

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Manusia hidup dalam kehidupannya tidak terlepas dari perilaku maupun tindakan terhadap lingkungan sekitarnya. Adapun perilaku atau tindakan yang mempengaruhi psikologi seseorang baik secara fisik maupun psikis (mental) dapat berubah oleh lingkungan, keluarga ataupun masyarakat. Perubahan fisik seseorang bisa saja terjadi akibat penambahan usia atau insiden yang dialami seseorang, sedangkan perubahan psikis (mental) bisa saja dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti penggunaan zat adiktif, insiden (tragedi) yang menimpa ataupun kekerasan mental dari orang lain. Begitu juga halnya dengan *insecure* yang dialami oleh seseorang, *insecure* tersebut terjadi karena adanya bully-an, hinaan, penolakan ataupun tekanan dari orang-orang yang ada disekitar.

“*Insecure* atau rasa tidak aman, bisa diartikan sebagai rasa takut akan sesuatu yang dipicu oleh rasa tidak puas dan tidak yakin akan kapasitas diri sendiri. Rasa *insecure* inilah yang pada akhirnya, memicu anak untuk menciptakan “topeng” agar sisi lain yang ingin kita sembunyikan itu tidak terlihat oleh orang lain. Dengan kata lain, kita berusaha menutupi sisi lain itu dengan melakukan sesuatu yang menurut kita, bisa membuat kita tampak hebat di mata orang lain”. (Uyu Mu’awwanah, 2017: 47-58).

Insecure menurut Abraham Maslow adalah suatu keadaan dimana seseorang yang merasa tidak aman, menganggap dunia sebagai sebuah hutan yang mengancam dan kebanyakan manusia berbahaya dan egois. Orang yang mengalami *insecure* umumnya merasa ditolak dan terisolasi, cemas, pesimis, tidak bahagia, merasa bersalah, tidak percaya diri, egois, dan cenderung neurotik. Mereka akan berusaha untuk mendapatkan kembali perasaan secure (aman)

dengan berbagai cara. (Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 6, No 1 2022).

Insecure merupakan suatu kondisi dimana seseorang tidak percaya diri untuk melakukan sesuatu. *Insecure* disebabkan karena peristiwa traumatis atau tekanan dari orang-orang sekitar atau lingkungan sekitar seperti sekolah, tempat kerja, ataupun rumah.

Orang yang mengalami *insecure* umumnya merasa ditolak dan terisolasi, cemas, pesimis, tidak bahagia, merasa bersalah, tidak percaya diri dan egois. Mereka akan berusaha untuk mendapatkan kembali perasaan *secure* (aman) dengan berbagai cara. Bagi pengkarya *insecure* sendiri bukan hanya tentang sebuah rasa cemas, pesimis, tidak bahagia, merasa bersalah, ataupun tidak percaya diri, *insecure* dalam diri pengkarya sering kali membuat pengkarya tidak bisa untuk mengambil tindakan sehingga pengkarya sering melewatkan kesempatan yang ada.

Insecure dalam diri pengkarya disebabkan karena mendapatkan *bully-an* dari orang-orang disekitar pengkarya, pengkarya mendapat tekanan dan perlakuan kasar seperti hinaan, *bully-an*. Semua itu dimulai dari pengkarya memasuki taman kanak-kanak sampai pengkarya menduduki bangku sekolah menengah pertama. Bentuk hinaan yang diterima seperti dibilang badan kecil, permasalahan warna kulit, gigi yang tidak rapi, dibilang bodoh, penghinaan tentang pekerjaan orang tua yang hanya bertani dan ejekan tentang keluarga. Pada saat pengkarya kecil dulu orang-orang disekitar pengkarya hanya mau berteman dengan orang yang cantik, putih, kaya. Sedangkan orang yang berkulit hitam, jelek, dan tidak kaya

hanya menjadi musuh, mendapat perlakuan buruk, mendapat *bully-an*, ejekan dan penindasan. Dulu sempat pengkarya merasa tidak mau untuk sekolah lagi karena ejekan, dan *bully-an* itu, tapi ketika pengkarya sampai di rumah, kedua orang tua yang menanyakan gimana sekolahnya? Pengkarya menceritakan semua permasalahan yang didapat di sekolah kepada orang tua pengkarya, orang tua pengkarya menasehati pengkarya untuk tidak mendengarkan orang lain, karena bagi orang tuanya, pengkarya adalah segalanya, orang tua pengkarya berkata:

“indak baa do nak, toh awak masih bisa makan, masih bisa sakolah, bialah urang mahino awak bansaik, toh awak indak mamintak ka urang tu, jadi pini rajin-rajin sakolah nak, bia pini bisa karajo nan layak di kantua ataupun dimano nan pantiang pini bisa manjago diri dan indak malupoan agamo”. (Tidak apa-apa nak, lagipula kita masih bisa makan, masih bisa sekolah, biar lah orang menghina kita miskin, lagipula kita tidak meminta kepada mereka, jadi Fini rajin-rajin sekolah nak, supaya Fini bisa kerja yang bagus di kantor ataupun dimana yang penting Fini bisa menjaga diri dan tidak melupakan agama).

Dari nasehat orang tua pengkaryalah, pengkarya bertekat dan memiliki semangat untuk sekolah. Tapi lama kelamaan pengkarya merasa hinaan tersebut sudah makin sering terjadi dan berulang-ulang terdengar di telinga pengkarya, tapi pengkarya tidak lagi memberitahu orang tua pengkarya tentang apa terjadi dan menutupi semua masalah *bully-an* itu kepada orang tua pengkarya dengan kata lain pengkarya membuat topeng kepada orang tua pengkarya agar pembully-an dan hinaan itu tidak diketahui oleh orang tua pengkarya. Hinaan tersebut dirasakan sampai pengkarya menduduki bangku Sekolah Menengah Pertama

sehingga pengkarya merasa dirinya memang jelek, tidak kaya dan tidak bisa apa-apa, seperti orang-orang yang memberikan hinaan dan *bully-an* tersebut. Dan dari situlah pengkarya menyembunyikan apa yang dirasakannya sampai orang disekitarnya tidak mengetahui permasalahan yang telah didapat.

Pada saat sekolah menengah kejuruan dan kuliah memang ejekan atau hinaan tersebut sudah tidak didapatkan lagi secara langsung, tapi hinaan seperti itu dibangku kuliah sekarang menjadi sebuah candaan, yang mana candaan tersebut yang secara tidak langsung mengembalikan ingatan pengkarya kepada masa lalu.

Hal itu membuat pengkarya merasa tidak percaya diri akan segala hal, pengkarya menjadi memiliki ambisi untuk menjadi orang yang cantik, pintar, kaya, dan sempurna seperti orang yang lain. Pengkarya mencoba merawat diri dan mencoba membuat dirinya bisa untuk melakukannya, tapi pengkarya tetap tidak bisa untuk melakukannya karena rasa takut pengkarya sangat besar. Kadang kala pengkarya merasa tidak bisa mempercayai kemampuannya sendiri. Ambisi itu juga membuat pengkarya menjadi tertekan karena pada saat keinginan atau tekad pengkarya tidak tercapai pengkarya merasa sangat sedih dan merasa *insecure*. Adanya rasa *insecure* pada diri pengkarya seringkali menghambat pengkarya untuk bisa maju.

Pengkarya mencoba melawan perasaan *insecure* yang pengkarya rasakan sampai pengkarya bisa berdiri sampai pada titik ini. Dampak dari *bully-an* itu juga yang menjadi alasan pengkarya menjadikan *insecure* sebagai rangsang cipta

penciptaan karya seni lukis, supaya orang lain dapat melihat dan memahami perasaan yang pengkarya ekspresikan dalam sebuah karya tersebut.

