

**IDENTITAS DAN JATI DIRI MANUSIA
SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN
KARYA SENI LUKIS**

TUGAS AKHIR KARYA



OLEH

ARI WURYANTO

NIM. 11149106

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

2016

**IDENTITAS DAN JATI DIRI MANUSIA
SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN
KARYA SENI LUKIS**

TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
guna mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S1)

Program Studi Seni Rupa Murni,

Jurusan Seni Rupa Murni



**OLEH
ARI WURYANTO
NIM. 11149106**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

2016

**PENGESAHAN
TUGAS AKHIR KARYA**

**IDENTITAS DAN JATI DIRI MANUSIA
SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN
KARYA SENI LUKIS**

Oleh

ARI WURYANTO

NIM. 11149106

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji

pada tanggal 1 Agustus 2016

Tim Penguji

Ketua Penguji : Prof. Dr. Dharsono, M.Sn.
Penguji Bidang I : Amir Gozali, S.Sn., M.Sn.
Penguji Bidang II : Much. Sofwan Zarkasi, S.Sn., M.Sn.
Penguji/Pembimbing : I Nyoman Suyasa, S.Sn., M.Sn.
Sekretaris Penguji : Alexander Nawangseto, S.Sn., M.Sn.

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn) pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 5 Agustus 2016

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Ranang Agung Sngihartono, S.Pd., M.Sn.
NIP. 19711110 200312 1 001

INVENTARIS
TGL: 31-10-2016
NO: 30/ISI/Desk. SR Murni/16

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ari Wuryanto

NIM : 11149106

menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir (Karya) berjudul:

Identitas dan Jati Diri Manusia Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Seni Lukis adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 5 Agustus 2016

Yang menyatakan,



Ari Wuryanto

NIM. 11149106

Abstrak

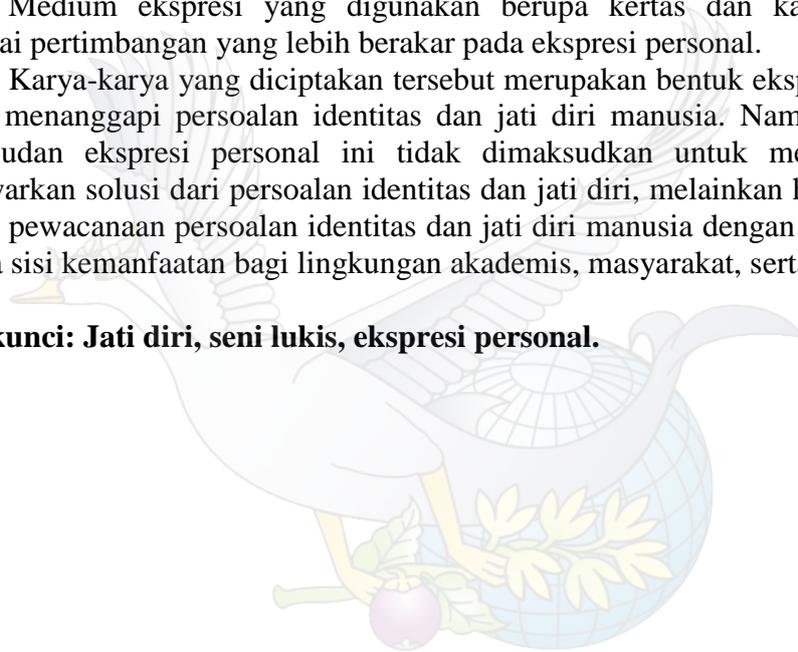
Persoalan identitas dan dan jati diri manusia menjadi sumber inspirasi penciptaan karya seni lukis berdasarkan pertimbangan atas kuatnya pengaruh persoalan tersebut terhadap dunia pikiran dan perasaan pribadi. Permasalahan dalam tujuan tugas akhir ini adalah bagaimana menerjemahkan gagasan-gagasan tentang persoalan identitas dan jati diri manusia ke dalam media seni lukis.

Konsep non visual dari penciptaan karya tugas akhir ini memiliki batasan persoalan sosial, dunia pendidikan dan persoalan pribadi yang dilihat dengan sudut pandang identitas dan jati diri, kemudian diterjemahkan kedalam bahasa visual seni lukis dengan metode penciptaan karya seni lukis yang meliputi; riset, perenungan, gagasan, pembuatan kerangka visual, dan pengembangan gagasan serta perwujudan karya sampai selesai.

Medium ekspresi yang digunakan berupa kertas dan kanvas dengan berbagai pertimbangan yang lebih berakar pada ekspresi personal.

Karya-karya yang diciptakan tersebut merupakan bentuk ekspresi personal dalam menanggapi persoalan identitas dan jati diri manusia. Namun demikian, perwujudan ekspresi personal ini tidak dimaksudkan untuk menjawab atau menawarkan solusi dari persoalan identitas dan jati diri, melainkan hanya sebagai bentuk pewacanaan persoalan identitas dan jati diri manusia dengan harapan akan adanya sisi kemanfaatan bagi lingkungan akademis, masyarakat, serta pribadi.

Kata kunci: Jati diri, seni lukis, ekspresi personal.



Kata Pengantar

Segala puji bagi Tuhan Sang Pemilik Ilmu yang tidak mengajarkan ilmu kepada manusia kecuali hanya sedikit, serta salam cinta dan rindu kepada para Nabi dan Rasul utusan-Nya yang melalui merekalah manusia mendapatkan penerangan kehidupan berupa ilmu dari Tuhan.

Ucapan terima kasih yang terutama kepada kedua orang tua; Ibu Suparni dan Bapak Kasbi yang telah mendampingi proses mengenyam pendidikan berupa dukungan moral, doa dan segala bentuk pembiayaan. Kemudian rasa terima kasih selanjutnya saya sampaikan kepada Dosen Pembimbing; I Nyoman Suyasa, M.Sn. yang telah mendampingi proses tugas akhir dari awal sampai selesai. Ucapan terima kasih juga saya peruntukkan bagi Dosen-Dosen Penguji; Drs. Sukirno, M.Sn, Alexander Nawangseto, M.Sn., Amir Gozali, M.Sn., Much. Sofwan Zarkasi, M.Sn., dan Prof. Dr. Dharsono, M.Sn. yang berkat segala bentuk tanggapannya tugas akhir penciptaan karya ini menjadi berarti.

Untuk teman-teman mahasiswa; Wahyudi, Donny Subastian, Usman Supardi, Razi Fardiansyah, Rurin Fauziah Ilmiana, M Zulfi Khibron, Yulianto, Faridhotul Khasanah, serta teman-teman lain yang tidak bisa saya sebutkan semuanya satu-persatu saya ucapkan terima kasih atas segala bentuk bantuannya.

Untuk lembaga secara umum, saya ucapkan terima kasih atas penyelenggaraan pendidikannya yang berdasarkan kurikulum maupun pendidikan yang berupa terciptanya situasi dan kondisi kependidikan yang membuat saya

lebih berpikir dan berkembang sebagai pencari ilmu, dan terlebih sebagai manusia yang berpikir.

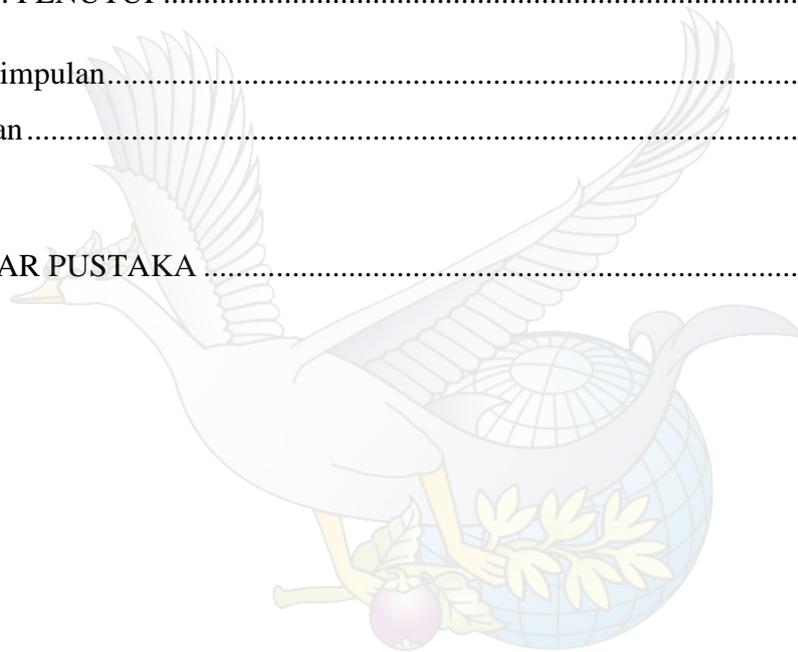
Akhirnya dengan kesadaran diri akan kekurangan dalam penulisan laporan tugas akhir penciptaan ini saya membuka diri untuk menerima kritik dan saran.



Daftar Isi

HALAMAN PENGESAHAN.....	I
HALAMAN PERNYATAAN	II
ABSTRAK	III
KATA PENGANTAR.	IV
DAFTAR ISI.....	VI
DAFTARGAMBAR	VIII
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan Penciptaan.....	5
D. Manfaat Penciptaan.....	5
E. Tinjauan Karya.....	7
F. Landasan Penciptaan.....	16
G. Metode Penciptaan	21
H. Sistematika Penulisan.....	22
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN KARYA	23
A. Konsep Non Visual	23
B. Konsep Visual	25
BAB III. PENCIPTAAN KARYA	35

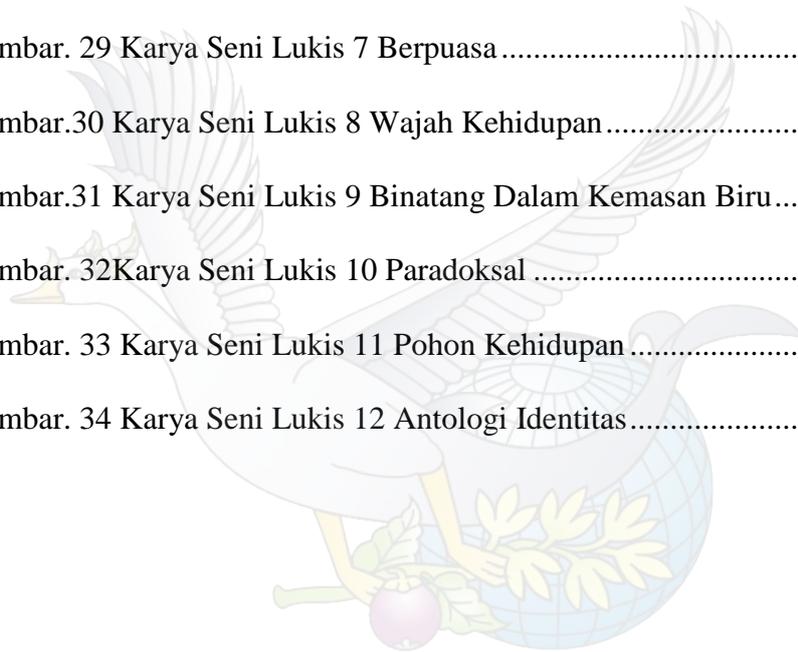
A. Pra Penciptaan.....	35
B. Penciptaan Karya.....	43
C. Pasca Penciptaan.....	54
BAB IV. DESKRIPSI KARYA.....	56
BABV. PENUTUP.....	83
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	85



DAFTAR GAMBAR

1. Gambar.1 Karya lukis I Gusti Nengah Nurata.	9
2. Gambar. 2 Karya lukis Ivan Sagita	11
3. Gambar.3 Karya FX Harsono	15
4. Gambar .4 Karya FX Harsono	15
5. Gambar .5 Karya FX Harsono	16
6. Gambar.6 Karya fotografi dengan objek langit sore.....	36
7. Gambar .7 Karya fotografi dengan objek hutan.....	37
8. Gambar.8 Akar pohon beringin.....	37
9. Gambar.9 Ayam betina	38
10. Gambar.10 Kayu glugu	38
11. Gambar.11 Paus	40
12. Gambar .12 Kuas.....	43
13. Gambar .13 Palet warna dan kain lap.....	45
14. Gambar.14 Kanvas	46
15. Gambar.15 Kertas gambar A4 Merk Fabriano Accademia	47
16. Gambar.16 Cat Akrilik.....	48
17. Gambar.17 <i>Ball Point Pen Pilot BPT-P</i>	49
18. Gambar.18 Tahap pembuatan sketsa pada kanvas	50
19. Gambar.19 <i>Blocking</i> tahap 1 berdasarkan sketsa	51
20. Gambar.20 <i>Blocking</i> tahap 2 berdasarkan sketsa.....	51
21. Gambar.21 Tahap pembuatan detail karya.....	52

22. Gambar.22 Karya selesai	53
23. Gambar.23 Karya Seni Lukis 1 Puisi Malu Untuk Kanjeng Nabi	56
24. Gambar 24 Karya Seni Lukis 2 Sang Pelukis	59
25. Gambar.25 Karya Seni Lukis 3 Mesra Dalam Cinta	62
26. Gambar.26 Karya Seni Lukis 4 Membelenggu Setan.....	64
27. Gambar. 27 Karya Seni Lukis 5 Bonsai.....	66
28. Gambar. 28 Karya Seni Lukis 6 Rumah Untuk Jiwa Kambing.....	68
29. Gambar. 29 Karya Seni Lukis 7 Berpuasa.....	70
30. Gambar.30 Karya Seni Lukis 8 Wajah Kehidupan.....	72
31. Gambar.31 Karya Seni Lukis 9 Binatang Dalam Kemasan Biru.....	74
32. Gambar. 32Karya Seni Lukis 10 Paradoksal	76
33. Gambar. 33 Karya Seni Lukis 11 Pohon Kehidupan.....	77
34. Gambar. 34 Karya Seni Lukis 12 Antologi Identitas.....	79



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gagasan dari sebuah karya seni haruslah apa yang secara jujur menjadi kegelisahan pribadi senimannya, begitu juga dengan gagasan yang diangkat dalam penciptaan karya tugas akhir ini, yang digali kemudian dirumuskan berdasarkan pengalaman pribadi selama beberapa tahun terakhir ini yang secara intens memikirkan dan merenungi persoalan identitas dan jati diri manusia yang berakar dari pengalaman pribadi memperoleh intimidasi sewaktu remaja. Pengalaman terintimidasi tersebut menyebabkan hilangnya kepercayaan diri dan masalah-masalah psikis lain seperti munculnya sifat pemalu yang berlebihan dan sulit beradaptasi dalam pergaulan. Seiring dengan berjalannya waktu, menginjak usia dewasa persoalan psikis tersebut berakibat pada upaya pencarian kembali identitas dan jati diri sebagai sudut pandang dalam melihat, menafsirkan, dan memaknai kehidupan.

Sudah menjadi pemahaman umum bahwa manusia memiliki daya cipta, rasa, dan karsa, maka sudah menjadi hal yang wajib dipahami (sebagai tuntutan individu) bahwa dalam menggunakan daya cipta, rasa, dan karsa tersebut manusia harus memiliki pijakan pengetahuan tentang identitas dan jati dirinya. Mengutip satu kalimat Emha Ainun Nadjib dalam sebuah majalah, bahwa hidup manusia

harus berpijak, sebagaimana setiap pohon harus berakar¹; tafsir dari kalimat tersebut yaitu bahwa manusia dalam hidupnya perlu memiliki sesuatu yang dia yakini kebenarannya sebagai pijakan yang jelas dan mendasar. Berangkat dari pemahaman tentang tafsir tersebut maka semakin terasa pentinglah persoalan identitas dan jati diri manusia ini untuk dibicarakan kembali, mengingat dewasa ini begitu banyak fenomena kemanusiaan yang mengisyaratkan kaburnya atau bahkan hilangnya identitas dan jati diri dalam tubuh manusia. Khusus untuk kepentingan penciptaan karya tugas akhir ini maka dipilihlah beberapa fenomena persoalan identitas dan jati diri yang secara langsung dialami, direpson, serta direnungi oleh penulis. Seperti misalnya pertanyaan tentang substansi hidup sebagai mahasiswa seni, perbedaan cara pikir atau idealisme satu orang dengan orang yang lain yang menjadikan tidak sehatnya pergaulan dalam suatu komunitas lingkungan kampus, persoalan disorientasi mahasiswa, persoalan status sosial, fenomena krisis identitas kaum muda, dan lain sebagainya.

Penggunaan istilah “Identitas” dan “Jati diri” dalam satu rangkaian kalimat ini hanya untuk pemetaan saja agar lebih mudah dalam menjelaskan persoalan bahwa manusia memiliki hal-hal di dalam dirinya yang tidak dapat diubahnya dan juga hal-hal yang dapat diubahnya, dengan kesadaran bahwa dua kata tersebut dalam praktek penggunaannya dapat bermakna sama. Dalam sebuah video dokumentasi forum *Maiyah Nusantara: Kenduri Cinta*, dengan tema pembicaraan

¹ Emha Ainun Nadjib. 2013. Sepak Pojok. *Buletin Mocopat Syafa'at*, Edisi 59. Yogyakarta.Hlm. 7.

