

ROCK PAINTING:
EKSPLORASI TEKNIK MELUKIS
3 DIMENSI PADA MEDIA BATU

LAPORAN PENELITIAN ARTISTIK (PENCIPTAAN SENI)



Ketua Peneliti:
Syamsiar, S.Pd., M.Sn
NIP: 197502122004012001

Anggota:
Nunuk Nursokiyah, S.Ag., M.Si.
NIP: 197311142006042002

Dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor: SP DIPA-042.01.2.400903/2019
tanggal 5 Desember 2018
Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan,
Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi
sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Artistik (Penciptaan Seni)
Nomor : 6822/IT6.1/LT/2019 tanggal 2 Mei 2019

INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
OKTOBER, 2019

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian Artistik (Penciptaan Seni) : *Rock Painting: Eksplorasi Teknik Melukis 3 Dimensi Pada Media Batu*

Ketua Peneliti:

a. Nama Lengkap : Syamsiar, S.Pd., M.Sn
b. NIP : 197502122004012001
c. Jabatan Fungsional : Lektor
d. Jabatan struktural : -
e. Fakultas/ Jurusan : Seni Rupa dan Desain/ Seni Murni
f. Alamat Institusi : ISI Surakarta, Jl. Ki Hajar Dewantoro No.19 Ketingan Surakarta
g. Telp/ Faks/ E-mail : 0271 647658/ 0271 646175/direct@isi-ska.ac.id

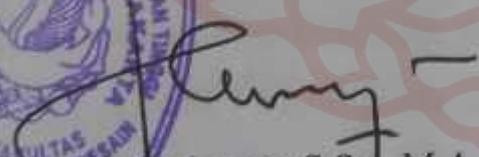
Anggota

a. Nama Lengkap : Nunuk Nursokiyah, S.Ag., M.Si.
b. NIP : 197311142006042002
c. Jabatan Fungsional : Lektor
d. Jabatan Struktural : -
e. Fakultas /Jurusan : Seni Rupa dan Desain/ Seni Murni
f. Alamat Institusi : ISI Surakarta, Jl. Ki Hajar Dewantara No. 19 Ketingan Surakarta
g. Telp/Faks/ E-mail : 0271 647658/ 0271 646175/direct@isi-ska.ac.id

Lama Penelitian Keseluruhan : 6 bulan
Pembiayaan : Rp. 18.000.000,-

Surakarta, 31 Oktober 2019

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain,


Joko Budhiwiyanto, S.Sn, M.A.
NIP: 197207082003121001

Ketua Peneliti,


Syamsiar, S.Pd., M.Sn
NIP: 197502122004012001

Menyetujui
Ketua LPPMPP ISI Surakarta


Dr. Slamet, M.Hum.
NIP: 196705271993031002

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
ABSTRAK.....	v
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan masalah.....	9
C. Tujuan.....	9
D. Luaran Penelitian.....	10
BAB II Tinjauan Pustaka /Sumber Penciptaan	11
A. Tinjauan Pustaka.....	11
B. Studi Pendahuluan.....	14
BAB III METODE PENELITIAN	16
A. Lokasi dan Waktu Penelitian Artistik	16
B. Sumber Data yang diamati/diukur.....	16
C. Model Penelitian Artistik (Penciptaan Seni).....	17
D. Rancangan Penelitian Artistik (Penciptaan Seni).....	17
E. Teknik Pengumpulan Data.....	24
F. Analisis Data yang Digunakan	25
BAB. IV. DESKRIPSI KARYA	27
BAB V. LUARAN PENELITIAN ARTISTIK	34
DAFTAR PUSTAKA	36
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Karya realis Putut Agus Indra Sakti.....	6
Gambar 2 Karya Akie Nakata (Jepang).....	6
Gambar 3 Karya Roberto Rizzo (Amerika).....	7
Gambar 4 Lukisan Bahtera Nabi Nuh	8
Gambar 5 Karya Lukis Batu Cia Syamsiar	15
Gambar 6 dan 7 Karya Lukis Batu Kupu-kupu Cia Syamsiar	15
Gambar 8 dan 9 Cat Akrilik dan kuas berbagai ukuran	18
Gambar 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23 dan 24 Binatang yang digunakan sebagai obyek.....	19 dan 21
Gambar 25, 26, 27 dan 28 Proses Penciptaan karya Rock Painting	23
Gambar 29, 30 31 dan 32 Pembuatan Preplika Kapal nabi Nuh.....	24
Gambar 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46 47 Hasil karya rock painting	28, 29 dan 30
Gambar 48, 49, 50, 51, 52, 53 dan 54 Replika Kapal Nabi Nuh With rock Painting.....	31, 32 dan 33
Gambar 55, 56, 57 dan 58 Suasana Pameran Hasil Karya penelitian	34 dan 35

ROCK PAINTING:
EKSPLOKASI TEKNIK MELUKIS 3 DIMENSI PADA MEDIA BATU

Abstrak

Penciptaan karya *Rock Painting*: Eksplorasi teknik melukis 3 dimensi pada media batu adalah sebuah eksperimen penggunaan media dalam melukis untuk memperkaya khasanah kesenilukisan masa kini. Untuk mendukung penyajian karya agar tampak lebih bermakna akan didisplay bersama dengan Replika Kapal Nabi Nuh, dengan mengusung tema “Representasi Bahtera Nabi Nuh *with Rock Painting*”.

Jika batu selama ini dianggap tidak berharga maka seorang kreator seni batu bagaikan permata yang berkilau. Melukis pada media batu yang memiliki permukaan berpori, dan melengkung serta tidak beraturan membutuhkan keterampilan tertentu. Proses Penciptaan meliputi; Eksplorasi, Perancangan dan Pembentukan. Bahan yang digunakan dalam penciptaan karya lukis pada media batu ini adalah cat Akrilik jenis Gouache, air dan peralatan kuas. Dari hasil penciptaan yang dilakukan ditemukan bahwa teknik yang tepat untuk melukis pada media batu khusus untuk mencapai tujuan penciptaan menggunakan teknik dan atau gaya naturalis.

Kata Kunci (Rock Painting, Batu, Melukis, Kapal Nabi Nuh)

Abstract

The creation of Rock Painting: Exploration of 3-dimensional painting techniques on rock media is an experiment in the use of media in painting to enrich the realm of contemporary art. To support the presentation of the work to make it look more meaningful it will be displayed together with the Noah Ship Replica, with the theme "Representation of Noah's Ark Ship with Rock Painting".

If the stone has been considered worthless then a rock art creator is like a sparkling gem. Painting on stone media that has a porous surface, and is curved and irregularly requires certain skills. The Creation Process includes; Exploration, Design and Formation. The material used in the creation of paintings on the stone media is Acrylic Gouache, water and brushes. From the results of the creation carried out it was found that the right technique for painting on special stone media to achieve the goal of creation using naturalist techniques and / or styles.