Pengkarya merasa *insecure* sebagai rangsang cipta dari penciptaan karya seni lukis ini penting untuk diangkat, karena dalam kehidupan rasa *insecure* sering kali muncul pada masa anak-anak, remaja, dan dewasa. Faktor-faktor penyebab *insecure* pengkarya sendiri merupakan orang-orang yang ada disekitar pengkarya. Berdasarkan paparan di atas, hal itulah yang menjadikan dorongan yang kuat untuk pengkarya mengekspresikan pikiran dan perasaan tentang *insecure* yang dialami pengkarya melalui sebuah karya seni lukis, supaya masyarakat lebih paham dan sadar akibat dari perlakuan buruk dapat menyebabkan timbulnya rasa *insecure* yang sangat berdampak pada masa mendatang. Karya diciptakan menampilkan figur seorang perempuan yang memiliki sayap kupu-kupu, sayap tersebut pengkarya hadirkan sebagai pendukung karya. Pengkarya menciptakan sebuah karya yang menceritakan tentang perjalanan pengkarya saat pengkarya merasa *insecure* sampai pengkarya bisa bangkit dari rasa *insecure* tersebut. Pengkarya menggunakan *gaya surealis* untuk mendukung karya yang dihadirkan.

Pengkarya menghadirkan figur seorang perempuan yang memiliki sayap kupu-kupu. Dimana sayap tersebut berfungsi untuk mendukung karya yang dihadirkan. Kupu-kupu memiliki metamorfosis yang berbeda jika dibandingkan dengan hewan-hewan lainnya. Hewan ini memiliki empat fase kehidupan yakni telur, larva, pupa, baru kemudian menjadi kupu-kupu. Fase metamorfosis kupu-kupu mengajarkan bahwa hidup bisa berubah-ubah dan mengajarkan bahwa tak selamanya hidup yang dijalani hari ini sama dengan hari yang akan datang.

Banyaknya fase metamorfosis kupu-kupu melambangkan hidup manusia yang memiliki fase tersendiri. Kupu-kupu yang awalnya hanya sebuah larva dengan tampilan yang tidak bagus bisa berubah menjadi hewan yang menjadi simbol keindahan. Diibaratkan dalam kehidupan manusia, jika saat ini belum memiliki apa-apa maka jangan pernah menyerah, karena hidup bisa saja berubah menjadi lebih baik lagi jika terus berusaha dan tekun bekerja.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas dapat ditemukan rumusan penciptaan yaitu bagaimana mengekspresikan *insecure* (rasa tidak percaya diri) sebagai rangsang cipta dalam penciptaan karya seni lukis dengan menggunakan *gaya surealis* untuk mendukung karya yang dihadirkan.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan pengkarya yaitu untuk mengekspresikan rasa *insecure* pengkarya ke dalam sebuah karya seni lukis dengan *gaya surealis*. Dan

2. Manfaat Penciptaan

Manfaat penciptaan seni lukis terdiri dari beberapa bagian yaitu:

a. Bagi diri sendiri

- 1) Menciptakan sebuah karya tentang *insecure*.
- 2) Meningkatkan kreativitas, menambah wawasan serta memenuhi kebutuhan estetis dalam berkarya seni lukis surealis.

- 3) Menambah pengetahuan tentang teknik, bahan serta proses penciptaan karya seni lukis.
- 4) Sebagai syarat untuk menyelesaikan studi.

b. Bagi institusi

- 1) Menambah kepustakaan dalam karya seni lukis di kampus Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- 2) Karya yang dihasilkan bisa menambah untuk pengembangan karya seni bagi para perupa akademis lainnya.
- 3) Dapat dijadikan sebagai karya pembandingan bagi mahasiswa lainnya dalam penciptaan karya seni lukis.

c. Bagi masyarakat.

- 1) Penciptaan karya lukis ini diharapkan dapat menjadi media komunikasi antara seniman dan masyarakat.
- 2) Memberitahukan kepada masyarakat bahwa fenomena sosial dapat dijadikan ide cipta dalam berkarya seni.

D. Tinjauan Karya

Tinjauan karya adalah penelusuran berbagai karya baik dari buku, artikel, maupun hasil penelitian. Aspek keaslian dan kebenaran karya pada konsep gagasan karya seni, baik pada proses perancangan maupun proses perwujudan visual sangat penting untuk diperhatikan, guna menghindari peniruan pada karya yang ada dengan karya yang diciptakan. Unsur kebaruan yang menyertai suatu karya adalah penting, karena karya yang orisinal akan mempengaruhi nilai yang

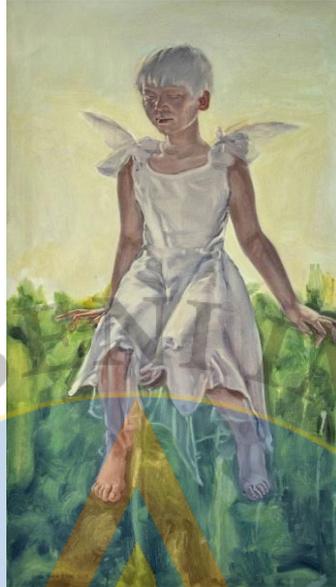
ada pada karya yang dibuat. Karya yang ditinjau untuk menentukan orisinalitas karya yang diciptakan.

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

Berdasarkan teori tersebut pengkarya menghadirkan karya yang berbeda dari karya-karya yang ditinjau, tujuannya yaitu untuk menentukan keorisinalitasan dan keaslian karya benar-benar bernilai dalam masyarakat. Oleh karena itu pengkarya diharapkan bisa menghadirkan karya-karya baru yang inovatif, unik dan terjaga keasliannya.

Sebuah karya seni diciptakan pastinya memiliki orisinalitas tersendiri dari perupanya. Untuk itu perupa menghadirkan beberapa referensi karya sebagai karya pembanding. Berikut beberapa karya pembanding yang telah dipilih oleh pengkarya:

1. Tinjauan Karya 1



Gambar 1
"Angel 3"

Sunshine Art

Media : *Oil on Canvas*

Ukuran : 50 x 98 cm

Tahun : 2013

(sumber: <https://www.saatchiart.com>)

Pada karya yang berjudul *Angel 3* karya *Sunshine Art*, menampilkan figur seorang yang berambut pendek mengenakan gaun yang berwarna baju putih dengan *background* yang berwarna hijau dan kuning lembut.

Persamaan karya ini dengan karya yang pengkarya buat yaitu pada figur yang memakai gaun. Namun yang membedakan adalah figur yang ditampilkan adalah figur perempuan yang berambut panjang yang posisi gestur tubuhnya berdasarkan gestur yang telah pengkarya pilih serta pada penggunaan warna dengan kombinasi warna-warna yang cenderung gelap.

2. Tinjauan karya 2



Gambar 2
'Forest Fairy'

Anna Ivanova France

Media : *Gouache on Paper*

Ukuran : 19 x 23.9 cm

Tahun : 2013

(sumber: www.saatchiart.com)

Pada karya yang berjudul *Forest Fairy* menampilkan figur seorang perempuan yang memiliki sayap dengan memakai gaun merah dengan *background* bunga yang indah. Persamaan karya ini dengan karya yang pengkarya buat yaitu terletak pada ide dan figur perempuan yang bersayap, namun yang membedakan karya ini dengan karya pengkarya yaitu pengkarya menggunakan figur perempuan dengan sayap kupu-kupu, warna *background* yang pengkarya buat juga membedakan karya ini dengan karya yang dibuat.

