

SKRIP KARYA/PENGANTAR KARYA TUGAS AKHIR

IMAJINASI KEMATIAN



Oleh

I Nyoman Suyadnya

NIM : 200604021

Minat Seni Lukis

Program Studi Seni Rupa Murni

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
2011**

SKRIP KARYA/PENGANTAR KARYA TUGAS AKHIR

IMAJINASI KEMATIAN



Karya tulis ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Seni pada Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar

Oleh

I Nyoman Suyadnya

NIM : 200604021

Minat Seni Lukis

Program Studi Seni Rupa Murni

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
2011**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

Skrip Karya/Pengantar Karya Tugas Akhir ini disusun oleh

Nama : I Nyoman Suyadnya

NIM : 200604021

Minat : Seni Lukis

Program Studi : Seni Rupa Murni

Judul :

IMAJINASI KEMATIAN

Telah diperiksa dan dinyatakan layak untuk diuji sebagai syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni pada Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar.

Denpasar, Juni 2011

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. I Nyoman Nirma
NIP. 130514840

I Wayan Sujana, S.Sn., M.Sn.
NIP. 196702062000121004

LEMBAR PENGESAHAN LEMBAGA

Skrip Karya/Pengantar Karya Tugas Akhir ini disusun oleh

Nama : I Nyoman Suyadnya
NIM : 200604021
Minat : Seni Lukis
Program Studi : Seni Rupa Murni

Judul :

IMAJINASI KEMATIAN

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Ujian Sarjana Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar pada tanggal 13 Juni 2011, dan dinyatakan sah.

Dewan Penguji

Nama Lengkap	NIP	Tanda Tangan
Ketua Sidang : Drs. I Nyoman Nirma	130514840
Sekretaris : I Wayan Sujana, S.Sn., M.Sn.	196702062000121004
Penguji Utama : Drs. I Made Bendi Yudha, M.Sn.	196112251993031002
Anggota : Drs. I Dewa Putu Merta, M.Si.	195612311990021001
Anggota : Dewa Pt.Gd.Budiarta, S.Sn, M.Si.	196804081995121001

Mengesahkan

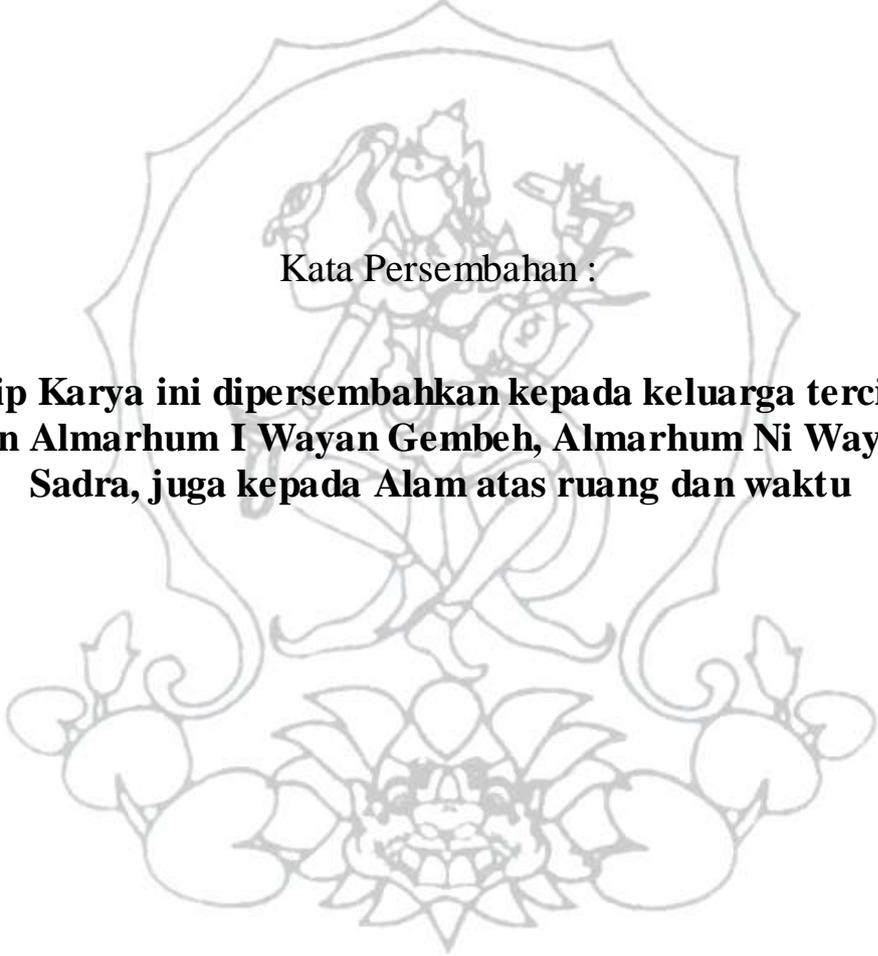
Denpasar,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Denpasar

Mengetahui

Ketua Program Studi Seni Rupa Murni
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Denpasar

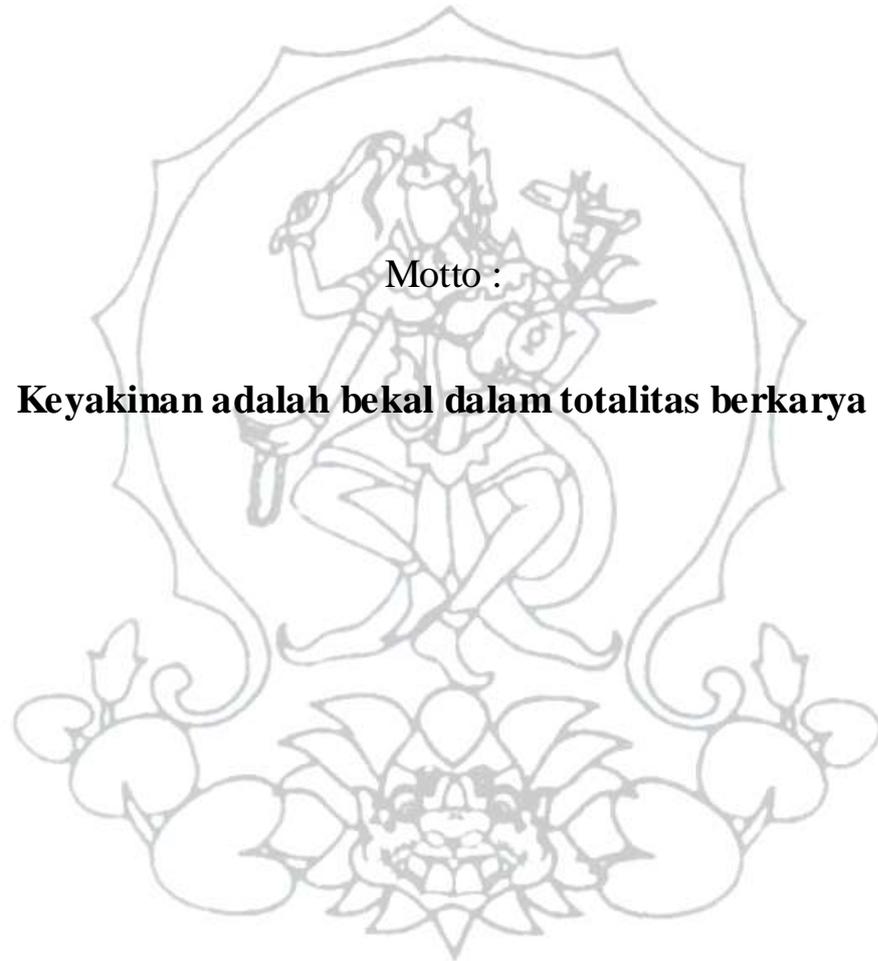
Dra. Ni Made Rinu, M.Si.
NIP. 195702241986012002

Drs. I Wayan Kondra, M.Si.
NIP. 19660810199203100



Kata Persembahan :

**Skrip Karya ini dipersembahkan kepada keluarga tercinta,
dan Almarhum I Wayan Gembeh, Almarhum Ni Wayan
Sadra, juga kepada Alam atas ruang dan waktu**



Motto :

Keyakinan adalah bekal dalam totalitas berkarya

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadapan Tuhan Yang Maha Esa/Ida Sang Hyang Widhi Wasa, karena rahmat-Nya penyusunan karya Tugas Akhir (TA) ini dapat terselesaikan pada waktunya.

Adapun tujuan dari skrip karya ini adalah sebagai salah satu persyaratan untuk dapat mengikuti ujian Tugas Akhir program S-1 pada Program Studi Seni Lukis, Jurusan Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, tahun akademik 2011.

Penyusunan ini terwujud berkat adanya dukungan berbagai pihak. Pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati pencipta menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. I Wayan Rai S., MA., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Denpasar.
2. Ibu Dra. Ni Made Rinu, M.Si., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain.
3. Bapak Drs. I Wayan Kondra, M.Si., selaku Ketua Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar.
4. Bapak Drs. A. A. Ngurah Gde Surya Buana, M.Sn., selaku Ketua Minat Seni Lukis, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar.
5. Bapak Drs. I Nyoman Nirma, selaku dosen Pembimbing I yang banyak memberikan bimbingan dan motivasi dalam penulisan skrip karya seni ini.
6. Bapak I Wayan Sujana, S.Sn, M.Sn., selaku pembimbing II yang juga banyak memberikan motivasi di dalam penulisan skrip karya ini.
7. Bapak Dewa.Pt.Gd.Budiarta, S.Sn, M.Si., selaku pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan dalam penyelesaian tugas-tugas

akademik untuk menempuh pendidikan Strata-1 Program Studi Seni Rupa Murni (Seni Lukis), Institut Seni Indonesia Denpasar.

8. Bapak dan ibu dosen Institut Seni Indonesia Denpasar yang selama ini telah membimbing pencipta dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik.
9. Seluruh Civitas Akademika Institut Seni Indonesia Denpasar.
10. Seluruh staf pegawai perpustakaan Institut Seni Indonesia Denpasar.
11. Keluarga pencipta yang telah banyak membantu baik moral maupun materiil sehingga terwujudnya skrip karya Tugas Akhir.
12. Rekan dan sahabat yang telah membantu dan memberikan motivasi dalam penyelesaian skrip karya Tugas Akhir.

Pencipta menyadari dalam penulisan ini masih banyak kekurangan serta jauh dan kesempurnaan. Untuk itu kritik dan saran sangat pencipta harapkan guna penyusunan karya tulis selanjutnya. Semoga kehadiran karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Denpasar, Juni 2011

Pencipta

ABSTRAK

IMAJINASI KEMATIAN

Oleh : I Nyoman Suyadnya

Skrip karya ini merupakan deskripsi dan uraian tentang penciptaan seni lukis dengan tema “Imajinasi Kematian”. Kematian merupakan Siklus yang terjadi pada setiap makhluk di dunia ini, termasuk manusia. Ketika kematian itu di alami oleh seseorang, tubuh akan berada dalam posisi kematiannya yaitu terlentang mengikuti garis *Horizontal*, Kematian seperti sebuah rangkaian tentang tubuh, atau jasad, yang perlahan menghilang entah dikubur atau dikremasi . Tubuh mati menjadi jasad dan akhirnya menyatu dengan alam (Panca Maha Butha). Namun roh dari tubuh itu pencipta yakni tetap hidup dan tetap melakukan eksistensinya di alam niskala.

Berdasarkan hal tersebut, pencipta sangat tertarik dan menyentuh bathin pencipta untuk memvisualisasikan fenomena ini lewat karya seni lukis yang memiliki nilai-nilai simbolik yang dapat mewakili hal-hal yang ingin disampaikan terkait dengan kematian.

Proses penciptaan karya merupakan tahapan eksperimentasi dari olahan kreatifitas pencipta. Untuk mempermudah didalam berkreasi diperlukan kajian sumber sebagai referensi di dalam penciptaan karya. Adapun penciptaan ini dilakukan dengan pengamatan suasana, pengamatan karya dari seniman lain, dari media cetak, media elektronik, dan dilakukan perenungan tentang segala hasil pengamatan tersebut, yang kemudian diteruskan pada proses penciptaan melalui tahap penjelajahan, tahap percobaan, pembentukan, dan penyelesaian. Penjelajahan adalah proses yang dilakukan untuk menentukan tema, dan percobaan adalah tahapan pencipta dapat melakukan berbagai percobaan melalui penerapan garis dengan membuat sket-skets pembentukan sebuah karakter yang diinginkan, dan penerapan atau pengaturan warna. Pembentukan adalah proses di dalam penciptaan ataupun proses penerapan hasil dari penjelajahan dan percobaan. Kemudian penyelesaian adalah tahapan akhir dari proses penciptaan, dilakukan dengan menyesuaikan konsep dengan hasil ciptaan.

Dalam wujud karya pencipta meliputi dua aspek umum dalam suatu karya seni lukis yaitu: aspek *ideoplastis* yang artinya, ide atau gagasan menyangkut karya seni pencipta, dan aspek *fisioplastis* atau wujud karya secara visual yang berkaitan dengan teknik perwujudan, elemen visual, dan unsur-unsur seni rupa.

Sehingga terwujudlah karya terkait dengan tema yang diangkat yaitu “Imajinasi Kematian” yang menggambarkan tentang rangkaian perjalanan tubuh yang mati hingga perjalanan menjadi roh. Melalui penciptaan ini diharapkan dapat berguna bagi masyarakat, dan khususnya mahasiswa agar mampu menciptakan berbagai karya yang original berdasarkan pemahaman alat dan bahan serta penguasaan teknis yang akan di terapkan.

Kata kunci : Seni Lukis, Imajinasi dan Kematian

ABSTRACT

THE DEATH IMAGINATION

Oleh : I Nyoman Suyadnya

The script of this work is the description and the painting creation description with theme "The Death Imagination". Death is a cycle that happens to every creature in the world. When mortality was experienced by a person, the body will be in the death position is supine following the horizontal lines, like a series about the death body, or bodies, which slowly disappeared either buried or cremated. Dead body into the body and eventually fused with nature (Panca Maha Butha). But the spirit from the body, the creator believes is still alive and still doing its existence in the abstract.

