestur. Pengumpulan data lainnya diperoleh dari buku (1) Susanto, M. (2017). *JEIHAN: Maestro Ambang Nyata dan Maya*; (2) Besari, F. (2021). *GARIS WAKTU*; (3) Kahiyang, R. (2022). *UNTUKMU YANG GAGAL MENGAKUI PERASAAN*; (4) Rumthe, Theoresia; Johannes, W. (2022). *Tempat Paling Liar di Muka Bumi*. Tidak hanya itu, pengumpulan data juga diperoleh dari jurnal dan artikel, katalog pameran Seni Rupa *Alua Jo Patuik, Calling, New Moral#2, Artjog 11* dan media *online* seperti Instagram dan Pinterest serta kunjungan pameran *Yogya Young Artist, RONG: Citra Tubuh Ayurika dan Eksplorasi* yang berkaitan dengan tema guna menambah referensi dan keorisinalitasan karya yang akan diciptakan. Berikut gambar acuan yang telah diperoleh.

a. Gambar Acuan 1

Gambar acuan pertama dilakukan *photoshoot* sebagai acuan gestur pada karya yang dihadirkan.



Gambar 6
(Sumber: Syifa Rahmadhani, 2023)



Gambar 7
(Sumber: Syifa Rahmadhani, 2023)



Gambar 8
(Sumber: Syifa Rahmadhani, 2023)



Gambar 9
(Sumber: Syifa Rahmadhani, 2023)



Gambar 10
(Sumber: M Fauzul Kiram, 2023)

b. Data Lapangan 1

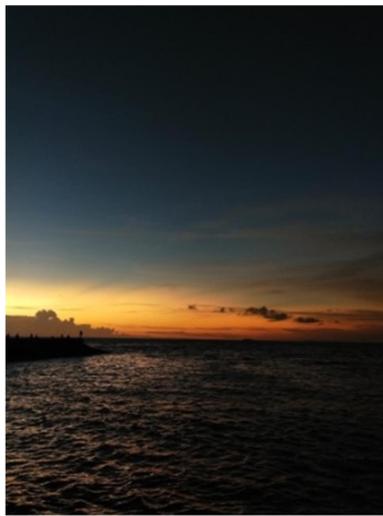
Foto ruangan yang digunakan sebagai referensi bentuk, perspektif serta tata ruang yang digunakan dalam karya yang berjudul “Dekap”.



Gambar 11
(Sumber: Syifa Rahmdhani, 2022)

c. Data Lapangan 2

Sama halnya seperti data lapangan pertama, pada gambar ketiga ini terdapat beberapa variasi warna langit yang menjadi referensi latar waktu pada karya yang dihadirkan dan divisualisasikan pada karya yang berjudul “Sebentar Saja” dan “Dekap”.



Gambar 12

(Sumber: Syifa Rahmadhani, 2023)



Gambar 13

(Sumber: Syifa Rahmadhani, 2023)

d. Data Lapangan 3

Foto sungai, pepohonan serta lanskap alam menjadi referensi *background* yang divisualisasikan dalam karya.



Gambar 14

(Sumber: Syifa Rahmadhani, 2022)



Gambar 15

(Sumber: Syifa Rahmadhani, 2022)

2. Perancangan

Dari gambar acuan yang telah diperoleh maka selanjutnya adalah tahap perancangan gambaran ide dan konsep dengan memperhatikan strategi visual. Adapun rancangan yang dilakukan untuk menciptakan karya seni lukis yaitu:

a. Strategi Visual

Strategi visual digunakan sebagai media ungkap yang diwujudkan dalam bentuk visual dengan memperhatikan penyempurnaan proses, pengembangan dan pematapan gagasan (*elaboration and refinement*). Karya yang akan diciptakan menghadirkan visual anak-anak dengan mata yang berlubang yang mengartikan sebuah kesedihan yang mendalam pada diri setiap manusia. Dalam karya ini akan menggunakan ruang yang bersifat semu. Ruang tersebut hadir dari perspektif antara objek, *background* dan *fourground* serta menggunakan cahaya semu yang untuk menghasilkan ilusi gelap terang.

b. Sketsa Alternatif

Berdasarkan strategi visual dan gambar acuan yang telah diperoleh, kemudian dilakukan perancangan gambaran ide dengan membuat sketsa alternatif.