3. Tinjauan karya 3

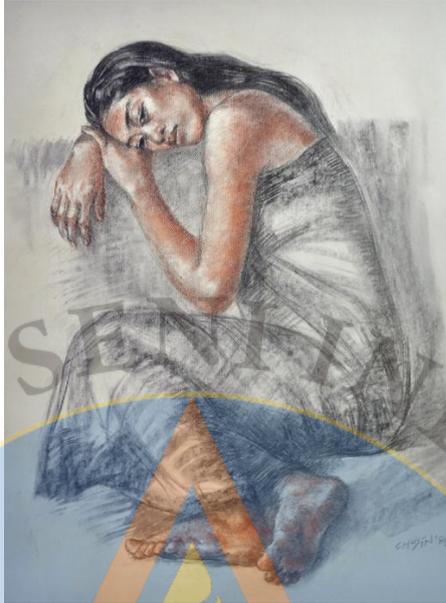


Gambar 3
“*Cousin Christmas*”
Christy Powers
Media : *Gouache on Paper*
Ukuran : 40.6 x 50.8 cm
Tahun : 2020
(sumber: www.saatchiart.com)

Karya ini berjudul *Cousin Christmas* yang menampilkan figur 2 orang perempuan tanpa wajah yang saling berpelukan, karya ini berukuran 40.6 x 50.8 cm.

Persamaan karya ini dengan karya yang pengkarya buat yaitu terdapat pada figur perempuan yang ada pada karya. Namun yang membedakan karya ini dengan karya yang pengkarya buat yaitu figur perempuan yang ditampilkan memiliki sayap.

4. Tinjauan Karya 4



Gambar 4
"Santai"

Artist : Chusin Setiadikara

Tahun : 1998

Pastel pada kertas

Ukuran : 53 x 72 cm.

(sumber: galeri-nasional.or.id)

Lukisan ini mengungkap gestur tubuh yang indah, seorang gadis dalam kain kemben duduk dalam lamunan. Ungkapan figur-figur perempuan dengan berbagai aktivitasnya merupakan dasar konsep yang dikembangkan pelukis ini. Lukisan-lukisan Chusin secara simbolik mengungkap berbagai dimensi kemanusiaan perempuan sebagai manusia apa adanya. Mereka bisa sebagai sosok mandiri, maupun sebagai sosok yang rapuh dan terkucil dalam sunyi.

Karya ini memiliki kesamaan konsep ide dengan karya yang pengkarya buat. Persamaan tersebut ada pada visual perempuan yang terdapat pada karya, dimana visual perempuan tersebut terlihat murung,

sedangkan pengkarya ingin memperlihatkan visual perempuan yang terlihat tidak percaya diri (*Insecure*). Perbedaan karya ini dengan karya yang pengkarya buat yaitu pengkarya menambahkan sayap pada figur wanita.

5. Tinjauan Karya 5



Gambar 5
“DAPHNE GRAND”
Pirotte Nathalie
Media : *Oil on Canvas*
Ukuran : 180 x 240 cm
Tahun : 2018
(sumber: www.saatchiart.com)

Pada Karya yang berjudul *Daphne Grand* menampilkan visual seorang wanita dan visual bunga, karya ini berukuran 180 x 240 cm. Karya ini menggunakan Cat minyak sebagai bahan dari karya.

Pada penyajian karya ada kemiripan pada konsep ide dan juga teknik dalam pewarnaan pada karya, namun yang berbeda dari segi representasi figur yang pengkarya buat. Pengkarya menggunakan foto

yang telah digayakan sesuai dengan gestur-gestur yang telah dipilih sebagai referensi gestur tubuh dalam karya. Persamaan pada karya ini juga terletak pada warna kulit yang digunakan oleh pengkarya dan cat yang digunakan pada karya. Perbedaan karya ini dengan karya yang pengkarya buat yaitu pengkarya menggunakan Figur perempuan yang bersayap.

E. Landasan Teori

Teori-teori yang menjadi landasan penciptaan karya seni adalah sebagai berikut:

1. *Insecure* (Rasa Tidak Percaya Diri)

a. Pengertian *Insecure*

Insecure menurut Abraham Maslow adalah suatu keadaan dimana seseorang yang merasa tidak aman, menganggap dunia sebagai sebuah hutan yang mengancam dan kebanyakan manusia berbahaya dan egois. Orang yang mengalami *insecure* umumnya merasa ditolak dan terisolasi, cemas, pesimis, tidak bahagia, merasa bersalah, tidak percaya diri, egois, dan cenderung neurotik. Mereka akan berusaha untuk mendapatkan kembali perasaan *secure* (aman) dengan berbagai cara. (Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 6, No 1 2022).

Insecure merupakan suatu kondisi dimana seseorang merasa cemas, merasa dirinya kurang atau merasa dirinya tidak mampu untuk melakukan sesuatu. *insecure* disebabkan karena peristiwa traumatis atau tekanan dari

orang-orang sekitar atau lingkungan sekitar seperti sekolah, tempat kerja, ataupun rumah.

Faktor penyebab *insecure* mungkin bisa berasal dari kejadian traumatis, maupun kondisi sosial lingkungan sekitar. *Insecurity* itu bisa mengganggu mental health seseorang. Kondisi kesehatan mental seperti kecemasan dan depresi itu, memiliki hubungan dengan rasa *insecure*.

Hal-hal yang dapat menyebabkan timbulnya *insecure* yaitu ;

- 1) Adanya Tuntutan Orang Lain
- 2) *Insecure* karena Hubungan dengan Orang Lain
- 3) *Insecure* yang Terjadi karena Perfeksionisme Diri Sendiri

b. Jenis *Insecure*

Dikutip dari laman Choosing Therapy, adapun jenis *insecure* yaitu Ketidakamanan Hubungan (*Relationship Insecurity*), Ketidakamanan Sosial (*Social Insecurity*), Ketidakamanan Kerja (*Job Insecurity*), Ketidakamanan Citra Tubuh (*Body Image Insecurity*), Ketidakamanan Kebutuhan Dasar (*Basic Need Insecurity*).

2. Surealis

Kartika mengungkapkan bahwa kaum surealis merupakan “suatu paham yang berusaha membebaskan seniman dari kontrol kesadaran, menghendaki berkarya sebebaskan orang yang sedang bermimpi”, (Kartika, 2007:93). Berdasarkan penjelasan di atas pengkarya membuat karya surealis karena dapat mewakili imajinasi pengkarya dalam melihat sebuah persoalan yang terjadi dalam lingkungan sosial seperti *insecure* yang

ditimbulkan akibat tindakan kurang menyenangkan berupa *bully-an* dan hinaan.

3. Distorsi.

Distorsi biasa dikatakan sebagai merentangkan (melebihkan ukuran, melilin, meluaskan atau menggandakan) perubahan bentuk dengan cara lain dari bentuk dan ukuran umum benda. Tetapi distorsi dapat juga menjadi lebih-lebihkan warna dan penyiaran, mempertajam kontras dan gelap terang, atau lebih menekankan karakter tekstur dan kualitas permukaan. (Suradjijo 1985: 61). Penggunaan Distorsi pada karya terdapat pada sayap kupu-kupu dimana sayap kupu yang biasanya kecil dibuat menjadi besar.

4. Disformasi

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki. Perubahan bentuk seperti ini banyak dijumpai pada seni lukis modern. (Kartika, 2004: 103). Disformasi terdapat pada kupu-kupu yang sayapnya diambil sebagai salah satu yang mewakili karakter dari kupu-kupu.

5. Transformasi

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (*trans*=pindah) wujud atau figur dari objek lain ke objek yang tergambar (Kartika, 2007: 72). Penggambaran manusia setengah dewa, semuanya mengarah pada penggambaran wujud untuk mencapai karakter ganda. Sayap kupu-kupu diambil sebagai salah satu yang mewakili karakter dari kupu-kupu ditransformasi ke figur perempuan sehingga figur perempuan seperti memiliki sayap.