Based on this, the creator is very interested and touched the creator's inner to visualize this phenomenon through the work of art that has a symbolic value that can represent things that are to be conveyed associated with death.

The work creation process is the experimentation step of refined the creator's creativity. To facilitate in the creative, it is needed source of studies as the references in the creation. The creation is done by observing the atmosphere, observing the other artists' fine arts, from print media, electronic media, and the reflection is done on all these observations, which is then forwarded to the creation process through the exploration phase, phase to determine the theme, and the experiment was a stage the creator can perform various experiments through the application of the line by making the formation sketches desired character, and the application or color settings. Formation is a process in the creation or application of the results of the exploration process and trial. Then the settlement is the final stage of the creation process, performed by completing concept to creation.

In the creator's work form covers two general aspects of art work, namely: ideoplastic aspect meaning, idea regarding the creator's art works, and visioloplastic aspect or work form is visually associated with the embodiment technique, the visual elements, and art way elements.

So that realized the work related to the theme raised "The Death Imagination" which described the trip circuit to trip a dead body into the spirit. Through the creation is expected to be useful for society, and especially students to be able to create original works based on an understanding the tools and materials and technical mastery that will be applied.

Keywords: Painting, Imagination and Death

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN DAN LEMBAGA	iii
KATA-KATA PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR FOTO	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ide Penciptaan	7
1.3 Rumusan Masalah	8
1.4 Tujuan Penciptaan	8
1.5 Manfaat Penciptaan	9
1.6 Ruang Lingkup Penciptaan.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Tinjauan Sumber Pustaka	10
2.1.1 Pengertian Imajinasi Kematian	10
2.1.2 Pengertian Seni	12
2.1.3 Pengertian Seni Lukis	12
2.1.4 Tinjauan Unsur Seni Rupa	13
a) Titik	13
b) Garis	13
c) Bentuk.....	14
d) Ruang.....	14

	e) Warna.....	15
	f) Tekstur	18
	2.1.5 Prinsip-prinsip Penyusunan Seni Rupa	20
	a) Komposisi.....	20
	b) Proporsi	20
	c) Pusat Perhatian	21
	d) Keseimbangan	22
	e) Irama	22
	2.2 Tinjauan Sumber Karya Seni	24
BAB III	PROSES PENCIPTAAN	31
	3.1 Proses Penjelajahan/ <i>Eksplorasi</i>	32
	3.2 Proses Persiapan/ <i>Preparations</i>	33
	3.2.1 Alat-alat Dalam Proses Penciptaan	34
	3.2.2 Bahan-bahan Dalam Proses Penciptaan	35
	3.3 Proses Percobaan/ <i>eksperimen</i>	37
	3.3.1 Penciptaan Bentuk	37
	3.3.1.1 beberapa contoh eksperimen sket sebagaiancangan..	38
	3.3.2 Pengaturan Warna	45
	3.4 Proses Pembentukan	46
	3.4.1 Pembentukan Awal.....	46
	3.4.2 Pembentukan Lanjutan	46
	3.4.3 Tahap Penyelesaian/ <i>Finising</i>	48
BAB IV	WUJUD KARYA	49
	4.1 Aspek Ideoplastis	49
	4.2 Aspek Fisioplastis	50
BAB V	PENUTUP	71
	5.1 Kesimpulan	71
	5.2 Saran	72

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR FOTO

FOTO KAJIAN SUMBER

Foto 1. Karya Hendra Gunawan	24
Foto 2. Karya I Made Djirna	27
Foto 3. Karya Nashar	29

FOTO PROSES PERSIAPAN

Foto 4. Alat-alat dan Bahan	33
-----------------------------------	----

FOTO PROSES EKSPERIMEN SKET

Eksperimen 1	38
Eksperimen 2	38
Eksperimen 3	39
Eksperimen 4	39
Eksperimen 5	40
Eksperimen 6	40
Eksperimen 7	41
Eksperimen 8	41
Eksperimen 9	42
Eksperimen 10	42
Eksperimen 11	43
Eksperimen 12	43
Eksperimen 13	44
Eksperimen 14	44
Eksperimen 15	45

Eksperimen 16	45
FOTO PROSES PERWUJUDAN	
Foto 1. Pembentukan warna dengan teknik pallet	47
Foto 2. Pembentukan warna dengan teknik asap	47
FOTO KARYA	
Karya 1 : “Cerita Tentang Kematian I”	53
Karya 2 : “Cerita Tentang Kematian II”	55
Karya 3 : “Kembali Pada Alam”	56
Karya 4 : “Rumah Duka I”	57
Karya 5 : “Rumah Duka II”	58
Karya 6 : “Perlahan Pergi”	59
Karya 7 : “Kepergian I”	62
Karya 8 : “Kepergian II”	63
Karya 9 : “Perjalanan”	64
Karya 10 : “Pengantar Roh”	65
Karya 11 : “Perjalanan Roh I”	66
Karya 12 : “Gentayangan”	67
Karya 13 : “Meninggalkan Tubuh”	68
Karya 14 : “Perjalanan Roh II”	69
Karya 15 : “Perjalanan Niskala”	70

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kematian merupakan sebuah siklus yang terjadi pada setiap makhluk di dunia ini, termasuk manusia. Kematian sesungguhnya adalah jembatan bagi manusia untuk lepas dari keterbatasan badan kasar (*Stulasarira*), kematian adalah juga pintu gerbang untuk memasuki alam halus (*Sukmasarira*), dan sesungguhnya ia adalah jalan yang akan dilalui oleh setiap makhluk hidup dalam proses evolusinya. Seperti seekor ulat yang kerap dipandang “menjijikkan” bermetamorfosis menjadi seekor kupu-kupu, demikian juga manusia berevolusi dari bentuk kasar ke bentuk-bentuk yang lebih halus.

Kematian menjadi menakutkan karena kerap kali kematian itu diawali oleh “kesengsaraan” seperti misalnya sakit yang berkepanjangan dan hari tua yang secara perlahan mengurangi kinerja tubuh dan organ-organnya. Dilain pihak kematian juga terjadi lantaran kecelakaan, penganiayaan, pembunuhan, dan lain sebagainya. Sakit dan hari tua adalah sebuah proses yang secara kasat mata dianggap sebagai suatu bentuk kesengsaraan, sedangkan kecelakaan, penganiayaan, pembunuhan dan kematian yang tidak wajar lainnya dianggap sebagai kemalangan. Kali ini diperlukan pemikiran terbalik, bahwa kesengsaraan tadi adalah kesengsaraan fisik belaka. Melalui kesengsaraan dan kemalangan tersebut, roh sesungguhnya tercerahi, melalui sakit manusia mampu berfikir bahwa kematian adalah solusi terbaik, sedangkan melalui kemalangan, roh menyadari bahwa itu adalah pembayaran dari karma masa lalunya. Roh yang

tercerahi memasuki alam kematian dengan mantap, sedangkan roh yang tidak tercerahi berusaha untuk menghindar dari gerbang akherat (Aryana, 2008:2-4).

Sejak manusia meninggal dunia sejak itu pula Atma atau Roh, dan kekuatan Panca Maha Bhutanya meninggalkan tubuh maka tubuh tersebut mulai disebut Jasad, serta Panca Maha Bhutanya di dalam Puja Pitra disebut dengan Pitra. Menurut keyakinan dan kepercayaan dari ajaran Agama Hindu yang berlandaskan ajaran “Panca Yadnya”, umat Hindu khususnya di Bali melaksanakan Upacara Pitra Yadnya, mempereteka orang yang telah meninggal, sebagai proses pengembalian Panca Maha Bhuta kepada sumbernya (Sudarsana,2003:10,20).

Umumnya dalam masyarakat Bali, badan kasar (*Stulasarira*) si meninggal terlebih dulu akan di tanam di kuburan, selanjutnya setelah cukup waktu barulah dilakukan pengangkatan jenazah untuk dikremasi (*aben*). Proses penguburan bisa saja ditiadakan, yakni jenazah boleh langsung dikremasi dengan prosesi yang lumrahnya di sebut dengan upacara ngaben.

Dalam dunia para yogi dan para waskita, diyakini bahwa sesungguhnya proses yang paling cepat untuk mengembalikan lima elemen dasar pembentuk badan fisik manusia (Panca Maha Bhuta) ke asal pembentuknya hanyalah dengan cara kremasi/membakar jenazah yang di Bali dikenal dengan istilah Ngaben (Aryana, 2008:31).

Memperhatikan kata ngaben sebagaimana disebutkan di atas, ngaben adalah melepaskan atma dari ikatan *Stulasarira* (Panca Maha Bhuta). Ngaben adalah mengupacarai orang yang telah mati. Dalam hal ini perlu diketahui bahwa ada tiga pengertian mati, yaitu: mati menurut P.P. 18 tahun 1981, adalah orang yang disebut mati apabila otak dan batang otaknya sudah tidak berfungsi lagi. Dalam

hubungan dengan hal ini ada juga istilah mati sel, artinya setiap orang yang mati itu/tubuh orang mati itu sudah mati mencapai mati sel tentunya membutuhkan waktu yang cukup lama. Mati menurut *Tattva* yaitu orang disebut mati apabila atmanya terlepas dari Panca Maha Bhuta, dalam *Vrhaspati Tattva* disebut sebagai berikut: *kala ikang pati ngarania wih, turun mapasah lawan Panca Maha Bhuta juga tekang atma ri sarira, ikang aganal juga hilang, ikang atma langgenag tan molah, apan ibek ikang rat kabeh dening atma*. Artinya: pada waktu mati namanya, hanya berarti berpisahanya *Panca Maha Bhuta* dengan atma yang ada pada tubuhnya, hanya badan kasarnya saja yang lenyap sedangkan atmanya tetap tak berubah, sebab dunia ini penuh dengan atma. Mati menurut upacara Agama yaitu: seperti halnya bangunan rumah, meskipun secara fisik telah selesai, kalau belum di upacarai seperti memakuh, melaspas, maka seluruh rumah itu belum selesai namanya.

Demikianpun orang mati menurut pandangan Agama Hindu sebelum selesai diupacarai, belumlah dia disebut mati. Disebutkan dalam lontar Pratekaning Wong Mati. Pertama-tama orang mati itu di upacarai, sebagaimana layaknya orang hidup, dimandikan dengan air biasa dan air bunga, makerik kuku, maitik-itik, masisig, makramas, dikeningnya ditaruh daun intaran, didada di letakkan daun gadung, dihidung pusuh menur, kedua mata diisi cermin. Kemaluan ditutupi dengan daun terung bagi laki-laki, dan daun tunjung bagi perempuan. Penyelenggaran memandikan mayat ini di Bali sangatlah bervariasi menurut desa, kala, patra. Tetapi yang terpenting disini, di dada, di kepala, hulu hati dan disetiap persendian diletakkan kewangen lambang pengurip-urip. Setelah upacara pemandian selesai barulah jasad kemudian digulung dengan kain kavan,

kemudian ditaruh dalam peti mati. Kalau jasad telah digulung barulah dilanjutkan dengan upacara ngaben. Kemudian abu dari jasad tersebut di hanyut ke laut atau kesungai. Yang amat penting ditekankan disini adalah fungsi upacara ngaben sebagai upacara untuk melepaskan atma atau roh dari ikatan Panca Maha Bhuta (Wiana, 1998:33-34).

Dalam siklus kematian, pencipta merenungkan tentang perubahan-perubahan yang terjadi secara fisik, ketika kematian itu dialami oleh seseorang adalah yang terjadi, tubuh akan berada dalam posisi kematiannya yaitu terlentang mengikuti garis *horizontal*, dan mengikuti garis *vertical* dalam bentuk roh. Pencipta tertarik tentang bagaimana suasana hati pencipta menyaksikan segala situasi, mulai dari suasana di tempat orang mati, suasana penguburan, suasana pembakaran mayat, dan lain sebagainya. Hal itu terjadi berulang-ulang dalam hidup pencipta. Semua itu menimbulkan perasaan sedih dan kengerian, yang pencipta sering rasakan. Hal-hal seperti itu yang muncul pada perasaan pencipta dari melihat berbagai proses peristiwa upacara kematian. Semua hal tersebut sangat berpengaruh pada penciptaan karya ini.

Pencipta sebagai orang Bali yang berada di lingkungan Hindu melihat siklus kematian itu pada proses pengembalian tubuh pada alam, yang terlihat pada penguburan, pembakaran mayat, dan adanya upacara nganyud abu ke laut atau sungai.

Dari berbagai proses peristiwa kematian yang pencipta saksikan, pencipta melihat bahwa seperti sebuah rangkaian perjalanan tentang tubuh, atau jasad, jasad perlahan menghilang entah itu dikubur ataupun dikremasi, kemudian yang pencipta hayalkan setelah itu adalah roh. Tubuh mati menjadi jasad, dan akhirnya

menyatu dengan alam (Panca Maha Bhuta). Namun roh dari tubuh itu pencipta yakini tetap hidup, dan tetap melakukan eksistensinya dalam alam niskala.

Semua itu menggugah bathin pencipta untuk merenungkan lebih dalam tentang kematian tersebut. Berdasarkan siklus kematian tersebut, muncul imajinasi dalam bathin pencipta untuk melukiskan tentang kematian dengan tubuh yang terlentang, tubuh yang tidak utuh yang merupakan sebuah wujud dari pemudaran fisik dalam proses penyatuan dengan alam (Panca Maha Butha). Dan tentang tubuh dengan wajah yang matanya selalu terpejam, merupakan gambaran tentang adanya sebuah kematian.

Imaji tentang roh yang terbentuk dalam visual dengan bentuk-bentuk figur seolah sedang pergi meninggalkan tubuh yang mati, yang akan diperlihatkan pada karya-karya pencipta yaitu adanya bentuk-bentuk kaki yang seolah terbang meninggalkan tubuh yang mati menuju pada alamnya. Alam dalam hal ini adalah ruang baru bagi roh dan tubuh yang mati, yaitu alam nyata (*skala*) dan alam tidak nyata (*niskala*). Dan semua unsur yang ada dalam tubuh akan hilang dan menyatu dengan Panca Maha Butha.