Keywords (Rock Painting, Stone, Painting, Noah's Ark)

BAB I

PENDAHULUAN

A. Pendahuluan

Perkembangan kesenian utamanya seni rupa kini semakin dinamis, hal ini tidak terlepas dari pengaruh arus globalisasi, media internet yang semakin terbuka memungkinkan pertukaran informasi sangat cepat sehingga kreator seni semakin mudah dan cepat mengembangkan kreatifitasnya. Ide kekarya mengalir bagai air bah yang tidak terbendung alirannya. Seniman semakin kreatif menemukan benda-benda yang dapat dijadikan objek penciptaan karya, hampir semua benda-benda kasat mata dihadirkan sebagai objek karya seni yang disusun sedemikian rupa membentuk makna-makna baru, dari bentuk karya yang paling sederhana sampai yang paling rumit, baik dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi. Termasuk batu adalah benda yang dapat dijadikan medium berkarya seni rupa, dalam bentuk karya seni lukis berkesan 3 dimensi. Pemanfaatan medium baru berbasis kreatifitas dengan semangat kebaruan seperti yang diilustrasikan di atas, erat kaitannya dengan karya seni rupa kontemporer atau seni rupa kekinian.

Batu sebagai medium dalam berkarya seni itu sendiri memiliki jejak perjalanan yang cukup panjang, mulai dari masa Pra-Sejarah sekitar 31.000 tahun SM, pada masa ini manusia pra sejarah melukis pada dinding-dinding gua batu seperti yang banyak ditemukan di berbagai negara termasuk di Indonesia salah satunya terdapat di gua Leang-Leang kabupaten Maros Makassar Sulawesi Selatan. Pada masa kejayaan Mesir kuno, pemanfaatan batu sangat menonjol dalam pembuatan patung-patung untuk kebutuhan keagamaan dan kedudukan

Raja atau Firaun dan sebagai bahan bangunan untuk pembangunan makam-makam Raja/Firauan. Pada masa Yunani dan Romawi Kuno, pemanfaatan batu dalam karya seni patung mencapai puncaknya terutama secara teknik realistik. Pada masa abad pertengahan, renaissance sampai abad moderen juga batu banyak digunakan sebagai media dalam berkarya seni rupa. Di Indonesia pemanfaatan batu sejak dahulu digunakan dalam berbagai kegiatan ritus bagi nenek moyang bangsa Indonesia, berbagai prasasti yang memiliki nilai sejarah tinggi ditemukan di bekas-bekas kerajaan paling awal di Nusantara antara lain prasasti yang ditemukan pada bekas kerajaan Kutai kartanegara, dan yang sangat mengagumkan bagi bangsa Indonesia bahkan dunia adalah karya seni yang lahir dari nenek moyang bangsa Indonesia, yang terpahat pada candi-candi yang tersebar di wilayah Indonesia maupun patung-patung yang dipahat dengan indah menghiasi tempat ibadah penganut agama Bidha dan Hindu tersebut, antara lain yang terdapat pada Candi Borobudur, candi Prambanan dan candi-candi lainnya.

Perjalanan sejarah batu sebagai medium karya seni selanjutnya setelah pengaruh Islam masuk di Indonesia mengalami kemerosotan tentunya karena kebutuhan seni patung tentu tidak populer lagi seperti sebelumnya, karena patung bagi agama Islam cenderung dihindari sebagai bagian dari ajaran Islam yang melarang menyembah berhala. Tetapi di Magelang Jawa Tengah sebagai pewaris seni tatah batu masih tetap melanjutkan pembuatan patung yang tentu kegunaannya sudah variatif, salah satunya sebagai hiasan interior rumah maupun halaman rumah, dan di Bali penggunaan batu sebagai karya seni patung tetap eksist hingga sekarang karena agama Hindu sebagai agama mayoritas

memerlukan patung dalam aktivitas keagamaan agama Hindu. Pemanfaatan batu setelah kejayaan candi memudar dengan masuknya Islam, kemudian selanjutnya batu banyak digunakan sebagai bahan bangunan, sebagai pondasi dan penguat campuran semen atau sebagai penghias dinding rumah/bangunan atau pagar yang berlangsung sampai sekarang. Hanya sebagian kecil seniman yang memanfaatkan batu sebagai medium patung dalam berkarya seni rupa.

Era sekarang kehadiran batu sebagai medium berkarya seni sangat jarang ditemukan hanya beberapa seniman yang eksist membuat patung dari batu. Seni yang diungkapkan melalui batu beberapa waktu lalu sempat marak lewat media internet dan media sosial, kala itu sempat dihebohkan dengan seni *rock balancing* yaitu suatu seni penyusunan batu yang disusun vertical, dengan menggunakan teknik khusus sehingga batu akan tersusun ke atas karena keseimbangan yang diciptakan. Umumnya dilakukan di sungai-sungai yang terdapat banyak batu. Sebelum ada klarifikasi dari pembuatnya, beberapa masyarakat sempat menganggapnya mistik, nyatanya seni *rock balancing* tersebut dibuat oleh manusia. Popularitas *rock balancing* ini tentu memberi pengaruh pada perupa untuk memikirkan ulang bagaimana batu tersebut diolah lebih jauh sebagai sebuah karya seni yang bernilai kebaruan, termasuk penulis sebagai kreator seni tertarik untuk mengembangkan batu sebagai medium berkarya seni yang inovatif dan bernilai kebaruan.

Karya seni lukis kesan 3 dimensi pada medium batu saat ini, belum banyak dieksplorasi oleh seniman, sehingga menarik untuk dikembangkan. Fakta yang ada bahwa batu selama ini dianggap biasa tak bernilai, diinjak, ditendang,

dilempar dilebur bersama pasir dan semen menjadi dinding-dinding bangunan dan lain-lain, batu dimata orang awam dapat dikatakan tidak memiliki makna, tetapi bagi kreator seni batu sungai atau batu kali atau batu apapun bagaikan permata yang berkilau. Sebagai kreator seni kegiatan penciptaan ini adalah bagian dari usaha pengembangan medium berkarya seni lukis untuk memperkaya khasanah kesenilukisan masa kini. Selain itu melukis pada media batu yang memiliki permukaan berpori, dan melengkung serta tidak beraturan membutuhkan keterampilan tertentu, yang pada dasarnya secara spesifik tidak diajarkan dalam materi kuliah seni lukis. Maka melalui tulisan ini akan memaparkan eksplorasi teknik melukis kesan 3 dimensi untuk memecahkan problem/tantangan *rock painting* tersebut.