6. Unsur-unsur Rupa

a. Garis

Dalam dunia seni rupa, garis merupakan batas limit dari suatu benda, bidang, ruang, tekstur, dan warna. Garis memiliki dimensi yang “memanjang” dengan arah tertentu, serta memiliki sifat seperti panjang, pendek, tipis, tebal, vertikal, horizontal, halus, kasar, silang atau diagonal, zig-zag, melengkung, berombak, dan bahkan ada juga yang putus-putus. 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, 2004: 100). Penggunaan garis pada karya seni harus sesuai dengan apa yang diekspresikan, garis yang dibuat membentuk representasi objek.

b. Titik

Unsur karya seni rupa yang paling mendasar adalah titik. Titik merupakan unsur dasar seni rupa yang terkecil. Dari beberapa titik yang dihubungkan melahirkan unsur-unsur seni rupa yang baru, antara lain seperti garis, bentuk bahkan ruang (Djelantik, 1999: 19). Titik yang digunakan pada karya berfungsi untuk menimbulkan efek terbang pada kupu-kupu. Titik tersebut terdapat pada semua karya.

c. Bidang

Bidang merupakan unsur dalam seni rupa yang dihasilkan dengan menggabungkan beberapa jenis garis (Kartika, 2004: 107). Bidang terbentuk dari pertemuan ujung-ujung garis atau juga karena sapuan warna. Penggunaan bidang bertujuan untuk menambah kesan gerak dalam karya. Bidang yang dibuat yaitu terletak dalam bentuk figur pada objek. Penambahan bidang bertujuan untuk menambah kesan gerak dalam karya yang disusun menyesuaikan bentuk 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). Ruang yang sering digunakan dalam karya seni lukis yaitu ruang semu yang terbentuk karena penggunaan warna. Karya seni lukis sering menggunakan ruang yang bersifat semu. Ruang tersebut hadir dari penggunaan warna yang berlapis-lapis sehingga membentuk ruang. Dalam karya, kesan ruang dihadirkan dari perspektif antara latar dengan representasi objek.

e. Warna

Warna sebagai salah satu elemen atau medium seni rupa, merupakan unsur susun yang penting, baik dibidang seni murni maupun seni terapan. Warna adalah identitas utama pada sebuah bentuk, dan atau sebaliknya warna adalah rupa pada sebuah bentuk (Hendriyana, 2019: 107). Warna yang digunakan yaitu warna sebagai warna, kehadiran warna tersebut sekedar untuk memberi tanda pada suatu benda atau barang, atau hanya untuk membedakan ciri benda satu dengan lainnya tanpa maksud tertentu dan tidak memberikan pretensi apapun (Kartika, 2017: 46). Warna sebagai representasi alam, kehadiran warna merupakan penggambaran sifat objek, seperti warna kulit dan warna rambut pada objek, warna yang digunakan yaitu warna-warna pastel. Penggunaan gelap terang dalam visualisasi sebagai pencapaian bentuk volume dan kesan ruang pada karya.

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 (Kartika, 2004 : 102). 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 dan pusat perhatian. Hubungan ini digunakan sebagai pendekatan untuk mencapai kesatuan.

7. Prinsip-prinsip Rupa

a. Kesatuan (Unity)

Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi diantara hubungan unsur-unsur pendukung karya (Kartika, 2004 : 117). Prinsip dari kesatuan adalah adanya saling hubungan antar unsur yang disusun. Beberapa hubungan tersebut diantaranya kesamaan, keselarasan, kemiripan, keterkaitan dan kedekatan. Hubungan ini digunakan sebagai pendekatan untuk mencapai kesatuan. Adapun kesatuan yang dibangun melalui pendekatan pada kesamaan bentuk figur.

b. Irama (Repetisi)

Irama dalam seni rupa menyangkut persoalan warna, komposisi, garis, maupun lainnya. Menurut E.B. Feldman Irama adalah urutan atau perulangan yang teratur dari sebuah elemen atau unsur-unsur

dalam karya lainnya (Susanto, 2011: 334). Irama yang digunakan pada karya terdapat pada pengulangan unsur garis dan titik.

c. Keseimbangan (Balance)

Keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan (Kartika, 2004: 102). Dalam menentukan keseimbangan diperlukan kepekaan perasaan yang sudah terlatih. Keseimbangan pada karya yang dibuat yaitu simetris dan asimetris, penggunaan keseimbangan asimetris digunakan untuk mendapatkan kesan dinamis pada karya yang diciptakan. Sedangkan keseimbangan simetris digunakan untuk memberikan kesan seimbang pada sayap kupu-kupu di karya ke-lima.

d. Harmoni

Harmoni atau selaras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda dekat. Jika unsur estetika dipadukan secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan keserasian harmony (Kartika, 2004: 113).

Keharmonisan wujud pada karya yang diciptakan merupakan pemberdayaan ide-ide dengan potensi bahan dan teknik. Selain itu harmoni hadir sebagai keselarasan dari penampilan seluruh yang diciptakan antara garis, bidang, dan warna sehingga tidak ada pertentangan dalam segi bentuk, jarak dan warna. 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.

e. Pusat Perhatian

Untuk menarik perhatian pada titik berat dapat dicapai dengan melalui pengulangan ukuran serta kontras antara tekstur, nada warna, garis, ruang, bentuk atau motif (Kartika, 2004: 121). Pusat perhatian atau titik fokus pada karya diciptakan dengan penggunaan warna yang sedikit lebih kontras dari background yang diciptakan. Selain itu, pusat perhatian pada karya diperkuat objek yang mengalami distorsi dan transformasi.

F. Metode Penciptaan

Metode atau langkah-langkah yang dilakukan dalam penciptaan sebuah karya diantaranya eksplorasi, perancangan dan perwujudan karya, seperti yang dijelaskan oleh Gustami bahwa ;

“Dalam proses melahirkan karya secara metodologis melalui tiga tahapan yaitu, (1) Eksplorasi, yang meliputi langkah-langkah penggambaran jiwa dan penjelajahan dalam menggali sumber ide. Dari kegiatan ini ditemukan tema, dan berbagai persoalan. (2) Perancangan, yang terdiri dari kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan ke dalam bentuk karya, dan (3) Perwujudan, yang merupakan perwujudan menjadi karya. Dari semua tahapan dan

langkah-langkah yang telah dilakukan perlu dilakukan lagi evaluasi untuk mengetahui secara menyeluruh terhadap kesesuaian antara gagasan dengan karya yang akan diciptakan”, (Gustami, 2007: 329).

1. Persiapan (Eksplorasi)

Tahapan pertama dalam penciptaan suatu karya seni adalah melakukan persiapan yaitu dengan memilih ide atau isu yang diangkat menjadi tema pada karya yang dibuat. Sumber ide sangat penting, karena itu pengkarya melakukan pertimbangan dalam pemilihannya, dengan sesuatu yang ada dekat dalam diri pengkarya dan latar belakang masalah yang bisa menjadi alasan lahirnya *insecure* menjadi rangsang cipta dalam suatu karya seni.

Pada tahap persiapan pengkarya juga melakukan observasi pada lingkungan yang terjadi pada masa sekarang dan melakukan observasi ke orang lain. Dalam pengumpulan data dan observasi pengkarya juga melakukan persiapan alat dan bahan. Media yang digunakan juga sangat berperan penting pada proses penggarapan karya.

