

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Pasung adalah alat untuk menghukum orang, berbentuk kayu apit atau kayu berlubang, dipasangkan pada kaki, tangan, atau leher; sedangkan memasung artinya membelenggu seseorang dengan pasung; memasang pasung pada kaki, tangan, atau leher, memasukkan kedalam kurungan (penjara), membatasi (menghambat) ruang gerak.

Berdasarkan pengertian di atas, Terpasung merupakan sebuah situasi atau kondisi dimana seseorang terbelenggu, tersiksa, dibatasi dengan adanya pasung pada bagian tubuh yang memungkinkan manusia untuk tidak dapat bergerak bebas layaknya manusia pada umumnya, fenomena ini merupakan hal yang pernah ditemui melalui lingkungan tempat tinggal pengkarya. Orang Dengan Gangguan Jiwa dipasung dengan alasan supaya tidak mengganggu orang lain di sekitar lingkungan, disebabkan orang-orang di lingkungan tersebut merasa resah/terganggu dengan adanya fenomena tersebut yang kerap kali mencuri makanan dari warga, melempar kayu atau batu kepada warga, sehingga membawa rasa takut orang tua terhadap anaknya manakala beraktivitas di sekitar ODGJ tersebut demikian juga masyarakat lainnya.

“Menurut Ir. Ganding Jansen Siallagan, Pasung merupakan hukuman atau penjara bagi orang-orang yang mengganggu, menentang, berhianat kepada raja. Pemasangan dilakukan sebelum tersangka di eksekusi. pemasangan juga dilakukan sembari raja dan datu (Dukun) “Maniti Ari” (mencari hari yang baik dan tepat) untuk melakukan eksekusi.” (Narasumber: Ir. Ganding Jansen Siallagan, Batu Parsidangan Samosir).

Sesuai pemaparan diatas dapat diartikan bahwa Terpasung merupakan sebuah situasi atau keadaan seseorang yang terpenjara, dan tersiksa. Pejelasan tersebut menambah ketertarikan pengkarya untuk mengangkat terpasung sebagai eksperesi dalam bentuk karya lukis. Apabila dikaitkan dengan pengalaman pengkarya dalam kehidupan sehari-hari seperti: malas mengerjakan sesuatu, lebih banyak menghabiskan waktu di rumah, dan jarang bersosial juga merupakan sumber ide atau gagasan dari pengkarya. Ditambah lagi situasi Pandemi Covid 19, di mana kita dipaksa tunduk dengan situasi tersebut dengan mengerjakan segala kegiatan di rumah, serta semakin jarang bersosial.

Fenomena sosial diatas dipandang pengkarya sebagai pendorong untuk menciptakan karya seni lukis yang bertemakan terpasung untuk mengekspresikan keresahan-keresahan yang kerap kali dialami pengkarya dalam menjalani hidup maupun dalam proses pendidikan yang mengekang pengkarya. sebagai contoh; sering kali pengkarya mengeluh didalam proses belajar yang mengharuskan pengkarya mengerjakan tugas yang tidak sedikit jumlahnya, di lingkungan sosial juga penulis menemukan adanya banyak keluhan dari teman, penulis menjadi sering merasa terkekang, merasa terkurung, panik, sedih, dan kurang nyaman dalam bersosial. Pengkarya menjadi sering merasa seolah terjebak dalam situasi yang sulit untuk dijelaskan (absurd). Mengalami gangguan kecemasan, kurang percaya diri, sering merasa tidak percaya pada diri sendiri karena tekanan batin yang terus tersimpan dalam diri sehingga kesulitan untuk memulai sesuatu seperti mengerjakan sebuah karya maupun mengerjakan kegiatan lain selain berkarya. Pengkarya sering merasa terganggu dalam menjalani hari-hari, mengalami

kesulitan baik dalam mengola emosi, menanggapi sebuah masalah, menanggapi pikiran-pikiran negatif dan kesulitan berkonsentrasi dalam mengerjakan sesuatu. Oleh karena itu pengkarya berusaha menuangkan ekspresi pengkarya dalam bentuk karya dua dimensi dengan bentuk surealis, teknik plakat dengan media akrilik pada kanvas.

### **B. Rumusan penciptaan**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah yaitu:

1. bagaimana mewujudkan dan mengekspresikan terpasung sebagai ekspresi dalam seni lukis?

### **C. Tujuan Penciptaan dan manfaat penciptaan**

#### **a. Tujuan Penciptaan**

Tujuan umum:

1. Untuk merealisasikan ide kedalam karya seni lukis.
2. Menciptakan karya seni lukis yang menekankan pada bentuk seni sebagai sarana dalam pencarian identitas.

Tujuan khusus:

1. Membangun eksistensi pribadi dalam menghadirkan karya-karya kreatif.
2. Untuk menciptakan karya lukis yang fokus pada pengungkapan perasaan mendalam dari ekspresi terpasung dalam seni lukis.

#### **b. Manfaat Penciptaan**

1. Diri sendiri
  - a. Mengetahui lebih dalam tentang menggunakan terpasung sebagai sarana komunikasi dalam seni lukis.

- b. Mampu merealisasikan perasaan menjadi karya seni lukis dengan tema terpasung sebagai ekspresi dalam seni lukis.
- c. Sebagai sarana pemenuhan hasrat dalam mencipta karya seni lukis.

## 2. Lembaga

- a. Sebagai perbandingan untuk mahasiswa selanjutnya.
- b. Menjadikan lukisan terpasung sebagai bahan referensi dan kajian ilmiah.
- c. Sebagai referensi bahasa ungkap seni lukis akademisi kedepannya.