“*Manusia Gagal Identitas*”², dengan bahasa yang sangat mudah dicerna Emha Ainun Nadjib merespon keterangan dari dua narasumber sebelumnya tentang pengertian dan makna kata “*identitas*” dan “*jati diri*”. Dalam video berdurasi 4 jam 13 detik tersebut, di sekitar satu jam ke dua, menit ke-58 sampai kira-kira satu jam ke tiga, menit ke-3, dijelaskan bahwa hakekat manusia dalam praktek hidupnya adalah manifestasi dari campuran identitas dan personalitas. Identitas adalah kreasi manusia yang menentukan langkah-langkah hidupnya dan menjadikannya dikenal oleh manusia lainnya sebagai apa dan siapa (profesi, status sosial, dan kelakuan). Sedangkan Personalitas adalah hal-hal natural yang ditakdirkan Tuhan atas manusia dan tidak bisa diubah, seperti dimana tempat dia (manusia) dilahirkan, kebangsaan, jenis kelamin, takdir ke-khalifah-an (dalam islam), dan lain sebagainya. Kemudian di beberapa menit selanjutnya disebut kata “*jati diri*”. Kata tersebutlah yang dipadan-maknakan dengan kata “*personalitas*”.

Gagasan tentang identitas dan jati diri manusia ini tidak serta merta berhenti pada persoalan pribadi saja sehingga cenderung terlalu egosentris, akan tetapi gagasan pengambilan persoalan identitas dan jati diri manusia sebagai sumber inspirasi penciptaan karya seni lukis ini dikembangkan cakupan pembahasannya dengan merespon fenomena-fenomena kemanusiaan yang berhubungan dengan permasalahan identitas dan jati diri. Fenomena-fenomena yang dimaksud antara lain seperti konflik sosial di lingkungan kampus, tentang solidaritas, fenomena disorientasi para pelajar dan mahasiswa, krisis identitas

²Panitia Kenduri Cinta. 2015. *Manusia Gagal Identitas*. Dokumentasi KC. Jakarta.
(<https://www.youtube.com/watch?v=hXaR2UhNJXo>)

kaum muda dewasa ini, dan ketidak jelasan konsep berpendidikan di Indonesia. Selanjutnya dalam membahas persoalan identitas dan jati diri ini tidak mungkin terlepas dari pembahasan tentang tempat atau lingkungan dimana seseorang mencari jati dirinya dan mengkreasi identitasnya, yang artinya karya-karya seni lukis dengan tema penggambaran dunia pendidikan dan lingkungan hidup manusia juga akan tercipta.

Penciptaan karya seni lukis dengan persoalan identitas dan jati diri sebagai sumber inspirasi ini adalah bentuk penerjemahan persoalan terkait ke dalam bahasa seni lukis yang menggunakan kaidah-kaidah penciptaan karya seni lukis pada umumnya. Sehingga diharapkan karya-karya yang tercipta bisa dianggap sebagai suatu upaya pewacanaan persoalan identitas dan jati diri manusia yang dapat dibaca meskipun dalam bentuk media rupa. Serta menjadi bahan berpikir alternatif dalam memahami salah satu persoalan paling klasik yang tidak pernah usang sejak awal mula Nabi Adam AS. diciptakan dan hidup di surga sampai berlangsungnya peradaban anak cucu beliau di Bumi hari ini.

B. Rumusan Penciptaan

Seperti yang telah diuraikan pada bagian latar belakang sebelumnya tentang persoalan identitas dan jati diri manusia sebagai sumber inspirasi penciptaan karya seni lukis, maka batasan dari tema-tema karya seni lukis yang diciptakan masih di dalam ranah persoalan identitas dan jati diri manusia, yang tentu saja berdasarkan sudut pandang, sisi pandang, dan jarak pandang personal. Tema-tema karya dipilih (dan terpilih) berdasarkan pengalaman berinteraksi

dengan fenomena-fenomena³ persoalan identitas dan jati diri yang dialami, dilihat, dipikirkan, dirasakan, dan direnungi.

Dalam proses perwujudan karya seni lukis berdasarkan tema-tema yang telah dipilih dan terpilih tersebut muncullah pertanyaan inti dari tugas akhir penciptaan karya ini, yaitu bagaimana menerjemahkan gagasan tentang persoalan-persoalan identitas dan jati diri manusia ke dalam bahasa rupa yaitu seni lukis.

C. Tujuan Penciptaan

Tujuan penciptaan karya ini adalah menciptakan karya seni lukis yang terinspirasi oleh persoalan identitas dan jati diri manusia.

D. Manfaat Penciptaan

Berbicara tentang manfaat karya seni, sesungguhnya tidak akan bisa lepas dari membicarakan nilai dasar kesenian yaitu rohaniah, karena berangkat dari situlah seharusnya fungsi suatu karya seni terbentuk dengan sendirinya maupun diarahkan untuk kepentingan tertentu, dengan catatan tidak menghilangkan nilai kerohaniahannya. Sejalan dengan sebuah pernyataan WS Rendra yang tertulis di dalam buku *Catatan-catatan Rendra Tahun 1960-an*, pada tulisan dengan sub judul *Semboyan dan Kesenian*, bahwa amatlah salah apabila kesenian dipraktikkan, karena nilai kesenian memiliki dasar rohaniah, sedangkan nilai

³ Yang dimaksud dengan berinteraksi dengan fenomena-fenomena di sini yaitu sebuah momentum dimana seorang manusia mengalami, merasakan, memikirkan, dan memaknai secara intelektual maupun rohani fenomena-fenomena.

kepraktisan mempunyai dasar jasmaniah⁴. Dalam tulisan sepanjang delapan halaman tersebut WS Rendra memaparkan pendapatnya tentang kemanfaatan seni bagi masyarakat dan tumpang tindihnya praktek berkesenian, dimana inti dari pernyataannya kurang lebih yaitu bahwa kesenian seharusnya memberikan arti positif pada kehidupan manusia. Dalam tugas akhir ini kesenian (karya seni lukis) diarahkan pada tujuan praktis fungsi-akademis, namun berusaha tanpa menghilangkan nilai kerohaniannya. Maka dari itu, manfaat karya seni lukis yang tercipta dalam tugas akhir ini terbagi menjadi tiga, yaitu manfaat dalam fungsi akademis (almamater), manfaat dalam disiplin keilmuan terkait, dan manfaat batiniyah (individu).

1. Manfaat Bagi Lembaga Akademis

Manfaat dalam fungsi akademisnya yaitu bahwa karya seni lukis yang diciptakan setidaknya layak untuk menjadi bahan tinjauan bagi mahasiswa selanjutnya. Serta dengan disusunnya laporan penciptaan karya ini, maka diharapkan pula bertambahnya literasi karya-karya seni lukis dengan gagasan utama tentang persoalan identitas dan jati diri, khususnya di lingkungan akademisi seni.

2. Manfaat Bagi Masyarakat

Dalam bukunya *Filsafat Seni*, Jakob Sumardjo mengatakan bahwa seni bertujuan menciptakan suatu realitas baru dari kenyataan pengalaman nyata⁵. Jika mengambil sudut pandang tersebut dalam menjabarkan kemanfaatan karya-karya yang tercipta dalam tugas akhir ini, maka (dengan menjunjung kerendahan hati)

⁴WS Rendra. 2005. *Catatan-catatan Rendra Tahun 1960-an*, Bekasi: Burungmerak Press. Hlm. 18-25.

⁵Jakob Sumardjo. 2000. *Filsafat Seni*, Bandung: Penerbit ITB. Hlm. 5.

bisa dikatakan bahwa gagasan persoalan identitas dan jati diri manusia yang dibahas di sini bisa menjadi bahan alternatif berupa realitas baru (karena berupa pengalaman empiris yang diterjemahkan ke dalam bahasa seni lukis) dalam pembelajaran, sebut saja satu paragraf pendek dalam khasanah ilmu filsafat, yang mana ilmu filsafat dan seni adalah dua hal yang sama sekali tidak eksklusif, melainkan diperuntukan bagi masyarakat secara luas.

3. Manfaat Untuk Pribadi

Penciptaan karya-karya seni lukis ini diyakini sudah menjadi bagian dari kebutuhan psikis, dengan satu indikasi bahwa dalam proses penciptaan karya di atas kertas tersebut bisa menumbuhkan ketenangan dan kejernihan berpikir, hampir serupa dengan aktifitas membaca buku-buku fiksi dan buku-buku yang memiliki kandungan nilai rohani.

Sedangkan manfaat dari segi pengetahuan yaitu; dapat menarik premis tentang bagaimana metode akademis menyikapi karya seni (khususnya dalam sudut pandang penyelenggaraan tugas akhir ini).

E. Tinjauan Karya

Tinjauan karya dibagi menjadi dua, yaitu berdasarkan studi pustaka dan juga berupa artefak karya seni, namun dalam proses penciptaan karya tugas akhir ini belum ditemukan adanya tulisan dalam bentuk laporan penciptaan karya serupa yang mengangkat persoalan identitas dan jati diri manusia.

Sebelum menginjak pembahasan tentang tinjauan karya berupa artefak karya seni lukis terlebih dahulu disampaikan sebuah pendapat tentang bagaimana

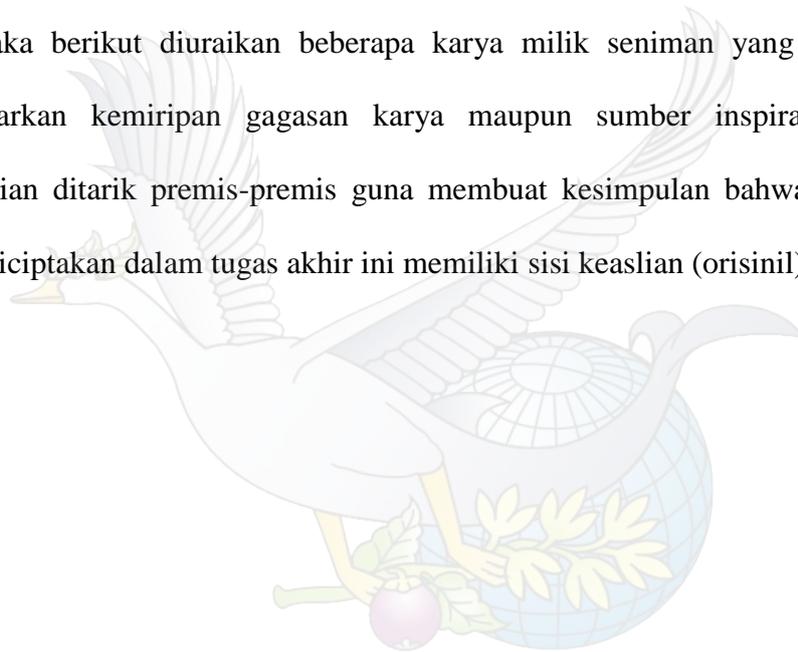
pemaknaan istilah orisinalitas karya yang dikutip dari salah satu karya tulis WS

Rendra sebagai berikut:

“Orisinalitas yang sejati timbulnya terutama bukan karena dorongan untuk lain dari yang lain. Orisinalitas yang sejati timbul terutama untuk mendekati suara pribadi.

Jadi orisinalitas yang sejati terutama bukanlah perkara luar atau lahir, melainkan perkara kepribadian, ialah perkara yang lebih dalam.”⁶

Berangkat dari kutipan di atas, maka pembahasan tinjauan karya yang tujuannya adalah untuk menjelaskan letak orisinalitas dari karya-karya tugas akhir ini maka berikut diuraikan beberapa karya milik seniman yang telah dipilih berdasarkan kemiripan gagasan karya maupun sumber inspirasinya, untuk kemudian ditarik premis-premis guna membuat kesimpulan bahwa karya-karya yang diciptakan dalam tugas akhir ini memiliki sisi keaslian (orisinil).



⁶ WS Rendra. 2005. *Catatan-catatan Rendra Tahun 1960-an*, Bekasi Selatan: Penerbit Burung Merak. Hlm. 31.

1. Lukisan: Pencarian Tempat (I Gusti Nengah Nurata – 1989)



Gambar 1. Karya lukis seniman I Gusti Nengah Nurata, dari koleksi Galeri Nasional. Berjudul *Pencarian Tempat* (1989), ukuran 97 x153 cm (Sumber gambar: http://galeri-nasional.or.id/collections/199-pencarian_tempat) diakses 11 April 2016

Mengutip potongan deskripsi dari situs resmi Galeri Nasional Indonesia, karya bertajuk *Pencarian Tempat* ini secara simbolik mengungkapkan sebuah proses pencarian eksistensi jati diri manusia sebagaimana layaknya seorang Brahmana pengembara. Gulungan awan-kala merupakan representasi hawa jahat yang terus mengintai kemurnian pencarian tersebut. Ungkapan penghayatan ini memiliki dimensi religi yang hadir dalam dunia simbolik, sebagai penggambaran ruang bawah sadar manusia dalam realitas transenden yang sebenarnya⁷.

Berdasarkan deskripsi karya di atas ada dua kalimat kunci yang ditarik sebagai pembanding gagasan dengan karya-karya yang dibuat dalam tugas akhir

⁷Koleksi Galeri Nasional. 2016. *Lukisan: Pencarian Tempat (I Gusti Nengah Nurata – 1989)*, Online: (http://galeri-nasional.or.id/collections/199-pencarian_tempat) Diakses 15 April 2016.

ini, yaitu “proses pencarian eksistensi jati diri manusia” dan “Brahmana pengembara”. Dua kalimat kunci tersebut sudah sangat jelas terbaca keterkaitannya dengan gagasan tentang persoalan identitas dan jati diri manusia yang diangkat dalam tugas akhir ini (yang menitik beratkan pada pemetaan nilai rohaniah manusia). Namun demikian ada perbedaan yang di antaranya:

- a. Perbedaan yang pertama adalah latar belakang penggunaan filosofi. Sebagai contoh; penggunaan filosofi Brahmana pengembara dalam karya tersebut. Sudah pasti penggunaan metafor brahmana di sini sesuai dengan pengalaman empiris, perenungan, kegemaran, serta tingkat keilmuan dari kreatornya, yang pasti berbeda dengan pengalaman empiris, perenungan, kegemaran, serta tingkat keilmuan dari kreator tugas akhir ini, sehingga tidak muncul gagasan penggunaan metafor yang serupa. Begitu juga dengan filosofi-filosofi dari penggambaran burung pada karya tersebut, yang tidak muncul dalam karya-karya tugas akhir ini.
- b. Penggunaan pengetahuan tentang mitologi dalam karya tersebut yang tersirat dan tersurat begitu kuat, seperti pada pelukisan gajah sebagai tunggangan sang brahmana dan pelukisan sosok kala yang berkamufase dalam awan-awan. Sedangkan dalam karya-karya tugas akhir yang tercipta ini tidak ada muatan mitologinya. Metafor yang biasa digunakan adalah buah dari rasionalitas, intuisi, dan imajinasi. Kalaupun ada penggunaan ikon berdasarkan mitologi, itu sangat sedikit.
- c. Secara visual penggambaran bentuk makhluk-makhluk yang dihadirkan dalam contoh karya tersebut di atas memberikan kesan seram dan

misterius, hal tersebut pastinya juga berhubungan dengan pengalaman psikis maupun pengalaman transendental dari sang kreator. Sedangkan kesan menyeramkan tidak muncul dalam penggambaran bentuk-bentuk visual dalam karya-karya tugas akhir ini karena secara pengalaman empiris tidak begitu akrab dengan imaji-imaji yang menyeramkan.

2. Lukisan: Meraba Diri (Ivan Sagita – 1988)



Gambar 2. Karya lukis seniman Ivan Sagita, dari koleksi Galeri Nasional. Berjudul Meraba Diri (1988), ukuran 72 x 90 cm

Sumber gambar: http://galeri-nasional.or.id/collections/174-meraba_diri diakses 11 April 2016.

Masih mengutip potongan deskripsi dari situs resmi Galeri Nasional Indonesia, lukisan bertajuk *Meraba Diri* ini menekankan pengungkapan problem-problem psikologis secara simbolis. Dalam karya-karyanya yang lain, Ivan Sagita juga sering mengangkat persoalan pencarian nilai-nilai kemanusiaan dengan memakai simbol atau atribut sosiokultural yang ada. Tema-tema kemanusiaan itu

sering muncul dalam penggambaran yang absurd. Tersirat pada karya *Meraba Diri* tersebut di atas secara simbolis gambaran tiga figur yang berusaha mengidentifikasi jati dirinya. Padahal secara kontradiktif tubuh dan muka figur-figur ini sebenarnya kosong. Dalam kekosongan figur-figur tersebut hanya ada awan bergerak yang memunculkan tangan-tangan meraba wajah. Pada satu figur di tengah tersemat atribut sanggul dan telinga wanita, yang memberi gambaran proses pencarian identitas kewanitaan. Akan tetapi, penggambaran figur-figur dalam karya tersebut juga bisa diinterpretasikan sebagai proses introspeksi dan pencarian diri dalam kekosongan⁸.

Berdasarkan deskripsi karya di atas beberapa keterangan yang perlu digarisbawahi yaitu pada penggunaan figur-figur yang merepresentasikan “rasa” kewanitaan, penggunaan atribut sosiokultural, dan gagasan pencarian identitas yang tersirat.

a. Tentang penggunaan figur-figur dalam lukisan.

Jika dalam satu contoh karya Ivan Sagita di atas masih ditemukan penggambaran realistik dua pasang tangan pada figur-figur, berbeda halnya dengan penggambaran figur-figur dalam karya-karya tugas akhir ini, yang mana figur-figur yang biasa digambarkan sepenuhnya imajinatif, tanpa menggunakan model.