Pada tahapan ini juga, pengkarya melakukan pengamatan terhadap objek karya seperti struktur anatomi manusia, gestur, dan menanyakan persepsi orang terdekat maupun diri. Pengkarya melakukan photoshoot sebagai referensi gestur dan mencari gambar acuan yang sesuai dengan karya yang pengkarya buat. Pengumpulan data juga didapat dari buku, jurnal, artikel maupun media daring. Hasil

dari tahapan ini diperoleh gambar acuan yang dilampirkan, gambaran ini digunakan menjadi acuan dalam penciptaan rancangan karya seni lukis.

2. Perancangan

Gambar acuan yang sudah diperoleh dari tahapan sebelumnya, dilanjutkan kepada tahapan perancangan gambaran ide dengan menyusun strategi yang digunakan pada karya . Berdasarkan pengamatan dari gambar acuan, dengan menampilkan figur diri dan perempuan yang telah digayakan sesuai dengan tema yang diangkat pengakarya.

a. Strategi Visual

Penggunaan Distorsi pada karya terdapat pada sayap kupu-kupu dimana sayap kupu yang biasanya kecil dibuat menjadi besar. Sedangkan Disformasi terdapat pada kupu-kupu yang sayapnya diambil sebagai salah satu yang mewakili karakter dari kupu-kupu tersebut, dan ditransformasi menjadi figur perempuan yang bersayap.

Pada karya yang diciptakan pengkarya memperhatikan aspek-aspek unsur rupa yaitu: garis, bangun, titik, bidang, ruang, warna, gelap terang dan tekstur. Penggunaan garis pada karya seni harus sesuai dengan apa yang diekspresikan, garis yang dibuat membentuk representasi objek. Pada karya menghadirkan titik untuk menciptakan pola pada visual objek yang terdapat dalam karya dari ketidaksengajaan ataupun kesengajaan. Bidang yang dibuat yaitu terletak dalam bentuk figur pada objek.

Penambahan bidang bertujuan untuk menambah kesan gerak dalam karya yang disusun menyesuaikan bentuk yang diinginkan pada karya. Ruang yang sering digunakan dalam karya seni lukis yaitu ruang semu yang terbentuk karena penggunaan warna. Karya seni lukis sering menggunakan ruang yang bersifat semu. Ruang tersebut hadir dari penggunaan warna yang berlapis-lapis sehingga membentuk ruang. Dalam karya, kesan ruang dihadirkan dari perspektif antara latar dengan representasi objek.

Warna yang digunakan yaitu warna sebagai warna, kehadiran warna tersebut sekedar untuk memberi tanda pada suatu benda atau barang, atau hanya untuk membedakan ciri benda satu dengan lainnya tanpa maksud tertentu dan tidak memberikan pretensi apapun (Kartika, 2017: 46). Warna sebagai representasi alam, kehadiran warna merupakan penggambaran sifat objek, seperti warna kulit dan warna rambut pada objek, warna yang digunakan yaitu warna-warna pastel. 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 dan pusat perhatian. Hubungan ini digunakan sebagai pendekatan untuk mencapai kesatuan. Adapun kesatuan yang dibangun melalui pendekatan pada kesamaan bentuk figur. Irama yang digunakan pada karya terdapat pada pengulangan unsur garis dan titik.

Keseimbangan pada karya yang dibuat yaitu simetris dan asimetris. 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.

Pusat perhatian atau titik fokus pada karya diciptakan dengan penggunaan warna yang sedikit lebih kontras dari *background* yang diciptakan. Selain itu, pusat perhatian pada karya diperkuat objek yang mengalami distorsi dan transformasi.

b. Gambar Acuan

Gambar acuan yang digunakan sebagai rangsang cipta dalam pembuatan sketsa alternatif yang akan dihadirkan pada karya, yaitu sebagai berikut :

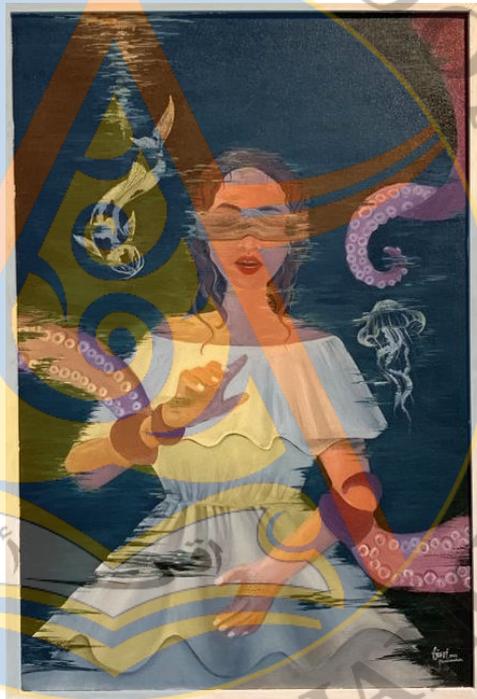
Gambar acuan 1



Gambar 6
(Sumber : Fini Rahmadesta, 2022)

Gambar acuan pertama yaitu gambaran diri dari model yang dimasukan pengkarya sebagai figur yang hadir pada karya. Pada gambar acuan ini, dilakukan *photoshoot* sebagai referensi gestur/pose. Gestur dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan karya, supaya memberikan kesan *insecure* dan refleksi diri.

Gambar acuan 2



Gambar 7
Sink

Ukuran: 60 x 90 cm

Media: Cat minyak dan Akrilik pada Kanvas

Karya Fini Rahmadesta

(Sumber: Fini Rahmadesta, 2022)

Gambar acuan kedua yaitu salah satu karya yang telah dibuat oleh pengkarya yang berjudul “Sink” yang dijadikan acuan

karya dikarenakan memiliki kesamaan figur yang ditampilkan pengkarya, yaitu figur perempuan.

Gambar acuan 3



Gambar 8
(Sumber: Fini Rahmadesta, 2022)

Pada Gambar acuan ketiga pengkarya menggunakan cermin yang sebagai salah satu visual objek yang ingin ditampilkan pengkarya.

Gambar acuan 4



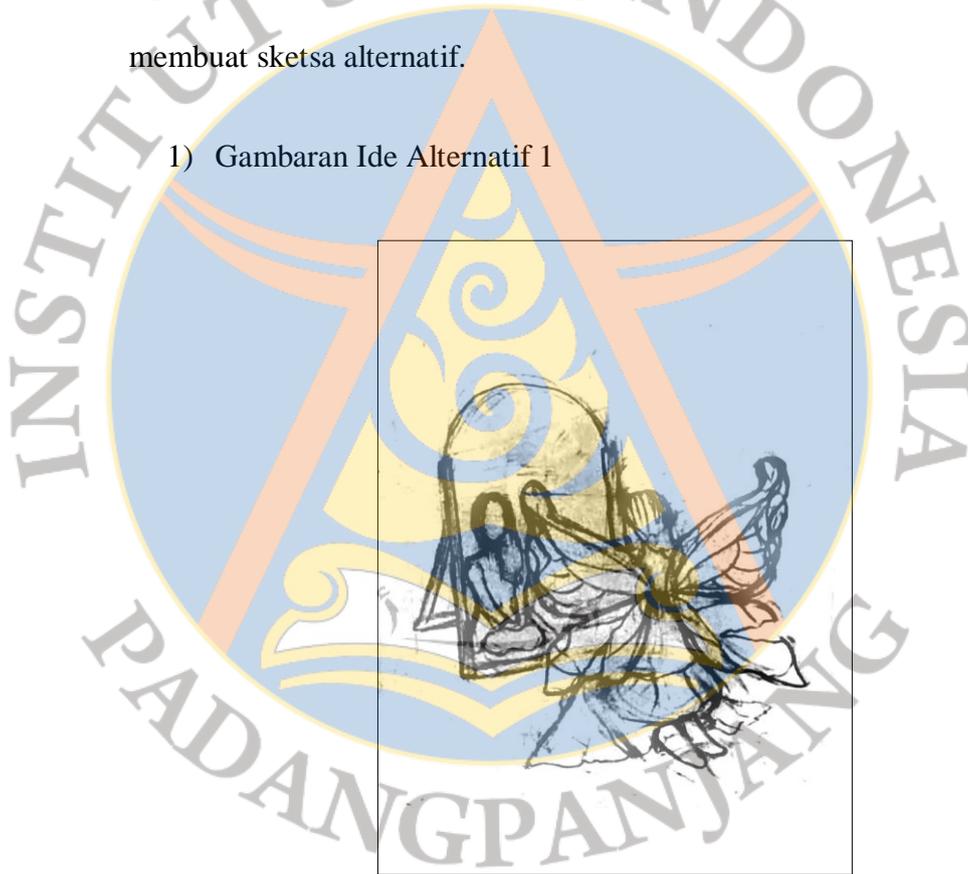
Gambar 9
(Sumber Fini Rahmadesta, 2022)

Pada Gambar acuan kelima pengkarya menggunakan kupu-kupu sebagai salah satu visual objek yang akan ditampilkan pada karya.