Awal ketertarikan pencipta mengangkat tema kematian didalam ciptaan ini adalah disebabkan oleh rasa yang terus menghantui pencipta tentang tubuh orang mati, tentang suasana-suasana kematian yang sering pencipta saksikan dalam lingkungan hidup pencipta. Seiring perjalanan waktu dengan terbiasa menyaksikan segala proses kematian tersebut, dan secara alami penciptapun akhirnya menyadari dari keseringannya melihat hal-hal tersebut telah terjadi endapan-endapan didalam bathin pencipta.

Ketika banyak endapan-endapan yang mengisi ruang bawah sadar, akhirnya muncul kesadaran dan ketertarikan tentang kematian yang menjadikan rasa sebagai penterjemah atas segala peristiwa yang mengendap menjadi imajinasi dan menuntun pencipta untuk menempatkannya dalam ruang kesenirupaan.

Imajinasi dalam diri pencipta adalah rasa yang mampu menunjukkan kegelisahan tentang angan yang belum terwujud. Hal-hal itulah yang membawa dampak besar dalam penciptaan karya seni ini, sehingga pencipta tertarik untuk menjadikannya sebuah tema dalam penciptaan karya seni lukis berdasarkan daya imajinasi yang ada dalam diri pencipta.

Proses penciptaan karya seni lukis sangat erat kaitannya dengan pengalaman estetis, maupun awal keberangkatan dalam pembelajaran seni lukis, yang terjadi karena adanya kontak antara seniman dengan lingkungan sekitarnya.

Suatu bentukan karya cipta merupakan hasil pengamatan dalam pengalaman atau kenangan yang telah mengalami proses pengendapan bathin, seperti perasaan takjub dan kesan yang mendalam akan suatu peristiwa yang dialami.

Mengarah pada penciptaan wujud karya seni ini tentunya tidak lepas dari tehnik yang pencipta miliki, tetap menampilkan kesan artistik pada karya seni lukis ini pencipta menggunakan bahan yang konvensional, dan menciptakan bentuk-bentuk ataupun imaji tanda agar mampu menciptakan karya yang sesuai dengan tema yang diangkat. Dan mampu menunjukkan karakter pribadi.

Bentuk-bentuk imaji yang terwujud dalam karya pencipta berdasarkan pemahaman tentang kematian yang ada di dalam bathin pencipta. Kemudian tumbuh, membentuk imajinasi tentang kematian yang lebih banyak membahasakan tubuh sedang mati, tubuh terlukis seperti sedang berada dalam

posisi kematian yaitu terlentang mengikuti garis *horizontal*, dan bentuk figur yang berdiri mengikuti garis vertikal yang merupakan wujud gambaran tentang perjalanan roh. Untuk membahasakan kematian dan perjalanan, dalam tema karya tertentu pencipta menampilkan bentuk-bentuk tanda berdasarkan imajinasi pencipta seperti, perahu, peti, tangga, dan lain sebagainya. Ada juga bentuk binatang seperti, sapi, dan burung. Semua itu merupakan bentuk tanda yang berbicara tentang kepergian, tentang suasana adanya kematian, dan tentang hal lain yang dijelaskan dalam pembahasan masing-masing karya.

1.2 Ide Penciptaan

Ide penciptaan tidak hanya pertimbangan teknis, tetapi lebih pada pertimbangan rasa pada karya cipta. Melalui perenungan yang cukup lama pencipta memandang kematian bukan hanya terletak pada prosesi penguburan, maupun pada prosesi kremasi atau ngaben, tetapi pemahaman pada siklus kematian yang meliputi perjalanan jasad dalam Proses pengembalian Panca Maha Bhutanya, dalam dunia nyata (skala) hingga menjadi roh atas ketiadaan (niskala).

Semua itu memunculkan imajinasi tentang kematian yang pencipta imajikan seperti bentuk tubuh yang terlentang sebagai jasad yang terbentuk mengikuti garis *horizontal*, figur-figur yang berderet seolah berjalan sebagai roh terbentuk mengikuti garis *vertikal*, kaki yang seolah terbang, dan pencipta juga imajikan bentuk-bentuk tanda seperti perahu, peti, dan tangga yang merupakan tanda sebuah perjalanan dan kematian.

Jadi runtutan imaji kematian yang pencipta pahami seperti itu menjadi sebuah acuan dasar munculnya imajinasi tentang kematian untuk membentuk tema-tema dalam berbagai karya seni lukis berdasarkan kemampuan teknis, dan

imajinasi pencipta. Sehingga imajinasi kematian yang muncul dalam ciptaan ini merupakan refleksi peristiwa dan imajinasi yang mampu membawa perasaan kedalam suasana bathin dan menguak ruang- ruang jiwa.

Dalam proses penciptaan karya seni lukis ini, pencipta menghadapi beberapa masalah untuk dipecahkan. Adapun permasalahan tersebut adalah sebagai berikut:

1.3 Rumusan Masalah

- 1.3.1 Bagaimana mewujudkan imajinasi kematian untuk dapat melahirkan sebuah karya seni lukis?
- 1.3.2 Bahan dan alat serta penerapan teknik apa yang pencipta pilih dalam penciptaan karya seni lukis ?
- 1.3.3 Bagaimana wujud visual yang ditampilkan supaya sesuai dengan tema yang diangkat ?

1.4 Tujuan Penciptaan

Berdasarkan dari permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka dalam ciptaan ini pencipta mempunyai tujuan sebagai berikut :

- 1.4.1 Untuk mengungkapkan bahwa Tema Kematian adalah wacana yang menarik untuk dipahami.
- 1.4.2 Untuk merealisasikan endapan-endapan bathin yang ada pada diri pencipta berupa perenungan-perenungan tentang Kematian, sehingga dapat divisualisasikan ke dalam seni lukis.
- 1.4.3 Untuk menuangkan daya imajinasi pencipta tentang kematian dalam bentuk karya seni lukis.

1.5 Manfaat Penciptaan

Manfaat yang ingin didapatkan berdasarkan wujud penciptaan karya seni ini adalah :

- 1.5.1 Mampu menambah dan mengembangkan wawasan tentang teknis maupun teoritis didalam dunia pendidikan kesenirupaan
- 1.5.2 Mampu memberikan bahan apresiasi dalam memperkaya khasanah seni rupa Indonesia.
- 1.5.3 Bagi pencipta pribadi, mampu memberi kebebasan rasa berkesenian, karena kebebasan berkesenian adalah kejujuran tentang rasa didalam mengungkap suatu ide sehingga mampu menguatkan diri dalam pematangan teknis dan mental dalam berkesenian.

1.6 Ruang Lingkup Penciptaan

Untuk lebih terarahnya maksud dari tema yang pencipta angkat, pencipta memberikan batasan-batasan ruang lingkup agar tidak terjadi kesimpangsiuran dalam tema. Dengan demikian batasan ruang lingkup dapat pencipta sampaikan sebagai berikut:

Dalam visual karya pencipta memberi batasan dalam pencapaian bentuk, dengan pengolahan bentuk, melalui elemen seni rupa berupa garis, bidang, warna, ruang, komposisi, dan prinsip lain untuk mencapai wujud yang diinginkan.

Visual karya mengarah pada suasana imajinasi kematian, tentang imajinasi tubuh terlentang mengikuti garis *horizontal*, yang terlihat pada figur-figur dalam visual karya, dan tentang imajinasi bentuk-bentuk Atma atau Roh setelah kematian yang terbentuk mengikuti garis *vertical*, dan imaji tanda yang pencipta tampilkan untuk dapat menyampaikan maksud dalam konteks tema tertentu.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Untuk mewujudkan ciptaan ini, maka diperlukan berbagai sumber yang mendukung. Adapun tinjauan sumber dalam ciptaan ini adalah sebagai berikut:

2.1 Tinjauan Sumber Pustaka

Tinjauan ini merupakan pertimbangan teoritis terhadap pemahaman serta pengetahuan dalam karya seni lukis. Adapun tinjauan yang diuraikan dari tinjauan sumber pustaka ini, mengarah pada gambaran tentang tema ciptaan, yaitu: Imajinasi Kematian.

2.1.1 Pengertian Imajinasi Kematian

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) yang dimaksud dengan **Imajinasi** adalah khayalan; daya fikiran untuk membayangkan suatu gambaran dalam angan-angan. Atau menciptakan gambar, lukisan, karangan dan sebagainya (kenyataan berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang). (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005:425).

Sedangkan **Kematian** atau mati adalah hilang nyawa atau tidak hidup lagi (Kamus Besar Bahasa Indonesia), 2002:723). Orang yang telah kehilangan nyawa adalah orang yang mengalami keterpisahan antara badan fisik dengan roh (Atma), dimana rohnya pergi meninggalkan badan wadag (fisik) yang sudah “rusak”.

Menurut teks Agastya Parwa, dijelaskan bahwa hidup ini sesungguhnya tidak pernah akan berakhir, kematian bukanlah akhir dari segalanya. Hidup ini terus berlanjut dan roh tidak pernah akan mati. Kematian hanya terjadi pada

badan fisik, dimana perolehan kualitas badan rohani setelah melewati kematian sangat tergantung pada perbuatan sang roh itu sendiri.

Selanjutnya roh akan tergiring untuk memasuki alam yang bernama Mahasiraya, di alam inilah kemudian badan halus masing-masing roh akan menyesuaikan bentuknya sesuai perbuatannya di bumi. “*Sarupa nikang pinaranya, yata pinaka sarira ning atma*’. Artinya : ‘Badan tersebut masih menyerupai wujud fisik roh semasa hidupnya (dibumi)’. Badan halus hasil penyesuaian ini dinamakan badan atiwahika. *Atiwahika* orang jahat akan menjadi mengerikan, sedangkan yang bijak akan menjadi rupawan dan bercahaya.

Dalam Agama Hindu di Bali, upacara kematian dikenal dengan istilah Ngaben atau pembakaran mayat. Berbicara mengenai pelaksanaan upacara pengabenan khususnya untuk di Bali, sudah sangat lumrah. Dalam buku “Ajaran Agama Hindu” ditulis bahwa kata Ngaben berasal dari kata “Api”, mendapat prefix anuswara “ANG”, menjadi kata “NGAPI”, serta kata “NGAPI”, mendapat suffix “an”, dan kata Ngapian mengalami sandi menjadi kata-kata “NGAPEN”,. Kemudian terjadi perubahan fonem P menjadi B, menurut hukum perubahan bunyi P B W, menjadi kata “NGABEN”. Dengan demikian kata ngaben dapat diberikan arti pulang ke API. Yang dimaksudkan dengan pulang disini adalah unsur-unsur Panca Maha Buthanya kembali ke sumbernya. (Sudarsana, 2002:43)

Hal-hal inilah yang menjadi kegelisahan dan akhirnya muncul imajinasi untuk membongkar tentang rasa yang dijabarkan melalui visual lukis, atau sebagai sumber inspirasi bagi pencipta.

2.1.2 Pengertian Seni

Seni adalah suatu konsep yang disengaja untuk maksud tertentu, pekerjaan seni adalah pekerjaan yang menghasilkan suatu benda (seni rupa) yang kedudukannya berada didalam dunia seni. Apabila dikatakan “dunia seni” hal itu dimaksudkan untuk *apresiasi* (Bastomi, 1992:9).

2.1.3 Pengertian Seni Lukis

Berbicara mengenai seni lukis ada beberapa definisi yang dapat dipakai sebagai referensi. Adapun beberapa pendapat mengenai seni lukis diantaranya sebagai berikut.

Seni lukis adalah suatu pengungkapan pengalaman *artistik* yang ditumpahkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna (Soedarso,1973:7). Ditambah oleh pandangan yang menyatakan bahwa bentuk lukisan pada bidang dua dimensional berupa hasil dari pencampuran warna yang mengandung maksud tertentu (Pringgodigdo, 1977:997). Dalam sumber lain pencipta juga menemukan pendapat tentang seni lukis, yaitu seni lukis merupakan penyusunan kembali konsep dan emosi dalam suatu bentuk baru yang menyenangkan lewat media dua dimensional (Arsana, 1983:27).

Berdasarkan uraian diatas, seni lukis menurut pandangan pencipta adalah ungkapan perasaan yang berdasarkan pengalaman *estetis*, dituangkan kedalam karya dua dimensional, dengan menekankan pada penerapan garis dan warna yang didalamnya terdapat maksud tertentu.

Secara spesifik pencipta dapat menjelaskan mengenai maksud tertentu pada karya seni lukis adalah sesuatu atau isi dari lukisan itu yang dapat menunjukkan keinginan pencipta. Seperti halnya disini *imajinasi Kematian* yang

pencipta angkat sebagai tema adalah menuangkan imajinasi pencipta tentang kehidupan roh setelah kematian, juga imajinasi tentang tubuh dalam suasana kematian yang pencipta rasakan.

2.1.4 Tinjauan Unsur Seni Rupa

a) Titik

Secara umum bahwa suatu bentuk dapat disebut sebagai titik karena ukurannya yang lebih kecil. Namun pengertian kecil itu sesungguhnya nisbi. Dikatakan kecil manakala objek tersebut ada pada area yang luas, dan dengan objek yang sama dapat dikatakan besar manakala diletakkan pada arena sempit.

Titik merupakan salah satu bentuk yang paling sederhana. Titik apabila dalam suatu karya lukis ditempatkan pada daerah tertentu maka akan memiliki arti. Namun, apabila titik-titik dikumpulkan dengan jarak yang berdekatan, maka titik akan berbentuk garis. Apabila garis juga disatukan maka akan membentuk ruang. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia titik adalah *n* noktah (pada huruf, tanda baca, dsb). Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005:1200). Titik dalam karya pencipta tidak muncul dengan bentuk titik yang seutuhnya, namun titik mempunyai peran dalam menciptakan garis.

b) Garis

Garis adalah suatu goresan atau batas limit dari suatu bentuk, bidang, ruang dan lain-lain, serta mempunyai sifat panjang, pendek, vertikal, horizontal, melengkung dan seterusnya.

Peranan garis dalam seni digunakan sebagai kontur dalam membentuk dan membuat tekstur, atau garis merupakan prediksi seni pada bentuk-bentuk yang sederhana dengan kata lain garis adalah ekonominya seni (Fadjar Sidik, 1979:3).