⁸Koleksi Galeri Nasional. 2016. *Lukisan: Meraba Diri (Ivan Sagita – 1988)*, Online: (http://galeri-nasional.or.id/collections/174-meraba_diri)

- b. Tentang penggunaan atribut sosiokultural seperti misalnya konde dalam karya di atas tidak muncul dalam karya-karya tugas akhir ini, karena penggunaan ikon-ikon tertentu dalam karya-karya tugas akhir ini berdasarkan makna yang ingin dibangun tanpa menggunakan sudut pandang sosiokultural.
- c. Tentang gagasan pencarian identitas yang tersirat dalam karya *Meraba Diri* tersebut adalah bagian persamaan dengan tema besar karya-karya tugas akhir ini.

3. Video Dokumentasi Pameran Berjudul *Kebenaran, Keindahan dan Pencarian FX Harsono*

Berdasarkan video dokumentasi milik “Indoartnow” dengan durasi 6 menit 7 detik tersebut menampilkan sosok sang seniman FX Harsono yang berbicara tentang pamerannya dan latar belakang serta tema besar karya-karya yang dia pamerkan dalam tajuk *Kebenaran, Keindahan dan Pencarian FX Harsono* tersebut. Di menit-menit awal video tersebut FX Harsono berbicara tentang apa yang dia lakukan dalam berkesenian sejak Gerakan Seni Rupa Baru, yaitu merespon persoalan sosial-politik di Indonesia. Kemudian pada era turunnya Presiden Soeharto dari jabatan kepresidenan, FX Harsono mempunyai pemikiran baru tentang aktifitas berkeseniannya dan tidak lagi membicarakan hal yang sama seperti di masa sebelum turunnya Presiden Soeharto. Karena di sini FX Harsono mulai mempertanyakan identitas dan jati dirinya sebagai orang Indonesia keturunan Tionghoa. Sehingga dia melakukan penelusuran keberadaan etnis Tionghoa di beberapa kota di Indonesia dan menemukan serta mempelajari hal-

hal mengenai Tionghoa di Indonesia, mulai dari awal kedatangannya di Indonesia sampai pada persoalan-persoalan mutakhir etnis Tionghoa. Menurut penuturannya dalam video dokumentasi tersebut dia merasa sudah tercerabut dari akar kebudayaan Cina-nya, sehingga dia ingin kembali mengenal seluk-beluk sekaligus persoalan etnisnya di masa lalu. Dalam pamerannya kali ini FX Harsono mengangkat persoalan sejarah⁹.

Berdasarkan pendeskripsian video dokumentasi tersebut di atas, sangat jelas persamaan latar belakang penciptaan karyanya dengan latar belakang penciptaan karya-karya tugas akhir ini, yaitu pertanyaan filosofis tentang identitas dan jati diri. Namun demikian letak perbedaannya terletak pada penggunaan sudut pandang pencarian (persoalan identitas dan jati diri) dan tujuan penciptaan karya. FX Harsono menggunakan sudut pandang sejarah dan menggunakan pendekatan histografi dalam pencariannya, kemudian karya-karya yang diciptakan pun sarat dengan muatan sejarah, dengan medium berupa *video art* dan seni instalasi. Sedangkan dalam tugas akhir ini, persoalan yang diangkat sebagai tema-tema besar penciptaan karya adalah dengan merespon peristiwa-peristiwa aktual yang dialami. Masa lalu (sejarah) hanya berfungsi sebagai latar belakang munculnya gagasan. Sebagai gambaran seperti apa wujud karya-karya FX Harsono, berikut dilampirkan beberapa gambar hasil *screenshot* dari video dokumentasi *Indoartnow*:

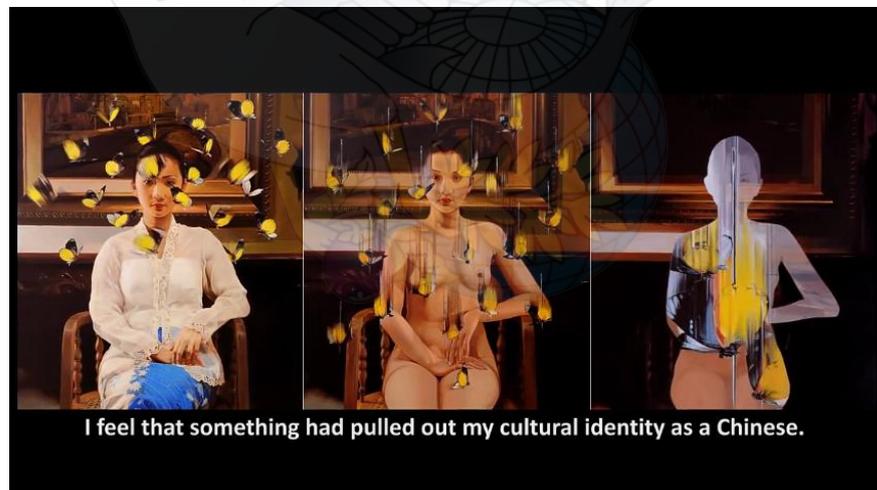
⁹Indoartnow. 2015. *FX Harsono*. Online:
(<https://www.youtube.com/watch?v=6PdonpYxQxI>)

Karya Satu:



Gambar 3. Karya FX Harsono, hasil *screenshot* video dokumentasi Indoartnow.
Screenshot oleh: Ari Wuryanto (2016)

Karya Dua:



Gambar 4. Karya FX Harsono, hasil *screenshot* video dokumentasi Indoartnow.
Screenshot oleh: Ari Wuryanto (2016)

Karya Tiga:



Gambar 5. Karya FX Harsono, hasil *screenshot* video dokumentasi Indoartnow.
Screenshot oleh: Ari Wuryanto (2016)

F. Landasan Penciptaan

Berdasarkan sudut pandang personal dalam penciptaan karya tugas akhir ini, penciptaan karya seni secara umum adalah pembuatan catatan (gambaran) perjalanan akal pikiran yang terus berkembang, yang disusun dengan kerangka artistik dan estetika, sehingga karya yang telah tercipta tersebut dapat dinikmati dengan kepekaan perasaan atau juga dapat dimaknai secara intelektual.

Sedangkan arti dan makna karya seni secara personal yaitu bahwa karya seni adalah potongan-potongan dari pazel gagasan intelektual dan perasaan, sehingga dalam aktifitas mendeskripsikan sebuah karya seni yang sebenarnya sedang terjadi adalah upaya menyusun potongan-potongan tersebut dengan perkiraan-perkiraan. Dengan kata lain, deskripsi sebuah karya seni tidak benar-benar menerangkan karya seni tersebut, mengingat yang bekerja dalam aktifitas penggabungan gagasan intelektual dan perasaan pada karya seni bukan hanya

alam sadar manusia, tapi juga alam bawah sadar manusia. Sebagai contoh kasus; ketika dalam benak seorang seniman memahami sebuah konsep pendidikan, dan imajinya membawanya untuk mengingat gambaran tentang toga sebagai atribut wisuda, kemudian secara intuitif dalam benaknya muncul gambaran tentang pohon yang kering, yang terjadi selanjutnya adalah dia melukiskan tiga hal tersebut dalam satu kesatuan bentuk yang utuh, dan ketika pelukisan itu selesai atau hampir selesai dia baru menyadari bahwa bentuk yang dia lukis menyerupai bonsai; toga itu menjadi potnya yang disematkan di atas kepala. Kesimpulan untuk menyebut penggambaran visual tersebut sebagai bonsai adalah pemaknaan baru.

Manfaat penciptaan karya seni seperti yang telah diuraikan dalam sub bab Manfaat Penciptaan sebelumnya juga termasuk yang menjadi landasan penciptaan karya-karya tugas akhir ini. Untuk lebih memperkuat landasan penciptaan karya seni tugas akhir ini maka berikut disertakan beberapa teori yang berkaitan dengan karya seni, filsafat seni, serta beberapa teori dari disiplin ilmu lain yang mendukungnya:

1. Teori *Significant Form* (bentuk bermakna)

Berdasarkan uraian-uraian tentang maksud dari teori “bentuk bermakna” milik Clive Bell dalam buku *Filsafat Seni* karya Jakob Sumardjo, ditarik sebuah kesimpulan bahwa yang dimaksud bentuk bermakna adalah bahwa dalam karya seni (seni lukis) bentuk bermakna terbangun dengan cara pembangunan struktur (makna) dengan cara menghubungkan-hubungkan unsur-

unsur (rupa) karya seni tersebut¹⁰. Peristiwa seperti ini serupa dengan contoh penemuan makna baru tentang “Bosai” seperti yang sudah dibahas sebelumnya.

2. Imaji

Peran imaji dalam penciptaan karya tugas akhir ini bisa dikatakan cukup sentral, mengingat karya-karya yang diciptakan adalah bentuk visual dari gagasan-gagasan yang diolah dengan imaji dan keterampilan. Untuk lebih jelasnya tentang apa itu imaji, berikut adalah hasil kutipan dari sebuah buku terjemahan berjudul *Psikologi Imajinasi* karya Jean-Paul Sartre yang diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia oleh Silvester G. Sukur:

“... bahwa imaji itu adalah sebuah tindakan yang mengangankan sebuah objek yang tidak hadir atau sebuah objek yang tidak eksis sebagai sebuah benda, dengan menggunakan kandungan psikis dan mental yang hadir hanya sebagai sebuah “wakil yang logis” dari objek yang diangankan...”¹¹

3. Intuisi

Dalam perumusan gagasan, sering kali pengetahuan yang dirumuskan (atau terumuskan dengan sendirinya) tersebut tidak begitu jelas asalnya dari mana. Namun demikian, penelusuran terhadap situasi semacam itu perlu dilakukan guna perumusan ilmu dan metode pembelajaran akademis. Untuk itu, berikut ini adalah sebuah definisi (dan tafsir) tentang apa itu intuisi, yang dikutip dari *Buletin Mocopat Syafaat bundel 2013*:

“ Intuisi, kata ini bukan berasal dari bahasa Indonesia asli, tetapi diadaptasi dari bahasa inggris.

¹⁰ Jakob Sumardjo. 2000. *Filsafat Seni*, Bandung: Penerbit ITB. Hlm.60-61.

¹¹Jean-Paul Sartre. 2016. *Psikologi Imajinasi*, Yogyakarta: Narasi. Hlm. 42.

Dalam bahasa aslinya, *Intuition* berarti *the state of being aware of discover or perceive it* atau *something known or believed instinctively, without actual evidence for it*.

Artinya, mengetahui atau menyadari sesuatu tanpa mengetahui alasannya, melihat atau menyaksikan sendiri, atau tanpa bukti yang nyata.

Kenapa dikatakan di definisi itu, intuisi sebagai pengetahuan yang tiba-tiba muncul tanpa sumber yang jelas. Karena dalam keilmuan barat, hanya dikenal observasi empiris dan penalaran rasional sebagai sumber ilmu pengetahuan.

... Intuisi, dalam terminologi agama, merupakan keutamaan yang diberikan Tuhan bagi mereka yang secara sungguh-sungguh mendalami suatu masalah. Dengan kata lain, intuisi itu sama dengan ketajaman mata hati. Kepekaan dalam melihat dan membedakan benar dan salah, baik dan buruk. Intuisi adalah ilham yang diberikan Allah kepada orang-orang yang memiliki hati yang bersih dan orang-orang yang istiqomah dalam berusaha...¹²

4. Filsafat Seni

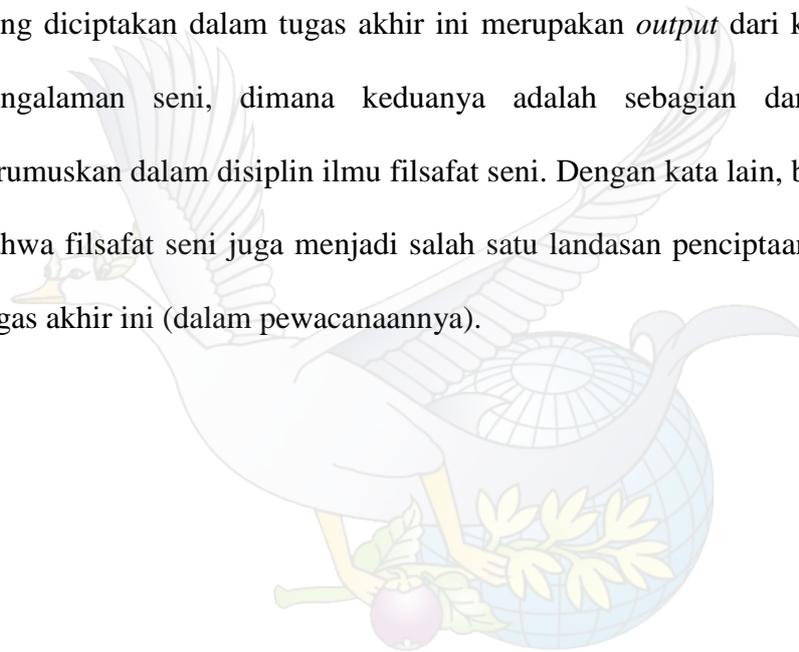
Secara singkat, sedikit mengingat kembali sejarah munculnya istilah *filsafat seni*, bahwa kebutuhan untuk mengelompokkan antara keindahan alamiah dan keindahan ciptaan manusia adalah yang melatar belaknginya. Pada mulanya dimunculkan istilah *estetika* oleh A.G. Baumgarten, yang dipungut dari bahasa Yunani kuno *aistheton*, yang berarti kemampuan melihat lewat penginderaan. Kemudian ketika makna dari estetika ini (yang semula dimaksudkan untuk mengkategorikan indah dan tidak indahnya alam dan makhluk beserta segala fenomenanya) dibenturkan dengan “benda seni” ciptaan manusia, maka untuk membedakan nilai keindahan benda seni dari keindahan alamiah dimunculkanlah istilah *filsafat seni*.

“... Pertama, karya seni mengekspresikan gagasan dan perasaan, sedangkan alam tidak mengandung ekspresi semacam itu. Kedua, dalam karya seni orang dapat bertanya, “Apa yang ingin dikatakan karya ini? Atau, apa maksud karya ini?” tetapi kita tak pernah bertanya serupa ketika menyaksikan keindahan matahari terbenam di pantai,... Jadi, karya seni

¹²*Buletin Mocopat Syafaat Bundel 2013*, 17 Maret – 17 April 2013. Intuisi. Yogyakarta. Hlm. 5.

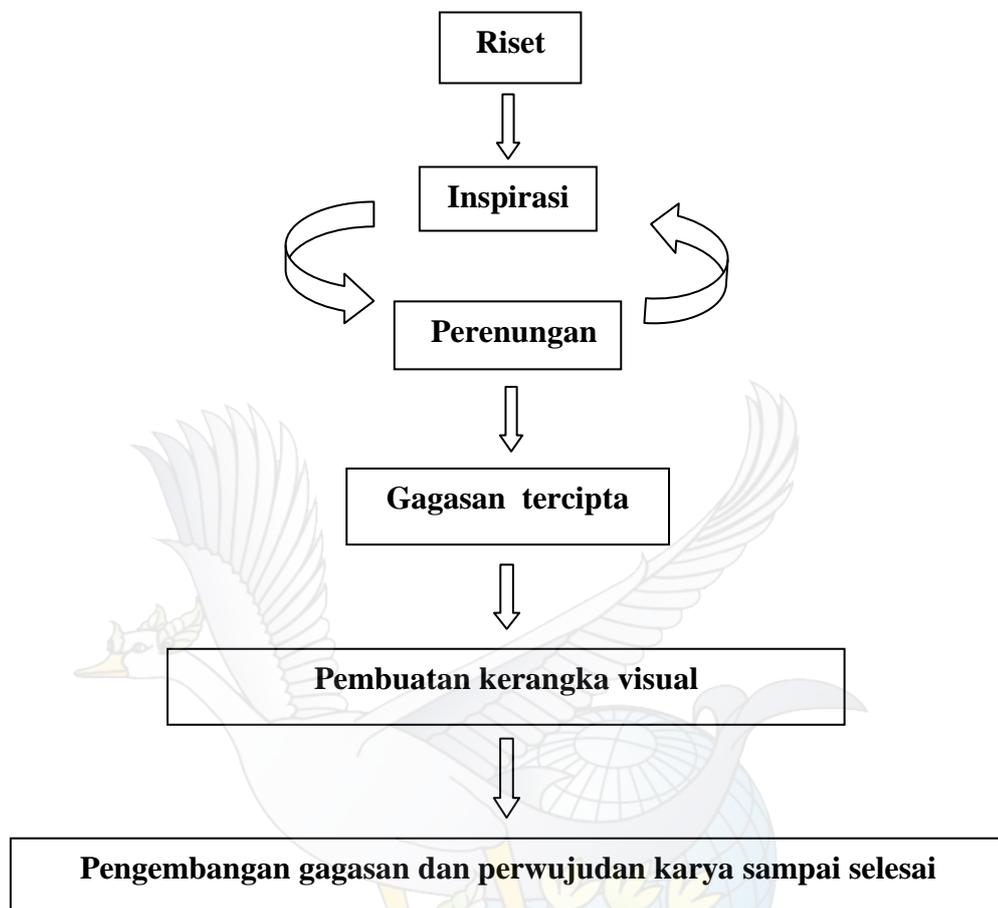
selalu membawa makna tertentu dalam dirinya, ada usaha komunikasi seni dengan orang lain. Dalam keindahan alamiah hal itu tak terjadi.... Ketiga, seni dapat meniru alam, sedangkan alam tidak mungkin meniru artefak seni. Keempat, dalam alam kita dapat menerima keindahannya tanpa kepentingan praktis-pragmatis dalam hidup ini. Inilah keindahan tanpa pamrih (*disinterestedness*), sedang dalam karya seni kita masih bisa menjumpai karya-karya itu sebagai indah dan berguna sekaligus.... Dengan demikian cukuplah dikatakan bahwa estetika merupakan pengetahuan tentang keindahan alam dan seni. Sedangkan filsafat seni hanya merupakan bagian estetika yang khusus membahas karya seni.”¹³

Apa yang ingin disampaikan pada bagian ini adalah bahwa karya-karya yang diciptakan dalam tugas akhir ini merupakan *output* dari kreatifitas dan pengalaman seni, dimana keduanya adalah sebagian dari apa yang dirumuskan dalam disiplin ilmu filsafat seni. Dengan kata lain, bisa dikatakan bahwa filsafat seni juga menjadi salah satu landasan penciptaan karya-karya tugas akhir ini (dalam pewartannya).