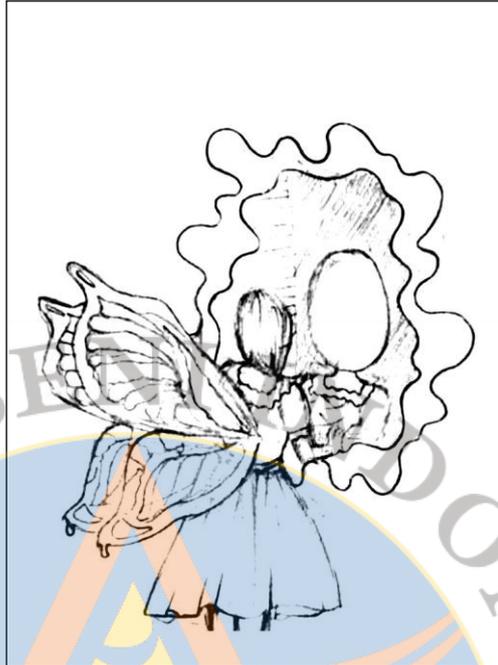
c. Sketsa/ Gambaran Ide

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

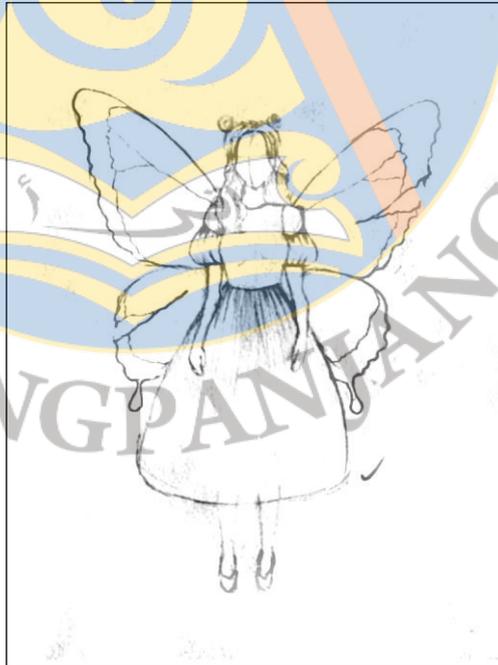
1) Gambaran Ide Alternatif 1



Gambar 10
Sketsa Alternatif 1
(Digambar oleh Fini Rahmadesta, 2022)

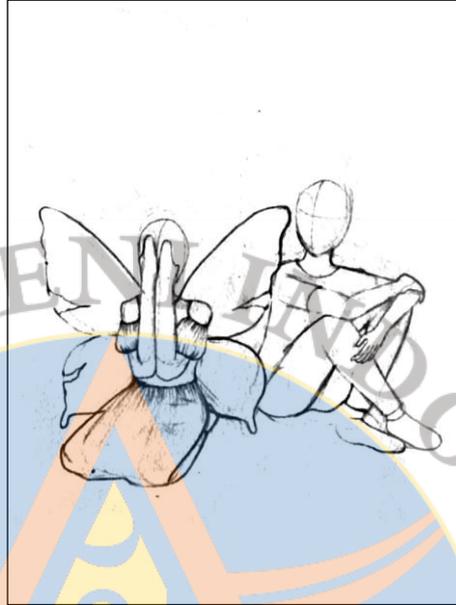


Gambar 11
Sketsa Alternatif 2
(Digambar oleh Fini Rahmadesta, 2022)

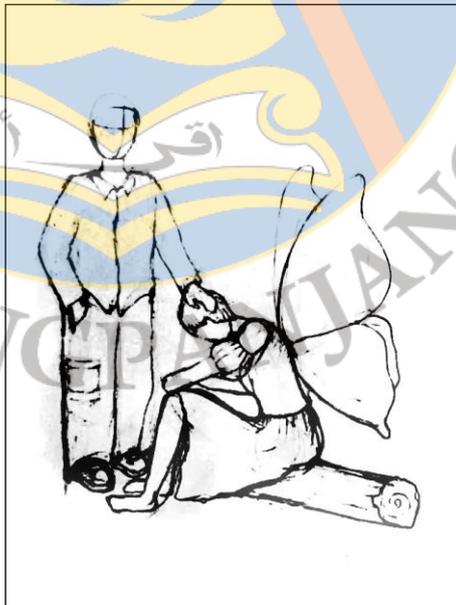


Gambar 12
Sketsa Alternatif 3
(Digambar oleh Fini Rahmadesta, 2022)

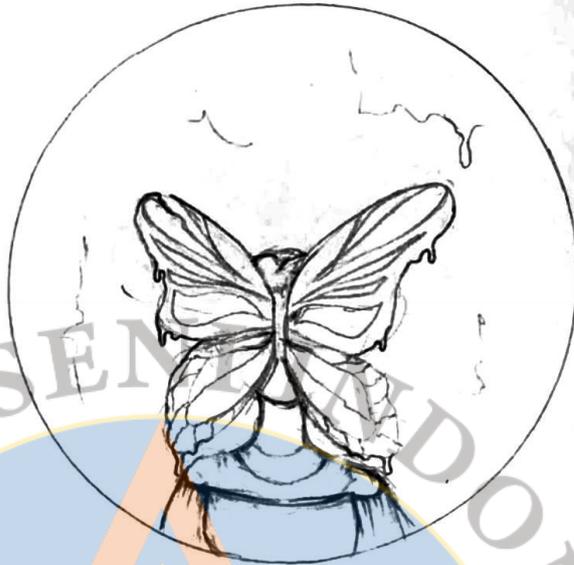
2) Gambaran Ide Alternatif 2



Gambar 13
Sketsa Alternatif 1
(Digambar oleh Fini Rahmadesta, 2022)

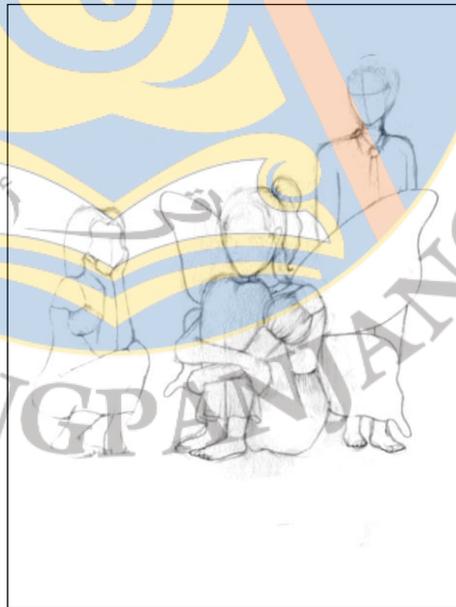


Gambar 14
Sketsa Alternatif 2
(Digambar oleh Fini Rahmadesta, 2022)