Eksplorasi teknik pada medium batu yang dilakukan dalam penciptaan ini, adalah melukis kesan 3 dimensi dengan memanfaatkan dimensi ketiga dari volume batu. Batu yang akan dipakai adalah batu alam berupa batu sungai atau batu kali yang terbentuk dengan sendirinya dari proses alami, yang karena pergesekan sedemikian hebat sehingga menghasilkan inti batu yang kuat dan permukaan bertesktur tapi rata. Batu sungai atau batu kali bentuknya bermacam-macam ada yang bulat, persegi, oval, lonjong pipih, bulat pipih, dan ada yang tidak beraturan, tinggal bagaimana kreator seni memilih batu yang akan digunakan, atau bisa juga merespon sebaliknya dengan cara bentuk batu yang ang tersedia kemudian dipikirkan untuk dibentuk menjadi bentuk karya apa saja sesuai keinginan.

Cat yang akan digunakan adalah cat patio berbahan acrylic yang dilapisi dengan varnish. Obyek utama adalah berbagai jenis binatang yang masih hidup saat ini baik yang hidup di alam bebas, ditenakkan, maupun yang hidup di kebun binatang. Binatang tersebut seperti Kucing, Anjing, Kelinci, Landak, Ayam, Bebek, Angsa, Tikus, Kura-kura, Kadal, Kupu-kupu, Kumbang, Kambing, Kuda, Sapi, Harimau, Gajah, Komodo, Buaya, Kera, Burung, Ular, Ikan, Burung dan lain sebagainya. Sebagai bentuk presentasi penyajian akan dibuat kapal (replika kapal Nabi Nuh). Selanjutnya karya *rock painting* dengan obyek binatang tersebut, akan diletakkan dan dikomposisikan di dalam replika kapal Nabi Nuh dan di sekitar kapal untuk menciptakan suasana artistik dalam penampilannya, dengan maksud merepresentasikan kapal Nabi Nuh yang diisi oleh berbagai macam binatang yang sedang ada dalam bahtera Nabi Nuh, sebagaimana kisah nabi Nuh pada jaman dahulu kala. Sehingga karya ini menghasilkan sebuah cerita dan makna yang akan disampaikan kepada publik. Hal ini tentu akan lebih menguatkan kesan karya kekinian, tidak sekedar melakukan eksplorasi teknik pada batu.

Karya seni lukis medium batu saat ini di Indonesia tidak sepopuler medium lain, hal ini dapat ditelusuri melalui katalog, koran dan media online yang ada di seluruh Indonesia. Perupa yang secara serius menekuni lukisan batu di Indonesia tergolong sedikit, beberapa di antaranya adalah Putut Agus Indra Sakti yang tinggal di Kebumen, ia membuat karya berbagai macam jenis bentuk, hasil karyanya diminati sampai ke mancanegara dan Wahono di Banjarnegara juga menekuni seni lukis batu, karyanya dijual di media online, dan Cia Syamsiar

juga menekuni saat ini. Di mancanegara Titiana Verkhovskaya (Rusia), Akie Nakata (Jepang) dan Roberto Rizzo (Amerika) juga secara aktif menciptakan karya berbahan batu. Berikut adalah karya dari seniman tersebut:



Gambar 1
Karya realis Putut Agus Indra Sakti
<http://purbaartstone.blogspot.co.id/2013/10/pengenalan-jenis-batu.html>



Gambar 2
Karya Akie Nakata (Jepang)



Gambar 3
Karya Roberto Rizzo (Amerika)

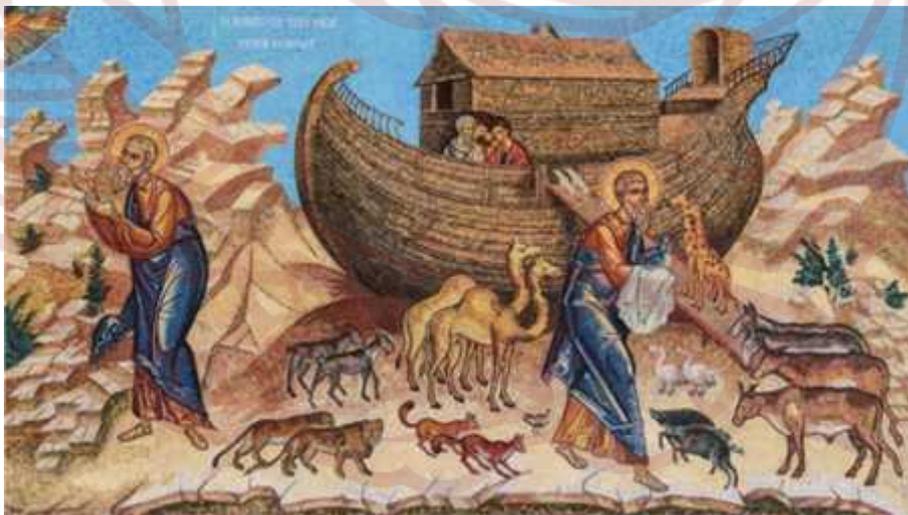
Beberapa karya lukis batu yang telah diciptakan oleh perupa di atas adalah karya lukisan batu teknik realis dan naturalis 3 dimensi, teknik melukis sama dengan yang dilakukan, perbedaannya adalah pada teknik dan gaya penyampaianya yakni bentuk penyajian ditampilkan kekinian yaitu karya *rock painting* dirangkai dengan karya replika kapal Nabi Nuh mengusung tema “Penumpang Kapal Nabi Nuh with Rock painting”.

Kapal Nabi Nuh adalah sebuah Fakta sejarah Nabi-nabi pada jaman dahulu kala, dalam sejarah disebutkan bahwa Nabi Nuh adalah Nabi keempat yang diberikan wahyu untuk mengajak kaumnya meninggalkan syirik dan penyembahan berhala dan kembali kepada ajaran tauhid menyembah Allah Tuhan seru sekalian alam. Namun sebagian besar kaum yang ada menentanginya, hanya beberapa saja yang mengikuti perintah Nabi Nuh bahkan anak sulung Nabi Nuh sendiri Kan'aan tidak mengikuti perintah Nabi Nuh. Nabi Nuh kemudian memohon kepada Allah agar memusnahkan orang-orang yang tidak mau mendengarkan ajarannya, permintaan Nabi Nuh diluluskan kemudian oleh Allah

diperintahkan untuk membuat kapal untuk mengangkut orang-orang yang beriman kepada Allah serta berbagai jenis binatang secara berpasang-pasangan. Setelah kapal selesai yang merupakan alat pengangkut laut pertama di dunia, Nabi Nuh menerima wahyu dari Allah, (Salim Bahreisy, 2001:32):

“Siap-siaplah engkau dengan kapalmu bila tiba perintah-Ku dan terlihat tanda-tanda dari pada-Ku, maka segera angkut bersamamu di dalam kapalmu para pengikutmu, orang-orang yang telah beriman dari kaummu dan kerabatmu dan bawalah serta merta dua pasang dari tiap jenis makhluk yang ada di atas bumi dan berlayarlah dengan seizinku”

Dari kisah Nabi Nuh ini, telah berkali-kali diciptakan berbagai bentuk karya seni seperti karya pahat dan karya lukis. Namun karya yang akan diciptakan berbeda dengan karya-karya yang telah ada sebelumnya karena karya yang akan diciptakan bernuansa kontemporer dengan perpaduan beberapa media dalam penyajiannya. sehingga penulis sangat yakin akan nilai kebaruan dari ciptaan ini.