¹³Jakob Sumardjo. 2000. *Filsafat Seni*, Bandung: Penerbit ITB. Hlm. 25-26.

G. Metode Penciptaan



Sebagai catatan; bahwa dalam merumuskan metode penciptaan ini sudah didahului dengan tersedianya alat serta bahan berupa kanvas, kertas, cat *Acrylic*, kuas, pena, serta alat dan bahan lain yang mendukung penciptaan karya seni lukis.

H. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan penciptaan karya tugas akhir ini digunakan sistematika penulisan yang diupayakan dapat secara runut menjabarkan isi, substansi, penjabaran proses penciptaan, maksud, serta tujuan dari penciptaan karya dan penyusunan laporan penciptaan karya tersebut. Berikut adalah sistematika yang dimaksud:

Bab I; Pendahuluan, dengan 8 sub bab yang secara berurutan terdiri dari: Latar Belakang, Gagasan Penciptaan, Tujuan Penciptaan, Manfaat Penciptaan, Tinjauan Sumber Penciptaan, Landasan Penciptaan, Metode Penciptaan, dan Sistematika Penulisan.

Bab II; Konsep Penciptaan Karya, yang terdiri dari dua sub bab: Konsep Non Visual dan Konsep Visual.

Bab III; Penciptaan Karya, yang terdiri dari sub bab Pra Penciptaan, Perwujudan Karya, dan Pasca penciptaan.

Bab IV; deskripsi karya, yang berisi gambar-gambar dokumentasi karya yang telah diciptakan disertai dengan deskripsinya.

Bab V; bagian penutup yang berisi kesimpulan dan saran.

BAB II

KONSEP PENCIPTAAN KARYA

A. Konsep Non Visual

Di bagian ini akan dijabarkan tentang gagasan-gagasan yang terkandung dalam karya-karya seni lukis yang diciptakan. Dimulai dari penjabaran tentang pengembangan sumber inspirasi menjadi gagasan-gagasan karya. Pada dasarnya, semua gagasan dalam setiap karya yang diciptakan merupakan *output* dari pengalaman empiris tentang pencarian identitas dan jati diri yang menjadi sebuah bentuk ekspresi personal seni lukis.

Persoalan-persoalan yang menginspirasi maupun yang diangkat tidak hanya persoalan yang sifatnya pribadi, namun juga mengangkat persoalan-persoalan hubungan sosial bahkan sampai kepada persoalan pendidikan. Karena jika bicara tentang pencarian identitas dan jati diri tidak mungkin bisa lepas dari pembicaraan mengenai lingkungan hidup di mana pencarian tersebut berlangsung, serta dunia pendidikan.

Pertama, dalam menggali persoalan identitas dan jati diri ini dunia pendidikan juga menjadi sorotan, mengingat peran sentral pendidikan dalam mencetak identitas seseorang menjadi apa dan siapa. Ada fenomena disorientasi mahasiswa, yaitu sebuah kondisi dimana seorang mahasiswa kebingungan menentukan langkah hidupnya sebagai mahasiswa. Di lain waktu ada fenomena seorang sarjana yang tidak tepat dalam mengidentifikasi dirinya sebagai seorang yang dianggap terpelajar sehingga salah dalam menempatkan dan memfungsikan

dirinya dalam hidup bermasyarakat. Menelusuri asal-muasal dua contoh fenomena tersebut akhirnya persoalan identitas dan jati diri manusia ini mau tidak mau akan menyinggung pula peran lembaga penyelenggara pendidikan berikut sistemnya. Dimanakah kiranya letak dan peran komponen-komponen penyelenggaraan pendidikan tersebut atas terjadinya dua fenomena tersebut di atas? Akhirnya pesan moral yang ingin disampaikan melalui penciptaan karya dengan gagasan-gagasan semacam di atas salah satunya adalah bahwa mengenyam pendidikan formal menjadi tidak dibutuhkan ketika lembaga pendidikan formal tersebut tidak bisa mendampingi peserta didiknya untuk menjawab kebutuhan dan tantangan zaman.

Kedua, persoalan sosial yang dilihat dari perspektif identitas dan jati diri, seperti rasa ketidak sesuaian satu orang dengan orang lainnya untuk berdekatan karena mempersoalkan sifat-sifat dominan dari masing-masing pihak; ada orang yang relijius, ada orang yang cerdas, ada orang yang kurang ilmu, ada orang yang penuh semangat, ada pemalas, ada seorang idealis, ada para penghamba, dan lain sebagainya. Disadari atau tidak, macam-macam sifat orang tersebut di atas sudah menjadi identitas masing-masing orang yang menjadi pertimbangan dalam budaya pergaulan, dan tidak jarang menimbulkan masalah ketika beberapa sifat tersebut dipertemukan dalam satu kepentingan bersama.

Ketiga, gagasan seputar persoalan pribadi; diantaranya tentang “pembacaan diri” sebagai seorang pengikut Nabi sekaligus sebagai pelukis yang menyadari munculnya perasaan belum layak mengaku sebagai umat dari sang Nabi karena sebab yang tidak mudah untuk nyatakan kepada orang lain. Oleh karena itu melukiskannya adalah menjadi suatu cara yang menimbulkan sedikit

perasaan lega, seperti halnya ketika menceritakan sebuah masalah pribadi kepada orang lain. Persoalan pribadi yang lain yaitu problematika batiniah seorang pelukis yang mempertanyakan fungsi dan manfaat dari eksistensinya sebagai bagian dari masyarakat. Ada juga sebuah gagasan yang muncul ketika mengalami momen beribadah puasa di bulan Ramadhan. Bulan Ramadhan yang seharusnya menjadi bulan pelatihan dan koreksi diri dalam rangka kembali menggali potensi rohani dan mengenali diri berubah menjadi bulan yang menyakitkan ketika terjadi benturan antara kewajiban memenuhi keperluan pendidikan formal dengan keinginan untuk “menyambut” panggilan Ramadhan.

B. Konsep Visual

Konsep visual yang dimaksud di sini adalah konsep penerjemahan gagasan (konsep non visual) ke dalam bahasa rupa yaitu seni lukis, dengan menggabungkan unsur-unsur visual yang digunakan untuk menciptakan bentuk-bentuk tertentu sebagai bahasa ungkap yang dikemas dengan penerapan prinsip-prinsip komposisi visual dalam kaidah penciptaan karya seni lukis secara umum.

Proses penciptaan karya secara umum dalam tugas akhir ini tidak diawali dengan perancangan konsep visual tertentu, karena konsep visual tersebut baru muncul ketika sudah berhadapan dengan medium karya dan sifatnya intuitif dan spontan (tidak bisa direncanakan). Terjadinya fenomena imajinatif dan intuitif ini tidak terlepas dari kronologi perjalanan diri dalam proses pembelajaran penciptaan karya seni lukis. Berawal dari kebiasaan sejak usia anak-anak yang gemar menggambar bentuk-bentuk visual yang terinspirasi dari karakter-karakter tokoh

dalam serial animasi Jepang serta film-film dan novel-novel fantasi kemudian menginjak usia dewasa mulai mempelajari secara lebih intens teknik-teknik penciptaan karya seni lukis di atas medium kanvas maupun kertas. Ada tahapan-tahapan dalam proses pembelajaran teknik-teknik tersebut, salah satunya yaitu tahapan dimana harus mempelajari teknik menggambar dan melukis secara realistik, yang mana pada tahap pematangannya teknik menggambar dan melukis secara realistik tersebut dirasa tidak terlalu memberikan efek kepuasan batin yang berarti, sedangkan dunia pikiran dan perasaan pribadi sering kali beraktifitas melampaui realitas yang ada, baik itu yang bersifat mendramatisir ataupun berfantasi dan berangan. Berdasarkan pada paradigma tersebutlah akhirnya bentuk-bentuk imajinatif lebih banyak muncul dalam penciptaan karya seni lukis. Dalam perwujudannya bentuk-bentuk imajinatif dalam karya-karya seni lukis tugas akhir ini dirancang dengan unsur-unsur visual, prinsip komposisi visual, serta teknik yang digunakan.

1. Unsur Visual

a.) Titik

Untuk menjelaskan perihal titik ini dikutip sebuah keterangan dari sebuah buku berjudul *Nirmana Datar* sebagai berikut:

“Suatu bentuk elemental disebut titik karena kecil ukurannya. Ukuran kecil ini tentu saja nisbi; sebab bentuk elemental yang berupa titik ini akan terasa kacil jika terletak pada lingkup acuan yang besar, tapi akan terasa besar jika terletak dalam lingkup acuan yang kecil. Pada umumnya, titik memiliki raut bundar, sederhana, mampat, dan tidak memiliki arah. Akan tetapi raut sebuah titik boleh

jadi elips, bujursangkar, polygonal (baik yang beraturan maupun yang tidak beraturan). Karena itu ada yang cenderung menyebut bentuk elemental ini dengan istilah yang lebih longgar: noktah (spot); yakni segala noda bekas ujung benda runcing pada permukaan bidang desain; seperti noda ujung pensil, pen, rapido, sepidol, kuas, ranting runcing dan sebagainya.”¹⁴

Berdasarkan keterangan di atas maka penerapan titik dalam penciptaan karya-karya tugas akhir ini adalah pada penggarapan karya-karya dengan medium pena di atas kertas, serta untuk penggarapan detail penggambaran dedaunan pohon pada karya dengan medium kanvas.

b.) Garis

Dalam proses penciptaan karya-karya seni lukis tugas akhir ini gagasan untuk membuat garis (nyata) yang pertama adalah pada tahap awal: pembuatan sketsa, namun dalam proses selanjutnya garis-garis ini menjadi hilang sama sekali. Sedangkan yang kedua adalah dalam pembuatan tekstur semu dengan menggunakan garis-garis arsir untuk menciptakan karakter dari tekstur semu, serta menciptakan aksentuasi detail pada ikon-ikon tertentu. Selain itu, hampir semua garis yang tercipta merupakan hasil dari pertemuan secara ekstrim (tanpa gradasi) dua warna (atau *tone* warna) yang berbeda. Atau biasa disebut dengan garis semu. Fungsi pokok dari garis semu ini adalah untuk menciptakan bentuk.

¹⁴ Drs. Achmad Sjafi'I, M.Sn. dkk. 2000. *Nirmana Datar: Unsur, Asas, dan Pola Dasar Komposisi Rupa Dwimatra*. Surakarta: DUE-Like STSI Surakarta. Hlm. 21.

c.) Bidang (Bentuk)

Bidang yang tercipta dalam karya-karya tugas akhir ini berupa bentuk-bentuk imajinatif yang dihadirkan sebagai metafor suatu gagasan tertentu dengan metode sintesis, yaitu memadukan (mencampurkan) beberapa unsur visual menjadi satu guna menciptakan bentuk visual baru. Suatu bentuk dwimatra pada permukaan datar yang bukan titik atau garis, tergolong sebagai bidang¹⁵. Penggunaan bentuk-bentuk imajinatif tersebut antara lain; penggambaran bentuk imajinatif bola sebagai simbol dari kesempurnaan dan sebaliknya bentuk imajinatif setengah bola sebagai simbol ketidak sempurnaan, untuk melukiskan kekerasan sifat manusia maka yang dianggap cocok untuk mengekspresikannya adalah batu, penggambaran pohon-pohon sebagai metafor dari kehidupan.

d.) Tekstur

Tekstur merupakan sifat permukaan sebuah benda. Sifat permukaan dapat berkesan halus, kasar, kusam, mengkilap, licin, berpori dan sebagainya. Kesan-kesan tersebut dapat dirasakan melalui penglihatan dan rabaan. Oleh karena itu terdapat dua jenis tekstur, yaitu tekstur nyata, yaitu sifat permukaan yang menunjukkan kesan sebenarnya antara penglihatan mata dan rabaan, dan tekstur semu (maya), yaitu kesan permukaan benda yang antara penglihatan dan rabaan dapat berbeda kesannya. Pembuatan

¹⁵ Drs. Achmad Sjafi'I, M.Sn. dkk. 2000. *Nirmana Datar: Unsur, Asas, dan Pola Dasar Komposisi Rupa Dwimatra*. Surakarta: DUE-Like STSI Surakarta. Hlm. 30.

tekstur semu ini biasanya dilakukan dengan teknik sapuan kuas pada kanvas dan juga arsiran pena.

e.) Warna

Warna, dalam pemilihannya tidak ada pedoman yang baku melainkan berdasarkan momen estetis yang muncul secara intuitif. Penggunaan warna-warna tertentu dalam karya-karya seni lukis tugas akhir ini bertujuan untuk menciptakan kesan, nuansa, warna sebagai simbol dari gagasan tertentu, ataupun warna hanya sebagai warna. Misalnya warna hijau untuk menggambarkan kesejukan atau kesuburan, warna biru sebagai simbol ilusi, atau hitam sebagai representasi kegelapan.

2. Prinsip Komposisi Visual

Prinsip komposisi visual digunakan sebagai suatu metode bagaimana mengatur, menata, atau mengorganisasikan unsur-unsur rupa agar karya seni yang diciptakan memiliki kandungan artistik. Berikut ini akan diuraikan beberapa prinsip komposisi visual yang telah dipilih sesuai dengan kebutuhan dan yang telah diproses dalam penciptaan karya tugas akhir ini.

a.) Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan merupakan keberpaduan unsur-unsur rupa dalam satu medium karya yang saling menunjukkan adanya hubungan atau keterkaitan, dengan kata lain tidak berdiri sendiri, meskipun tidak harus sama. Prinsip

kesatuan ini diterapkan dalam penyusunan komposisi visual pada setiap karya seni lukis yang dibuat baik berupa teknik garap, warna maupun bentuk. Sebagai contoh misalnya dalam membuat satu bentuk utama dengan dominasi warna kebiruan namun bentuk-bentuk lain yang mendukungnya dalam satu medium tersebut tidak berwarna serupa atau berdekatan, maka upaya yang dilakukan untuk memenuhi prinsip kesatuan yaitu dengan cara memberikan aksentuasi berupa pertukaran warna atau penggarapan latar belakang yang bisa mempersatukan semua bentuk utama dan yang tidak utama tersebut. Sebagai penguat pendapat tersebut maka berikut disertakan sebuah kutipan dari buku *Diksi Rupa* karya Mikke Susanto:

“...Unity merupakan kesatuan yang diciptakan lewat sub-azaz dominasi dan subordinasi (yang utama dan kurang utama) dan koheren dalam suatu komposisi karya seni. Dominasi diupayakan lewat ukuran-ukuran, warna dan tempat serta konvergensi dan perbedaan atau pengecualian...”¹⁶

b.) Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan merupakan prinsip persesuaian unsur rupa dengan memperhatikan bobot visual berupa kekuatan (*tone*) warna, ukuran bentuk, serta ruang. Ada yang disebut dengan keseimbangan simetris, yaitu keseimbangan yang bisa dikatakan sama rata atau sama kuat, baik pembagian ruang maupun warna. Sedangkan komposisi asimetris yaitu kebalikan dari keseimbangan simetris tersebut. Berikut disertakan sebuah

¹⁶ Mikke Susanto. 2011. *Diksi Rupa: Kumpulan istilah dan Gerakan Seni Rupa*, Yogyakarta: Penerbit DictiAtr. Hlm. 416.

kutipan tentang bagaimana cara menciptakan komposisi sebagai pendukung pendapat di atas:

“...Simetri dapat dibuat dengan beberapa jalan: 1. Dengan merefleksikan satu bagian yang bersebrangan dengan bagian lain, memakai poros di tengahnya.... 2. Dengan rotasi, membuat satu titik pusat kemudian diputar.... 3. Dengan repetisi...”¹⁷

Sedangkan dalam praktek penerapannya, penggunaan prinsip keseimbangan ini berdasarkan pertimbangan besar kecil bentuk ikon, ketersediaan ruang (dan bentuk ruang), serta pertimbangan artistika.

c.) Keselarasan (*Harmony*)

Dalam buku *Diksi Rupa* karya Mikke Susanto harmoni diartikan sebagai tatanan atau proporsi yang dianggap seimbang dan memiliki keserasian. Juga merujuk pada pemberdayagunaan ide-ide dan potensi-potensi bahan dan teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan-aturan ideal¹⁸. Dalam arti kata lain, keserasian merupakan keterkaitan dua unsur visual atau lebih sehingga tidak ada pertentangan antara satu dengan lainnya, baik itu berupa teknik garap maupun bentuk, meskipun tidak harus sepenuhnya sama. Sebagai contoh misalnya ketika menciptakan satu bentuk utama dengan dominasi sudut-sudut tumpul (lengkung) maka bentuk-bentuk yang mendukungnya juga harus memiliki unsur lengkung tersebut. Dalam hal teknik, bila dalam satu ikon dalam pengerjaannya menggunakan teknik

¹⁷ Mikke Susanto. 2011. *Diksi Rupa: Kumpulan istilah dan Gerakan Seni Rupa*, Yogyakarta: Penerbit DictiAtr. Hlm. 364.