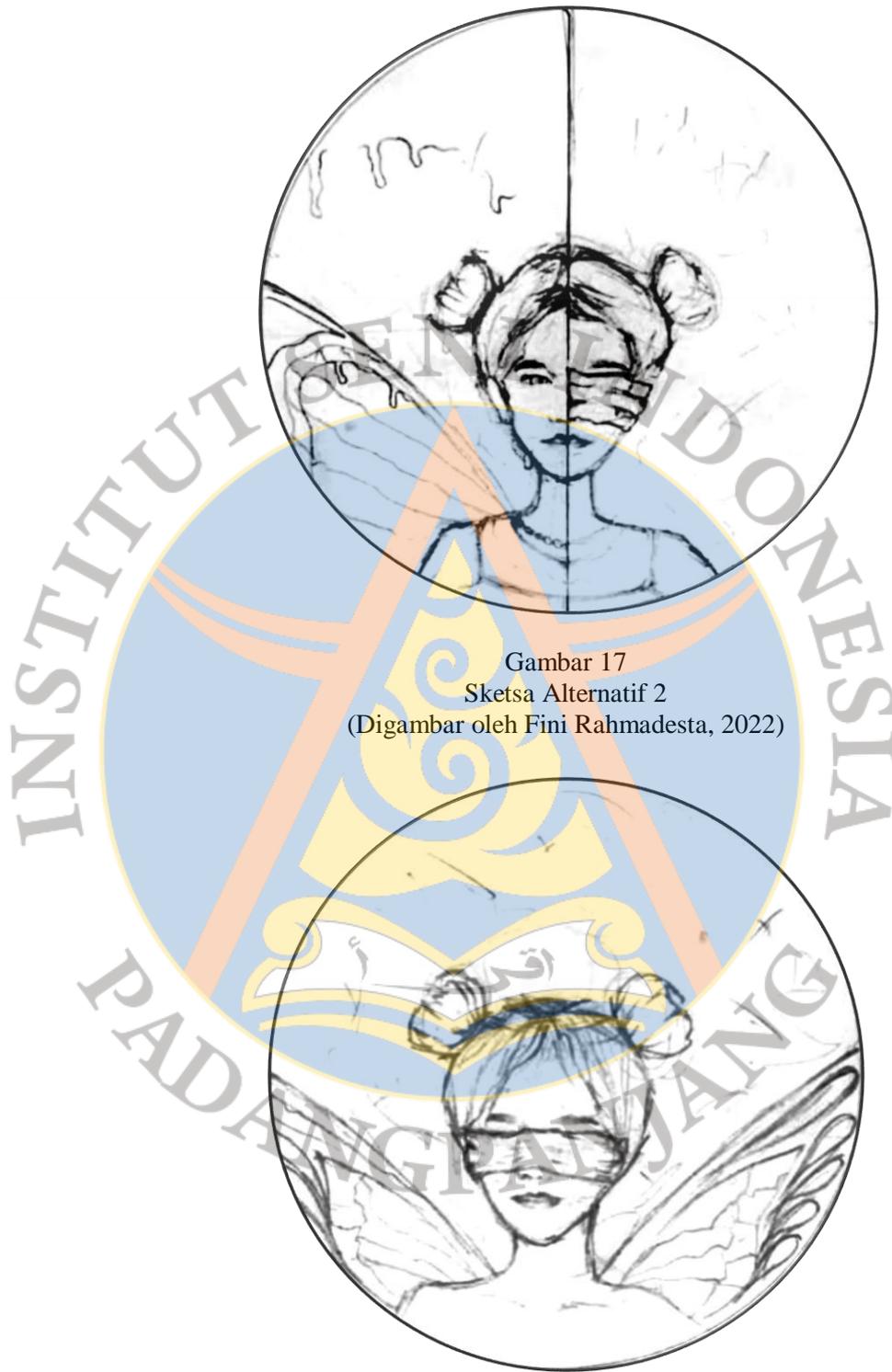


Gambar 15
Sketsa Alternatif 3
(Digambar oleh Fini Rahmadesta, 2022)

3) Gambaran Ide Alternatif 3



Gambar 16
Sketsa Alternatif 1
(Digambar oleh Fini Rahmadesta, 2022)



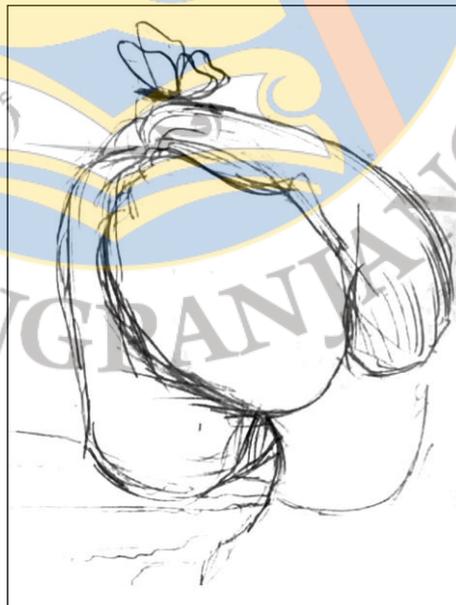
Gambar 17
Sketsa Alternatif 2
(Digambar oleh Fini Rahmadesta, 2022)

Gambar 18
Sketsa Alternatif 3
(Digambar oleh Fini Rahmadesta, 2022)

4) Gambar Ide Alternatif 4



Gambar 19
Sketsa Alternatif 1
(Digambar oleh Fini Rahmadesta, 2022)



Gambar 20
Sketsa Alternatif 2
(Digambar oleh Fini Rahmadesta, 2022)



Gambar 21
Sketsa Alternatif 3
(Digambar oleh Fini Rahmadesta, 2022)

5) Gambaran Ide Alternatif 5



Gambar 22
Sketsa Alternatif 1
(Digambar oleh Fini Rahmadesta, 2022)



Gambar 23
Sketsa Alternatif 2
(Digambar oleh Fini Rahmadesta, 2022)