## 3. Masyarakat

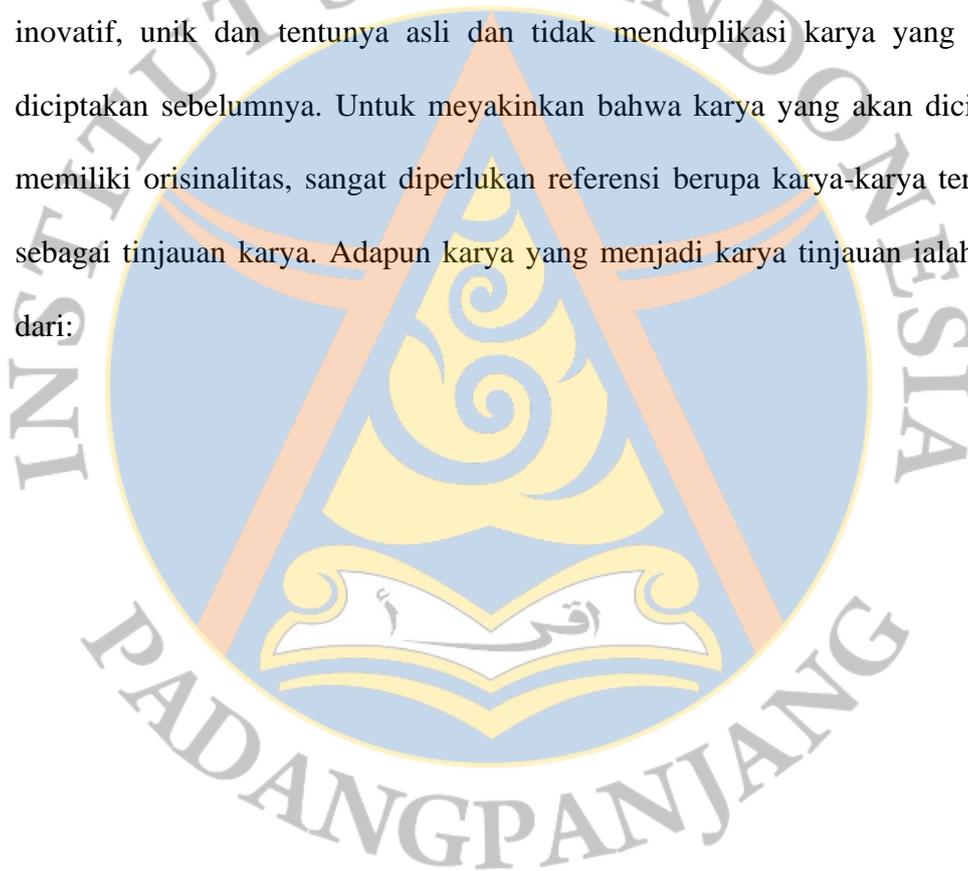
- a. Sebagai media komunikasi antara pengkarya (seniman) dengan masyarakat secara umum.
- b. Sebagai sarana edukasi bagi masyarakat tentang bagaimana cara mengungkapkan perasaan dalam karya seni lukis.

### **D. Tinjauan Karya**

Di tengah perkembangan zaman yang terus maju para perupa selalu berusaha mengembangkan teknik atau kemampuan yang mereka miliki sebagai ekspresi seorang seniman. Karya seni yang diciptakan harus mempunyai orisinalitas, hal tersebut dapat disikapi dari apa yang diungkapkan oleh Sacari seperti berikut:

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

Menurut pendapat di atas karya yang diciptakan baik itu dari segi konsep, persoalan maupun bentuk diupayakan baru dan berbeda dengan karya yang pernah ada serta memiliki nilai kebaruan, agar suatu karya benar-benar bernilai di tengah tengah masyarakat. Maka dari itu mengangkat atau mewujudkan suatu karya seni tentu akan melakukan keorisinalitasan karya baik dalam segi bentuk, ide, maupun konsep karya. Oleh karena seniman harus berusaha menciptakan karya yang inovatif, unik dan tentunya asli dan tidak menduplikasi karya yang pernah diciptakan sebelumnya. Untuk meyakinkan bahwa karya yang akan diciptakan memiliki orisinalitas, sangat diperlukan referensi berupa karya-karya terdahulu sebagai tinjauan karya. Adapun karya yang menjadi karya tinjauan ialah karya dari:



## 1. Tinjauan karya 1

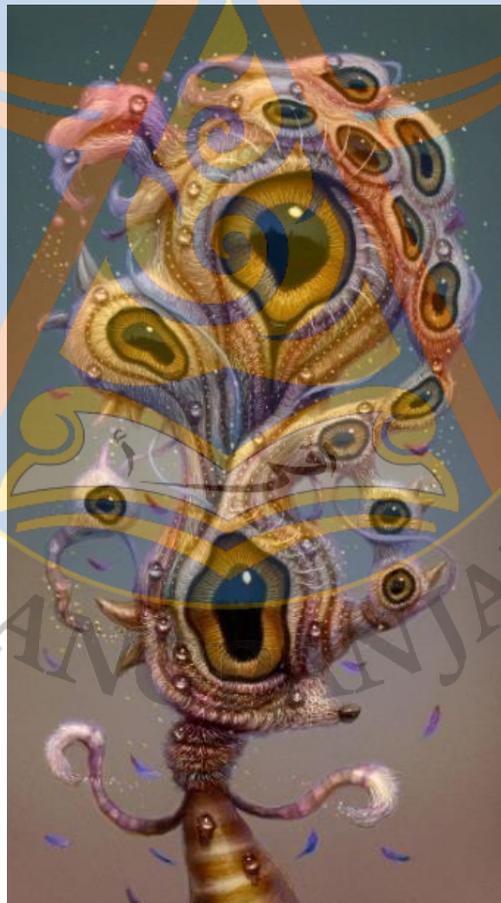
### Gambar 1

Naoto Hattori "Visionary Awakening 05"  
71,12x121,92 cm

Acrylic on board, 2018

(Sumber: instagram @naoto\_hattori)

Karya Naotto Hattori yang berjudul "Visionary Awakening 05" ini menjadi salah satu karya tinjauan pengkarya karena memiliki kesamaan media yang menggunakan cat akrilik dengan teknik plakat dengan warna yang dominan cerah serta visual yang digarap dengan gaya surealis.



## 2. Tinjauan karya 2

### Gambar 2

Hannah Yata "Toys and Reasons"

24x48 inci (60,9x121,9 cm)

Oil on Canvas

Tahun 2017

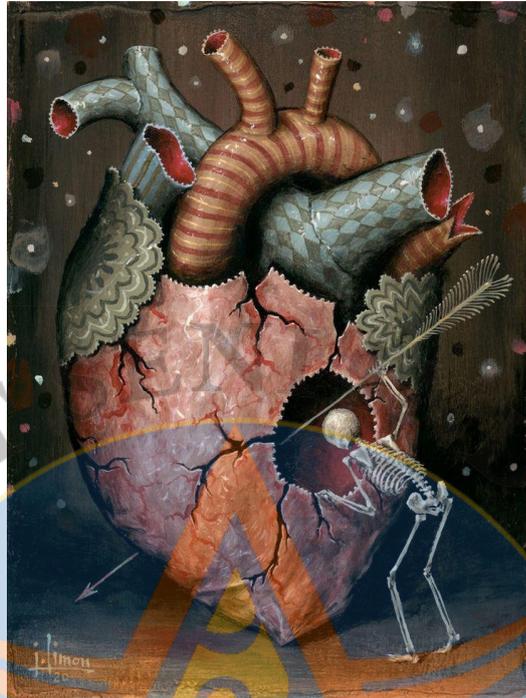
(Sumber: instagram @hannahyata)

Pada karya Hannah Yata yang berjudul "Toys and Reasons" merupakan karya dengan kepala hewan kelinci sebagai kepala figurnya, menggunakan



media cat minyak pada kanvas dengan teknik plakat. Karya di atas merupakan salah satu karya yang dipilih pengkarya karena penggunaan warna yang cerah dan sapuan kuas yang halus namun memiliki perbedaan dalam segi konsep dan bahan yang digunakan dalam proses penggarapan karya.

## 3. Tinjauan karya 3



**Gambar 3**

Jason Limon "puncture"

6x8 inci

Oil on canvas

(Sumber: [instagram@Jasonlimon](https://www.instagram.com/Jasonlimon))

Pada karya diatas, Jason Limon menggunakan media cat minyak pada kanvas serta pada karya tersebut menggunakan vigur jantung, tengkorak, dan panah sebagai objek pada lukisan tersebut. Pengolahan bentuk serta warna yang dominan gelap.