¹⁸ Mikke Susanto. 2011. *Diksi Rupa: Kumpulan istilah dan Gerakan Seni Rupa*, Yogyakarta: Penerbit DictiAtr. Hlm. 175.

arsir maka teknik yang sama juga seharusnya ada pada bagian atau ikon-ikon yang lainnya pada satu medium.

d.) Irama (*Rhythm*)

Irama dapat diartikan penyusunan unsur-unsur rupa dalam sebuah tatanan tertentu yang akan menimbulkan kesan dinamis pada karya seni. Terdapat beberapa jenis irama, diantaranya; satu, irama repetitif, yaitu pengaturan unsur rupa yang monoton (sama) baik ukuran, warna maupun jaraknya. Kedua, irama alternatif, merupakan kesan dinamis yang muncul karena pengaturan unsur yang berselang-seling baik bentuk, ukuran, maupun warnanya. Sedangkan yang ketiga, irama progresif, yaitu kesan dinamis yang menunjukkan adanya perubahan dari unsur-unsurnya, misalnya perubahan dari besar menuju kecil, pendek menuju ke panjang, tebal ke tipis, atau bisa juga perubahan dari satu warna ke warna lain.

e.) Fokus Perhatian (*Centre of interest*)

Dalam penerapan prinsip komposisi visual pada setiap karya seni lukis dalam tugas akhir ini selalu diupayakan terdapat satu bagian yang lebih menonjol dari bagian lainnya. Tujuannya adalah untuk “menggarisbawahi” gagasan utama dari setiap karya yang diciptakan. Fokus perhatian dapat dibuat dengan berbagai cara, misalnya membuat anomali (pengecualian) atas bentuk-bentuk lain yang seragam, perbedaan ukuran, perbedaan warna, dan lain sebagainya.

3. Teknik

Berdasarkan penggunaan alat dan bahannya teknik yang digunakan dalam penggarapan karya-karya tugas akhir ini yaitu teknik basah dan kering. teknik basah diterapkan pada kanvas dengan menggunakan cat akrilik, sedangkan teknik kering diterapkan pada medium kertas dengan pena.

Sedangkan dalam praktek penciptaan karya teknik yang digunakan terdiri dari beberapa macam, di antaranya:

a.) Teknik Plakat

Pengertian umum dari teknik ini yaitu suatu cara menggoreskan cat di atas medium karya dengan menimpakan pada warna yang sebelumnya secara merata maupun tidak merata. Teknik ini digunakan hampir di setiap karya dengan bahan kanvas dan cat untuk menghasilkan tekstur warna yang kuat. Dalam prakteknya teknik plakat ini diterapkan dengan sapuan kuas pipih dengan memanfaatkan sisi lebarnya untuk mengerjakan bagian tertentu yang memiliki cukup ruang, seperti pembuatan latar belakang, pembuatan warna yang merata, atau untuk menciptakan gradasi dalam bentuk yang fariatif.

b.) Teknik Arsir

Teknik arsir dalam penerapannya pada medium kanvas merupakan teknik yang digunakan dalam penggarapan detail karya untuk menciptakan kesan visual yang bertekstur serta untuk memperkuat karakter visual, misalnya dalam penggambaran kayu, batu, atau riak air

dalam ombak. Dalam beberapa sudut karya teknik arsir ini juga digunakan untuk menciptakan volume pada bagian-bagian yang cukup kecil. Sedangkan pada medium kertas, yang penciptaan karyanya menggunakan pena, teknik arsir ini digunakan di keseluruhan bagian karya secara merata dengan pola arsiran yang berfariatif; spiral, diagonal, horizontal-fertikal, ataupun pola arsiran acak. Penggunaan masing-masing pola arsiran tersebut berdasarkan kebutuhan untuk pencapaian karakter visual yang diinginkan.

c.) Teknik pointilis

Teknik ini digunakan untuk menciptakan unsur rupa “titik” dengan cara memanfaatkan permukaan runcing atau berdiameter kecil dari alat gambar, baik kuas maupun pena. Fungsi teknik pointilis ini hampir sama dengan teknik arsir di atas, yaitu untuk pengerjaan detail karya dan penciptaan volume pada bagian-bagian kecil, misalnya untuk menciptakan gelap terang pada penggambaran rerimbunan daun pada pohon yang kecil ukurannya.

BAB III

PENCIPTAAN KARYA

A. Pra penciptaan

Tahap pra penciptaan yang diuraikan pada bagian ini adalah tentang sebuah tahap awal penciptaan karya seni mulai dari tahap inspirasi, perenungan untuk merumuskan gagasan, sampai pada pengumpulan bahan referensi.

1. Riset

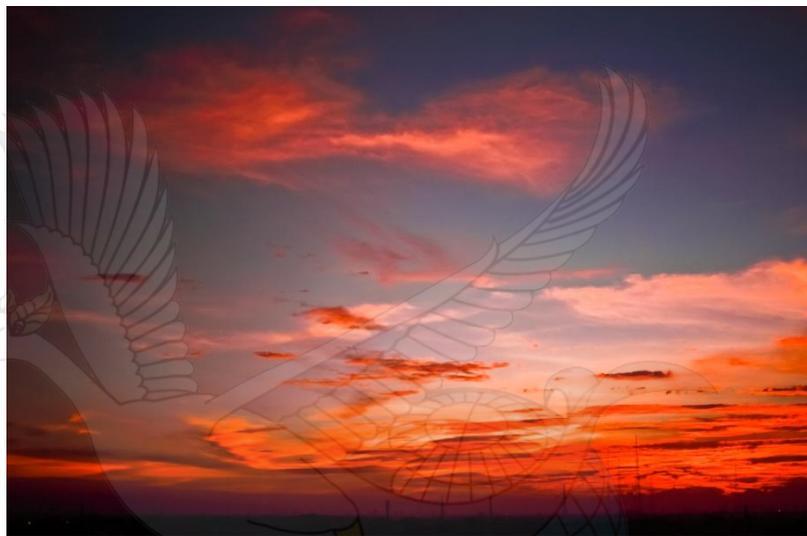
Bentuk riset dalam tahap pra penciptaan ini berupa pengalaman empiris seputar persoalan identitas dan jati diri manusia yang menjadi sumber inspirasi penciptaan karya seni lukis, kemudian dibuatlah batasan dalam pembahasan yang hanya menitik beratkan pada persoalan pribadi, pengalaman sosial, dan dunia pendidikan.

a) Observasi

Perlu diketahui bahwa penciptaan bentuk dan pemilihan komposisi warna dalam menerjemahkan gagasan ke dalam media seni lukis tidak selalu berdasarkan apa yang sudah didapat berupa gambar (fotografi) dari upaya observasi. Karena seperti yang sudah disampaikan dalam sub bab landasan penciptaan sebelumnya, peran imaji dan intuisi sebenarnya lebih mendominasi dalam penciptaan bentuk dan pemilihan komposisi warna. Namun demikian, memang tidak bisa dipungkiri bahwa ada gagasan-gagasan tertentu yang ketika akan diterjemahkan ke dalam media seni lukis membutuhkan acuan berupa pengalaman melihat dan merasakan

langsung suatu obyek atau fenomena, atau mendokumentasikannya dalam bentuk gambar (fotografi). Dalam hal ini, bisa dikatakan ada dua jenis data observasi berdasarkan pada perlakuan terhadapnya. Pertama, data observasi yang berfungsi hanya sebagai alat rangsang-cipta. Kedua, data observasi yang memang dibutuhkan ada ketika proses penciptaan karya.

1.1 Data Observasi Sebagai Alat Rangsang Cipta



Gambar 6. Karya fotografi dengan objek langit sore.
Sumber gambar: <https://sonofmountmalang.files.wordpress.com/2013/03/onedayinjakartajumat09-2.jpg> diakses 12 April 2016



Gambar 7. Karya fotografi dengan objek hutan.
Sumber gambar: http://texturelib.com/Textures/nature/forest/forest%20above/nature_forest_forest_above_0014_01_preview.jpg
diakses 12 April 2016



Gambar 8. Akar pohon beringin. Sumber Gambar: [https:// encrypted-tbn2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTAlgoPwuuYQ5WGEEcvoC9VdOp0PAzO3HA17RF86L4E-yG3BFJcBA](https://encrypted-tbn2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTAlgoPwuuYQ5WGEEcvoC9VdOp0PAzO3HA17RF86L4E-yG3BFJcBA) diakses 12 April 2016



Gambar 9. Ayam betina. Sumber gambar: <http://boombastis.com/wp-content/uploads/2015/08/Ayam-Betina-bisa-menghasilkan-sperma.jpg>
diakses 12 April 2016



Gambar 10. Kayu Glugu. Sumber gambar: <http://3.bp.blogspot.com/-MJAaCPvt1-c/U3z7IRmHwXI/AAAAAAAAABIE/KUHLHZAITYs/s1600/balok.jpeg>
diakses 12 April 2016

Data observasi berupa karya-karya fotografi di atas digunakan sebagai acuan dalam menerjemahkan gagasan di atas medium, atau sering kali hanya sebagai sumber inspirasi dalam terciptanya sebuah gagasan penciptaan bentuk visual tertentu. Misalnya apa yang terjadi pada akar pohon beringin dan balok kayu glugu, yang penjabarannya lebih lanjut akan disampaikan pada bagian inspirasi dan perenungan.

Untuk data observasi berupa dokumentasi fotografi langit sore, hutan, dan ayam di atas perlakuan terhadapnya sedikit berbeda. Fungsinya masih sama, sebagai alat rangsang cipta, namun ketika menerjemahkan gagasan tentang langit, hutan dan ayam ke dalam medium kanvas maupun kertas, esensi dari penggambaran ketiganya masih bisa dinikmati secara kasat mata, meskipun sudah mengalami pengolahan bentuk dan warna. Terlebih lagi, referensi yang digunakan untuk melukiskan langit, hutan atau ayam tidak hanya satu atau dua gambar saja, atau bahkan hanya sekedar mengamati (atau menikmati) benda atau fenomena tersebut tanpa mendokumentasikannya. Karena tujuan yang sebenarnya dari pencarian referensi dalam prapenciptaan karya tugas akhir ini adalah untuk mendapatkan rangsang cipta, bukan untuk meniru gambar (fotografi). Sehingga ketika praktek melukiskannya di atas medium kanvas dan kertas referensi berupa gambar (fotografi) tersebut sudah tidak begitu berarti lagi.

1.2 Data Observasi Sebagai Model



Gambar 11.Paus. Sumber gambar: <http://2.bp.blogspot.com/-6YWPUOLYMfQ/T1ZLtfHk1I/AAAAAAAAAb0/kzdqoMsPg-c/s1600/blue+whale+infoatinternet.blogspot.jpg> diakses 12 April 2016

Ada sekian gagasan bentuk visual tertentu yang ketika akan dituangkan ke dalam media seni lukis pengetahuan dan pemahaman tentang anatomi atau proporsi dari objek tersebut belum dikuasai benar, sehingga memerlukan model berupa gambar, seperti misalnya bentuk visual paus di atas. Alasan yang lain mengapa harus menggunakan referensi berupa gambar sebagai model yaitu karena ketersediaan bentuk visual (objek) tersebut yang tidak berada pada wilayah jangkauan geografis maupun administratif.

2. Inspirasi & Perenungan

Pada tahap paling awal dalam proses penciptaan sebuah karya seni berlangsung sebuah momentum dimana muncul rangsangan untuk menciptakan

sebuah karya seni. Perihal rangsangan ini WS Rendra memiliki sebuah pendapat dalam salah satu karya tulisnya bahwa yang dimaksud dengan rangsangan ini tidak bisa dijelaskan secara definitif. Karena rangsangan tersebut datang tidak terduga dan tanpa rencana¹⁹. Kemudian ada peran intuisi yang metodenya juga tidak bisa dijelaskan secara terang dalam momentum rangsangan ini. Di dalam momentum rangsangan inilah biasanya muncul inspirasi. Ketika inspirasi sudah ada maka langkah selanjutnya adalah merenungkan inspirasi tersebut menjadi gagasan yang dapat diterjemahkan ke dalam media visual seni lukis. Namun demikian, momentum rangsangan ini terkadang juga didahului dengan proses perenungan untuk mendatangkan inspirasi.

Sebagai contoh proses perenungan dan inspirasi misalnya; berdasarkan data observasi pada pembahasan sebelumnya akar pohon beringin hanya berfungsi sebagai sumber inspirasi penciptaan bentuk visual, yang kemudian bertransformasi menjadi bentuk imajinatif untuk menggambarkan sebuah figur dari sintesis²⁰ antara bentuk akar pohon beringin dengan bentuk manusia, dan di sini karakter visual akar pohon beringin hampir sudah tidak nampak lagi. Hal yang hampir serupa juga terjadi pada balok kayu glugu, yaitu sebagai penciptaan sebuah metafor dengan penyatuan wujud fisik glugu serta karakter kayu pada umumnya dengan pandangan (pemaknaan) personal tentang kehidupan.

“Aspek penting dari metafor, menurut Philip Wheelwright (1962: 71-74), adalah kedalaman psikisnya dalam mana hal-hal dari dunia ini—apakah yang nyata atau sekedar fantasi—dipindahkan oleh kehebatan imajinasi.... Ada dua cara utama untuk membuat metafor: yang satu dilakukan dengan membuat komparasi (perbandingan) guna memperbesar makna. Kedua,

¹⁹ WS Rendra. 2005. *Catatan-catatan Rendra Tahun 1960-an*, Bekasi Selatan: Penerbit Burung Merak. Hlm. 12.

²⁰ Campuran berbagai pengertian atau hal sehingga merupakan kesatuan yang selaras.

membuat makna baru dengan jukstaposisi dan sintesis.... Namun demikian, tak ada satu cara yang pasti dan baku untuk dipakai membuat metafor, dan tak ada pula manual untuk menentukan arti sebenarnya suatu metafor, atau apa yang mau dikatakan oleh metafor. (Davidson 1991)”²¹

Contoh lain dari proses inspirasi dan perenungan serta penerapannya misalnya; ketika dalam benak seorang seniman memahami sebuah konsep pendidikan, dan imajinya membawanya untuk mengingat gambaran tentang toga sebagai atribut wisuda, kemudian secara intuitif dalam benaknya muncul gambaran tentang pohon yang kering, yang terjadi selanjutnya adalah dia mengekspresikan tiga hal tersebut dalam satu kesatuan bentuk yang utuh, dan ketika pengekspresian tersebut selesai atau hampir selesai dia baru menyadari bahwa bentuk yang dia lukis menyerupai bonsai dengan toga sebagai potnya yang disematkan di atas kepala.

3. Gagasan

Gagasan dalam penciptaan karya tugas akhir ini merupakan hasil dari perenungan atas inspirasi yang telah didapat sebelumnya, untuk kemudian diterjemahkan kedalam media visual seni lukis.

²¹ M Dwi Mariantio. 2011. *Menempa Quanta Mengurai Seni*, Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta. Hlm. 137-138.

B. Penciptaan Karya

Hal-hal yang perlu disampaikan pada bagian ini antara lain penjelasan tentang tahap persiapan; yaitu penjelasan tentang alat serta bahan dalam penciptaan karya seni lukis, dan juga tahapan-tahapan perwujudan visual pada medium.

1. Persiapan

a.) Alat & Bahan

1.) Alat

1.1 Kuas:



Gambar 12. Kuas.
Foto: Ari Wuryanto (2016)

Dalam penciptaan sebuah karya seni lukis pada umumnya menggunakan lebih dari satu jenis kuas, begitu juga pada penciptaan karya-karya tugas akhir ini. Gambar di atas adalah dokumentasi dari sejumlah kuas yang paling sering digunakan dalam proses penciptaan

karyanya. Mulai dari pembuatan sketsa pada kanvas yang biasa digunakan adalah kuas pipih nomor 4 dan 5 dari kiri pada gambar di atas, dengan pertimbangan kenyamanan saat menggunakannya. Dari segi fungsi, kuas dengan bentuk pipih seukuran yang dimaksud dirasa lebih bisa mencapai karakter garis sketsa yang diinginkan.

Pada pengerjaan *blocking* kuas yang biasa digunakan adalah kuas nomor 6 dan 7 dari kiri pada gambar di atas, dengan pertimbangan bahwa dengan ukuran kuas yang lebih besar akan memberikan efek efisiensi pengerjaan karya.