Garis dalam karya pencipta berfungsi sebagai kontur dan pendetail, juga sebagai penyeimbang dengan mengkomposisikan garis-garis. Garis diterapkan dengan acak, putus-putus, dan atau tidak beraturan. Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa garis sebagai elemen dalam seni lukis yang memiliki sifat-sifat dan peran yang akan difungsikan dalam mewujudkan karya.

c) Bentuk

Bentuk merupakan wujud yang digambarkan, dijelaskan. Bentuk memiliki dua sifat : geometris dan organis, bentuk geometris susunan instrukturnya teratur misalnya segi tiga, segi empat, lingkaran dan sebagainya. Bentuk organis adalah susunan atau instrukturnya tidak beraturan hal ini dapat dilihat pada bentuk alamiah. (Suryahadi, 1994:5).

Bentuk dalam karya pencipta tidak menggunakan bentuk yang geometris.

d) Ruang

Ruang adalah sesuatu yang mempunyai keluasan yang digolongkan dalam dua ruang / bidang yaitu ruang / bidang positif dan negative. Ruang positif adalah ruang / bidang yang dibatasi oleh suatu batas tepi berupa garis, sedangkan ruang negative adalah ruang yang berada disekitar ruang / bidang positif, dan keduanya saling berinteraksi satu dengan yang lainnya menyebabkan adanya hubungan-hubungan ruang / bidang dalam suatu susunan. (Suryahadi, 1994:4).

Ruang pada karya pencipta diwujudkan dengan pemberian garis, bentuk, dan warna dalam kesatuannya menjadi sebuah gradasi ruang yang estetik.

e) Warna

Warna sebenarnya adalah suatu kesan yang ditimbulkan oleh cahaya terhadap mata. Tiap- tiap warna dihasilkan oleh dari reaksi cahaya putih yang mengenai suatu permukaan, dan permukaan tersebut memantulkan sebagian dari spectrum. Bagian spectrum yang dipantulkan itulah yang disebut sebagai warna permukaan yang terkena cahaya. Terjadinya warna-warna tersebut disebabkan oleh vibrasi cahaya putih, misalnya suatu benda berwarna merah karena permukaannya berkapasitas menyerap semua komponen dari spektrum kecuali gelombang panjang warna merah. (Suryahadi, 1994:5).

Dalam kehidupan manusia, warna juga memiliki pengaruh seperti: Warna memberi pengaruh kejiwaan (fungsi psikologis), seperti warna hijau dan putih dalam kedokteran memberikan perasaan tenang. Warna putih memiliki karakter positif, merangsang, cemerlang ringan dan sederhana. Putih melambangkan kesucian, polos, jujur, dan murni. Warna juga memberi pengaruh keindahan (fungsi estetik). Warna memberi pengaruh perlambangan (fungsi simbolik), baik untuk kepentingan pribadi, kelompok maupun yang bersifat formal, informal dan asosiatif.

Berikut ini adalah gambaran beberapa warna yang mempunyai nilai perlambang secara umum yaitu : Merah, dari semua warna, merah adalah warna terkuat yang paling menarik perhatian, memiliki sifat agresif, lambing primitive. Warna ini diasosiasikan sebagai : darah, berani, seks, bahaya, kekuatan, kejahatan , cinta, dan kebahagiaan. Merah Keunggulan, Memiliki karakteristik : mulia,

agung, kaya, bangga, (sombong) dan mengesankan. Unggu, karakteristik warna ini adalah : sejuk, *negative*, mundur, tenggelam, khidmat, mempunyai karakter murung dan menyerah. Warna ini melambangkan duka-cita, kontemplatif, suci, lambing agama. Biru, warna ini mempunyai karakteristik sejuk, pasif, dan damai. Biru merupakan warna perspektif, menarik kita kesendirian, dingin, membuat jarak. Biru melambangkan kesucian, kedamaian dan harapan. Hijau, warna ini mempunyai karakter yang hampir sama dengan biru. Warna hijau relatif netral, pengaruh emosi mendekati pasif ; lebih bersifat istirahat. Hijau melambangkan perenungan, kepercayaan (agama) dan keabadian. Kuning, warna kuning adalah kumpulan dua fenomena penting dalam kehidupan manusia yaitu : kehidupan yang diberikan oleh matahari dan emas sebagai kekayaan bumi. Kuning adalah warna cerah. Karena itu sering dilambangkan sebagai kesenangan atau kelincahan. Putih, warna putih memiliki karakter positif, merangsang, cemerlang, ringan dan sederhana. Putih melambangkan kesucian, polos, jujur, dan murni. Abu-abu, bermacam-macam warna abu-abu dengan berbagai tingkatan melambangkan ketenangan, sopan dan sederhana. Oleh karena itu warna ini melambangkan orang yang telah berumur dengan kapasitasnya sabar dan rendah hati. Abu-abu juga melambangkan intelegensia, tetapi juga mempunyai lambing keragu-raguan, tidak dapat membedakan mana penting dan mana tidak penting. Karena sifatnya yang netral abu-abu sering dilambangkan sebagai penengah. Hitam, warna hitam melambangkan kegelapan dan ketidak hadiran cahaya. Hitam menandakan kekuatan yang gelap, lambing mistis; warna malam. Sering juga dilambangkan sebagai warna kehancuran atau kekeliruan. Umumnya hitam di asosiasikan dengan sifat *negative*. Ungkapan seperti kambing hitam, ilmu hitam, (*black*

magic), daftar hitam, pasar gelap (*black market*), daerah hitam (*black list*) adalah tempat-tempat yang menunjukkan sifat-sifat negative itu. Warna hitam dapat menunjukkan sifat-sifat positif yaitu tegas, kukuh, formal, struktur yang kuat.

Dari uraian di atas bahwa warna memiliki arti pelambang yang tidak dapat dikesampingkan dalam hubungan dengan penggunaannya (Jana, 2005:30-32)

Banyak istilah-istilah yang digunakan secara teknis dalam warna yaitu: *Hue*: dicetuskan oleh *Munsell* sebagai sebutan untuk warna primer; merah, kuning dan biru. *Value*: adalah warna-warna yang memberi kesan gelap terang atau gejala warna dalam perbandingan hitam dan putih. Apabila suatu warna ditambah dengan warna putih akan tinggi valuenya dan apabila ditambah hitam akan lemah valuenya. Warna kuning mempunyai *value* yang tinggi, warna biru mempunyai *value* rendah. *Intensitas*: adalah hubungan kemurnian warna untuk menunjuk kekuatan warna. Hal ini akan menghasilkan cerah tidaknya suatu warna. Misalnya menambah warna kuning pada merah suram bisa mengubah menjadi jingga yang keras. Namun pemberian pigmen putih seringkali mematikan *intensitas*, karena membuatnya pucat menjadi warna-warna pastel. *Komplementer*: adalah warna yang kontras atau warna yang saling berhadapan dalam lingkaran warna. Contohnya, warna kuning dengan ungu, merah dengan hijau, biru dengan jingga. *Analogus*: adalah warna yang letaknya berdekatan (dalam lingkaran warna). Warna hangat dan sejuk: Warna hangat adalah warna yang menyolok dan bersifat mendekat bagi yang melihat, seperti warna merah, kuning dan jingga. Sedangkan warna sejuk adalah warna kebalikan dari warna hangat dan bersifat menjauh bagi yang melihat, seperti biru dan hijau. *Tone* (warna kromatik), warna ini juga disebut nada warna, yaitu warna dilihat dari tingkat kecerahan atau keredupannya

yang terdiri dari: Warna *mono-kromatik*, yaitu tingkat kecerahan dan keredupannya bertolak dari satu warna. Warna *poli-kromatik*, yaitu yang tingkat kecerahan dan keredupannya bertolak dari lebih dari satu warna.(www.google.com)

Peranan warna pada karya pencipta memberikan kesan kenyataan, suasana menggetarkan, mempesonakan, maupun memberikan penekanan atau penonjolan karya.

f) Tekstur

Tekstur adalah nilai raba pada permukaan baik yang nyata maupun semu, suatu permukaan mungkin kasar, mungkin pula halus, keras dan buruk, bisa juga kasap atau licin. (Sidik, 1979:26).

Texture (tekstur) adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada perwajahan bentuk pada karya seni rupa secara nyata atau semu.

Titik-titik ini dapat berbeda dalam ukuran, warna, bentuk atau sifat dan karakternya, seperti misalnya ukuran besar kecil, warna terang gelap, bentuk bulat, persegi atau tak beraturan sama sekali atau lain-lain. Suatu tekstur yang susunannya agak teratur, maka dapat disebut sebagai corak (*pattern*).

Tekstur memiliki beberapa jenis yaitu : Tekstur buatan (*Artificial texture*), merupakan tekstur yang sengaja dibuat atau hasil penemuan: kertas, logam, kaca, plastic dan sebagainya. Tekstur alami (*Natural texture*), merupakan wujud rasa permukaan bahan yang sudah ada secara alami, tanpa campur tangan manusia: batu, pasir, kayu, rumput, dan lain sebagainya. Tekstur *primer*, yaitu tekstur yang

terdapat pada bahan yang hanya terdapat dilihat dari jarak dekat. Tekstur *sekunder*, yaitu tekstur yang dibuat dalam skala tertentu untuk memberikan kesan visual yang proporsional dari jarak jauh.

Ada dua jenis dasar tekstur yaitu: Tekstur rill adalah tekstur yang memang nyata dan dapat dirasakan dengan sentuhan. Tekstur *visual* adalah tekstur yang hanya terlihat dengan mata.

Tekstur menurut bentuknya dapat dibedakan menjadi: Tekstur halus, adalah permukaannya dibedakan oleh elemen-elemen yang halus atau oleh warna. Tekstur kasar, adalah permukaannya terdiri dari elemen-elemen yang berbeda baik corak, bentuk maupun warna.

Tekstur juga memiliki fungsi yaitu : Dapat memberikan kesan pada persepsi manusia melalui penglihatan *visual*, seperti misalnya pada suatu bidang rata yang mempunyai perbedaan warna, maka warna yang gelap terlihat sebagai bayangan warna yang terang sehingga timbul kesan seolah-olah bidang tersebut tidak rata.

Secara keseluruhan maka dapat diambil suatu kesimpulan bahwa dengan pengolahan tekstur yang baik, maka sebuah karya cipta akan menghasilkan kesan dan kualitas yang lebih menarik.

Tekstur yang diterapkan dalam ciptaan ini adalah tekstur semu, dengan menciptakan gelap terang pada karya untuk mengesankan bentuk tertentu pada objek utama ataupun pendukungnya.

2.1.5 Prinsip-prinsip Penyusunan Seni Rupa

Unsur fisik seperti garis, bentuk, ruang, warna dan tekstur yang disusun atau diatur secara tepat sesuai dengan ide dalam berkarya seni. Disamping tinjauan elemen juga diuraikan tentang prinsip-prinsip estetik seni lukis yaitu :

a) Komposisi

Komposisi merupakan suatu cara untuk menyusun suatu bagian sampai keseluruhan didalam mendapatkan suatu wujud. (Poerwadarminta, 1976:17)

Di dalam karya seni lukis, komposisi nonsimetris biasanya terlihat lebih menarik, karena tidak terkesan kaku, dan bersifat dinamis.

Komposisi pada karya pencipta bersifat nonsimetris, yaitu pengaturan objek yang sedemikian rupa, untuk menghasilkan keseimbangan dan keharmonisan pada karya.

b) Proporsi

Proporsi merupakan hubungan antara bagian dari satu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Warna, tekstur, dan garis memainkan peranan penting dalam menentukan proporsi (Kartika, 2004:64). Proporsi hubungan ukuran antara bagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan/keseluruhannya. Proporsi hubungan erat dengan *balance* (keseimbangan), *rhythm* (irama), *harmoni* dan *unity* (kesatuan) (Susanto, 2002:92).

Proporsi menurut pencipta adalah ukuran yang digunakan dalam penciptaan karya seni, baik dari bentuk, garis, warna, dan lain sebagainya, dengan menentukan suatu ukuran sebagai keluasaan, ketinggian, atau kedalaman sehingga dapat memberi pertimbangan hubungan pada tiap-tiap dari wujud yang

ditampilkan secara keseluruhan, yang tujuannya untuk menciptakan keseimbangan serta keharmonisan suatu karya.

c) Pusat Perhatian

Pusat perhatian adalah titik perhatian dimana penonto atau penikmat mengutamakan perhatiannya pada suatu karya seni. Dalam hal ini seniman bisa memanfaatkan warna, bentuk, objek, gelap terang, maupun ide cerita/tema sebagai pusat perhatian (Susanto, 2002:89).

Dalam seni lukis, pusat perhatian merupakan titik dimana penonton atau penikmat mengutamakan perhatiannya pada suatu karya seni, dalam hal ini pusat perhatian dapat lebih mudah dilakukan dengan :

- Menggunakan kekuatan warna : Penggunaan warna diperhatikan pada kekuatan antara objek dan latar belakang lukisan.
- Dengan ukuran ataupun bentuk : Penerapan ukuran bentuk juga diperhatikan dalam penerapan objek dan latar belakang lukisan.
- Melalui tempat : Melalui ketepatan penempatan segala unsur seni rupa pusat perhatian akan terbentuk lebih menonjol.
- Dengan menggunakan gelap dan terang : Gelap dan terang sangat berpengaruh dalam penciptaan pusat perhatian pada karya lukis, yaitu gelap terang pada objek dan latar belakang sebuah karya seni lukis.
- Membuat perbedaan atau pengecualian : Pengecualian dilakukan misalnya pada latar belakang sebuah karya seni, bila seandainya latar belakang memiliki kekuatan yang seimbang dengan objek utama, maka perbedaan perlu diciptakan dengan meniadakan atau pengecualian terhadap bentuk ataupun warna yang mengganggu objek atau pusat perhatian.