Sedangkan pada karya yang akan di garap nantinya akan menggunakan warna-warna yang dominan gelap pada bagian *background* karya. Serta objek yang menggunakan komposisi yang berbeda dengan karya yang akan dihadirkan nantinya.

#### 4. Tinjauan karya 4



**Gambar 4**

Roby Dwi Antono "Denyut"  
40x40 cm, Oil on canvas, 2018  
(Sumber: Instagram @dwiantonoroby)

Pada karya Roby di atas merupakan karya lukis yang menggunakan cat minyak sebagai medianya dengan objek yang dihadirkan berupa wajah figur anak kecil, mata hewan dan organ lain yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk kesatuan serta harmoni.

Karya yang akan diciptakan nantinya memiliki kesamaan dari segi konsep yang sama-sama hadir dari representasi dari pengalaman kehidupan yang berusaha untuk menyajikan cerita unik dan pemaknaan kepada setiap penikmat tentang kehidupan masa lalu namun di segi bentuk artistik, penyusunan bidang, garis, ruang, tekstur dan ekspresi figur yang dihadirkan sangat berbeda.

## 5. Tinjauan karya 5



**Gambar 5**

Mark Ryden "Rose"  
Oil on panel, 2003

(Sumber: Instagram @markryden)

Karya Mark Ryden dengan judul "Rose" merupakan salah satu karya yang dipilih pengkarya sebagai tinjauan karya karena karya tersebut merupakan karya yang memiliki visual dan warna yang sama dengan karya yang akan diciptakan. Adapun kesamaan visual pada karya yang ingin diciptakan nantinya yaitu sama-sama hadir dari figur makhluk hidup dengan penggunaan warna yang cerah pada bagian objek utama namun pada bagian latar menggunakan warna gelap.

## **E. Landasan Teori**

Menciptakan sebuah karya seni pada umumnya dipengaruhi oleh beberapa faktor, ada faktor dari dalam dan luar diri seorang seniman yang menimbulkan sebuah rangsang cipta. Adapaun beberapa sumber yang menyangkut teori penciptaan karya ini sebagai berikut:

### **Terpasung**

Terpasung merupakan sebuah situasi atau kondisi dimana seseorang terbelenggu, tersiksa, dibatasi dengan adanya pasung pada bagian tubuh yang memungkinkan manusia untuk tidak dapat bergerak bebas layaknya manusia pada umumnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Pasung adalah alat untuk menghukum orang, berbentuk kayu apit atau kayu berlubang, dipasangkan pada kaki, tangan, atau leher; sedangkan memasung artinya membelenggu seseorang dengan pasung; memasang pasung pada kaki, tangan, atau leher, memasukkan kedalam kurungan (penjara), membatasi (menghambat) ruang gerak.

Sesuai pemaparan diatas dapat diartikan bahwa Terpasung merupakan sebuah situasi atau keadaan seseorang yang terpenjara, dan tersiksa. Pejelasan tersebut menambah ketertarikan pengkarya untuk mengangkat terpasung sebagai eksperimen dalam bentuk karya lukis. Apabila dikaitkan dengan pengalaman pengkarya dalam kehidupan sehari-hari seperti: malas mengerjakan sesuatu, lebih banyak menghabiskan waktu di rumah, dan jarang bersosial juga merupakan sumber ide atau gagasan dari pengkarya.

## Seni Lukis

Seni lukis yang dalam bahasa Inggris disebut dengan painting, adalah karya seni rupa dua dimensi yang menampilkan unsur warna, bidang, garis dan tekstur. Secara umum, seni lukis dikenal melalui sapuan kuas dengan cat minyak maupun cat air yang disapukan di permukaan datar.

“Seni lukis adalah ungkapan dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan warna dan garis, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi, maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang” (Susanto, 2011)

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan secara teknis lukisan adalah seni dari warna yang menyebar atau yang mencair pada permukaan yang datar (kanvas, panel, dinding, dan kertas) untuk menghasilkan sensasi atau ilusi ruang dan gerak. Hal itu dapat dipahami dari pengungkapan melalui teknik, intelektual, emosional, nilai subjektif, simbolik dan religius seorang seniman.

## Simbol

Menurut Seussure dalam buku Susanto (2002: 104) simbol adalah suatu bentuk tanda yang semu natural yang tidak sepenuhnya arbitrer (terbentuk begitu saja), atau termotivasi. Bagi Peirce sebuah bentuk tanda berdasarkan pada konvensi. Simbol seharusnya ditunjukkan bahwa bagi Peirce, sebuah tanda dapat masuk dalam kategori ikonik, indeksial atau simbolis, semua dapat terjadi pada

saat yang sama. Dengan kata lain, suatu aspek dari sebuah tanda tidak menghindari aspek-aspek lainnya.

Sekian banyak objek yang dapat dijadikan simbol untuk Terpasung ini, yaitu dalam bentuk tengkorak manusia dengan telinga binatang seperti kelinci, kerbau dan otak yang seperti lendir serta bentuk pasung pada kaki atau tangan objek yang akan dihadirkan. Pemilihan bentuk-bentuk tersebut dikarenakan pengalaman pengkarya yang cenderung sering menggunakan bentuk-bentuk tersebut, lebih mudah untuk melakukan observasi dan mudah ditemukan di lingkungan pengkarya. Bentuk tengkorak dipilih karena menurut pengkarya bentuk tengkorak merupakan suatu bentuk yang mewakili suatu sifat atau karakter suatu figur baik figur manusia maupun hewan, hal tersebut yang mendorong pengkarya menggunakan bentuk-bentuk tengkorak sebagai objek penciptaan karya lukis, dan bentuk otak atau lendir sebagai objek pendukung karya lukis yang akan digarap.

### **Distorsi**

Distorsi adalah perubahan bentuk, melukiskan objek dengan teknik melebih-lebihkan dan menonjolkan bagian bentuk benda/objek yang ingin difokuskan, untuk menggali kemungkinan-kemungkinan lain pada suatu bentuk atau figur. (Susanto 2002: 33)

Pada karya yang akan diciptakan objek boneka hewan dan bentuk otak merupakan objek yang paling ditonjolkan, penggunaan objek hewan, otak atau lendir dan pasung. Dengan adanya penambahan atau pengurangan pada objek yang dihadirkan, karena pengkarya merasa objek tersebut sudah mampu

mewakili ekspresi terpasung pada karya lukis yang akan diciptakan.

### **Deformasi**

Deformasi adalah perubahan bentuk yang sangat kuat/besar sehingga kadang-kadang tidak lagi berwujud figur semula atau sebenarnya. Sehingga hal ini dapat memunculkan figur/karakter baru yang lain dari sebelumnya.

(Susanto 2002: 30)

Deformasi dipilih sebagai landasan teori pada karya yang akan diwujudkan nantinya dikarenakan karya yang akan dihadirkan memiliki perubahan bentuk yang kuat. Sehingga karya yang dihasilkan nantinya akan memiliki kebaruan bentuk melalui perpaduan bentuk-bentuk hewan, organ otak manusia, kaki dan tangan yang terikat (terpasung) dengan harapan dapat menghasilkan sebuah bentuk yang baru.