Untuk bagian detail karya, pengerjaannya biasa menggunakan kuas nomor 1, 2 dan 3 dari kiri pada gambar di atas, serta ada lagi beberapa kuas runcing tidak terdokumentasikan karena persoalan teknis. Sehubungan dengan hasil yang ingin dicapai dalam pengerjaan dari setiap bagian detail karya, kuas dengan ukuran yang seperti contoh di atas dirasa lebih cocok untuk digunakan.

1.2 Palet Warna dan Kain Lap



Gambar 13. Palet Warna dan Kain Lap.
Foto: Ari Wuryanto (2016)

Sebagaimana fungsi palet pada umumnya adalah sebagai wadah cat pewarna yang akan ditorehkan di atas medium kanvas. Dokumentasi gambar palet yang biasa digunakan di atas tidak mempunyai pertimbangan khusus dalam pemilihan bentuk maupun ukurannya. Untuk kebutuhan pencampuran warna dengan volume cukup banyak digunakan wadah-wadah alternatif dari bekas botol air mineral yang sudah dikondisikan sedemikian rupa sehingga bisa digunakan, seperti pada contoh gambar di atas. Penggunaan kain lap di sini adalah untuk membersihkan kuas dari sisa-sisa cat yang menempel sebelum digunakan untuk mengambil cat dengan warna yang berbeda, dengan kata lain kain lap ini difungsikan sebagai salah satu alat perawatan kuas.

2.) Bahan

2.1 Kanvas



Gambar 14. Kanvas
Foto: Ari Wuryanto (2016)

Medium untuk menciptakan karya seni lukis dengan menggunakan bahan cat akrilik dalam tugas akhir ini adalah kanvas dengan ukuran bervariasi di atas 1 meter pada setiap karyanya. Bahan kanvas dengan kisaran ukuran tersebut dipilih berdasarkan pertimbangan rasa puas akan ukuran yang tidak terlalu kecil sehingga tersedia cukup ruang untuk menerjemahkan gagasan, serta tidak terlalu besar karena bersinggungan dengan estimasi waktu pengerjaan.

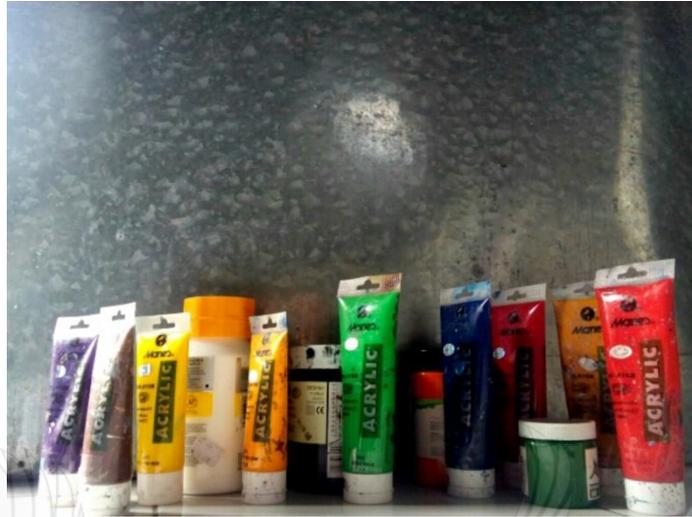
2.2 Kertas



Gambar 15.
Kertas Gambar A4 Merk *Fabiano Accademia Drawing Paper*
Foto: Ari Wuryanto (2016)

Penggunaan medium kertas A4 dalam penciptaan karya ini lebih karena pertimbangan akan kebutuhan berekspresi secara spontan; yaitu untuk mendokumentasikan atau mengekspresikan secara cepat dan reflektif gagasan-gagasan kecil yang sering kali muncul atau sekedar menuruti rasa ingin berkarya yang sifatnya lebih rekreatif, karena kegiatan menggambar di atas kertas ini diyakini sudah menjadi bagian dari kebutuhan psikis, dengan satu indikasi bahwa dalam proses penciptaan karya di atas kertas tersebut bisa menumbuhkan ketenangan dan kejernihan berpikir, hampir serupa dengan aktifitas membaca buku-buku fiksi dan buku-buku yang memiliki kandungan nilai rohani.

2.3 Cat Akrilik



Gambar 16. Cat Akrilik.
Foto: Ari Wuryanto (2016)

Cat pewarna yang digunakan dalam penciptaan karya tugas akhir ini adalah cat Akrilik. Pertimbangannya bahwa karakter dari cat Akrilik ini yang cepat kering dan ada kenyamanan proses ketika menggunakan teknik plakat. Pertimbangan yang lainnya yaitu tentang hampir tidak adanya efek negatif terhadap kesehatan ketika digunakan di ruang sempit dan tidak terlalu terbuka. Berbeda halnya ketika misalnya menggunakan cat minyak yang lebih memungkinkan pengaruh yang kurang baik terhadap kesehatan ketika digunakan dalam lingkungan yang demikian.

2.4 Pena (*Ball Point Pen*)



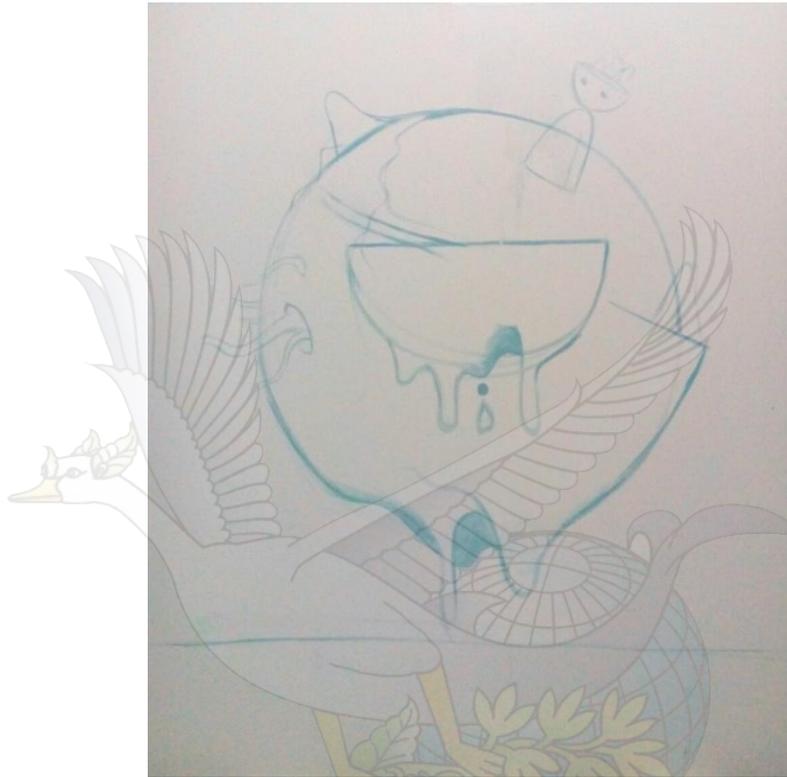
Gambar 17. *Ball Point Pen Pilot BPT-P*
Foto: Ari Wuryanto (2016)

Di atas medium kertas A4 pena dengan merk PILOT BPT-P ini menjadi bahan terpilih untuk menerjemahkan gagasan-gagasan penciptaan dengan pertimbangan berdasarkan pengalaman bahwa pena tersebut dirasa selalu bisa digunakan untuk mencapai karakter visual yang diinginkan dengan pola arsiran seperti apa pun. Sedikit berbeda dengan beberapa pena merk lain yang pernah dicoba yang terlalu pekat karena pengeluaran tinta yang sulit dikontrol. Dalam penggunaannya bahan ini hampir serupa dengan pensil pada umumnya; dapat

digunakan untuk membuat garis kuat maupun lemah dengan pengendalian daya tekannya pada permukaan kertas.

2. Perwujudan Karya Pada Medium Kanvas

a.) Tahap Satu: Pembuatan sketsa.



Gambar 18. Tahap pembuatan sketsa pada kanvas. Foto: Ari Wuryanto (2016)

Tahap awal dalam penuangan gagasan ke dalam medium kanvas yaitu dengan pembuatan sketsa. Tujuan dari pembuatan sketsa ini antara lain sebagai suatu cara untuk membuat komposisi visual dengan penggambaran secara kasar ikon-ikon tertentu dengan mempertimbangan luas ruang yang ada. Sampai pada titik dimana sudah dirasa (atau muncul rangsangan) untuk melanjutkan tahap

pengeblokan berdasarkan bentuk dan ruang yang telah terbuat oleh sketsa tersebut.

b). Tahap Dua: Pemberian warna dasar (*blocking*).



Gambar 19. *Blocking* tahap 1 berdasarkan sketsa
Foto: Ari Wuryanto (2016)



Gambar 20. *Blocking* tahap 2 berdasarkan sketsa
Foto: Ari Wuryanto (2016)

Dalam tahap pemberian warna dasar (*blocking*), sering kali dilakukan improvisasi berupa penambahan warna, perubahan komposisi warna, pengembangan bentuk, sampai pada penambahan atau pengurangan bentuk tertentu. Hal ini terjadi dikarenakan adanya perkembangan gagasan awal, yang menjadi lebih spesifik atau lebih luas, sampai pada saat karya tersebut selesai.

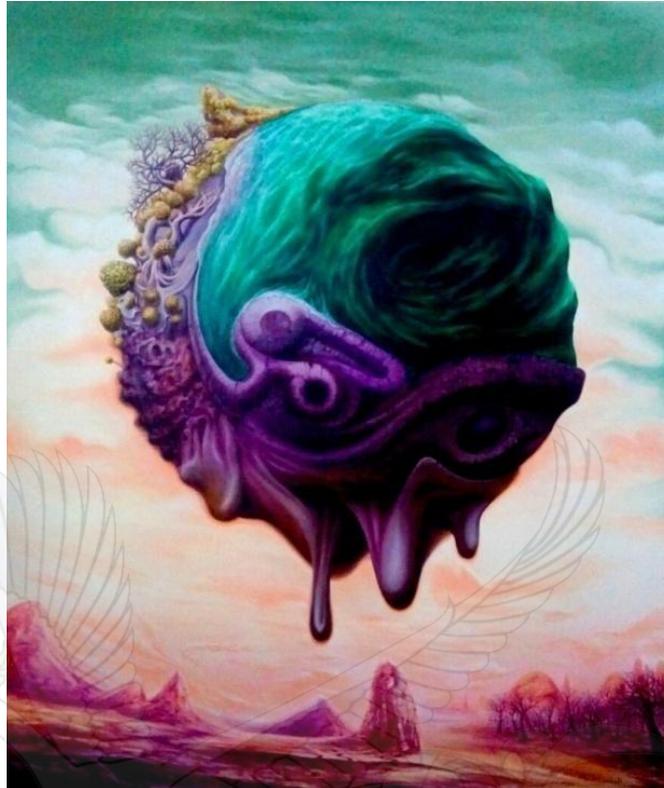
c). Tahap Tiga: Penggarapan detail karya.



Gambar 21. Tahap pembuatan detail karya.
Foto: Ari Wuryanto (2016)

Dalam tahap penggarapan detail karya ini secara umum sudah tidak ada pengembangan gagasan namun masih sangat memungkinkan untuk terjadinya pengembangan bentuk visual mengingat tujuan dari pembuatan detail pada karya ini adalah untuk mempertegas warna, bentuk, maupun tekstur dari karya seni.

d) Tahap Empat: Penyelesaian Karya.



Gambar 22. Karya selesai.
Foto: Ari Wuryanto (2016)

Setelah karya tersebut dianggap selesai, maka tahap selanjutnya adalah pemberian bentuk perawatan terhadap karya dengan cara memberikan *gloss varnish* pada permukaan karya secara merata.

3. Perwujudan Karya Pada Medium Kertas

Untuk tahap-tahap penggarapan karya pada medium kertas terhitung relatif lebih sederhana; yaitu diawali dengan pembuatan sketsa yang sangat sederhana; tanpa pembuatan gambaran kasar untuk bagian-bagian detailnya, kemudian langsung dilakukan pengerjaan karya dengan teknik arsir maupun pointilis sampai karya itu selesai mengikuti rasa dan daya intuitif. Pengembangan

gagasan terjadi seiring dengan proses pengerjaan tersebut. Setelah karya dianggap selesai, langkah selanjutnya adalah pemberian bingkai berkaca sebagai bentuk perawatan karya dan juga agar supaya karya-karya tersebut siap untuk ditampilkan.

C. Pasca Penciptaan

Setelah pengerjaan karya dianggap selesai (siap ditampilkan), proses selanjutnya adalah penyajian karya. Bentuknya berupa gelar karya (pameran) seni lukis di dalam ruang pameran (galeri seni). Pertama-tama, dilakukan pengecekan seluruh karya yang telah selesai dikerjakan dan menentukan bagaimana bentuk penyajian fisik karyanya. Dari semua karya dengan medium kanvas yang diciptakan ukurannya bervariasi. Penggunaan bingkai dirasa perlu pada beberapa karya dengan ukuran yang relatif kecil dibandingkan dengan karya-karya lainnya, serta tebal spanram (2 cm) yang dirasa kurang ideal ketika dipajang bersama karya-karya lain dengan ukuran yang lebih besar. Sedangkan karya-karya yang dianggap layak ditampilkan tanpa menggunakan bingkai adalah dengan kriteria tebal spanram 3,5 cm ke atas. Pertimbangannya yaitu bahwa konsep display yang dirancang bermaksud untuk memanfaatkan ruang yang ada sebagai perluasan dari karya-karya yang dipajang. Dengan kata lain, tanpa penggunaan bingkai pada setiap karya dimaksudkan agar karya-karya tersebut terasa lebih menyatu dengan sisi-sisi ruangan dimana dia ditempatkan (dipajang), serta memunculkan kesan dinamis pada ruang pameran (tidak terasa kaku oleh penegasan bentuk kotak-kotak karya yang berbingkai).

Selanjutnya penyelenggaraan pameran akan diarahkan sesuai dengan tujuan penciptaan karya tugas akhir, menggunakan sarana dan prasarana penyelenggaraan pameran seni lukis seperti pada umumnya. Tidak ada konsep pameran yang terlalu definitif. Semuanya dirancang untuk kepentingan fungsi akademis.



BAB IV

DESKRIPSI KARYA

1. Karya Seni Lukis 1



Gambar 23.

Judul Karya: *Puisi Malu Untuk Kanjeng Nabi*

Medium: Cat Acrylic di atas kanvas

Ukuran : 100 x 120 cm

Tahun : 2016

Foto: Ari Wuryanto (2016)

Penciptaan karya berjudul *Puisi Malu Untuk Kanjeng Nabi* ini terinspirasi dari pengalaman pribadi dalam berinteraksi dengan lingkungan hidup berikut segala aktifitasnya yang serba didominasi oleh materialistik dan kepentingan-

kepentingan duniawi yang kemudian memunculkan sebuah kesadaran bahwa kehidupan mayoritas manusia ama sekali tidak sehat.

Karya ini merupakan ekspresi personal tentang upaya penarikan diri dari dominasi mayoritas yang dimetaforkan dengan penggambaran sebuah dunia kecil imajinatif yang melayang (terpisah) dari lanskap kehidupan gersang, yang merupakan metafor dari kehidupan mayoritas. Dunia kecil yang digambarkan adalah sebuah dunia refleksi dari kesadaran tentang keberadaan dan peran sosok Kanjeng Nabi Muhammad S.A.W. sebagai seorang perancang dunia kecil tersebut, yang tertanda lewat kaligrafi nama beliau, serta didukung dengan penggambaran lautan hijau yang menjadi simbol dari dunia islam. Dengan kata lain, karya ini merupakan pelukisan sepenggal proses pencarian jati diri dan membentuk identitas sebagai seorang yang memilih jalan dan caranya sendiri dalam menyikapi kehidupan. Namun demikian, ada gagasan lain yang tidak kalah penting dari karya ini, yaitu sebuah pengakuan kelemahan diri dalam menghadapi (menyikapi) cara hidup dan orang-orang mayoritas tersebut, yang dimetaforkan dengan satu sisi dari dunia kecil tersebut yang meleleh.

Pemilihan judul *Puisi Malu Untuk Kanjeng Nabi* ini berdasarkan perenungan terhadap karya ketika sedang dikerjakan, yang memunculkan sebuah kasadaran bahwa sebenarnya karya ini adalah bentuk rupa dari bait-bait puisi pengakuan kelalaian dan kebodohan diri sebagai orang yang mengaku umatnya Nabi Muhammad S.A.W.

Pesan moral yang terkandung dalam karya ini bahwa kesejatan diri tidak akan bisa ditemukan dalam hirup-pikuk kehidupan, melainkan harus dicari dalam kesendirian dan kesunyian.



2. Karya Seni Lukis 2



Gambar 24.

Judul Karya: *Sang Pelukis*

Medium: Cat Acrylic di atas kanvas

Ukuran : 80 x 120 cm

Tahun: 2016

Foto: Ari Wuryanto (2016)

Karya berjudul *Sang Pelukis* ini terinspirasi dari pembacaan terhadap diri sendiri sebagai orang yang memiliki rutinitas berkesenian. Kemudian muncul pertanyaan-pertanyaan yang cukup menggelisahkan tentang akibat dan arti dari semua yang telah dan sedang dilakukan sebagai orang yang berkeseian. Sampai

pada momen tertentu mengakibatkan munculnya rasa pesimis yang mengganggu. Di sini, identitas sebagai orang yang berkesenian dipertanyakan.