Pusat perhatian dalam karya pencipta adalah suatu bagian dari karya seni yang menjadi focus, yaitu penonjolan pada objek yang selalu dibuat berbeda dengan background.

d) Keseimbangan

Keseimbangan adalah suatu perasaan akan adanya kesejajaran, kesetabilan dari kekuatan suatu susunan dan terbaginya atas tiga jenis keseimbangan yaitu : keseimbangan mendatar, keseimbangan tegak lurus, dan keseimbangan informal atau asimetris. (Suryahadi, 1994:11)

Keseimbangan disimpulkan sebagai suatu unsur dalam seni lukis yang memberikan kesan stabil dalam suatu susunan, baik yang bersifat formal maupun informal. Keseimbangan formal berfungsi memberikan kesan statis dalam suatu susunan, sedangkan keseimbangan informal berfungsi memberi kesan dinamis dalam suatu susunan.

e) Irama

irama merupakan suatu pengulangan unsure-unsur pendukung karya seni. Pengulangan ini merupakan selisih antara dua wujud yang terletak antara ruang dan waktu, maka sifat paduannya bersifat satu matra yang dapat di ukur dengan interval ruang, serupa dengan interval waktu antara dua nada musik beruntun yang sama (Kartika,2004:57).

Irama sangat penting penerapannya dalam seni rupa, karena pengamatan proses berkarya seni sangat membutuhkan waktu sehingga perlu pengetahuan irama dalam persoalan warna, komposisi, maupun garis.

Berbicara mengenai nilai estetika tentunya terkait dengan nilai-nilai yang terkandung didalamnya, The Liang Gie dalam bukunya (Garis-garis Besar Estetika) menyebutkan tiga dasar nilai yang terkandung di dalam unsur estetika itu, di antaranya :

a. Kesatuan (*unity*)

Ini berarti nilai estetis itu tersusun secara baik ataupun sempurna bentuk memiliki suatu kesatuan bentuk, antara bagian-bagian sampai keseluruhan (Liang Gie, 1976:48).

Jadi kesatuan merupakan penyusunan dari elemen-elemen seni rupa sehingga tiap-tiap bagian tidak terlepas dengan bagian lainnya.

Dalam ciptaan ini kesatuan diciptakan dengan mengekspresikan warna dengan memadukan tehnik kerok, atau pallet dan tehnik dusel yang di susun sedemikian rupa sehingga mencapai keharmonisan.

b. kerumitan (*complexity*)

benda estetis atau karya seni yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan kaya akan isi maupun unsur-unsur yang saling berlawanan ataupun mendukung perbedaan-perbedaan yang halus.

c. Kesungguhan (*intensity*)

Suatu karya estetis yang mampu menunjukkan kualitas tertentu, dan bukan sesuatu yang terlihat sekedarnya. Suatu benda estetis yang baik mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol, dan bukan sekedar suatu yang kosong. Tak menjadi kualitas apa yang dikandungnya (misalnya suasana suram atau gembira, sifat lembut atau kasar) asalkan merupakan suatu yang intensif atau sungguh-sungguh (Liang Gie, 1976:48).

Pembentuk nilai estetika tersebut diatas, menjadi dasar perwujudan karya, sehingga diharapkan mampu memenuhi suatu keindahan yang tersusun secara baik atau sempurna bentuknya tidak sederhana sekali melainkan kaya akan isi serta mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar yang kosong. Semua itu dilakukan secara intensif atau sungguh-sungguh.

2.2 Tinjauan Sumber Karya Seni

Untuk mendukung ciptaan ini pencipta menggunakan beberapa sumber karya seni, dari seniman lain diantaranya:



Foto 1

Pelukis : Hendra Gunawan
Judul : Trunyan
Ukuran : 300 x 206 cm
Bahan : Cat minyak di kanvas
Tahun : 1981
Sumber : Koleksi *Art Centre*

Hendra Gunawan adalah seorang seniman yang lahir pada 11 Juni 1918 di Bandung, Jawa Barat. Ia beruntung karena sempat masuk sekolah dan belajar melukis pada Wahdi, seorang pelukis pemandangan. Dari Wahdi, ia banyak menggali pengetahuan tentang melukis. Pertemuannya dengan Affandi merupakan fase dan sumber inspirasi jalan hidupnya untuk menjadi seorang pelukis. Dengan didasari niat yang tulus dan besar, ia memberanikan diri melangkah maju. Bermodalkan pensil, kertas, kanvas dan cat ia mulai berkarya.

Karya Hendra Gunawan yang berjudul “Trunyan” menampilkan bagaimana keadaan Trunyan yang sesungguhnya. Dalam karya ini terlukis bentuk objek figur manusia yang sudah mati tergeletak begitu saja, dengan kondisi tubuh yang berbeda, yaitu dari utuh sampai menjadi tengkorak saja, wujud yang ditampilkan seperti ini seakan menunjukkan bagaimana suasana Trunyan yang sesungguhnya. ini merupakan sebuah fenomena yang terjadi di dalam kematian di Trunyan. Dari proses pemudaran yang ditunjukkan dalam karya ini pencipta mengartikan sebagai salah satu wujud pengembalian tubuh pada alamnya.

Dalam karya ini warna yang dominan ditampilkan adalah gelap, dengan goresan-goresan impresif yaitu menciptakan gelap terang dalam penciptaan pusat perhatian. Bentuk yang tercipta mengarah pada bentuk realis, yang sangat terlihat pada penciptaan anatomi. Garis yang tercipta berdasarkan perpaduan antara warna-warna yang diterapkan melalui sapuan kuas. Secara keseluruhan Warna-warna gelap dalam karya ini menimbulkan kesan magis yang lebih kuat dibandingkan artistic atau keindahan. Dalam arti yang lebih spesifik yaitu pencipta lebih dahulu merasakan kesan *magis* yang menimbulkan keindahan pada perasaan, bukan keindahan yang menimbulkan kesan *magis*.

Dari pemaparan di atas yang berpengaruh pada karya pencipta adalah semangat berkesenian seorang Hendra Gunawan. Mengamati karya Hendra Gunawan memberikan gambaran tentang tehnik dan adanya pengaruh teoritis dari karya yang berjudul Trunyan yang menggambarkan tentang proses transpormasi bentuk tubuh manusia setelah kematian tersebut yaitu pada warna yang pencipta rasakan sangat menunjukkan suasana kematian, yang terlihat pada penggunaan warna yang dominan gelap .

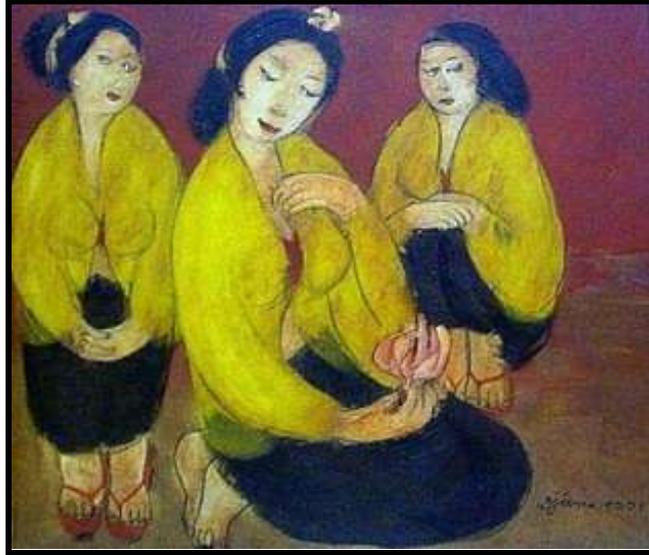


Foto 2

Pelukis : Made Djirna

Judul : Bunga teratai

Ukuran : 90 x 100 cm

Bahan : Acrylik di kanvas

Tahun : 2001

Sumber : www.google.com

Made Djirna adalah seorang seniman yang lahir pada tahun 1957 di Kedewatan, Ubud, dari keluarga petani, pasangan I Wayan Keplag dan Ni Wayan Buri. Ketika masih anak-anak ia sering diantar orangtuanya untuk menonton lampu 'neon' yang waktu itu baru terdapat di sebuah perusahaan tekstil di kota Denpasar. Masa 'kegelapan' karena ketiadaan penerangan seperti neon sangat berpengaruh dalam karya-karya Djirna sampai saat ini, kendati sempat melukis warna-warna cerah saat melukis dengan gaya *young artist*, namun ia tetap melukis dengan energi Kedewatan masa kecilnya.

Lukisan-lukisannya kebanyakan penuh dengan wajah-wajah asing yang orisinal, tetapi juga menyiratkan sebuah pergulatan sosial yang tak pernah berhenti pada bentuk. Terlihat pada karya ini yang berjudul "*Bunga Teratai*" menyiratkan sebuah kelembutan yang ingin ditampilkan dari kehidupan sosial wanita, dapat dilihat dari karakter penggambaran bentuk figurnya dengan bahasa tubuh yang sangat menunjukkan sebuah sikap kewanitaan,

Karya lukis ini menginspirasi pencipta yakni dari segi teknik, yaitu pewarnaan yang menekankan objek untuk ditonjolkan, sedangkan pada bagian yang hanya menjadi pendukung, menggunakan warna yang sederhana. Garis pada karya ini terbentuk dengan sengaja yang terlihat jelas pada kountur. Secara keseluruhan pencipta tertarik dengan karya ini karena penciptaan objek dan pengaturan latar belakang yang sederhana, dan warnanya yang harmonis, juga dari karakter figurnya yang mampu memberikan inspirasi dalam pencapaian-pencapaian karakter figur yang baru dalam penciptaan proses karya pencipta .

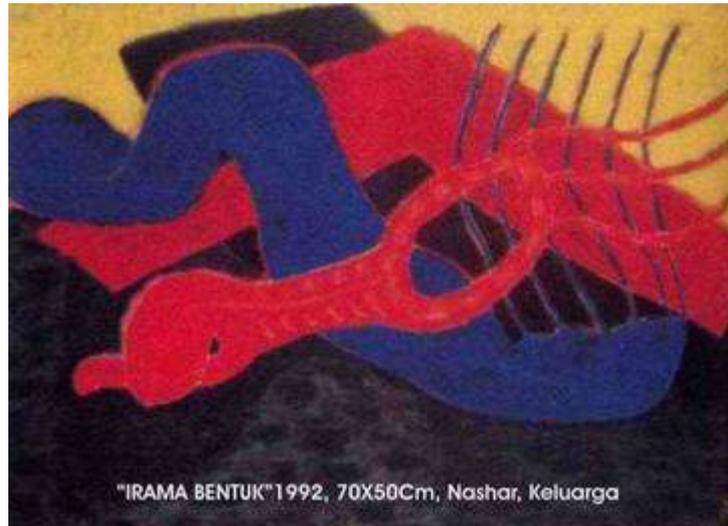


Foto 3

Pelukis : Nashar

Judul : Irama Bentuk

Ukuran : 70 x 50 cm

Bahan : Cat minyak di kanvas

Tahun : 1992

Sumber : www.google.com

Nashar lahir di Pariaman Sumatera Barat, 3 oktober 1928. Nashar, seorang seniman lukis yang cukup dikenal dalam kehidupan seni lukis Indonesia dewasa ini. Nashar termasuk salah satu perupa yang turut berkreasi dalam perkembangan seni rupa Indonesia.

Secara estetika, Nashar seakan menonjolkan bentuk global dari pengamatannya terhadap lingkungan alam maupun kehidupan sekitarnya. Nashar mengabstraksikan warna-warna yang kontras dengan tehnik duselnya.

Pada karya-karya Nashar pencipta tertarik pada penampilan teknik *dusel* yang ia terapkan, dan warnanya yang kontras juga komposisi ruang pada karyanya yang sangat bebas. Garis pada karya Nashar tercipta berdasarkan perpaduan antara warna yang satu dengan warna lainnya yang berhimpitan.

Dari semua pemaparan di atas yang berpengaruh pada karya pencipta adalah semangat berkesenian para seniman dan keindahan bentuk-bentuk *figure* manusia yang dilukiskan dalam masing-masing karya para seniman, namun beda pengaruh pada karya seorang seniman Nashar bagi pencipta terletak pada warna-warnanya yang kontras dan tehnik *duseln*nya yang mampu menginspirasi dalam penciptaan.

Dari beberapa seniman di atas yang paling mempengaruhi pencipta dalam ciptaan ini adalah karya seorang Hendra Gunawan yang berjudul “Trunyan” di dalam karya tersebut terlihat proses *transpormasi* bentuk-bentuk *figur* manusia atau proses *pemudaran* tubuh yang telah mati. Hal-hal itulah yang menginspirasi pencipta dalam penciptaan karya seni lukis.

BAB III

PROSES PENCIPTAAN

Proses penciptaan karya seni lukis adalah suatu proses yang unik dan berbeda antara seniman satu dengan seniman lainnya. Ada kalanya sebuah karya seni diciptakan dalam waktu singkat, namun ada juga karya seni yang penciptanya membutuhkan waktu yang cukup lama dan dengan proses yang alot. Disamping perbedaan waktu, proses penciptaan karya seni juga sangat dipengaruhi oleh kondisi pribadi, baik yang menyangkut fisik ataupun suasana hati atau *mood*.

Perwujudan karya seni lukis pencipta mengacu pada teori Alma Hawkins dalam buku *Creating Through Dance* (RM. Soedarsono dalam Yudha, 2005:35) menyatakan bahwa penciptaan seni tari yang baik memakai atau melewati metode yang terdiri dari tiga tahapan yaitu *Exploration* (eksplorasi), *improvisation* (improvisasi) dan *Forming* (pembentukan).

Dengan tidak mengurangi dari intisari dari apa yang diajukan oleh Hawkins, Hadi menterjemahkan metode tersebut meliputi: eksplorasi. Improvisasi, dan forming (pembentukan). Dalam tahap improvisasi memungkinkan untuk melakukan berbagai macam percobaan-percobaan (eksperimen) dengan berbagai seleksi material dan penemuan bentuk-bentuk artistik untuk mencapai integritas dari hasil percobaan yang telah dilakukan (Yudha, 2005:35).

Dalam proses penciptaan karya seni lukis ini melalui beberapa proses, diantaranya :

3.1 Proses Penjelajahan / Eksplorasi

Sebelum melakukan proses karya seni lukis, terlebih dahulu diadakan suatu penjelajahan untuk mencari suatu ide, melalui perjalanan yang panjang dan tidak sedikit menemukan kendala-kendala dalam upaya menghasilkan karya-karya yang mampu memuaskan bathin dan mampu mencerminkan karakter pribadi. Karya-karya yang pencipta wujudkan melalui berbagai pemikiran dan dengan tujuan yang jelas. Pencipta menganggap hal itu sebagai suatu kebutuhan dalam berkarya seni.