### **Surealisme**

Surealisme merupakan paham yang membebaskan kita dalam menghadirkan bentuk yang memiliki dunia fantasi yang luas sebagai dasar penyusunannya untuk mengungkapkan ekspresi seseorang. Sebagaimana dijelaskan Kartika bahwa, "Surealisme bersandar pada keyakinan realitas yang

superior dari kebebasan asosial, keserbabisaan mimpi, pemikiran kita yang otomatis tanpa kontrol dari kesadaran” (Kartika, 2017:119).

Sesuai dengan pemaparan di atas, maka surealisme cenderung melukiskan kebebasan mimpi serta dunia fantasi pengkarya dalam mencipta sebuah karya. Surealisme dipilih pengkarya karena pengkarya merasa nyaman karena lebih bebas dalam mengolah objek serta tak memiliki batasan dalam berkarya. karya yang akan dihadirkan nantinya tidaklah harus sesuai realita yang dirasakan lebih cenderung mengandalkan intuisi pengkarya.

## **1. Unsur-Unsur Rupa**

### **a. Titik**

“Unsur karya seni rupa yang paling mendasar adalah titik. Titik adalah unsur seni rupa yang kecil. Dari beberapa titik yang dihubungkan melahirkan unsur-unsur seni rupa yang baru, antara lain seperti garis, bentuk bahkan ruang.” (Djelantik,1999: 19). Dalam karya yang diciptakan titik hadir dari ke sengaja dan ketidaksengajaan untuk menambah kesan ramai dan detail dari objek tersebut. Titik yang muncul dalam karya, akan memberi kesan bentuk detail pada visual yang dihadirkan.

### **b. Garis**

“Garis merupakan titik yang digabungkan atau titik yang ditarik. Pada dunia seni rupa kehadiran garis bukan saja sebagai garis tetapi sebagai symbol emosi yang diungkapkan lewat garis atau tepatnya disebut goresan”

(Kartika, 2004:100).

Penggunaan garis pada karya seni harus sesuai dengan apa yang diekspresikan. Garis digunakan pada penciptaan karya pada pembuatan sketsa dasar. Selanjutnya pada beberapa karya, garis juga dihadirkan untuk mendapatkan kesan ekspresi pada karya yang diciptakan. Garis yang hadir pada karya banyak terletak pada bagian objek utama karya dan beberapa pada bagian *background* karya.

#### **c. Bidang**

“Bidang merupakan unsur dalam seni rupa yang dihasilkan dengan menggabungkan beberapa jenis garis.” (Kartika, Dharsono Sony, 2004:107).

Penambahan bidang bertujuan untuk menambah kesan gerak dalam penciptaan karya yang disusun menyesuaikan irama yang diinginkan pada karya.

#### **d. Ruang**

“Ruang merupakan salah satu unsur dalam seni lukis, ruang bisa dihadirkan melalui karya dua dimensi dan tiga dimensi hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Djelantik dalam buku estetika sebuah pengantar yaitu: Ruang adalah unsur seni rupa dengan dua sifat. Dalam seni rupa dua dimensi, ruang bersifat semu sedangkan dalam seni rupa tiga dimensi ruang bersifat nyata.” (Djelantik, 1999: 21).

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

objek sehingga penempatan objek yang dihadirkan memiliki ruang sebagai pendukung karya lukis yang akan diciptakan.

#### **e. Warna**

“Warna merupakan salah satu elemen atau medium seni rupa, merupakan unsur yang penting, baik dibidang seni murni maupun terapan yang dikatakan” (Kartika, 2004: 108). Warna yang digunakan pada karya yang diciptakan cenderung warna dingin dan gelap pada background, dan pada objek utama menghadirkan warna yang cenderung cerah sesuai dengan objek terpasung tersebut. Penggunaan warna yang kontras bertujuan untuk menonjolkan objek utama sehingga menjadi pusat perhatian.

#### **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, irama dan pusat perhatian.

#### **g. Tekstur**

Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada karya seni rupa secara nyata maupun semu sesuai dengan pernyataan dibawah ini:

“Tekstur nyata adalah bila diraba maupun dilihat secara fisik terasa kasar dan halus. Tekstur semu adalah tekstur yang tidak memiliki kesan yang sama antara pengelihatannya dan perabaannya, tekstur semu ini bisa terbentuk karena kesan perspektif dan gelap terang” (Kartika, 2004: 107). Adapun tekstur yang digunakan dalam karya nantinya merupakan perpaduan dari keduanya antara tekstur nyata dan tekstur semu.

## **2. Prinsip-Prinsip Rupa**

### **a. Kesatuan**

“Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam satu susunan atau komposisi diantara hubungan unsur-unsur pendukung karya” (Kartika, 2004:117).

Prinsip dari kesatuan adalah adanya 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 yang akan dihadirkan.

### **b. Keseimbangan**

“Keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan” (Kartika, 2004:102).

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 diciptakan.

### **c. Harmony**

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

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

### **d. Pusat perhatian**

“Untuk menarik perhatian pada titik berat dapat dicapai dengan melalui pengulangan ukuran serta kontras antara tekstur, nada warna, garis, ruang, bentuk atau motif”. (Kartika, 2004; 121).

Untuk mendapat pusat perhatian dilakukan melalui kedetailan pada objek utama. Dalam memperoleh pusat perhatian pada karya yang diciptakan melalui ukuran dan objek, bentuk dan warna. Pusat perhatian pada karya diperkuat dengan distorsi bentuk objek utama pada karya yang akan diwujudkan.

## **F. Metode Penciptaan**

Metode Penciptaan meliputi langkah-langkah yang harus didalami dalam proses penciptaan karya seni. Proses penciptaan banyak dipengaruhi oleh

informasi, pengetahuan dan wawasan serta pengalaman pengkarya.”Proses cipta atau kreasi artistik meliputi eksperimen, perenungan dan pembentukan (struktur seni) yang memanfaatkan data emik maupun etik”(Kartika, 2016:46).

### **1. Persiapan**

Persiapan ini merupakan tahap awal dalam melahirkan sebuah karya yang meliputi pencarian sumber ide tentang terpasung sebelum tahap pengumpulan data. Adapun pada tahap ini pengkarya mencoba mengumpulkan data dari berbagai sumber baik itu dari buku, maupun fenomena yang terjadi dilingkungan sekitar pengkarya dan dari media sosial.

Ide merupakan sesuatu yang sangat penting. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Ide adalah rancangan yang tersusun dipikiran. Selama ide belum dituangkan menjadi sebuah konsep dengan tulisan maupun gambar, maka ide masih ada dalam pikiran. Untuk mengubah ide menjadi karya cipta dilakukan serangkaian proses berfikir yang logis dan memerlukan usaha yang terus menerus sehingga ide awal yang muncul dipikiran satu sama lain saling bersesuaian sehingga ide yang awalnya berbentuk abstrak menjadi nyata dalam bentuk karya yang kasat mata.