1) Sketsa/Gambaran Ide 1



Gambar 16
Sketsa Alternatif 1 Karya 1
Oleh: Syifa Rahmadhani, 2022



Gambar 17
Sketsa Alternatif 2 Karya 1
Oleh: Syifa Rahmadhani, 2022



Gambar 18
Sketsa Alternatif 3 Karya 1
Oleh: Syifa Rahmadhani, 2023

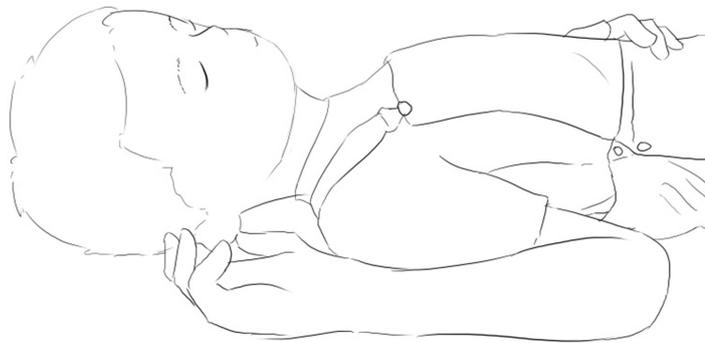
2) Sketsa/Gambaran Ide 2



Gambar 19
Sketsa Alternatif 1 Karya 2
Oleh: Syifa Rahmadhani, 2023



Gambar 20
Sketsa Alternatif 2 Karya 2
Oleh : Syifa Rahmadhani, 2023



Gambar 21
Sketsa Alternatif 3 Karya 2
Oleh : Syifa Rahmadhani, 2023

3) Sketsa/Gambaran Ide 3



Gambar 22
Sketsa Alternatif 1 Karya 3
Oleh: Syifa Rahmadhani, 2023



Gambar 23
Sketsa Alternatif 2 Karya 3
Oleh: Syifa Rahmadhani, 2023



Gambar 24
Sketsa Alternatif 3 Karya 3
Oleh: Syifa Rahmadhani, 2023

4) Sketsa/Gambaran Ide 4



Gambar 25
Sketsa Alternatif 1 Karya 4
Oleh: Syifa Rahmadhani, 2023



Gambar 26
Sketsa Alternatif 2 Karya 4
Oleh: Syifa Rahmadhani, 2023



Gambar 27
Sketsa Alternatif 3 Karya 4
Oleh: Syifa Rahmadhani, 2023

5) Sketsa/Gambaran Ide



Gambar 28
Sketsa Alternatif 1 Karya 5
Oleh: Syifa Rahmadhani, 2023



Gambar 29
Sketsa Alternatif 2 Karya 5
Oleh: Syifa Rahmadhani, 2023



Gambar 30
Sketsa Alternatif 2 Karya 5
Oleh: Syifa Rahmadhani, 2023

c. Sketsa Alternatif Terpilih

1) Sketsa Terpilih untuk karya 1 ukuran 170 cm x 130 cm



Gambar 31
Sketsa 1
Oleh: Syifa Rahmadhani, 2022

2) Sketsa Terpilih untuk karya 2 ukuran 170 cm x 150 cm



Gambar 32

Sketsa 2

Oleh: Syifa Rahmadhani, 2023

3) Sketsa Terpilih untuk Karya 3 ukuran 190 cm x 110 cm



Gambar 33

Sketsa 3

Oleh: Syifa Rahmadhani, 2023

4) Sketsa Terpilih untuk Karya 4 ukuran 150 cm x 170 cm



Gambar 34
Sketsa 4
Oleh: Syifa Rahmadhani, 2023

5) Sketsa Terpilih untuk Karya 5 ukuran 140 cm x 200



Gambar 35
Sketsa 5
Oleh: Syifa Rahmadhani, 2023

3. Perwujudan

Setelah pemilihan sketsa maka akan dilakukan tahap perwujudan, dimana karya akan diwujudkan berdasarkan konsep awal yang telah direncanakan. Pada tahap ini segala rancangan akan divisualisasikan kedalam bentuk dua dimensional menggunakan media kanvas. Sebenarnya media hanyalah sebuah sarana, hal yang lebih penting lagi bagaimana gagasan awal berupa konsep itu harus berujud dalam bentuk yang dapat dilihat atau dirasakan oleh apresiasi (Mikke Susanto, 2003:10). Pemilihan material, alat dan pengeksploasian bentuk serta teknik dapat mempengaruhi kualitas artistik pada sebuah karya. Penggunaan media dua dimensi dalam bentuk karya lukis konvensional cukup sering dilakukan sehingga akan mempermudah proses penggarapan karya.

Pada tahap awal pengkarya akan memulai proses pembuatan desain dengan menggunakan *software* Paint Tool SAI dan Photoshop. Dalam proses penggarapan desain seringkali muncul ide-ide baru yang tidak terduga sehingga terjadi penambahan/pengurangan/perubahan objek guna mencapai prinsip-prinsip rupa. Selanjutnya adalah tahap pemindahan ke media kanvas yang mengacu pada garis, bentuk dan warna yang telah didesain dengan teknik plakat. Setelah semua tahapan dilakukan, maka akan dilakukan *finishing* pada karya dengan memoles varnish guna mengunci warna pada lukisan.

4. Penyajian

Setelah melakukan serangkaian proses mulai dari pencarian ide dan gagasan, olah rasa, *brainstorming*, penggarapan, hingga mencapai tahap akhir yaitu penyajian karya. Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam proses penciptaan karya seni yaitu dengan diadakannya pameran *indoor*. Pameran adalah proses mengkomunikasikan ide dan gagasan antara pengkarya dengan responden melalui karya seni. Karya yang telah selesai digarap akan di display pada sketsel yang berada dalam ruang pameran dengan menghadirkan serangkaian acara dari pembukaan hingga penutupan pameran yang bertemakan pulang. Selain juga dilengkapi dengan katalog, spanduk dan buku tamu.