(Di luar kepentingan dan tujuan akademis, sesungguhnya penciptaan karya ini adalah bentuk upaya menyikapi rasa pesimistis dengan memotivasi diri agar tetap menyenangkan dan menggeluti dunia seni)

Karya ini mengekspresikan kepercayaan diri seorang pelukis yang digambarkan dengan figur imajinatif berwajah pepohonan sebagai metafor sebuah paradigma yang dialamatkan masyarakat umum pada seniman-seniman, bahwa orang yang hidup sebagai seniman itu susah untuk dipahami hingga memunculkan kesan misterius seperti halnya hutan yang misterius. Dengan kata lain, identitas seorang seniman (pelukis) identik dengan ketidakjelasan. Dalam kondisi demikian, sang pelukis digambarkan sebagai sosok yang berdiri di atas awan dengan memperlihatkan potensialitasnya sebagai pelukis yang bertugas “mewarnai” kehidupan yang sesungguhnya telah dikonstruksi, tidak alami, tidak wajar, diarah-arahkan. Potret dunia yang demikian tersebut dimetaforkan dengan ikon yang terinspirasi dari kayu glugu, yang diolah menjadi bentuk imajinatif yang meliuk melingkari sang pelukis. Sedangkan penggambaran cat dengan berbagai warna yang keluar dari tubuhnya tersebutlah yang menjadi metafor dari potensialitasnya sebagai “pewarna” kehidupan dengan “kebaikan warna” yang dia miliki.

Penambahan ikon mahkota yang melingkar berbentuk kuas dalam karya tersebut terinspirasi dari penggambaran orang-orang suci (atau ada juga penggambaran malaikat) dengan lingkaran kuning di atas kepalanya dalam dunia

mitologi. Dengan maksud, bahwa kuas ini adalah metafor dari alat untuk bertindak (ilmu) dalam menggoreskan cat warna (pengetahuan) pada kehidupan.



3. Karya Seni Lukis 3



Gambar 25.

Judul Karya: *Mesra Dalam Cinta*
Medium: Cat Acrylic di atas kanvas
Ukuran : 80 x 120 cm
Tahun: 2016
Foto: Ari Wuryanto (2016)

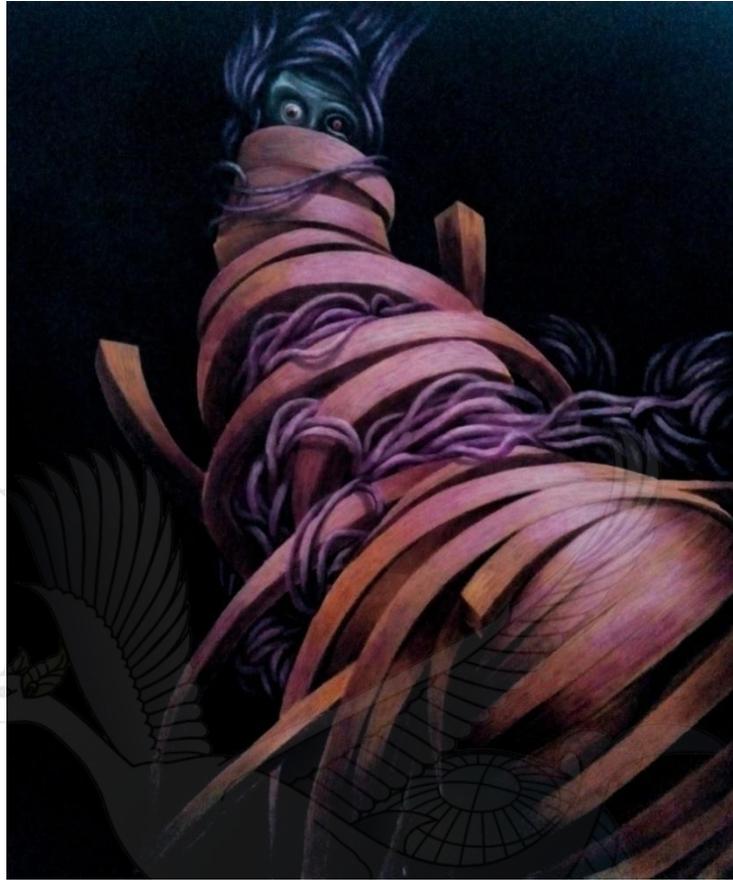
Karya berjudul *Mesra Dalam Cinta* ini terinspirasi dari persoalan sosial di lingkungan kampus yang direspon dengan sudut pandang pribadi. Bentuk persoalan tersebut yaitu tentang kecenderungan manusia muda untuk saling berkelompok-kelompok karena perbedaan cara pandang (sifat dan tipikal) tentang hal-hal tertentu dalam menyikapi kepentingan-kepentingan bersama.

Karya ini mengekspresikan angan dan keinginan sebagai pemuda tentang terciptanya peristiwa saling *srawung* dalam situasi dan rasa yang hangat dan menyatu dengan menanggalkan sementara segala identitas yang dimiliki, yang digambarkan dengan empat figur imajinatif yang saling mengait dan terkait satu

sama lain, dengan wajah-wajah yang menggambarkan sifat msing-masing. Mulai dari pengambaran figur imajinatif paling kiri; ikon serangkaian mesin tersebut dimaksudkan sebagai metafor kecerdasan. Figur yang ke dua; kekosongan pada wajah tersebut menggambarkan ketidaktahuan dan kebodohan. Figur ke tiga; pada wajahnya tergambar pemandangan pohon-pohon oranye yang menjulang ke langit biru, sebagai pengambaran sifat para pemuda yang memiliki enegi dan semangat yang tinggi menjulang. Sedangkan figur ke empat ini menggambarkan sebuah pribadi yang relijius yang dimetaforkan dengan kedalaman samudera.



4. Karya Seni Lukis 4



Gambar 26.

Judul Karya: *Membelenggu Setan*
Medium: Cat Acrylic di atas kanvas
Ukuran : 100 x 120 cm
Tahun: 2016
Foto: Ari Wuryanto (2016)

Karya berjudul *Membelenggu Setan* ini terinspirasi dari pengalaman pribadi dalam membaca diri sendiri dan menemukan adanya sifat malas, yang ketika memikirkan kondisi malas tersebut muncul rasa tidak terima dan kegelisahan. Akhirnya yang ingin diekspresikan dalam karya ini adalah sebuah fantasi tentang upaya membelenggu potensialitas rasa malas tersebut.

Dengan sudut pandang intelektual setan dapat dimaknai sebagai koordinat-koordinat tertentu dari suatu keadaan yang membuat diri (manusia) menjadi tidak

seimbang, sehingga produk yang muncul dari manusia adalah hal-hal negatif, keburukan, kerusakan, kemalasan, destruktif dan lain sebagainya. Dalam karya ini, fantasi tentang kemalasan adalah setan yang digambarkan sebagai sosok makhluk imajinatif dalam kegelapan dengan wajah hitam dan mata merah serta bentuknya yang tidak statis.

Upaya membelenggu setan ini sebenarnya dibarengai dengan kesadaran diri bahwa prosentase kesungguhannya tidak begitu besar, karena rasa malas itu (terkadang) sengaja tetap difasilitasi. Untuk itu, fantasinya berlanjut pada bagaimana menemukan (memaknai) alat untuk membelenggu setan dalam keadaan yang tidak sepenuh hati tersebut. Penggunaan ikon kayu di sini dilukiskan sebagai jawabannya. Sebagaimana pemahaman umum tentang kayu yang tidak mungkin untuk dibenkokkan begitu saja tanpa patah, namun dalam fantasi membelenggu seta ini kemustahilan tersebut direalisasikan penggambaran kayu-kayu yang berpilin-pilin membelenggu setan sebagai metafor dari rasa optimis bahwa setan (kemalasan) tersebut bisa dibelenggu.

5. Karya Seni Lukis 5



Gambar 27.
Judul Karya: *Bonsai*
Medium: Cat Acrylic di atas kanvas
Ukuran : 100 x 100 cm
Tahun: 2016
Foto: Ari Wuryanto (2016)

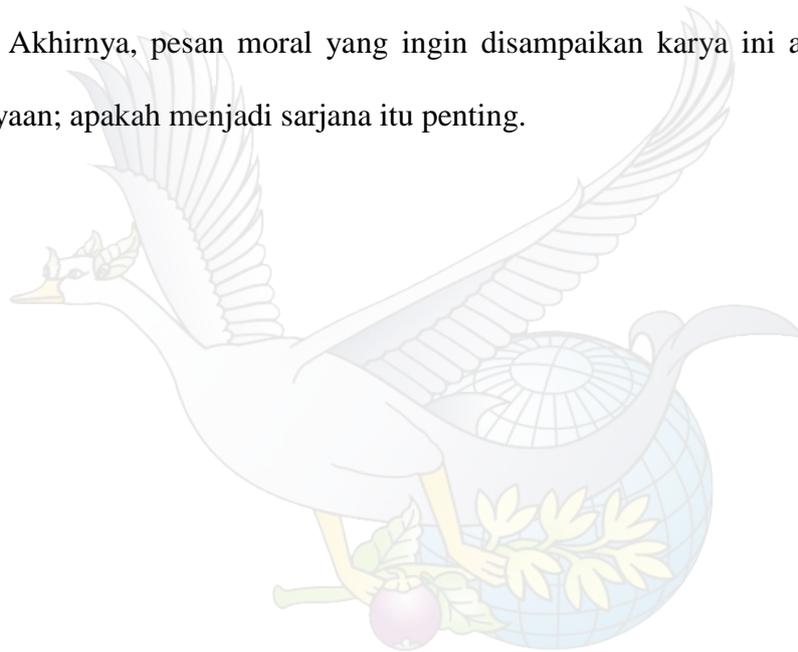
Karya berjudul *Bonsai* ini terinspirasi dari pengalaman berinteraksi dengan para sarjana yang akhirnya memunculkan sebuah kesadaran bahwa kesarjanaan itu tidaklah esensial, melainkan pragmatis.

Karya berjudul *Bonsai* ini merupakan ekspresi personal tentang figur imajinatif seorang penyandang gelar sarjana yang tidak dapat mengenali dirinya sendiri, yang digambarkan dengan wajah dan tubuh yang meleleh tidak berbentuk. Bentuk-bentuk imajinatif yang terbentuk dari tubuhnya yang meleleh tersebut adalah penggambaran bahwa sarjana tersebut menciptakan dunianya sendiri

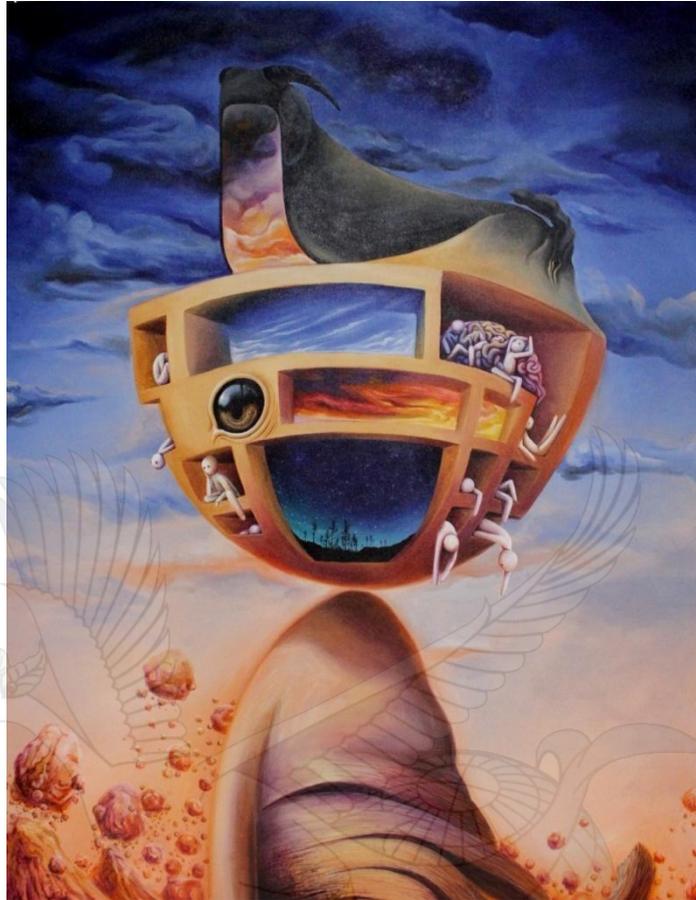
berdasarkan keegoisan, yang semakin didukung dengan kegelapan yang mengelilinginya, sehingga dia tidak bisa melihat dunia orang lain. Dengan kata lain dia mengabaikan fungsi sosialnya sebagai seorang sarjana.

Sedangkan atribut toga yang bertransformasi menjadi bonsai kering di atas kepalanya merupakan sebuah kritikan pada lembaga pendidikan formal bahwa jalannya pendidikan secara umum yang tengah berlangsung selama ini terlalu banyak kepentingan pragmatis dan kering.

Akhirnya, pesan moral yang ingin disampaikan karya ini adalah sebuah pertanyaan; apakah menjadi sarjana itu penting.



6. Karya Seni Lukis 6



Gambar 28.

Judul Karya: *Rumah Untuk Jiwa Kambing*

Medium: Cat Acrylic di atas kanvas

Ukuran : 100 x 130 cm

Tahun: 2016

Foto: Ari Wuryanto (2016)

Karya berjudul *Rumah Untuk Jiwa Kambing* ini terinspirasi dari pengalaman berinteraksi dengan lingkungan pendidikan formal dengan segala bentuk aktifitasnya yang terasa tidak pada tempat dan momentumnya. Lebih jelasnya adalah sebuah kondisi dimana cara-cara penyelenggaraan pendidikan yang penuh kepentingan praktis; dengan adanya “industri pendidikan”.

Karya ini merupakan ekspresi personal tentang figur imajinatif sistem pendidikan yang mempunyai nyawanya sendiri, yang disimbolkan dengan bentuk kepala setengah bola dan tubuh yang tidak utuh. Setengah bola di sini bermakna suatu kesempurnaan yang tinggal setengah (tidak sempurna lagi). Di dalamnya terdapat gambaran tingkah polah figur-figur imajinatif yang merepresentasikan para pelajar yang tengah menikmati kegalauannya. Ada penggambaran langit cerah, langit sore dan langit malam berbintang sebagai dunia ilusi yang diciptakan oleh system pendidikan tersebut, yang bertolak belakang dengan penggambaran langit di luar tubuh sistem tersebut; ada gejolak, ketidak teraturan, ada persoalan yang merupakan penggambaran dari kehidupan yang sedang berlangsung.

Kepincangan sistem pendidikan tersebut juga disimbolkan oleh penggambaran mata satu pada figur tersebut. Sedangkan penggambaran imajinatif ikon yang mengambil bentuk tubuh kambing²² di atasnya adalah bentuk sindiran terhadap simbol *tut wuri handayani* dalam dunia pendidikan yang dalam prakteknya penyelenggaraan pendidikannya tidak terpenuhi substansi dan maknanya dalam mendorong dan mendukung anak didik bangsa dalam menemukan jati dirinya dan mewujudkan cita-cita bangsa, dikarenakan lembaga-lembaga pendidikan formal pada umumnya hanya menjadi kambing-kambing yang digembala oleh lembaga yang lebih tinggi yang menaunginya.

²² Filosofi tentang kambing ini diambil dari sebuah hadist Nabi yang kurang lebih berbunyi demikian; “Apa bila sebuah Negara dipimpin oleh pemimpin berwatak singa (tafsirnya:memonopoli kemenangannya sendiri), maka para menterinya adalah serigala (tafsirnya: beringas dan licik), para penegak hukumnya adalah anjing (tafsirnya: hanya tunduk kepada tuannya, maksudnya pemilik modal), dan rakyatnya menjadi seperti kambing (tafsirnya: bisa digiring kemana pun sebagai gembalaan, atau korban).

7. Karya Seni Lukis 7



Gambar 29.

Judul Karya: *Berpuasa*

Medium: Cat Acrylic di atas kanvas

Ukuran : 100 x 130 cm

Tahun: 2016

Foto: Ari Wuryanto (2016)

Karya berjudul *Berpuasa* ini terinspirasi dari pengalaman pribadi yang menyakitkan ketika menjalankan ibadah puasa di bulan Ramadhan. Pengalaman itu berupa pertentangan antara batin yang menghendaki kebaikan-kebaikan momen Ramadhan dengan akal pikiran yang mengharuskan diri untuk selalu

bekerja lembur menyelesaikan pekerjaan akademis. Sedangkan pertentangan ini terjadi pada kondisi iman yang rendah.

Karya ini merupakan ekspresi personal tentang potret seorang yang sedang berpuasa dengan segala permasalahannya. Ada gejolak dalam dirinya yang digambarkan dengan bentuk imajinatif laut yang berpusaran dan tubuh yang terpotong-potong, namun berusaha mempertahankan satu kebaikan kecil saja di ujung jarinya. Hal baik tersebut disimbolkan dengan kupu-kupu berwarna kuning. Kupu-kupu, seperti kita tahu meskipun indah namun usianya pendek dan rapuh. Kenyataan tersebutlah yang dirasa cocok untuk menggambarkan hal baik (yang entah apa) tersebut. Warna kuning di sini merupakan dimaksudkan sebagai rasa yang membahagiakan.