Kelahiran gagasan dalam Langkah awal menciptakan karya seni adalah pencarian ide atau gagasan yang diangkat. Dalam hal ini ide diperoleh dari melihat, membaca buku, media sosial, kemudian menganalisa fenomena terpasung yang ada dilingkungan sekitar pengkarya. Pada tahap ini pengkarya banyak menganalisa fenomena yang terjadi dilingkungan pengkarya, di mana pengkarya menemukan adanya dampak negatif yang dilakukan oleh orang orang

disekitarnya seperti cemooh, buli, hujatan yang mampu merusak kesehatan mental seseorang atau individu. kesadaran dalam diri pengkarya bahwasanya setiap orang tidak seharusnya menganggap dirinya tidak berguna, dan setiap orang mempunyai hak dan kebebasan untuk berekspresi dan mengolah kreatifitas yang ada dalam pribadinya.

Karya yang divisualkan adalah interpretasi dari situasi terpasung berdasarkan pengalaman dan hal-hal yang terjadi dilingkungan pengkarya sendiri dengan harapan karya seni yang dihadirkan memiliki nilai estetik dan mudah dimengerti oleh pengamat maupun penikmat yang melihatnya. Hal tersebut dapat diamati dari bahasa visual yang akan dilahirkan serta teknik yang akan dipakai pada saat penciptaan karya.

“Karya seni yang bermakna sebagai komunikasi layaknya orang sedang berpidato. Seniman tidak hanya berhasil mengekspresikan perasaannya, tetapi juga memindahkan perasaannya karena seni untuk dinikmati oleh semua orang. Tujuan seni yang baik dan benar adalah mampu berkomunikasi dengan individu masyarakat.” (Kartika, Estetika, 2007:50).

Dari pemaparan di atas dapat kita simpulkan bahwa karya seni yang berhasil adalah karya yang mampu mengkomunikasikan perasaan dan ekspresi diri si pengkarya dengan melihat tema yang diangkat, membuat konsep karya melalui perenungan dan mencari bayangan dari rasa terhadap sebuah objek. Perenungan yang dilakukan merupakan duplikasi dari rasa ketidaknyamanan atas stigma lingkungan yang sering kali beranggapan negatif terhadap pengkarya maupun orang lain dilingkungan. Sehingga mendorong pengkarya untuk menciptakan

karya seni lukis dengan terpasung sebagai ekspresi terhadap lingkungan maupun pribadi pengkarya.

Objek karya seni bisa saja dari alam maupun imajinasi, lingkungan masyarakat, tontonan yang berasal dari media sosial, dan pengalaman diri sendiri yang menarik oleh seniman dalam menciptakan karya seni. Adapun objek dalam penciptaan karya seni yang diciptakan ini adalah bentuk representasi dari hewan yang dipasung dengan otak yang mengelilingi objek utama pada karya.

## **2. Perancangan**

Tahap perancangan ini diawali dengan tahap pembuatan sketsa. Sketsa yang dibuat adalah sketsa bentuk objek hewan yang dikurung maupun dipasung sketsa dari hasil foto yang diambil dari hasil observasi langsung ataupun lewat imajinasi nantinya akan dijadikan sebagai gambar acuan. Setelah tahap sketsa pengkarya akan membuat karya dalam bentuk sketsa alternatif kemudian dilanjutkan dengan membuat karya alternatif melalui bahan (medium) yang akan digunakan diatas kanvas dengan tujuan untuk eksplorasi terhadap medium yang akan digunakan tersebut. Tahap selanjutnya adalah penggarapan karya sesuai dengan ide dan hasil observasi yang dilakukan ditambah dengan gambar acuan yang sudah pengkarya siapkan melalui foto.

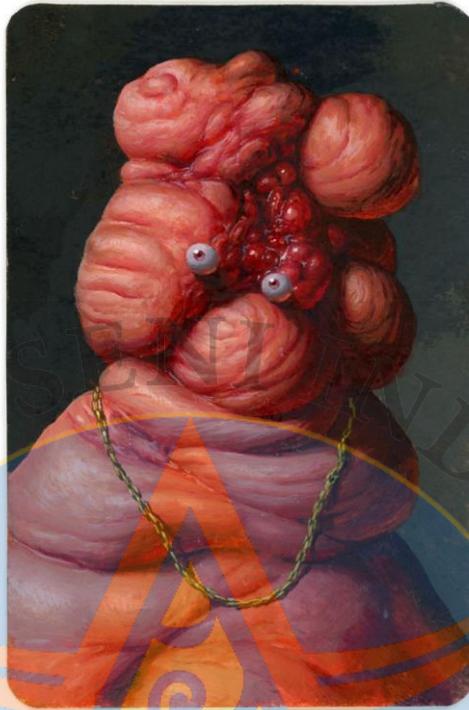
### **a. Strategi Visual**

Dalam karya yang akan diciptakan titik hadir dari hasil kesengajaan dan hasil dari ketidaksengajaan untuk membuat kesan detail pada objek tersebut. penggunaan garis sesuai dengan apa yang ingin diekspresikan dalam karya. Penambahan bidang pada karya yang bertujuan untuk mendapatkan kesan mirip dan jelas pada visual yang dihadirkan. Pada karya yang akan dihadirkan, penggunaan ruang juga sangat berpengaruh dalam mendapatkan kesan ruang pada karya.

Warna yang dihadirkan dalam karya nantinya berupa warna-warna dingin dan gelap pada *background* dan warna cerah dan kontras pada objek utama karya dan penggunaan gelap terang dalam visualisasi sebagai capaian bentuk dan kesan volume pada karya. Penyusunan kombinasi prinsip-prinsip rupa dalam karya seni seperti kesatuan, keseimbangan, harmoni dan pusat perhatian sebagai pendekatan untuk mencapai kesatuan.

Keseimbangan pada karya yang dibuat merupakan keseimbangan asimetris dengan bentuk visual karya yang peletakan unsurnya tidak sama. Keharmonisan wujud yang diciptakan merupakan pemberdayaan ide-ide dengan potensi dan teknik, harmoni kemudian hadir sebagai suatu keselarasan antara seluruh unsur yang diciptakan antara garis, bidang, warna sehingga tidak ada ketimpangan dalam segi bentuk jarak dan warna. Untuk mendapatkan pusat perhatian dapat dilakukan dengan pendetailan melalui garis juga warna yang lebih cerah objek utama pada karya.

#### **b. Gambar acuan**



**Gambar 6.** Christian Rex Van Minnen  
(Sumber: Pinterest)

Karya diatas merupakan salah satu gambar acuan pengkarya, pada gambar tersebut terdapat capaian bentuk yang diinginkan pengkarya. Bentuk seperti lemak atau daging yang gemuk, serta gradasi warna yang tidak terlalu halus. Kesan-kesan cahaya yang hadir dalam karya tersebut, goresan yang spontan tetapi tidak menghilangkan kesan timbul pada objek karya tersebut.