Gambar 4
Lukisan Bahtera Nabi Nuh

Sumber: <http://www.misterifaktadanfenomena.com/2017/10/misteri-keberadaan-kapal-nabi-nuh.html>

B. Rumusan Masalah Penciptaan

Agar Penciptaan *Rock Painting: Eksplorasi Teknik Hyperrealism 3 Dimensi* pada Media Batu lebih terarah, dan dapat mencapai sasaran perlu perumusan masalah yang lebih spesifik. Adapun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Mengapa penciptaan karya dengan judul *Rock Painting: Eksplorasi Teknik Melukis 3 Dimensi* pada Media Batu penting dilakukan.
2. Bagaimana proses penciptaan lukisan melalui teknik Melukis 3 dimensi pada media batu dengan baik dan benar.
3. Bagaimana mewujudkan dan menyajikan karya *Rock painting: Eksplorasi teknik Melukis 3 dimensi* pada media batu secara unik menarik dan bernilai kebaruan.

C. Tujuan

Tujuan Penciptaan *Rock Painting: Eksplorasi Teknik Melukis 3 Dimensi* pada Media Batu adalah sebagai berikut :

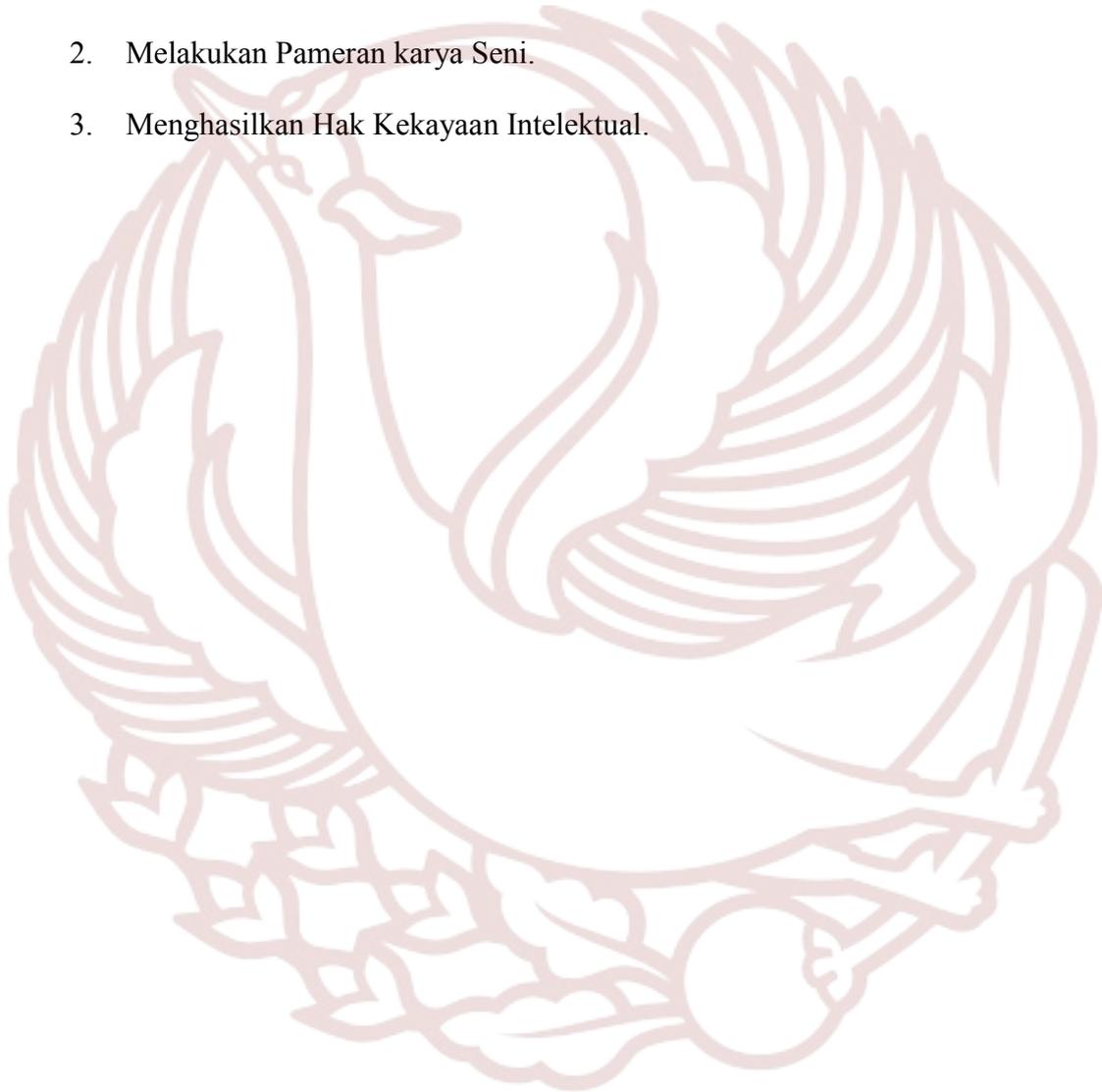
1. Dapat mengetahui secara rinci proses Penciptaan *Rock Painting: Eksplorasi Teknik Melukis 3 Dimensi* pada Media Batu.
2. Mampu melakukan proses penciptaan lukisan melalui teknik Melukis 3 dimensional pada media batu dengan baik dan benar.
3. Mampu mewujudkan dan menyajikan karya *Rock painting: Eksplorasi teknik Melukis 3 dimensi* pada media batu secara unik menarik dan bernilai kebaruan.