Pesan moral yang ingin disampaikan melalui karya ini yaitu ketika manusia hidup dalam sebuah lingkungan yang karakternya terbangun oleh dominasi materialisme dan kepentingan-kepentingan duniawi maka bisa mempertakankan satu kebenaran seujung jari pun sudah baik.

8. Karya Seni Lukis 8



Gambar 30.

Judul Karya: *Wajah Kehidupan*
Medium: Cat Acrylic di atas kanvas
Ukuran : 100 x 130 cm
Tahun: 2016
Foto: Ari Wuryanto (2016)

Sumber inspirasi dari karya berjudul *Wajah Kehidupan* ini tidak begitu jelas jika ditelusuri, karena terlalu historis dan panjang; yaitu tentang memaknai bentuk kehidupan secara subjektif. Hanya saja, gagasan utamanya adalah tentang imaji bahwa kehidupan itu adalah sesosok makhluk yang selalu berinteraksi dan berdialog secara intens dengan manusia. Makhluk bernama kehidupan tersebut digambarkan dengan warna biru sebagai simbol ilusi. Penggambaran mata satu tersebut bermakna ketidakadilan kehidupan (ketika dimaknai tanpa ilmu). Pendaran-pendaran warna merah dan jingga yang mengelilingi tubuhnya mengilustrasikan energi negatif yang dimiliki makhluk bernama kehidupan ini.

Pemahaman warna merah dan jingga sebagai representasi dari energi negatif tersebut mengambil konsep chakra manusia, dimana chakra merah dan jingga adalah chakra yang menampung hawa nafsu dan hal-hal keduniawian.



9. Karya Seni Lukis 9



Gambar 31.

Judul Karya: *Binatang Dalam Kemasan Biru*

Medium: Cat Acrylic di atas kanvas

Ukuran : 100 x 120 cm

Tahun: 2016

Foto: Ari Wuryanto (2016)

Karya berjudul *Binatang Dalam Kemasan Biru* ini terinspirasi dari pengalaman mengamati dan memaknai sifat-sifat kebanyakan orang yang dalam praktek hidupnya lebih banyak memunculkan kesan perilaku yang amoral.

Karya tersebut adalah bentuk ekspresi personal dari sebesuah realitas pribadi amoral lewat penggambaran sosok binatang imajinatif bermata satu yang sedang berpose di dalam penggambaran imajinatif yang merepresentasikan lingkungan yang penuh ilusi. Sosok binatang imajinatif ini merupakan representasi dari pribadi manusia yang dominan memiliki perilaku amoral. Mata

satu dalam karya tersebut adalah simbol dari kepincangan dalam melihat realitas. Lingkungan yang penuh kepalsuan dalam karya tersebut digambarkan dengan bentuk-bentuk imajinatif yang terinspirasi dari bentuk balok kayu²³ yang menggunakan warna biru sebagai simbol dari ilusi.



²³ Balok kayu seperti kita tahu tidak mungkin bisa dibuat melengkung secara alami, namun dalam karya ini balok kayu tersebut diimajinasikan memiliki bentuk-bentuk melengkung dan mengelilingi binatang imajinatif tersebut; yaitu sebagai penggambaran lingkungan hidup yang sudah direkayasa.

10. Karya Seni Lukis 10



Gambar 32.

Judul Karya: *Paradoksal*

Medium: Cat Acrylic di atas kanvas

Ukuran : 100 x 120 cm

Tahun: 2016

Foto: Ari Wuryanto (2016)

Karya berjudul *Paradoksal* ini terinspirasi dari perasaan ganjil yang muncul akibat dari fenomena berlangsungnya peruses pendidikan formal di perguruan tinggi yang dirasa “kurang sehat”. Akhirnya karya tersebut diciptakan dalam rangka mengekspresikan perasaan tersebut. Ekspresi perasaan tersebut diterjemahkan menjadi sebuah penggambaran paradoksal di mana kupu-kupu tidak seharusnya mencari rizkinya di batang pohon kering.

11. Karya Seni Lukis 11



Gambar 33.

Judul Karya: *Pohon Kehidupan*
Medium: Cat Acrylic di atas kanvas
Ukuran : 100 x 120 cm
Tahun: 2016
Foto: Ari Wuryanto (2016)

Karya berjudul *Pohon Kehidupan* ini terinspirasi dari fakta bahwa kehidupan modern penuh rekayasa dan manusia hidup dengan diarah-arahkan oleh sistem-sistem yang ada, yang akibatnya adalah kebanyakan manusia tidak menjadi dirinya sendiri, melainkan dia adalah produk dari sistem yang ada.

Karya ini merupakan ekspresi personal tentang sebuah pohon imajinatif yang tumbuh dari jalinan bentuk-bentuk imajinatif yang terinspirasi dari balok kayu sebagai metafor dari sumber kehidupan yang direkayasa. Bentuk dari pohon

imajinatif tersebut dilukiskan menyerupai tubuh binatang dengan maksud bahwa perikayasaan tersebut berdasarkan nafsu kebinatangan.



12. Karya Seni Lukis 12



Gambar 34

Judul Karya: *Antologi Identitas*
Medium: Pena di atas kertas A4 (6 panel)
Tahun: 2016
Foto: Ari Wuryanto (2016)

Karya berjudul *Antologi Identitas* tersebut di atas adalah kumpulan dari penggambaran beberapa fenomena persoalan identitas yang dilihat, ditafsirkan, dan dimaknai dengan subjektifitas pribadi.

Karya pertama; mengekspresikan potret diri berdasarkan pemikiran absurd tentang diri sendiri yang memosisikan diri sebagai subjek yang dijadikan objek oleh subjek lain (orang lain) dalam menilai dan dinilai satu sama lain. Imaji potret diri di mata orang lain tersebut adalah buah dari pertanyaan; “seperti apa kiranya aku di mata orang lain?” Potret diri tersebut digambarkan sebagai pribadi yang

setengah-setengah dan memiliki dunianya sendiri yang dimetaforkan dengan bentuk setengah bola dan bentuk imajinatif lengkungan-lengkungan yang terinspirasi dari bentuk visual balok kayu. Bentuk binatang imajinatif di atas kepala setengah bolanya yang mengeluarkan asap adalah metafor dari anggapan berpotensi mencemari (merusak) kepentingan orang lain dengan produk dari dunia individunya tersebut.

Karya kedua; gagasan yang berusaha disampaikan adalah sebuah keadaan dari fenomena disorientasi yang tingkatnya sudah pada tahap yang delusi²⁴.

Karya ketiga; sumber inspirasi dari karya ini tidak terlalu jelas untuk ditelusuri, karena gagasan dari karya ini terbangun dengan sendirinya dalam proses pengerjaan, dan dari awal proses tersebut hanya ada kesadaran tentang kata “manusia idealis”. Mungkin bisa dikatakan dua kata tersebutlah yang menjadi sumber inspirasi. Karya ini mengekspresikan imaji dari rasa aneh yang dialamatkan kebanyakan orang terhadap pribadi idealis yang susah untuk dipahami tersebut. Penggambaran bentuk bola tersebut adalah simbol dari kesempurnaan makna kebenaran dari idealisme, namun di bagian bawahnya meleleh; sebagai metafor dari selalu ada kelemahan dalam setiap sisi kesempurnaan manusia. Pohon-pohon imajinatif serta ikon-ikon imajinatif yang melingkupi wajah bola tersebut adalah simbol adanya kehidupan yang tidak masuk akal dari idealisme tersebut. Sepasang mata yang tidak serupa dalam karya tersebut adalah ekspresi dari keanehan saja. Kemudian penggambaran imajinatif

²⁴ Delusi, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai pikiran atau pandangan yang tidak berdasar (tidak rasional) biasanya berwujud sifat kemegahan diri atau perasaan dikejar-kejar; pendapat yang tidak berdasarkan kenyataan; khayal. Sedangkan dalam karya ini, makna delusi dikaitkan dengan fenomena disorientasi yang sudah pada tingkat khayal.

yang menganbil bentuk tubuh ular tersebut adalah bentuk ekspresi dari rasa “geli” atau jijik²⁵. Dalam penggambarannya pribadi idealis tersebut terpisah dari landscape kehidupan di bawahnya, sebagai metafor dari ketidak sediaannya menjadi bagian dari kehidupan orang mayoritas.

Karya keempat; terinspirasi dari fenomena disorientasi muda-mudi dalam memilih jalan hidup yang terjadi di lingkungan pergaulan dari kreator sendiri. Penggambaran karya ini adalah potret pribadi yang mengalami disorientasi tersebut. Bentuk imajinatif setengah bola yang dipijak tersebut adalah penggambaran dunia kecil tempatnya berpijak yang hanya setengah, yang secara harfiah diartikan sebagai prinsip hidup yang serba setengah-setengah. Penggambaran tubuh yang terpotong-potong adalah metafor dari ketidak berdayaan menghadapi situasi. Kepemilikan mata yang hanya satu tersebut sebagai metafor dari kepincangan dalam melihat untuk memilih pilihan-pilihan kemungkinan jalan hidup yang baginya terlalu banyak dan tidak dikenalnya. Pilihan jalan hidup yang terlalu banyak tersebut dimetaforkan dengan bola-bola yang begitu banyak dan merangkai-rangkai yang mengelilinginya.

Karya kelima; terinspirasi dari pengalaman pribadi yang dimaknai sebagai kekonyolan ketika merasakan pengalaman jatuh hati kepada seorang gadis. Karya ini mengekspresikan potret imajinatif sebuah pribadi dengan hati yang berlubang dan wajah tidak karuan sebagai metafor dari momen patah hati. Penggambaran imajinatif seekor ayam yang membuang kotorannya di atas kepalanya yang berbentuk setengah bola tersebut adalah metafor dari perasaan menjadi bodoh

²⁵ hal tersebut berhubungan dengan imaji personal kreator tentang ular, bahwa kesan pertama yang muncul ketika melihat ular adalah rasa “geli” atau mungkin jijik (sulit untuk mendefinisikan perasaan tersebut secara tepat).

karena logika berpikir yang tiba-tiba menjadi tumpul ketika berhadapan dengan momen jatuh hati dan patah hati sehingga berakibat dia hampir tenggelam ke dalam ilusi perasaan.

Karya keenam; terinspirasi dari pengalaman berinteraksi dengan seorang (teman) pemimpi yang keras hati. Karya ini adalah sebuah bentuk kritikan terhadap para pemimpi yang karena terlalu “asik” dengan dunia mimpinya tersebut sehingga melupakan tentang siapa hekekat dirinya dan untuk apa dia diciptakan. Potret imajinatif si pemimpi tersebut bertubuh batu untuk mengekspresikan sifat keras hatinya, dan penggekspresian bentuk-bentuk imajinatif yang terinspirasi dari visual balok kayu sebagai metafor dunia ego yang dia ciptakan sendiri berdasarkan kekerasan hatinya tersebut. Di bagian atas digambarkan kehidupan dunia mimpi di atas kepalanya meleleh sebagai gambaran impian tersebut terlalu keduniawian. Pesan moral yang ingin disampaikan karya ini ialah; silahkan bermimpi, tapi dengan kewajaran dan tahu diri.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penciptaan karya seni lukis yang telah diprosesi dalam tugas akhir ini berikut dirumuskan beberapa kesimpulan yang diharapkan ada manfaatnya:

1. Persoalan identitas dan jati diri manusia menjadi sumber inspirasi penciptaan karya seni lukis tugas akhir atas dasar prinsip kejujuran dalam berkarya seni; bahwa gagasan dari sebuah karya seni haruslah apa yang secara jujur menjadi kegelisahan pribadi.
2. Penciptaan karya seni lukis dapat dimaknai secara subjektif sebagai sebuah metode pendokumentasian dari perjalanan (perkembangan) pikiran dan pengalaman batin yang wujud karyanya dapat dimaknai secara intelektual serta dapat dinikmati secara batiniah.
3. Gagasan tentang identitas dan jati diri manusia yang diangkat dalam tugas akhir penciptaan ini merupakan induk dari berbagai tema yang tersirat dan tersurat dalam karya-karya seni lukis yang diciptakan.
4. Tema-tema sosial, persoalan pendidikan, dan persoalan-persoalan khas pribadi yang dibahas di dalam tugas akhir penciptaan ini ditafsirkan dan diterjemahkan berdasarkan sudut pandang personal kreator, sesuai dengan salah satu prinsip dasar penciptaan karya seni lukis; yaitu “ke-

aku-an”, maka nilai kebenaran yang terkandung dalam setiap karya tersebut adalah subjektif.

5. Karya penciptaan ini mengangkat persoalan identitas dan jati diri manusia dan tidak otomatis difungsikan untuk menjawab atau menawarkan solusi atas persoalan tersebut, melainkan dimaknai hanya sebagai media untuk mewacanakan persoalan tersebut dengan tujuan pragmatis akademis maupun tujuan kemanfaatan secara luas dan personal dalam memenuhi kebutuhan akan ilmu dan pengetahuan.

B. Saran

Dalam proses penciptaan karya tugas akhir dengan gagasan yang terinspirasi dari persoalan identitas dan jati diri manusia ini disadari ada satu gagasan yang menarik untuk diangkat menjadi tema penciptaan karya yang masih berhubungan dengan identitas dan jati diri namun tidak banyak dibicarakan dalam tugas akhir ini, yaitu identitas dan jati diri Negara Kesatuan Republik Indonesia secara umum atau lebih spesifik mengenai karakter sebuah bangsa.

Daftar Pustaka

Buku:

Drs. Achmad Sjafi'I, M.Sn. dkk. 2000. *Nirmana Datar: Unsur, Asas, dan Pola Dasar Komposisi Rupa Dwimatra*. Surakarta: DUE-Like STSI Surakarta.

Emha Ainun Nadjib. 2013. *Indonesia Bagian Dari Desa Saya*, Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.

Jakob Sumardjo. 2000. *Filsafat Seni*, Bandung: Penerbit ITB.

Jean-Paul Sartre. 2016. *Psikologi Imajinasi*, Yogyakarta: Narasi.

M Dwi Marianto. 2011. *Menempa Quanta Mengurai Seni*, Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.

Mikke Susanto. 2011. *Diksi Rupa: Kumpulan istilah dan Gerakan Seni Rupa*, Yogyakarta: Penerbit DictiAtr.

WS Rendra. 2005. *Catatan-catatan Rendra Tahun 1960-an*, Bekasi: Burungmerak Press. Hlm.

Artikel Majalah:

Buletin Mocopat Syafaat Bundel 2013, 17 Maret – 17 April 2013.
Intuisi. Yogyakarta. Hlm. 5

Emha Ainun Nadjib. 2013. Sepak Pojok. *Buletin Mocopat Syafa'at, Edisi 59*. Yogyakarta. Hlm. 7

Diskografi:

a. Gambar:

Boombastis.com. 2015. *7 Eksperimen Aneh Ilmuwan Gunakan Sperma Hewan Sebagai Objek Uji Coba*. Online: <http://boombastis.com/wp-content/uploads/2015/08/Ayam-Betina-bisa-menghasilkan-sperma.jpg>

Grosis *Kayu Glugu Sulawesi Dengan Harga Murah*. 2014. Online:

<http://3.bp.blogspot.com/-MJAaCPVt1-c/U3z7IRmHwXI/AAAAAAAAABIE/KUHLHZAITYs/s1600/balok.jpeg>

Koleksi Galeri Nasional. 2016. *Lukisan: Meraba Diri (Ivan Sagita – 1988)*,

Online: (http://galeri-nasional.or.id/collections/174-meraba_diri)

Koleksi Galeri Nasional. 2016. *Lukisan: Pencarian Tempat (I Gusti Nengah*

Nurata – 1989), Online: (http://galeri-nasional.or.id/collections/199-pencarian_tempat)

Kumpulan Gambar AlamAkar. 2016. *Gambar Akar-akar Pohon Beringn Bertaut*.

Online: [https:// encrypted-tbn2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTAIgoPwuuYQ5WGEEcvoC9VdOp0PAzO3HA17RF86L4E-yG3BFJcBA](https://encrypted-tbn2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTAIgoPwuuYQ5WGEEcvoC9VdOp0PAzO3HA17RF86L4E-yG3BFJcBA)

Story Of Imagination. 2013. *One Day In Jakarta; Terjangkit Rindu DI Tepi langit*. Online: <https://sonofmountmalang.files.wordpress.com/2013/03/onedayinjartajumat09-2.jpg>

Texturelib.com. 2013. *Forest From The Above Texture*. Online: http://texturelib.com/Textures/nature/forest/forest%20above/nature_forest_forest_above_0014_01_preview.jpg

Zmzb2c. 2015. *Ikan Paus Terbesar Di Dunia yang Bikin Kamu Terkejut*. Online:

<http://2.bp.blogspot.com/-6YWPUOLYMfQ/T1ZLtFHk11I/AAAAAAAAAb0/kzdqoMsPg-c/s1600/blue+whale+infoatinternet.blogspot.jpg>

b. Video:

Indoartnow.2015. *FX Harsono Youtube*.Online:

(<https://www.youtube.com/watch?v=6PdonpYxQxI>)

Panitia Kenduri Cinta. 2015. *Manusia Gagal Identitas*.Dokumentasi KC. Jakarta.

(<https://www.youtube.com/watch?v=hXaR2UhNJXo>)