**Gambar 7.** Christian Jean Van Minnen  
(Sumber: Pinterest)

Karya di atas merupakan salah satu gambar acuan pengkarya karena penggunaan warna, komposisi bentuk juga menjadi acuan pengkarya dalam karya tersebut. Mulai dari tata letak, keseimbangan bentuk-bentuk yang satu dengan lainnya, kesan cahaya yang kuat tampak pada pantulan cahaya bentuk yang hadir. Penambahan bentuk kulit manusia sebagai pusat perhatian, tekstur meja yang seakan nyata serta permainan gelap terang. Warna yang halus dan cerah menambah keharmonisan karya tersebut sehingga, pengkarya menjadikan karya di atas sebagai gambar acuan karena pada karya yang dihadirkan nantinya akan sedikit meniru karya lukis tersebut.



**Gambar 8.** Sriwipulle  
(Sumber: Pinterest)

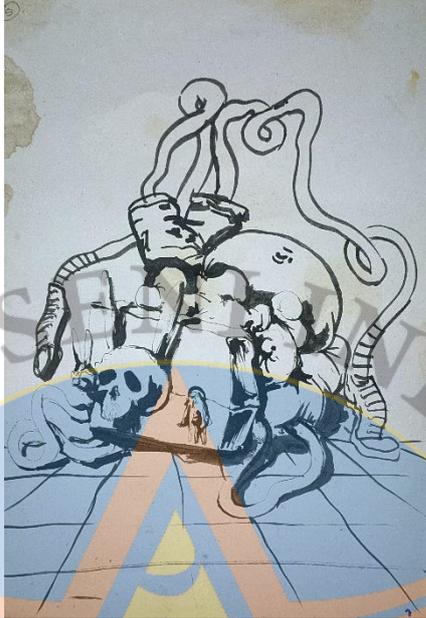
Pada karya di atas, Sriwipulle menggunakan warna yang cerah serta menggunakan bentuk-bentuk yang tak terduga, penggunaan ruang dalam karya dengan mengolah gradasi warna, serta permainan komposisi warna panas dan warna dingin tersebut menambah kesan dimensi ruang pada karya, sehingga pengkarya menjadikan gambar tersebut sebagai gambar acuan pada karya yang akan digarap.



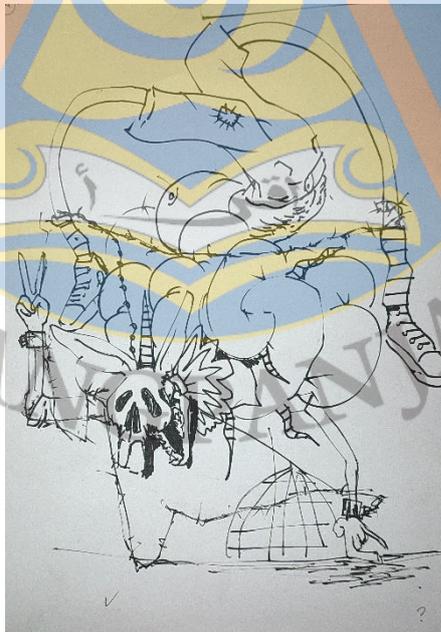
**Gambar 9.** Pasung Batu Parsidangan Siallagan Samosir  
(Sumber: Yusak Rumahorbo, 2023)

Gambar di atas merupakan gambar alat untuk memelas menggunakan kayu apit dengan patung pada kayu pasung tersebut. Patung ini menjadi acuan pengkarya dalam karya yang akan digarap.

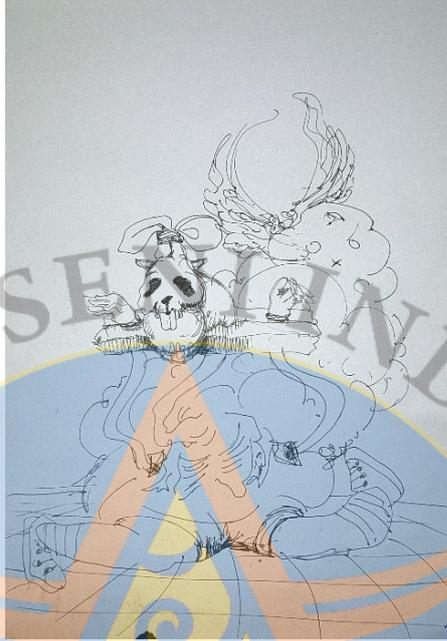
c. Sketsa/ Gambaran ide.



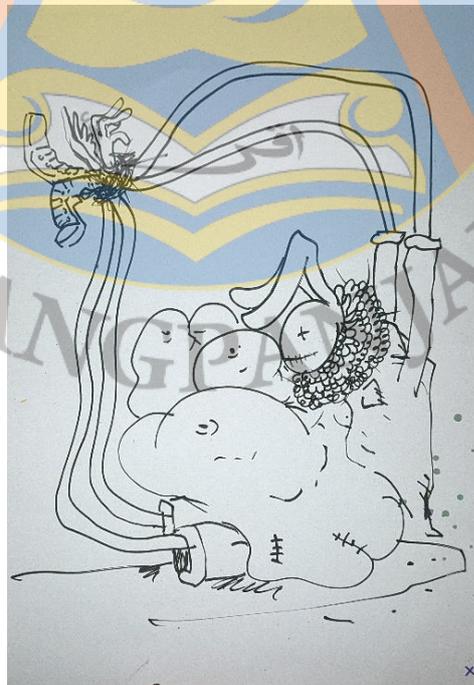
**Gambar 10.** Sketsa alternatif 1 karya 1  
(Foto: Rapael Sidauruk, 2023)