Langkah pertama dalam proses penciptaan ini adalah dilakukan dengan pemilihan tema. Pemilihan tema ini tidak mudah, karena sering terjadi ketimpangan antara keinginan yang ada dalam perasaan dengan yang diamati dan diangkat sebagai objek pokok persoalan. Sehingga tidak jarang pencipta beralih dari satu tema ke tema yang lain, sampai menemukan sesuatu yang menjadi harapan.

Proses awal penjelajahan ini sudah dimulai ketika pencipta mulai menginjakkan kaki di Institut Seni Indonesia Denpasar ini. Pencipta sering mengangkat tema yang berdasarkan perenungan tentang keberadaan isi alam ini, yang menyagkut kehidupan sosial juga keberadaan alam yang semakin rusak. Namun ketika melangkah lebih jauh lagi pencipta terdorong untuk terus berupaya menggali tentang pengamatan sekitar pencipta lewat karya seni. Pencipta mempunyai keinginan untuk menampilkan karya yang berdasarkan pemikiran pencipta pribadi, yang lebih spesifik lagi, pencipta lebih ingin menuangkan perenungan yang berasal dari dalam bathin pencipta.

Berdasarkan pemikiran tersebut, pencipta mencoba mengenali dan menguak seluruh ruang-ruang jiwa dan mencari tahu tentang apa yang paling dalam mengendapi ruang bathin pencipta. Dan yang paling dalam adalah sebuah fenomena kehidupan yang senantiasa akan menantikan keberadaan semua makhluk hidup untuk berada didalamnya, termasuk manusia yang tidak bisa lepas dari siklus yaitu Proses Kematian. Dengan keyakinan bahwa proses kematian itu sendiri mamiliki kekayaan makna dan potensi pengembangan baik bentuk maupun karakter, maka dalam keseriusan berkesenian pencipta mengangkat kematian sebagai sumber inspirasi dalam penciptaan karya seni lukis.

3.2 Proses Persiapan /Preparations

Pada tahapan ini pencipta menyiapkan segala alat dan bahan di dalam melukis. Semua alat dan bahan yang ada merupakan kebutuhan yang sesuai dengan tehnik yang dipergunakan. Disamping juga kesiapan mental dan fisik yang baik, sangat menentukan baik dan buruknya proses berkarya.

Berikut uraian persiapan alat dan bahan yang diperlukan untuk memvisualisasikan karya yaitu :



Foto 4. Alat dan Bahan

3.2.1 Alat-alat dalam Proses Penciptaan

Adapun alat yang digunakan dalam proses penciptaan karya diantaranya :

- Kuas

Kuas adalah suatu alat untuk “memasang” cat pada permukaan landasan / kanvas. Oleh karena cat memiliki bermacam-macam jenis, maka kuas juga dibuat sesuai dengan sifat dan jenis cat yang bermacam-macam pula. Anatomi kuas terdiri dari tangkai kayu, temin/kerah pengikat dan bulu kuas. Bila ditinjau dari cat / bahan yang dipakai terdiri dari dua jenis yaitu kuas berbulu keras (biasanya terbuat dari bulu babi atau sapi) dan berbulu lembut (musang atau tupai). (Susanto, 2002:67).

Kuas adalah alat yang paling penting dalam melukis. Dalam penciptaan ini pencipta menggunakan kuas yang berbulu keras dengan berbagai ukuran agar mampu menciptakan tekstur semu dalam lukisan.

- Palet (*Pallette*)

Palet adalah salah satu alat untuk menaruh cat yang akan dipakai melukis (kadang-kadang berbentuk seperti perisai), dapat berupa kaca, plastic, kayu atau lainnya yang bersifat tidak menyerap zat warna tersebut.(Susanto, 2002:83).

- Pisau Palet

Pisau palet adalah semacam alat berbentuk seperti *chetok* (Jawa ; yang biasa dipakai memberi semen) namun bermacam-macam ukuran dan jenis pisau, mulai dari yang kecil dan agak besar yang berfungsi untuk mencapai nilai raba (barik) tertentu pada lukisan. (Susanto,2002:83).

Dalam penciptaan karya pencipta menggunakan pisau pallet untuk memudahkan pencipta dalam mengolah warna dengan teknik kerok.

- Lampu Minyak Tanah

Lampu minyak tanah ini adalah alat yang pencipta gunakan didalam penciptaan eksperimen sebagai pendukung terciptanya wujud karya yang sesuai dengan tema dalam karya tertentu. Lampu minyak tanah ini pencipta ciptakan sendiri dengan menggunakan alat dan bahan seperti botol, sumbu yang terbuat dari kain kanvas, dan minyak tanah sebagai bahan bakarnya.

Lampu minyak tanah ini pencipta gunakan untuk mendapatkan kesan asap dari kobaran api dari lampu ini. Tehnik ini tidak pencipta gunakan di setiap karya pencipta, namun hanya pada satu karya saja untuk menyempurnakan karya cipta.

- Pena

Pena adalah sebuah benda atau alat yang pencipta gunakan untuk menarik garis-garis kecil dan titik-titik. Bentuk pena menyerupai bolpoin, namun di ujungnya terdapat belahan yang berfungsi sebagai penampung warna yang dilakukan dengan cara mencelupkan ke dalam warna cair.

3.2.2 Bahan-bahan Dalam Proses Penciptaan

Berikut ini akan di ulas bahan-bahan yang digunakan dalam proses penciptaan yaitu:

- Kanvas

Kanvas dalam seni lukis diartikan sebagai kain landasan untuk melukis. Kanvas direntangkan dengan span ram (kayu perentang) hingga tegang baru

kemudian diberi cat dasar yang berfungsi menahan cat yang akan dipakai untuk melukis. Di Indonesia kanvas biasanya dibuat dari kain terval, kain katun, blacu, dan kain layer yang dapat menahan ketegangan tertentu dan dapat dipakai hingga jangka waktu lama, namun ada beberapa sifat pokok yang harus dimilikinya, yaitu mempunyai sifat liat (ulet) dan kuat, anyaman / tenunan dicari yang serapat mungkin, susunan serat, benangnya harus tegak lurus. Di Eropa yang sering digunakan adalah kain *lena*, dan beberapa jenis lainnya seperti *roman linen*, *sail cloth*, (kain layea) , *sackcloth / shoddy* (kantong goni), *muslin*(kain kasa/pembalut), *cambrics*, *handkerchief linen* (mori, kain untuk baju). (Susanto, 2002:60-61).

Dalam pembentukan kanvas sangat penting juga diperhatikan yaitu span ram. Span ram terbuat dari suatu konstruksi bilahan kayu yang bagian dalamnya diserut menyerong.

- Cat atau Warna

Bahan-bahan warna yang dipakai adalah cat *acrylic*. Pencipta menggunakan cat *acrylic* karena keunggulannya selain cepat kering, bau yang dikelurkan juga tidak terlalu menyengat. *Acrylic* juga memudahkan pencipta didalam penerapan teknik pallet, dan kerok.

- Minyak Tanah

Minyak tanah digunakan untuk bahan bakar pada lampu minyak tanah yang pencipta gunakan di dalam melukis karena minyak tanah mampu memberikan asap yang hitam tebal dan sangat hitam bila di aplikasikan dalam kanvas.

- Pelarut atau Air

Pelarut yang pencipta pakai adalah air. Karena pencipta menggunakan cat acrylic yang hanya bisa cair oleh air. Air dalam ciptaan ini juga berfungsi untuk membersihkan kuas dan pallet.

3.3 Proses Percobaan / Eksperimen

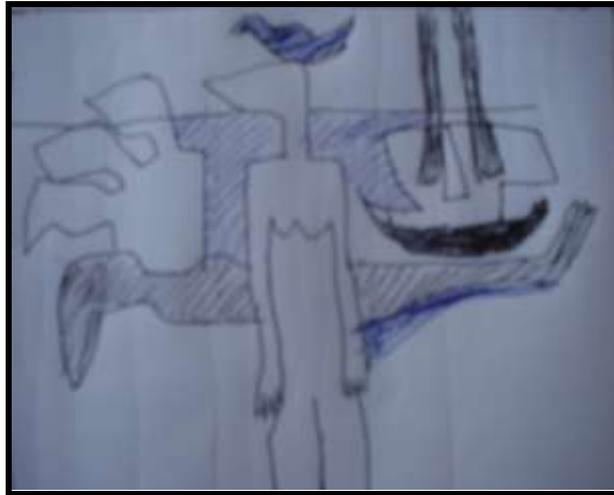
Setelah melakukan penjelajahan, kemudian ide-ide akan divisualkan kedalam karya seni lukis melalui proses percobaan. Percobaan ini merupakan suatu proses kerja yang dilakukan penuh dengan kreatifitas tinggi dan kecermatan dari pencipta.

Proses percobaan ini dilakukan pada dasarnya bertujuan untuk mengasah kemampuan tehnik untuk lebih mengenal sifat-sifat bahan yang akan dipergunakan dalam proses berkarya, dan untuk mencari temuan- temuan baru guna tercipta sebuah karya yang kreatif, inovatif dan original. Proses percobaan dilakukan pencipta berupa mencoba bereksperimen dengan menggunakan berbagai macam alat dan bahan yang bertujuan untuk memperkaya tehnik guna menunjang sebuah karya seni lukis yang berkualitas. Percobaan juga dilakukan pencipta berupa membuat sket-skets yang dibuat di atas kertas sebagai gambaran dari rancangan awal dari karya yang akan diwujudkan di atas kanvas.

3.3.1 Penciptaan Bentuk

Penciptaan bentuk dilakukan dengan penciptaan sket-skets dilanjutkan dengan pengolahan-pengolahan dari berbagai bentuk karakter manusia, dengan penyederhanaan bentuk berdasarkan perpaduan garis, warna, untuk dapat mewujudkan sebuah karakter bentuk wujud manusia yang baru.