D. Luaran

Luaran penelitian karya *Rock Painting: Eksplorasi Teknik Melukis 3*

Dimensi pada Media Batu ini adalah:

1. Membuat Artikel Ilmiah yang disusun berdasarkan hasil riset penciptaan
2. Melakukan Pameran karya Seni.
3. Menghasilkan Hak Kekayaan Intelektual.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA/SUMBER PENCIPTAAN

A. Tinjauan Pustaka

Penelusuran pustaka yang dilakukan penulis, menemukan bahwa tulisan mengenai *rock painting* teknik Melukis 3 dimensi berbahasa Indonesia maupun jurnal belum ditemukan, apalagi yang berorientasi penciptaan dalam bentuk seni instalasi karya *rock painting* kapal Nabi Nuh dan Mural, belum ditemukan buku maupun jurnal yang dimaksud. Kenyataan ini menumbuhkan minat untuk menciptakan karya *Rock Painting: Eksplorasi Teknik Melukis 3 Dimensi pada Media Batu*. Dengan minimnya tulisan mengenai penciptaan ini, keaslian penelitian penciptaan yang akan dilakukan terbuka luas. Hasil penelitian yang telah dipublikasikan dalam bentuk jurnal ilmiah, buku, dan artikel ilmiah *online* dapat dilihat di bawah ini:

Very Apriyatno dalam buku *Menggambar Beruang Serigala Elang dan Buaya dengan Pensil*, memberikan informasi mendasar tentang gambar-gambar binatang. Mengupas berbagai teknik menggambar yang dapat diaplikasikan untuk berbagai keperluan. Tidak hanya memberikan tip-tip praktis dalam menggambar melalui penggunaan medium sederhana (pensil dan kertas). Buku ini juga menjelaskan teknik-teknik menggambar anatomi binatang yang terstruktur dengan baik, perbedaan filosofi, sifat-sifat dan mitologi, untuk para pelukis, komikis, dan mahasiswa seni rupa ini dapat jadi panduan yang bermanfaat. Teknik penciptaan yang dijelaskan dalam buku ini adalah teknik menggambar binatang di atas kertas. Buku ini dapat dijadikan referensi untuk menciptakan

karya *rock painting* walaupun media yang digunakan berbeda yakni media pensil di atas kertas.

Bayu Edi Iswoyo dalam artikel ilmiah Penciptaan Seni Lukis Tiga Dimensional berisi tentang pembuatan seni lukis ilusi tiga dimensional diterapkan pada media kerei bambu dan tembok sebagai media dalam pembuatan karya. Ia menjelaskan bahwa Ilusi tiga dimensional merupakan karya yang termasuk medium dalam dua dimensional karena karya ini hanya dapat dinikmati dari satu arah saja. Tetapi ketika penyajian karya seolah-olah menjadi tiga dimensi. Ilusi sengaja diciptakan untuk membuat visual karya seni menjadi lebih meruangs. Ilusi tiga dimensi dimunculkan dengan cara penempatan komposisi obyek yang diletakkan sedikit melebihi *background* kemudian diberi aksens pencahayaan dan bayangan secara tepat, sehingga secara otomatis karya akan terlihat seolah-olah menjadi tiga dimensi. Tulisan Edi Iswoyo ini, sekilas mirip dengan karya yang akan diciptakan yakni lukisan tiga dimensi, namun letak perbedaannya adalah penulis menggunakan media batu yang berdimensi sebagai media untuk menghasilkan kesan 3 dimensi, serta berbeda dalam hal tema yang diangkat dalam eksplorasi karya penulis. Artikel ini dapat dijadikan referensi terutama untuk menciptakan mural 3 dimensi sebagai bagian dari karya yang akan diciptakan.

Hartoyo dalam <https://economy.okezone.com/read/2016/02/17/320/1314773/melukis-di-batu-pria-ini-raih-omzet-puluhan-juta-rupiah>, membahas tentang fenomena pelukis Batu yang bernama Putut Agus di Kebumen, yang melukis di atas media batu sungai. Putut mampu menyulap batu yang biasanya hanya dimanfaatkan sebagai bahan pondasi rumah menjadi sebuah hasil karya seni bernilai tinggi. Di tangan

Putut, batu sungai yang tak terpakai seperti batu kapur dan batu blonos bisa diubah menjadi cantik dengan memiliki seni tinggi sebagai hiasan dinding, aksesoris, liontin, kalung dan bros bagi wanita. Dengan kemampuan dan bakatnya dalam melukis, Putut menuangkan hobi melukisnya diatas batu sungai yang Ia dapatkan di Sungai Luk Ulo secara gratis. Ia membuat berbagai model gambar mulia dari bermotif binatang, pemandangan, wajah manusia hingga tokoh-tokoh dewa dan dewi mampu dituangkan dengan indah di atas batu. Menurut Putut tingkat kesulitan dalam melukis dengan menggunakan media batu terletak pada besar kecilnya batu. “Saat pembeli ingin dilukiskan di batu yang ukuran kecil. Disitulah tingkat kesulitan akan datang. Harga batu lukis milik Putut berkisar mulai dari Rp 50 ribu hingga Rp1,5 juta tergantung besar kecilnya batu dan tingkat kerumitan dalam melukis. Selain dipasarkan melalui akun jejaring facebook Purba Art Stone, Putut juga menitipkan hasil karya seni lukis batunya di sejumlah hotel yang ada di Kebumen dan Jogja. Hasil lukisan batu milik Putut sudah merambah ke luar negeri seperti Belanda, Singapura Malaysia, India, Hongkong, Jakarta, Bandung, dan Bali. Dalam satu bulan, Putut bisa mendapatkan omzet puluhan juta rupiah.

Artikel ini memberikan motivasi dalam menciptakan karya yang disesuaikan kondisi lingkungan yang ada. Artikel ini juga memberikan gambaran bahwa lukisan batu hasil karya Putut berbeda dengan yang akan diciptakan karena karya yang diciptakan adalah karya bernuansa kontemporer, sedangkan karya Putut Agus adalah karya berbagai gaya, yang dilukis untuk kesenangan dan tujuan komersil.

Nove Hasanah dalam <http://novehasanah.blogspot.co.id/2016/03/ide-kreatif-media-seni-lukis-dari-batu.html>, Ide Kreatif Media Seni Lukis dari Batu Kali, artikel ini menjelaskan tentang teknik atau cara mempersiapkan batu kali hingga menjadi media seni lukis. Ia menjelaskan tentang persiapan sampai mampu menghasilkan karya seni lukis batu, dengan gambar yang sederhana namun menghasilkan karya yang cantik dan menarik. Artikel ini bermanfaat dalam mempersiapkan medium batu yang akan digunakan dalam melukis media batu.

Dari uraian di atas diketahui bahwa pada umumnya tulisan mengenai *Rock Painting*: Eksplorasi Teknik Melukis 3 Dimensi pada Media Batu yang ditransfer ke dalam tema karya “Penumpang Kapal Nabi Nuh” belum ditulis oleh peneliti manapun, sehingga keaslian tulisan penciptaan ini dijamin keasliannya.

B. Studi Pendahuluan

Sebelum melakukan penelitian penciptaan, telah dilakukan studi pendahuluan yang berkaitan dengan seni lukis media batu, yaitu penelusuran pustaka, penelusuran melalui internet, observasi lapangan, dan praktek teknik melukis 3 dimensi pada media batu. Melalui penelusuran pustaka buku berbahasa Indonesia tidak banyak yang dapat diketahui tentang *rock painting*. Dari penelusuran di internet diketahui bahwa pada umumnya perupa karya seni lukis media batu, menciptakan karya dengan tujuan utama adalah pasar, dua perupa yang dikenal eksist berkarya seni lukis media batu yaitu Putut Agung di Kebumen dan Wahyono di Banjarnegara, berkarya dengan tuntutan pasar, sehingga

kadangkala mereka berkarya bukan atas dorongan jiwa tetapi berkarya berdasarkan karya pesanan. Dari observasi lapangan di Surakarta dan Yogyakarta, belum banyak ditemukan seniman yang eksist melukis pada media batu. Sebagai penulis sekaligus perupa, ketertarikan pada media batu sebagai media ini, telah disalurkan melalui eksperimen melukis beberapa lukis batu obyek binatang, yang dituangkan dalam media batu dengan bahan acrylic, sebagai berikut:.