**Gambar 11.** Sketsa alternatif 2 karya 1  
(Foto: Rapael Sidauruk, 2023)

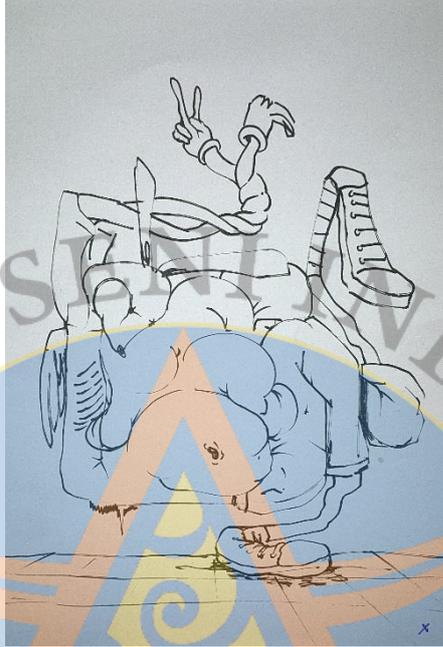


**Gambar 12.** Sketsa alternatif 3 karya 1  
(Foto: Rapael Sidauruk, 2023)

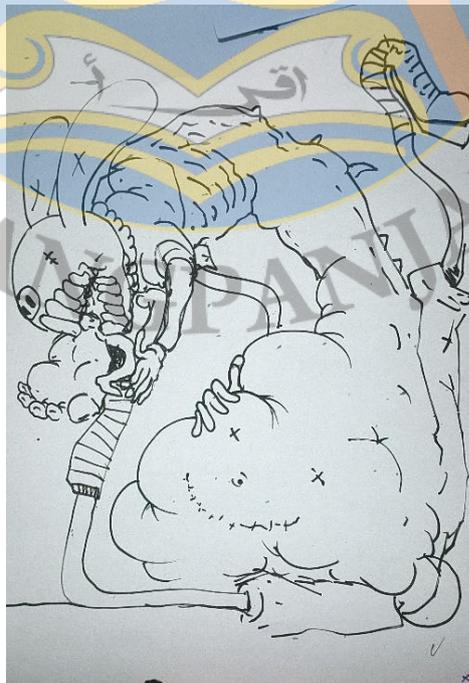


**Gambar 13.** Sketsa alternatif 1 karya 2

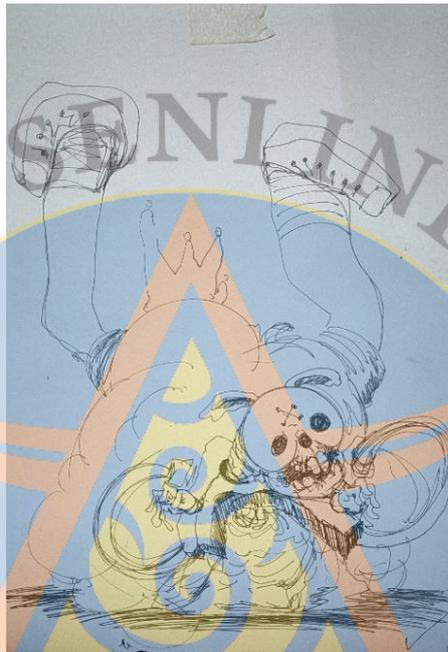
(Foto: Rapael Sidauruk, 2023)



**Gambar 14.** Sketsa alternatif 2 karya 2  
(Foto: Rapael Sidauruk, 2023)



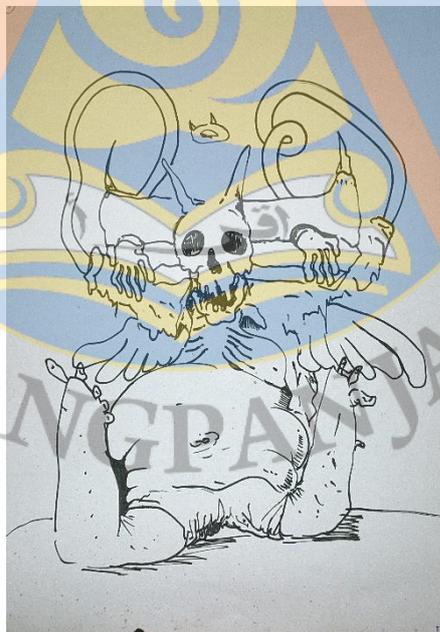
**Gambar 15.** Sketsa alternatif 3 karya 2  
(Foto: Rapael Sidauruk, 2023)



**Gambar 16.** Sketsa alternatif 1 karya 3  
(Foto: Rapael Sidauruk, 2023)

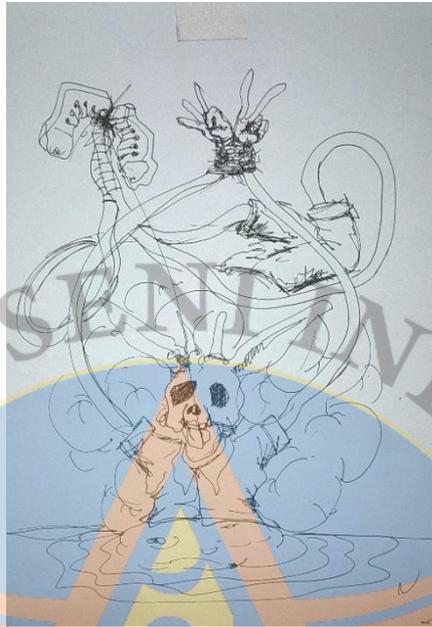


**Gambar 17.** Sketsa alternatif 2 karya 3  
(Foto: Rapael Sidauruk, 2023)

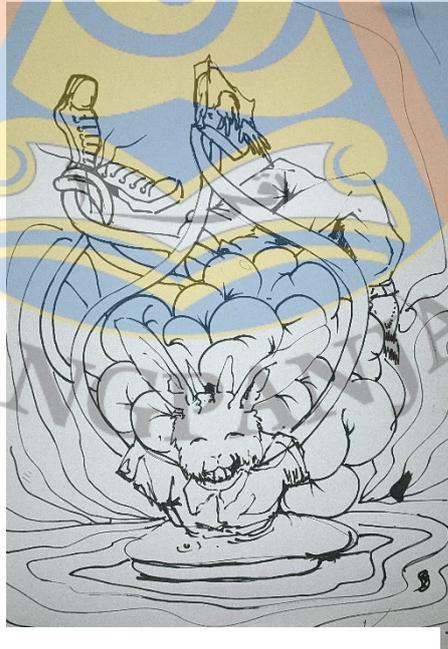


**Gambar 18.** Sketsa alternatif 3 karya 3

(Foto: Rapael Sidauruk, 2023)

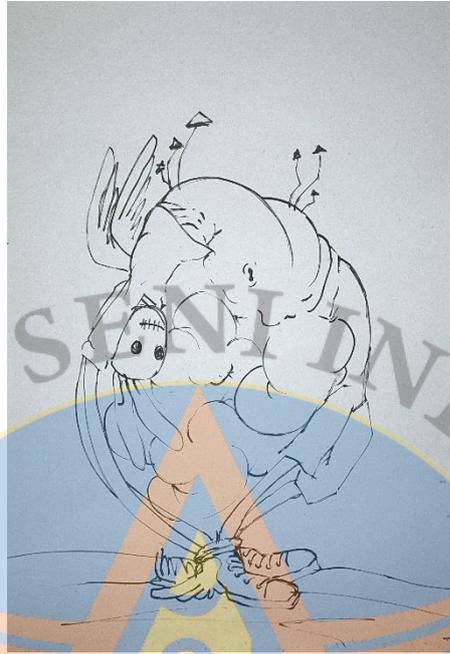


**Gambar 19.** Sketsa alternatif 1 karya 4  
(Foto: Rapael Sidauruk, 2023)

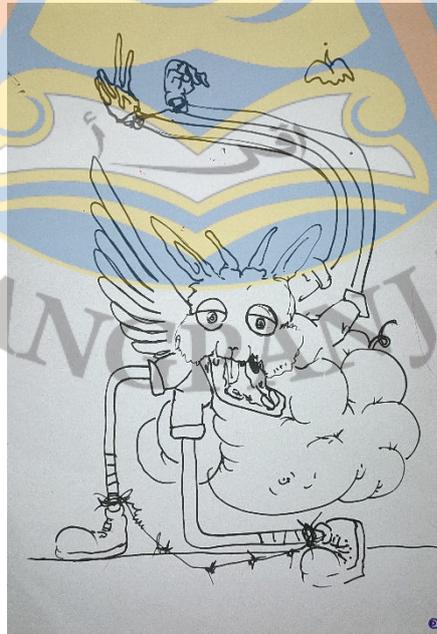


**Gambar 20.** Sketsa alternatif 2 karya 4

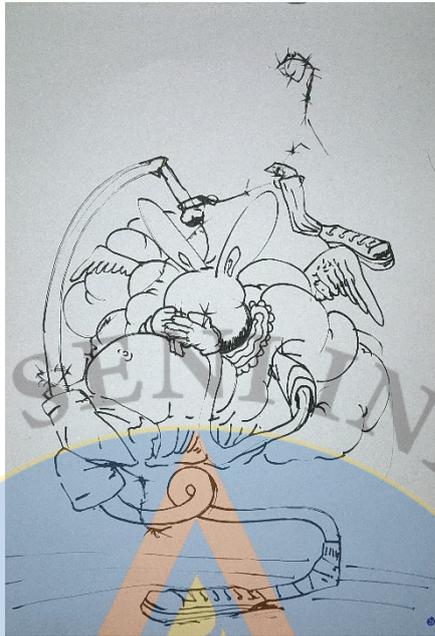
(Foto: Rapael Sidauruk, 2023)