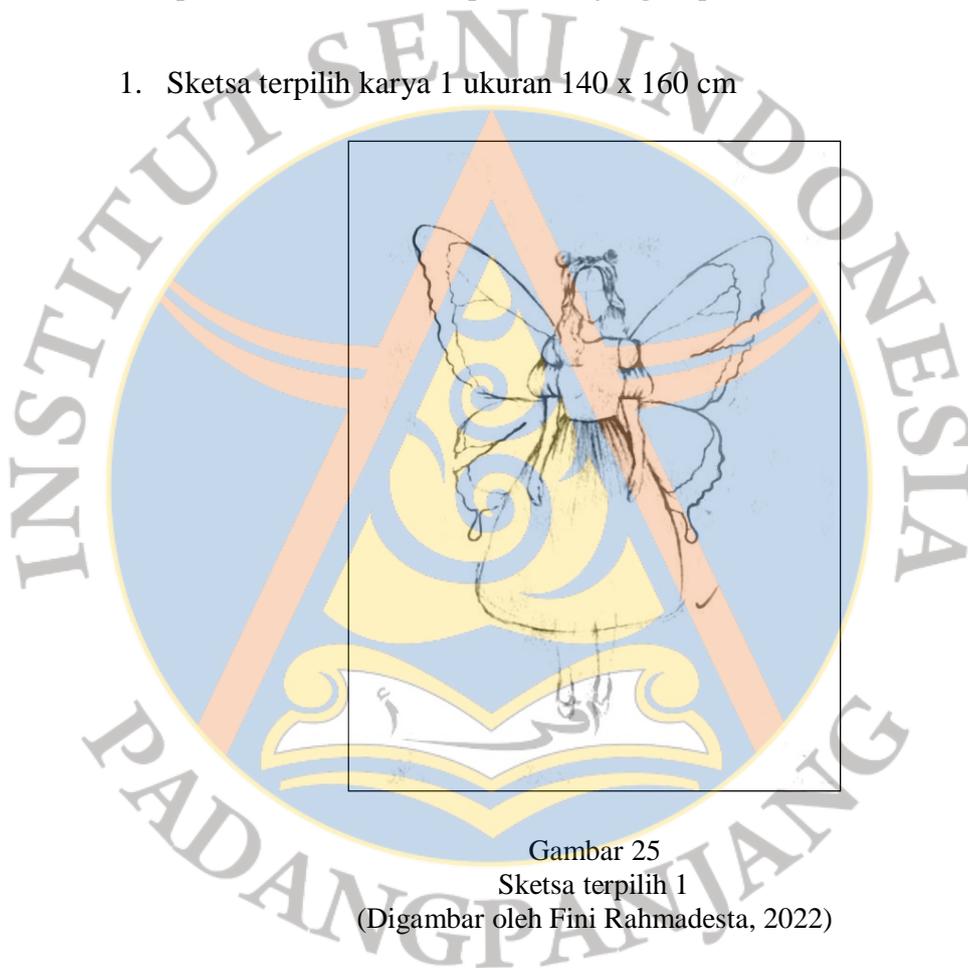


Gambar 24
Sketsa Alternatif 3
(Digambar oleh Fini Rahmadesta, 2022)

d. Sketsa Terpilih

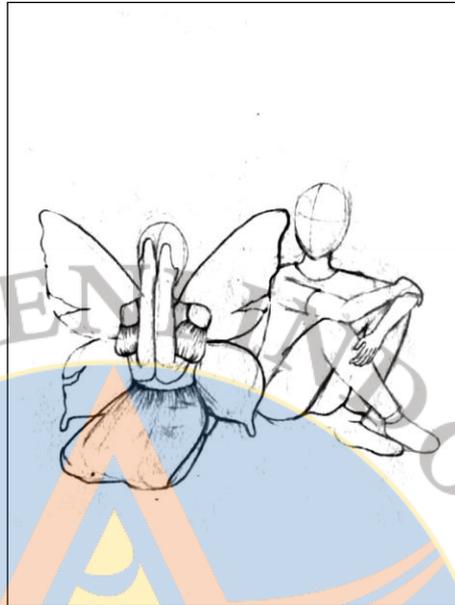
Berdasarkan beberapa sketsa alternatif yang telah dibuat telah dipilih beberapa karya yang dipindahkan kedalam karya seni lukis. Pemilihan didasarkan atas pengamatan, pertimbangan visual yang diciptakan. Berikut beberapa sketsa yang terpilih:

1. Sketsa terpilih karya 1 ukuran 140 x 160 cm



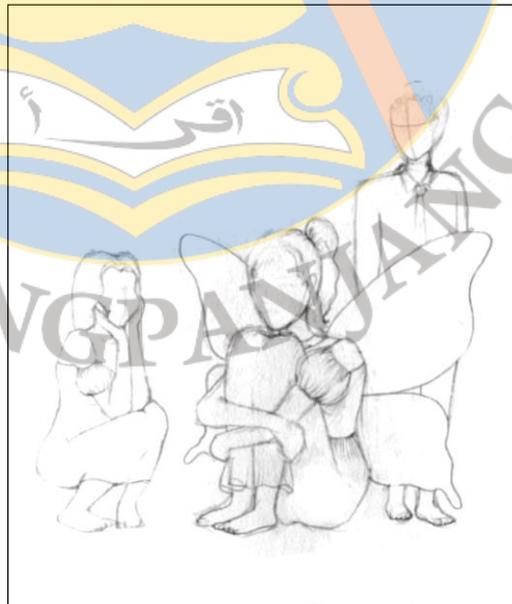
Gambar 25
Sketsa terpilih 1
(Digambar oleh Fini Rahmadesta, 2022)

2. Sketsa terpilih karya 2 ukuran 140 x 160 cm



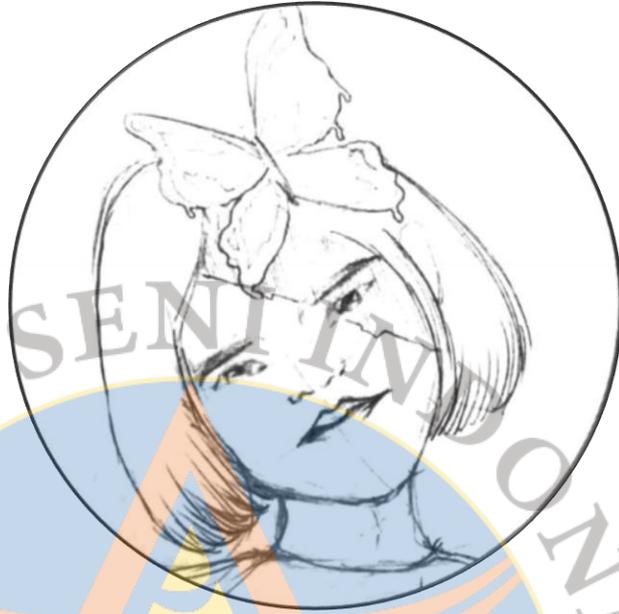
Gambar 26
Sketsa terpilih 2
(Digambar oleh Fini Rahmadesta, 2022)

1) Sketsa terpilih karya 3 ukuran 170 x 130 cm



Gambar 27
Sketsa terpilih 3
(Digambar oleh Fini Rahmadesta, 2022)

2) Sketsa terpilih karya 4 ukuran 150 x 150 cm



Gambar 28
Sketsa terpilih 4
(Digambar oleh Fini Rahmadesta, 2022)

3) Sketsa terpilih karya 5 ukuran 140 x 160 cm



Gambar 29
Sketsa terpilih 5
(Digambar oleh Fini Rahmadesta, 2022)

3. Perwujudan

Dalam tahap ini konsep karya diwujudkan ke dalam bentuk karya yang sudah dirancang berdasarkan pengumpulan data sebelumnya. Mulai dari memilih sketsa alternatif yang telah dipersiapkan, kemudian barulah menuangkan ide yang telah dipilih. Proses perwujudan tidak serta merta divisualisasikan persis namun dalam proses ide banyak kemungkinan lahir ide baru dan liar yang tidak terduga.

Media yang digunakan dalam proses ini adalah dua dimensi yang merupakan seni lukis konvensional karena bahannya sesuai dengan konsep dan ide. Tahapan ini adalah dimana karya seni lukis yang dibuat diwujudkan berdasarkan konsep awal yang direncanakan.

Setelah semua tahapan selesai, dalam proses penyelesaian akhir ini pengkarya melakukan *finishing*, yaitu membuat frame pada karya barulah karya layak untuk dipamerkan.

4. Penyajian Karya

Setelah melakukan serangkaian proses atau tahapan yang panjang seperti pencarian ide, observasi lingkungan, sampai pada penggarapan karya pada tahap akhir adalah penyajian karya tersebut. Penyajian merupakan tahap akhir dalam penciptaan sebuah karya seni terutama seni lukis. Penyajian yang dilakukan adalah sebuah pameran karya seni. Konsep, struktur dan proses pameran akan dilakukan dengan tujuan agar pengamat, penikmat maupun

penggiat seni dapat mengapresiasi dan memiliki manfaat bagi masyarakat atas karya seni lukis yang bertemakan “*Insecure*”.