3.3.1.1 Beberapa contoh eksperimen sket sebagai rancangan

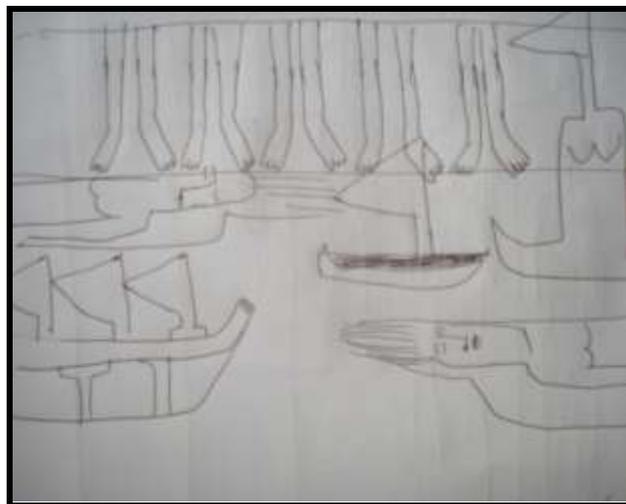


Eksperimen 1

Judul rancangan : Cerita Tentang Kematian I

Bahan : Bolpoint pada kertas

Ukuran : 21 x 29 cm



Eksperimen 2

Judul rancangan : Cerita Tentang Kematian II

Bahan : Bolpoint pada kertas

Ukuran : 21 x 29 cm

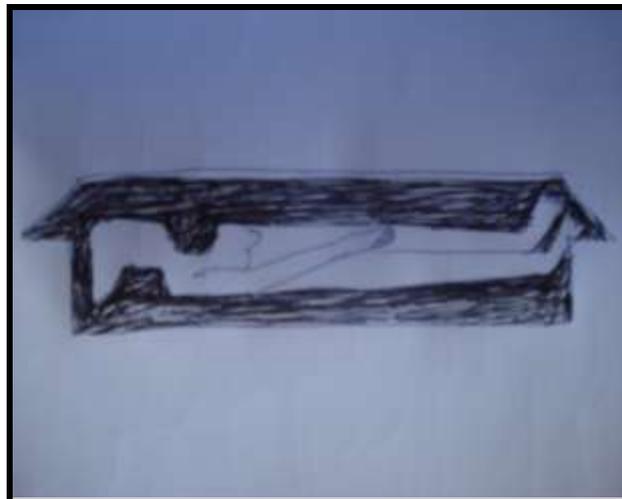


Eksperimen 3

Judul rancangan : Kembali Pada Alam

Bahan : Bolpoint pada kertas

Ukuran : 21 x 29 cm

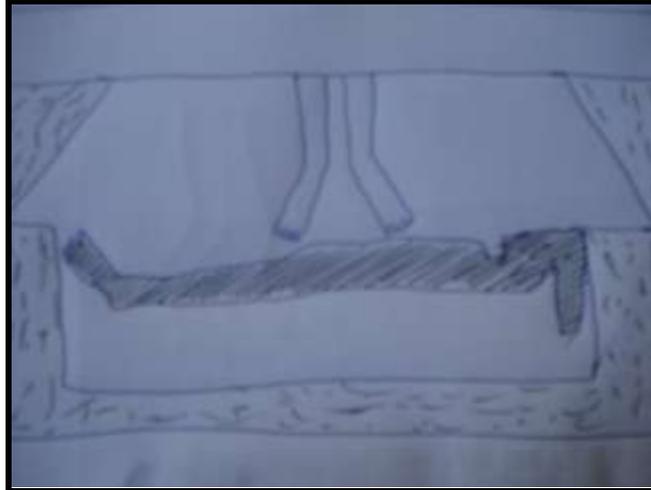


Eksperimen 4

Judul rancangan : Rumah Duka I

Bahan : Bolpoint pada kertas

Ukuran : 21 x 29 cm



Eksperimen 5

Judul rancangan: Rumah Duka II

Bahan : Bolpoint pada kertas

Ukuran : 21 x 29 cm

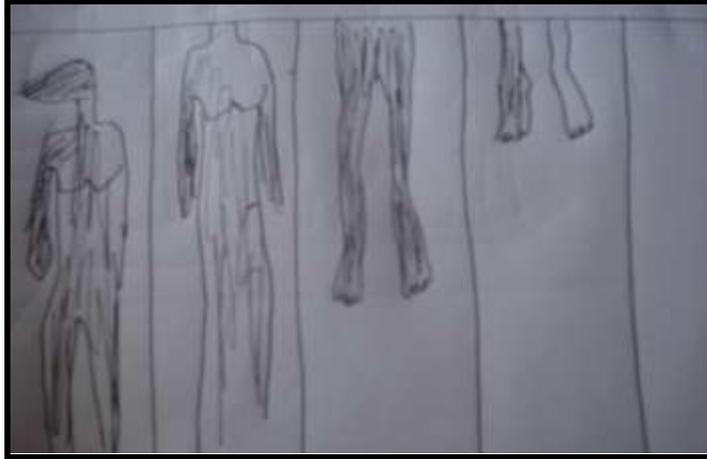


Eksperimen 6

Judul rancangan : Perlahan Pergi

Bahan : Bolpoint pada kertas

Ukuran : 21 x 29 cm

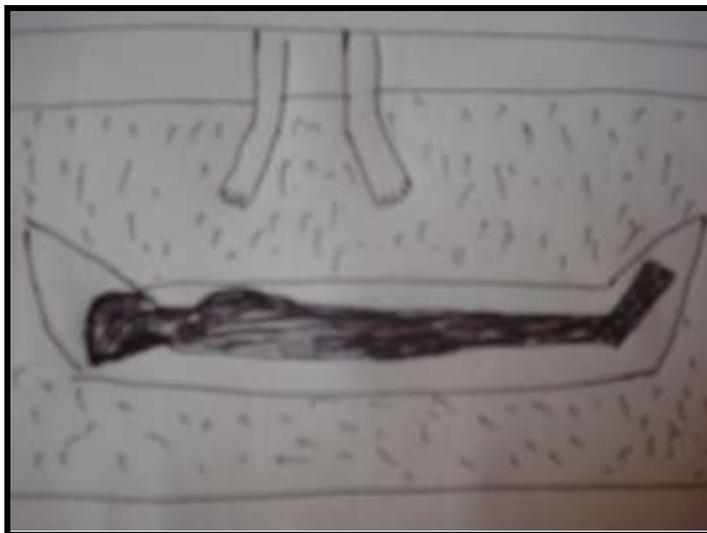


Eksperimen 7

Judul rancangan : Kepergian I

Bahan : Bolpoint pada kertas

Ukuran : 21 x 29 cm



Eksperimen 8

Judul rancangan : Kepergian II

Bahan : Bolpoint pada kertas

Ukuran : 21 x 29 cm

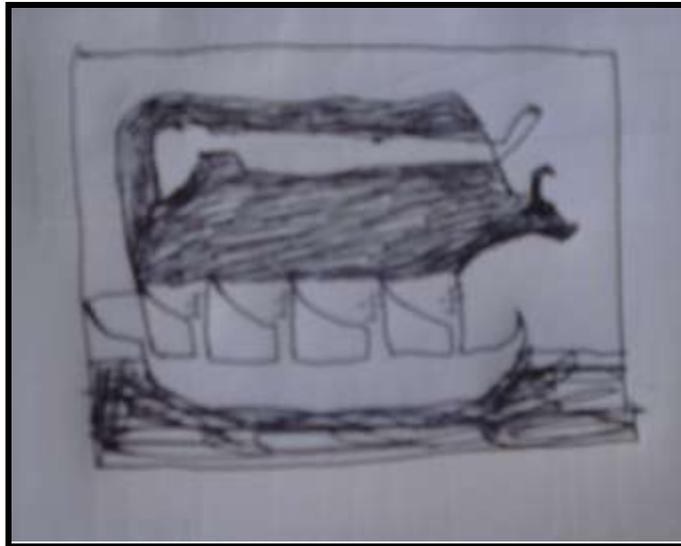


Eksperimen 9

Judul rancangan : Perjalanan

Bahan : Bolpoint pada kertas

Ukuran : 21 x 29 cm



Eksperimen 10

Judul rancangan : Pengantar Roh

Bahan : Carcoal pada kertas

Ukuran : 21 x 29 cm

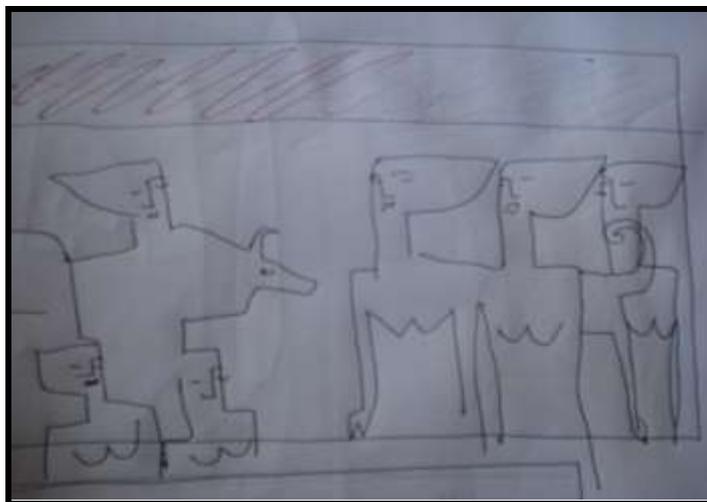


Eksperimen 11

Judul rancangan : Perjalanan Roh I

Bahan : Acrylic pada kertas

Ukuran : 21 x 29 cm

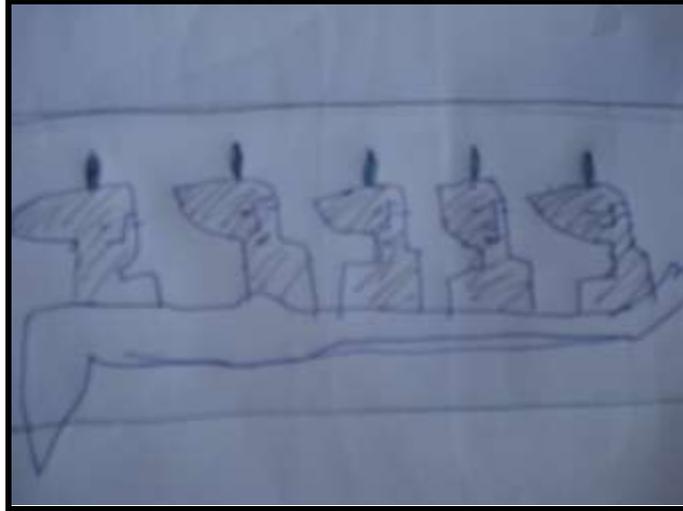


Eksperimen 12

Judul rancangan : Gentayangan

Bahan : Bolpoint pada kertas

Ukuran : 21 x 29 cm

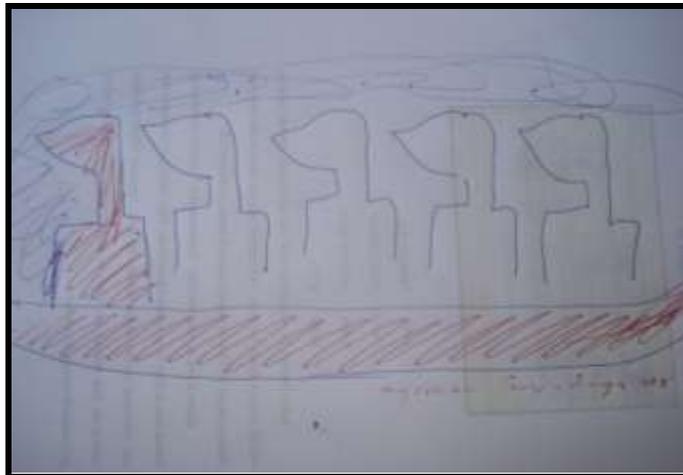


Eksperimen 13

Judul rancangan : Meninggalkan Tubuh

Bahan : Bolpoint pada kertas

Ukuran : 21 x 29 cm

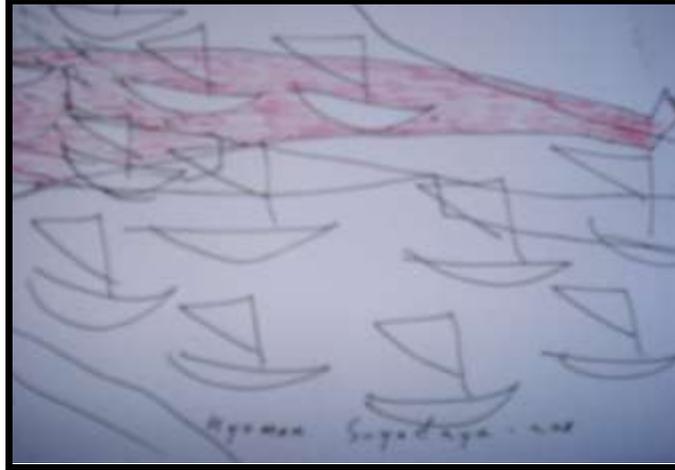


Eksperimen 14

Judul rancangan : Perjalanan Roh II

Bahan : Bolpoint pada kertas

Ukuran : 21 x 29 cm



Eksperimen 15

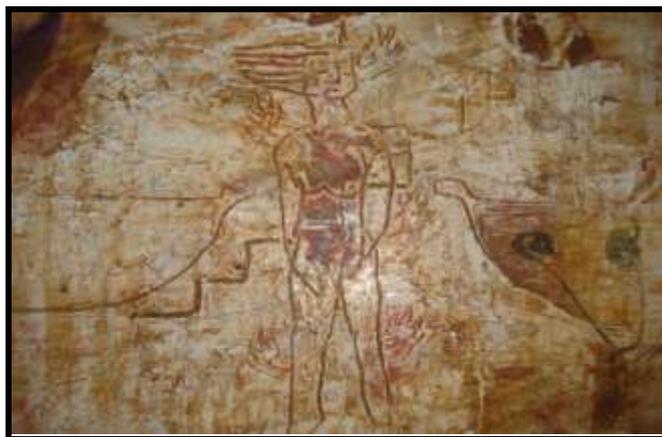
Judul rancangan: Perjalanan Niskala

Bahan : Bolpoint pada kertas

Ukuran : 21 x 29 cm

3.3.2 Pengaturan Warna

Pengaturan warna, merupakan penerapan dan pengolahan dari beberapa macam warna yang pencipta lakukan dengan penerapan tehnik palet dan dusel untuk mendapatkan kesan yang sesuai dengan yang diinginkan.



Eksperimen 16

Eksperimen penerapan warna pada kertas duplek

3.4 Proses Pembentukan

Dalam proses pembentukan yang paling penting adalah kesiapan pencipta untuk memulai menciptaka lukisan. Keinginan-keinginan dan harapan-harapan berupa konsep dalam pemahaman pikiran itu akan menjadi isi dalam lukisan yang dihasilkan. Bagi pencipta keahlian untuk menterjemahkan ke dalam media seni rupa sangat penting dalam mewujudkan imajinasi yang ada dalam bathin ke dalam wujud visual yang menarik.

Pejelajahan dan percobaan yang telah pencipta lakukan membentuk pemahaman terhadap sumber inspirasi, pemahaman terhadap konsep pencipta sendiri, pemahaman terhadap sifat-sifat alat dan media dan pemahaman tehnik yang diterapkan. Pemahaman tersebut merupakan bekal dalam menciptakan karya seni lukis.

3.4.1 Pembentukan Awal

Pada pembentukan awal, ketika beberapa kanvas yang telah dipersiapkan, mulailah pencipta menciptakan bentuk figur manusia yang merupakan objek utamanya. Dengan menggunakan pallet dan kuas pencipta membuat bentuk manusia dengan memadukan tehnik kerok dan dusel, dan merespon beberapa dengan garis-garis kecil sebagai kontur dalam bidang tertentu seperti bagian mata.

3.4.2 Pembentukan Lanjutan

Setelah menciptakan objek utama, maka dilanjutkan dengan menciptakan latar belakang yang pencipta lakukan dengan spontanitas, membuat bidang, dengan memadukan tehnik pallet dan dusel, untuk mendukung keharmonisan

karya, ataupun mampu menciptakan keseimbangan pada karya agar sesuai dengan yang diharapkan.



Foto 1. Proses pembentukan dengan teknik palet



Foto 2. Proses pembentukan dengan teknik asap

3.4.3 Tahap Penyelesaian (*finising*)

Tahap penyelesaian dilakukan dengan tujuan memperoleh hasil yang terbaik pada karya. Tahap penyelesaian yaitu penyesuaian konsep terhadap visual. Ketika tahap tersebut sudah dinyatakan pas, kemudian diakhiri dengan menuliskan identitas pencipta pada bagian pojok kanan bawah. Identitas tersebut berupa nama dan tahun terciptanya lukisan. Penulisan identitas ini dimaksudkan sebagai citra pribadi yang dapat memberikan informasi kepada publik mengenai pencipta, yang dapat membedakannya dengan pencipta lainnya, serta memberikan suatu kekuatan yang sah untuk mempertahankannya bila seandainya karya itu dijiplak.

BAB IV

WUJUD KARYA

Wujud adalah visual karya seni yang menyajikan relevansi estetis antara sumber ide, yaitu imajinasi kematian dengan nilai keindahan itu sendiri yang dipadu dan diolah dalam kreatifitas.

Wujud karya yang ditampilkan adalah suatu bentuk penyajian karya seni lukis yang mampu menyampaikan tentang imajinasi kematian. Jadi imajinasi kematian tersebut diolah sedemikian rupa melalui proses yang cukup lama, penjiwaan dan cita rasa yang diterjemahkan dalam kreatifitas penguasaan estetika lewat unsur dan prinsip seni rupa.

Dalam wujud karya ini menggunakan aspek ideoplastis dan aspek fisioplastis. Aspek ideoplastis (gagasan atau ide) dan aspek fisioplastis (menyangkut teknik penggambaran elemen seni rupa yang terkandung didalamnya). Aspek ideoplastis lahir atas dasar ide sang pencipta dalam melahirkan bentuk, menuntun kelahiran perwujudannya (seni secara visual) sedangkan aspek fisioplastis merupakan penghampiran bentuk seni melalui aspek teknis tanpa mementingkan segi ide terciptanya seni itu sendiri (Suwarjono, 1985:9).