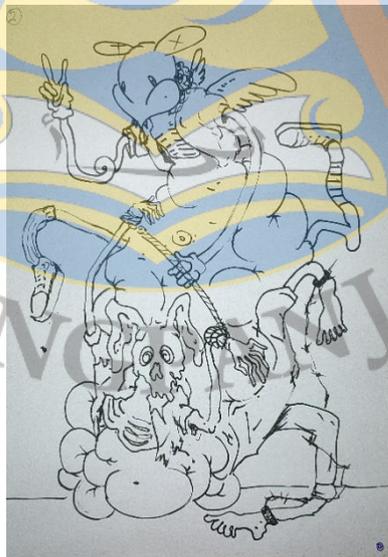
**Gambar 21.** Sketsa alternatif 3 karya 4  
(Foto: Rapael Sidauruk, 2023)



**Gambar 22.** Sketsa alternatif 1 karya 5  
(Foto: Rapael Sidauruk, 2023)

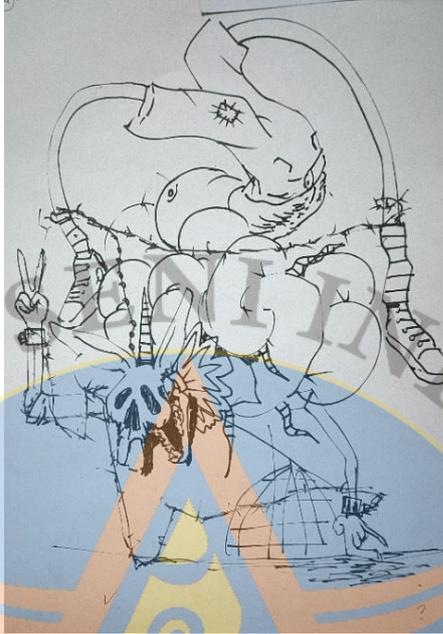


**Gambar 23.** Sketsa alternatif 2 karya 5  
(Foto: Rapael Sidauruk, 2023)



**Gambar 24.** Sketsa alternatif 3 karya 5  
(Foto: Rapael Sidauruk, 2023)

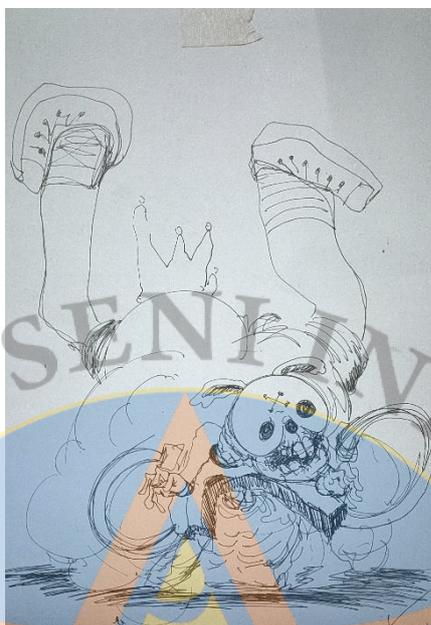
**d. Sketsa terpilih**



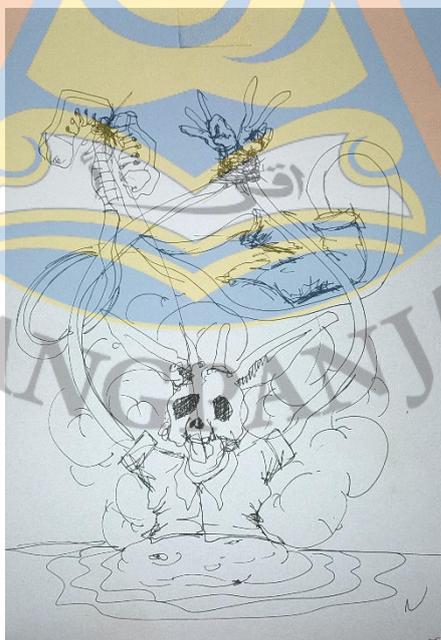
**Gambar 25.** Sketsa terpilih 1  
(Foto: Rapael Sidauruk, 2023)



**Gambar 26.** Sketsa terpilih 2  
(Foto: Rapael Sidauruk, 2023)



**Gambar 27.** Sketsa terpilih 3  
(Foto: Rapael sidauruk,2023)



**Gambar 28.** Sketsa terpilih 4  
(Foto: Rapael Sidauruk, 2023)



**Gambar 29.** Sketsa terpilih 5  
(Foto: Rapael Sidauruk, 2023)

### 3. Perwujudan

Proses perwujudan merupakan proses dimana segala rancangan dari gagasan karya akan direalisasikan dengan media, juga teknik yang diterapkan pada karya. Adapun tahapannya yaitu pemilihan sketsa alternatif sebagai gambaran ide dalam penciptaan karya seni, dalam prosesnya terkadang timbul ide-ide baru dan penambahan objek yang sekiranya mendukung dalam penciptaan karya.

Penggunaan media dua dimensi dengan media kanvas, menggunakan cat akrilik, pemilihan alat dan penerapan teknik juga diperlukan supaya dalam

proses eksplorasi dan perwujudan karya sehingga mempermudah dalam proses menuangkan ide pada karya.

Setelah semua tahapan dilakukan, maka karya akan diberi *finishing touch*. Hal tersebut dilakukan untuk memaksimalkan dan menyempurnakan bagian yang kurang detail pada karya. Dengan tahapan memberi vernish yang berfungsi sebagai pengunci warna pada lukisan agar tahan lama, kemudian karya akan diberi bingkai atau *frame* agar layak untuk tahap penyajian karya.

#### **4. Penyajian karya**

Tahap penyajian merupakan tahapan paling akhir dimana karya seni lukis yang diwujudkan berdasarkan konsep awal yang telah direncanakan. Setelah serangkaian tahapan selesai, dalam proses tahap akhir pengkarya melakukan *finishing*, yaitu penyempurnaan detail dan membuat *frame* pada karya. Setelah semuanya selesai barulah karya layak untuk disajikan (dipamerkan).