Gambar 5
Karya Lukis Batu Cia Syamsiar
(Sumber Foto, Cia Syamsiar Surakarta, 5 Maret 2018)



Gambar 6 dan 7
Karya Lukis Batu Kupu-kupu Cia Syamsiar
(Sumber: Foto, Cia Syamsiar Surakarta, 20 Maret 2018)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi

Penelitian artistik (penciptaan seni) dengan judul *Rock Painting: Eksplorasi Teknik Hyperrealism 3 Dimensi pada Media Batu*. akan dilaksanakan di Surakarta selama 6 bulan dari bulan Mei – November 2019.

B. Sumber Data yang dapat Diamati/Diukur

Untuk mendalami informasi dan menghimpun data-data, wilayah kajian sebagai dasar penelitian artistik dipusatkan pada sumber utama, yaitu informan, dokumen/arsip, dan artefak sebagai sumber peristiwa. Informan adalah orang yang dianggap mengetahui dan memahami teknik penelitian artistik yang dikaji. Pemilihan informan ini berdasarkan hasil pengamatan dan *traderecord* seorang informan dan dianggap kompeten dalam memberikan informasi. Dokumen/rsip adalah

Objek utama dalam penelitian artistik (penciptaan seni) ini adalah Lukisan Batu yang diciptakan oleh perupa yang menggunakan media Batu, karya seni lukis *hyperrealism* 3 dimensi dan karya mural 3 dimensi yang ada. Dari karya yang ada tersebut akan didata tentang struktur bentuk, material, tema dan sasaran serta tujuan lukisan batu tersebut diciptakan.

Subjek penelitian artistik ini adalah para perupa yang menggunakan batu dalam berkarya seni lukis, penulis tertarik pada perupa batu Putut Agus Indra Sakti yang tinggal di Kebumen beliau banyak menciptakan karya media batu.

Sedangkan pelukis hyperrealism yang dapat dijadikan informan adalah Veri Apriatno yang tinggal di Jakarta. Dan seniman mural Khairul Khidayat tinggal di Surakarta, ketiga informan ini dianggap orang yang dapat membagikan pengalamannya dalam berkarya seni media batu, karya hyperrealism dan mural.

C. Model Penelitian artistik

Penelitian artistik (penciptaan seni) dengan judul *Rock Painting: Eksplorasi Teknik Melukis 3 Dimensi pada Media Batu*, menggunakan model penciptaan berproses melalui beberapa tahapan, artinya ada proses yang berlangsung selama periode awal persiapan penciptaan sampai kepada presentasi karya melalui pameran.

Berdasarkan keterangan di atas maka penelitian ini menggunakan model penelitian deskriptif yang akan menjelaskan atau mendeskripsikan proses penciptaan yang dialami baik keberhasilan maupun kendala yang dihadapi.

D. Rancangan Penelitian Artistik

Proses penciptaan karya *Rock Painting: Eksplorasi Teknik Melukis bentuk 3 Dimensi pada Media Batu*, dengan tema presentasi artistik: “Representasi Bahtera Nabi Nuh *with Rock Painting*”, adalah melukis obyek pada permukaan bidang dasar batu, bentuk batu yang berdimensi ketiga dimanfaatkan untuk mendukung bentuk obyek yang diciptakan. Cat yang digunakan adalah cat patio berbahan acrylic berbagai warna, teknik yang akan diterapkan adalah teknik melukis naturalistik yaitu teknik melukiskan sesuatu yang bersumber dari alam

nyata seperti obyeknya dengan kecenderungan obyek yang lebih menarik atau lebih indah. Obyek utama adalah berbagai macam jenis binatang yang hidup di lingkungan alam Indonesia. Setelah karya lukisan batu selesai diciptakan kemudian akan di instalisasi dengan miniatur kapal sebagai kiasan kapal Nabi Nuh, yang membawa binatang berlayar di lautan.

Tahapan awal persiapan adalah mempersiapkan bahan dan alat yang dibutuhkan. Bahan dan yang dibutuhkan antara lain cat acrylik, air, kuas berbagai ukuran, palet cat, lap, meja putar, hair dryer, dan varnish.



Gambar 8 dan 9
Cat Akrilik dan kuas berbagai ukuran
(Sumber foto: Cia Syamsiar 10 Agustus 2019)

Persiapan yang tidak kalah pentingnya adalah gambar binatang yang akan dijadikan model penciptaan karya. Gambar model binatang diambil melalui pemotretan sendiri maupun diambil dari majalah dan media internet. Gambar tersebut kadangkala hanya diambil bagian wajahnya saja, atau lekukan paha dan kaki, atau leher maupun anggota badan lainnya sebagai model. Hal ini dilakukan demi mendapatkan bentuk sesuai dengan kondisi batu yang ada, jadi terdapat banyak rekayasa bentuk untuk menyesuaikan antara bentuk batu dan gambar binatang.







Gambar 10,11,12,13, 14, 15, 16 17,18 19 20, 21,22, 23 dan 24)
 Binatang yang digunakan sebagai obyek
 (Sumber foto: dari berbagai sumber di internet)

Tahapan persiapan selanjutnya mempersiapkan batu yang akan digunakan. Batu yang dipilih adalah batu kali yang memiliki pori yang tidak terlalu besar dan permukaan rata. Sebelum digunakan terlebih dahulu dibersihkan dengan menggunakan air, disikat dan diberi detergen agar kotoran yang menempel di pori-pori batu bersih, dan tidak berbau.

Tahapan penciptaan karya dibagi menjadi 3 bagian yaitu Eksplorasi, Perancangan dan Perwujudan. Tahapan Eksplorasi dimulai dengan pemilihan batu sesuai dengan bentuk binatang yang diinginkan, karena batu tidak mungkin dibentuk maka gambar yang akan menyesuaikan bentuk batunya.

Tahapan Perancangan yang dilakukan pertama-tama adalah batu dan gambar yang telah dipilih sesuai dengan keinginan kemudian mulai dirancang

pada kertas kerja, berbagai posisi dan arah gerakan kepala, leher, kaki ekor dirancang penempatannya agar terlihat artistik.

Tahapan selanjutnya Pembentukan, tahapan ini diawali dengan sket langsung pada batu, diawali dengan menyeket menggunakan cat akrilik dan alat berupa kuas ukuran sedang kira-kira lebar setengah cm berbulu halus, untuk bagian detail seperti garis-garis halus atau bulu-bulu binatang menggunakan kuas kecil yang runcing ujungnya dan untuk bagian yang luas menggunakan kuas pipih atau oval ukuran sekitar lebar 1 cm sampai 2 cm. Warna yang digunakan untuk menyeket adalah warna terang mendekati warna obyek agar mudah menyesuaikan ketika pewarnaan selanjutnya, kemudian dibentuk dengan isian-isian warna sesuai gambar yang diinginkan sampai selesai. Selama pengerjaan diperlukan hair dryer yang akan memperlancar pengerjaan tanpa perlu menunggu lama cat mengering pada medium batu. Selanjutnya finishing dengan memperhatikan bagian-bagian yang belum sempurna untuk diselesaikan. Berikut adalah gambar proses penciptaan pada medium batu :



Gambar 25, 26, 27 dan 28
Proses Penciptaan karya Rock Painting
(Sumber foto: Cia Syamsiar, Surakarta, 12 September 2019)

Kegiatan penciptaan selanjutnya adalah membuat replika kapal Nabi Nuh, untuk pembuatan replika kapal Nabi Nuh terlebih dahulu mencari sumber literature mengenai bentuk kapal Nabi Nuh. Setelah mendapatkan gambar yang sesuai baru kemudian mencari rekan atau tim untuk merakit kapal sesuai dengan gambar yang diinginkan.



Gambar 29, 30, 31 dan 32
 Proses Pembuatan Preplika Kapal nabi Nuh
 (Sumber foto: Nunuk Nursokyah, dan Henri Cholis, Surakarta 20 dan 25 Oktober 2019)

E. Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan bentuk penelitian artistik dan jenis data yang digunakan, maka teknik pengumpulan data yang dipergunakan adalah:

1. Studi pustaka; dilakukan terhadap karya ilmiah berupa jurnal dan buku terkait di perpustakaan pribadi, perpustakaan ISI Surakarta, perpustakaan ISI Yogyakarta, Perpustakaan Sekolah Pascasarjana UGM dan penelusuran jejaring internet. Penelusuran pustaka ini penting dilakukan untuk mengetahui perkembangan seni lukis media batu di berbagai tempat.

2. Wawancara; dilakukan terhadap orang yang berkompeten dan memiliki pengalaman dalam menciptakan karya lukisan batu. Wawancara akan dilakukan terhadap Putut Agus di Kebumen dan Wahono di Banjarnegara keduanya dianggap mengetahui teknik melukis pada media batu. Wawancara ini dilakukan guna mengetahui teknik melukis pada media batu yang mereka kerjakan.

Selain itu wawancara juga akan dilakukan pada Khairul Khidayat sebagai praktisi mural di kota Solo.

3. Observasi adalah sebuah pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang ada dalam sebuah penelitian. Observasi akan dilakukan di mana obyek lukisan batu itu berada yaitu di Kebumen, di Banjarnegara dan di Surakarta. Selain itu juga dilakukan observasi terhadap ketersediaan batu di berbagai tempat di sekitar kota Surakarta, dan bahan cat lukis yang sesuai untuk media batu.

F. Analisis Data Yang Digunakan

Analisis data adalah upaya atau cara untuk mengolah data menjadi informasi sehingga karakteristik data dapat dipahami dan bermanfaat untuk solusi permasalahan, terutama masalah yang berkaitan dengan penelitian.

Teknik analisis data yang akan digunakan adalah teknik analisis data secara deskriptif. Analisis data deskriptif merupakan teknik analisis yang dipakai untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data-data yang sudah dikumpulkan seadanya tanpa ada maksud membuat generalisasi dari hasil penelitian. Pemilihan teknik analisis data deskriptif dirasakan tepat

digunakan dalam penelitian artistik (penciptaan seni) ini, karena pengalaman penciptaan, penggambaran atau pengungkapan data-data dilakukan berdasarkan hasil eksplorasi teknik penciptaan.



BAB IV

DESKRIPSI KARYA

Hasil karya penciptaan *Rock Painting*: Eksplorasi Teknik Melukis 3 Dimensi pada Media Batu, Tema “Representasi Bahtera Nabi Nuh with *Rock Painting*” ini menghasilkan karya *rock painting* berupa karya seni lukis 3 dimensi. Jika lukisan selama ini berwujud 2 dimensi, kali ini lukisan diwujudkan dalam bentuk 3 dimensi dengan menggambari seluruh permukaan batu sehingga tampak seperti bervolume tidak hanya dari pewarnannya tetapi juga bentuknya. Obyek yang dijadikan sumber acuan melukis adalah binatang yang spesiesnya masih dapat ditemui di habitatnya, seperti Anjing, Kucing, Singa, Harimau, Macan, Gorilla, Kuda, Zebra, Onta, Kanguru, Bebek, Kelinci, dan lain-lain. Pengolahan menggunakan cat acrylic binatang-binatang ini seakan-akan hidup dengan pewanaan sesuai gambar yang diacu. Sesuai bentuk batu yang ada menjadikan karya lukis binatang ini diposisikan hampir semuanya menekuk kaki, karena kreator seni yang mengikuti bentuk batu yang tersedia dari alam, sehingga karya yang dihasilkan berupa karya seni lukis naturalis berbentuk 3 dimensi. Karya seni lukis pada media batu yang diciptakan ini dengan ukuran bervariasi diameter 10 cm sampai dengan 25 cm, tinggi antara 7 cm sampai dengan 20 cm.







Gambar 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39 40, 41,42,43, 44, 45, 46 dan 47
Hasil karya rock painting
(Sumber foto : Batara Bugis, Surakarta, 10 September sampai 27 Oktober 2019)

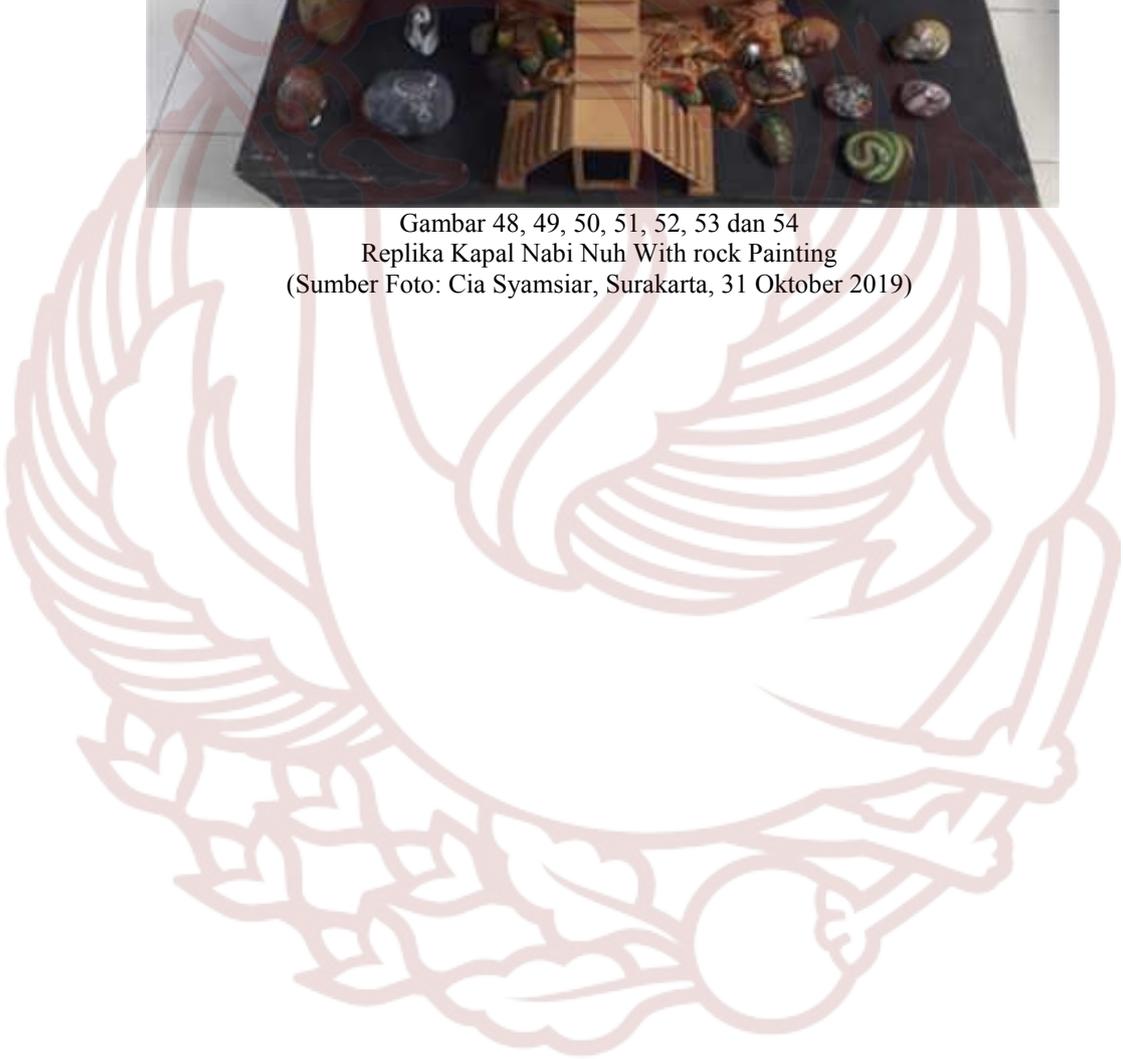
Presentasi karya menggunakan replika kapal Nabi Nuh *with rock painting*. Replika kapal Nabi Nuh diupayakan berbentuk menyerupai kapal Nabi Nuh walaupun sedikit dimodifikasi agar mudah diwujudkan, di kedua ujung depan dan belakang kapal terdapat teras terbuka yang dapat digunakan untuk meletakkan *Rock painting*, juga sebagai bagian dari upaya artistik kreator seni dalam menciptakan suasana yang menarik. Di tengah-tengah bagian kapal dibuat bentuk rumah yang dimaksudkan sebagai tempat berteduhnya penumpang kapal, karena Nabi Nuh dan pengikutnya berlabuh bersama dengan binatang-binatang tersebut. Pada bagian depan kapal terdapat tangga yang dipakai naik turunnya penumpang kapal Nabi Nuh, selain fungsinya tersebut, tangga ini juga turut menghasilkan cita rasa estetis sehingga karya ini lebih indah. Di bagian bawah atau sekitar kapal diletakkan *rock painting* untuk mendukung penampilan Replika kapal nabi Nuh tampak lebih terasa kesan artistikn yang kuat. Ukuran kapal Tinggi 60 cm, panjang 200 cm dan lebar 50 cm. Berikut ini adalah karya seni yang dihasilkan dengan tema “Representasi Bahtera Nabi Nuh *with Rock Painting*”.







Gambar 48, 49, 50, 51, 52, 53 dan 54
Replika Kapal Nabi Nuh With rock Painting
(Sumber Foto: Cia Syamsiar, Surakarta, 31 Oktober 2019)



BAB V LUARAN PENELITIAN

Hasil akhir penelitian artistik judul ”*Rock Painting: Eksplorasi Teknik Melukis 3 Dimensi pada Media Batu*” tema presentasi artistik “Representasi Bahtera Nabi Nuh with Rock Painting” adalah pameran hasil karya yang dipamerkan di Lobby Teater Besar ISI Surakarta pada tanggal 31 Oktober 2019 bertepatan dengan Seminar dan Pameran Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat “Seni, Teknologi dan Masyarakat #4”.

Berikut adalah beberapa gambar kegiatan pameran yang didokumentasikan:





Gambar 55, 56, 57 dan 58
Suasana Pameran Hasil Karya penelitian
(Sumber Foto: Nunuk Nursokiyah, Surakarta, 31 Oktober 2019)



DAFTAR PUSTAKA

Adian, Donny Gahral. (2002), *Pilar-Pilar Filsafat Kontemporer*, Jalasutra, Yogyakarta.

Ali, Mathius. (2009), *Estetika: Sebuah Pengantar Filsafat Keindahan dari Yunani Kuno sampai Zen Budhisme*, Sanggar Luxor, Tangerang.

Apriyatno, Veri. (2009). *Cara Mudah Menggambar dengan Pensil*, PT. Kawan Pustaka, Jakarta Selatan.

Bahreisy, Salim. (2011), *Sejarah Hidup Nabi-Nabi*, Pt. Bina Ilmu, Surabaya.

Dermawan T., Agus, (1999), *Seni Lukis Kontemporer Indonesia 1950-1999 dalam Perjalanan Seni Rupa Indonesia dari Jaman Pra Sejarah sampai Masa Kini*, panitia Pameran Kias 1990-1991, Jakarta.

Piliang, Yasraf Amir. (2010), *Dunia Yang Dilipat Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*, Matahari, Bandung.

Susanto, Mike, (2001), *Diksi Rupa*, Kanisius, Yogyakarta.

Jurnal:

Bayu Edi Iswoyo, dan Dr. Drs. Djuli Djatiprambudi, M.Sn.

Jurnal Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Surabaya, Volume 3 Nomor 2 Tahun 2015, 44-49

Artikel Internet :

Hartoyo, <https://economy.okezone.com/read/2016/02/17/320/1314773/melukis-di-batu-pria-ini-raih-omzet-puluhan-juta-rupiah>

Nove Hasanah, <http://novehasanah.blogspot.co.id/2016/03/ide-kreatif-media-seni-lukis-dari-batu.html>,

<http://purbaartstone.blogspot.co.id/2013/10/pengenalan-jenis-batu.html>