Berikut adalah uraian tentang beberapa aspek yang terkandung didalam penciptaan karya ini:

4.1 Aspek Ideoplastis

Aspek ideoplastis merupakan gambaran tentang gagasan atau ide, dan konsep dasar pemikiran yang akan di ekspresikan dalam karya. Pencipta dapat menjelaskan mengenai konsep dasar pemikiran dalam ciptaan ini yaitu sebagai

media untuk menyampaikan lewat bahasa visual kepada pencinta seni terhadap apa yang terisi dalam bathin pencipta.

Imajinasi tentang kematian dalam ciptaan ini lebih banyak membahasakan tubuh terlentang dalam posisi kematian dan gambaran tentang roh yang meninggalkan tubuh, atau kembali pada alamnya masing-masing. Alam nyata dan alam tidak nyata, atau skala dan niskala. Hal itu terlebih untuk menekankan situasi atau suasana yang pencipta tonjolkan dalam ciptaan ini, sehingga suasana yang ditampilkan terkesan nyata. Tubuh terlukis seperti sedang mati, dan menampilkan imajinasi tanda seperti, perahu, peti, tangga, dan lain sebagainya. Ada juga bentuk binatang seperti, sapi, dan burung. Semua itu merupakan bentuk tanda yang berbicara tentang hal-hal tertentu dalam karya-karya tertentu. Dan terbentuknya ruang imajinasi khusus dalam bathin pencipta tentang gambaran kehidupan roh setelah kematian.

4,2 Aspek Fisioplastis

Dalam aspek fisikoplastis akan diuraikan bagaiman wujud elemen seni lukis dan unsur estetisnya yang mendukung dalam ide penciptaan.

Dapat dilihat dalam karya pencipta, terutama dalam penerapan elemen atau unsur rupa seperti bentuk, warna, tekstur, garis, bidang, ruang dengan mempertimbangkan komposisi, proporsi, keseimbangan pusat perhatian, irama, kesatuan dan kerumitan. Semua elemen di atas merupakan wujud fisik dari karya seni lukis.

Bentuk yang muncul dalam karya pencipta adalah merupakan bentuk-bentuk imaji tentang kematian yang digarap secara penyederhanaan bentuk. Warna yang ditampilkan merupakan penerapan eksplorasi suatu keadaan suasana dan situasi

kematian. Garis dalam karya pencipta timbul akibat dari pertemuan antara warna satu dengan lainnya, dan ada beberapa garis yang dengan sengaja untuk menjadikannya peran penting dalam kountur.

Keberadaan ruang diakibatkan karena objek utama terpisah atau tidak menyatu dengan latar belakang dengan warna yang berbeda misalnya, bila objek dalam karya pencipta lebih gelap, maka baground yang pencipta tampilkan berusa untuk menampilkan *tone* warna yang lebih ringan. Komposisi bidang merupakan hasil pengaturan antara bidang besar dan kecil, dan dari bidang-bidang tersebut akan muncul ruang yang tidak disengaja dalam karya pencipta.

Dalam pengkomposisian objek, membuat komposisi, pengaturan keseimbangan, membuat pusat perhatian dan irama, pencipta tidak terikat oleh salah satu aturan atau pakem tertentu sehingga dapat menghasilkan karya yang dinamis dan imajinatif.

Penerapan prinsip-prinsip estetika seperti kesatuan, melalui kesatuan antara bentuk, warna komposisi, tekstur, ruang, bidang, garis, pusat perhatian, keseimbangan, pencipta garap sehingga dapat mendukung keharmonisan karya.

Demikian pula halnya unsur-unsur estetika yang pencipta tampilkan melalui komposisi, proporsi, disusun lewat kesadaran, guna membangun wujud karya yang dapat membahasakan ide atau gagasan. Dengan demikian pengorganisasian dari unsur-unsur tersebut akan berbeda pada maing-masing karya, sehingga kesan monoton pada karya dapat dihilangkan, namun tetap berkonsentrasi pada satu konsep yaitu imajinasi kematian.

Berikut adalah 15 foto karya pencipta beserta ulasan karya dari segi aspek psikoplastis dan aspek ideoplastis.

Dalam ulasan karya pencipta menempatkannya menjadi dua pokok bahasan sesuai dengan tema yang pencipta angkat yaitu imajinasi kematian meliputi perjalanan roh dan tubuh-tubuh dalam proses pengembaliannya pada alam. Berdasarkan hal itu pencipta dapat memberikan penjelasan yaitu sebagai berikut:

Dalam pembahasan karya berikut ini pencipta menjelaskan tentang imajinasi kematian, yang pencipta wujudkan dengan bahasa visual dengan menampilkan bentuk-bentuk figur manusia dengan mata selalu terpejamkan untuk dapat membahasakan sebuah kematian yang sedang terjadi, dan selalu menampilkan wajah yang berkarakter sedih, seperti yang terlihat pada wujud masing-masing karya terdapat goresan-goresan kecil yang mengalir di bagian mata yang pencipta maksud adalah tetesan air mata yang selalu mengalirkan kesedihan di dalam imajinasi kematian yang pencipta bayangkan.

Untuk membahasakan sebuah imajinasi kematian pencipta menampilkan bentuk figur yang terlentang, dan menampilkan imajinasi tanda untuk membicarakan tentang suasana kematian. Tanda yang pencipta ciptakan dalam karya ini yaitu bentuk perahu, rumah, dan peti. Dalam beberapa visual karya berikut ini pencipta juga menampilkan tanda seperti bentuk tangga yang menandakan adanya suatu perjalanan setelah kematian, dan dalam karya tertentu terdapat bentuk-bentuk berwujud binatang seperti, sapi dan burung, yang berbicara tentang hal-hal tertentu.

Wujud karya dapat pencipta paparkan sebagai berikut:



Karya 1

Judul : Cerita Tentang Kematian I

Ukuran : 110 X 140

Bahan : *Acrylic* di kanvas

Tahun : 2011

Dalam karya ini menceritakan tentang tanda-tanda kematian, dan sebuah perjalanan yang terjadi dalam kematian. Berdasarkan perenungan atas segala peristiwa kematian yang pernah pencipta saksikan dan mitos dilingkungan hidup pencipta tentang burung yang selalu berbunyi “ Kik Kik Kir ”, yang merupakan tanda akan terjadinya kematian. Berdasarkan hal itu akhirnya muncul karya dengan judul “Cerita Tentang Kematian”, yaitu dalam karya ini terbentuk figur-figur manusia dengan pose yang berbeda. Figur yang berdiri dan terdapat seekor burung diatas kepalanya merupakan tanda akan terjadinya sebuah kematian terhadap seseorang. Kemudian sebuah figur yang terlentang dan diikuti dengan bentuk-bentuk kepala yang berurutan, pencipta maksud adalah roh yang sedang meninggalkan tubuh pada saat kematian. Dan bentuk perahu dengan bentuk layar yang menyerupai kepala manusia, pencipta maksud sebuah perjalanan roh menuju

ke alamnya, yang pencipta sering saksikan dalam upacara nganyud di pantai. Kemudian terlihat ada bentuk kaki seolah terbang dalam bidang atau background putih merupakan perjalanan roh menuju alam niskala. Itulah cerita tentang kematian yang pencipta kemas dalam karya ini, yang tampil dengan warna-warna dominant coklat atau redup, mencoba untuk menggambarkan kesedihan.



Karya 2

Judul : Cerita Tentang Kematian II

Ukuran : 100 cm X 145 cm

Bahan : *Acrylic* di kanvas

Tahun : 2011

Terinspirasi dari perjalanan tentang kematian yang dilakukan dengan menghanyutkan abu ke laut.

Dalam karya ini menceritakan tentang perjalanan roh setelah kematian. Pencipta tampilan bentuk-bentuk figur yang seolah berada di dalam perahu, pencipta maksud sebuah perjalanan, karena perahu pencipta makna sebagai sebuah pengantar kepergian. Dan terdapat pula bentuk-bentuk kaki yang seolah terbang, pada bidang putih pencipta maksud adanya kepergian dan pencapaian roh pada alam niskala. Pada bagian air terdapat goresan yang terangkai dalam bentuk kata, yaitu kata "Kematian" yang ditulis dengan berulang-ulang, menandakan perasaan yang terbawa kedalam suasana kematian yang pencipta saksikan berulang-ulang dalam kehidupan pencipta.



Karya 3

Judul : Kembali Pada Alam

Ukuran : 125 cm X 150 cm

Bahan : *Acrylic* di kanvas

Tahun : 2011

Berdasarkan pemahaman imaji pencipta terhadap sebuah kematian, dimana tubuh manusia yang telah mati secara biologis akan rapuh atau mengalami pemudaran dan akhirnya semua unsur yang ada dalam tubuh akan kembali pada alam atau Panca Maha Butha.

Dalam karya ini pencipta tampilkan bentuk-bentuk figur yang berada di sekitar bentuk-bentuk alam, menandakan bahwa terjadi proses pengembalian unsur dalam tubuh pada alamnya. Pada *background* terdapat bidang putih terbentuk membentang, pencipta maksud adalah adanya ruang niskala atau ketiadaan. Karya ini terbentuk oleh komposisi nonsimetris, menciptakan keseimbangan dengan perpaduan warna coklat yang dominan, dan memunculkan tekstur semu yang diciptakan dengan teknik palet yang diterapkan. Bentuk yang tercipta dalam figur karya ini, diciptakan seolah tidak utuh, dengan perpaduan warna coklat dengan teknik pallet dan dusei, untuk menciptakan sebuah suasana kehancuran atau pengembalian tubuh pada alam.



Karya 4

Judul : Rumah Duka I

Ukuran : 100 cm X 145 cm

Bahan : *Acrylic* di kanvas

Tahun : 2011

Dalam karya ini pencipta imajinasikan sebuah kematian dengan menampilkan bentuk figur yang terlentang berada dalam peti yang berbentuk seperti rumah. Maksud pencipta adalah peti mati merupakan ruang atau rumah bagi jasad.

Tampil dengan komposisi ruang yang sederhana yaitu dengan hanya menciptakan objek dan background yang diciptakan dengan satu kesan warna yaitu coklat tua untuk menampilkan kesan satu rasa yaitu, suasana sedih.



Karya 5

Judul : Rumah Duka II
Ukuran : 70 cm X 100 cm
Bahan : *Acrylic* di kanvas
Tahun : 2011

Dalam karya ini pencipta tampilkan sebuah bentuk rumah, dan di dalamnya terdapat bentuk kaki yang seolah terbang, pencipta maksudkan yaitu roh yang meninggalkan badan yang telah mati, yang pencipta tampilkan dengan bentuk figur yang terlentang. Terdapat pula goresan-goresan yang terangkai dalam bentuk kata yaitu “ kematian “ yang ditulis berulang-ulang memenuhi bentuk rumah, pencipta maksud adalah sebagai sebuah keadaan tentang suasana duka yang pencipta rasakan.

Wujud karya ini terbentuk dengan warna coklat, dengan menampilkan komposisi ruang yang sederhana, pada background menampilkan warna yang terkesan *flat* atau datar agar tidak mengganggu objek, dan mampu mendukung keharmonisannya.



Karya 6

Judul : Perlahan Pergi
Ukuran : 110cm x 145cm
Bahan : *Acrylic* di kanvas
Tahun : 2011

Karya ini merupakan perenungan pencipta terhadap kematian, ketika tubuh di bakar dengan suhu panasnya api.

Dalam karya ini pencipta tidak menampilkan bagaimana suasana tubuh dibakar, namun pencipta menampilkan pemudaran yang diakibatkan oleh api, dengan mewujudkan bentuk figur yang menghadap pada satu arah, yang diawali bentuk figur yang berwarna merah, kemudian figur selanjutnya perlahan memudar, maksud pencipta merupakan sebuah proses yang terjadi pada fisik ketika proses pembakaran terjadi. Dari tubuh yang utuh perlahan menjadi abu dan perlahan menghilang. Pada bagian atas background terdapat bentuk-bentuk kaki yang seolah terbang, pencipta maksud sebagai roh yang pergi meninggalkan badan. Figur yang terbentuk dengan warna putih merupakan kondisi yang telah menunjukkan ketiadaan, atau kosong, kembali pada alamnya.

Karya ini terwujud berdasarkan unsur dan prinsip estetika, dengan pengkomposisian yang dibentuk sedemikian rupa, menonjolkan figur sebagai objek dan *background* putih sebagai pendukung agar tidak mengalahkan objek.

Dalam pembahasan karya berikut ini pencipta menjelaskan imajinasi roh di dalam kehidupan setelah kematian.

Bentuk-bentuk roh terwujud dengan bentuk-bentuk figur berdasarkan karakter yang pencipta miliki, yaitu figur manusia dengan mata selalu terpejamkan untuk dapat membahasakan sebuah kondisi kehidupan yang sangat dalam, atau tentang keniskalaan yaitu tentang kehidupan roh, karena bagi pencipta mata terpejam juga adalah sebuah keadaan sifat dimana seseorang dapat merasakan sesuatu yang sangat dalam yang tak kasat mata. Tetap menampilkan wajah yang berkarakter sedih, seperti yang terlihat pada wujud masing-masing karya terdapat goresan-goresan kecil yang mengalir di bagian mata yang pencipta maksud adalah tetesan air mata yang selalu mengalirkan kesedihan di dalam sebuah kematian.

Dalam beberapa visual karya berikut ini pencipta juga menampilkan tanda seperti bentuk tangga, perahu, yang menandakan adanya suatu perjalanan setelah kematian.

Wujud karya dapat pencipta paparkan sebagai berikut:



Karya 7

Judul : Kepergian I

Ukuran : 180 cm X 60 cm (5 panel)

Bahan : *Acrylic* di kanvas

Tahun : 2011

Imajinasi menuntun pencipta untuk bergerak bebas dalam bentuk visual karya seni lukis.

Dalam karya ini pencipta tampilkan bentuk figur yang seolah sedang terbang, dengan menampilkan lima panel, dimana dalam panel pertama terdapat bentuk figur yang masih utuh, kemudian dalam panel selanjutnya yaitu panel dua sampai empat bentuk figur terbentuk seolah perlahan menghilang, dan pada panel terakhir hanya terdapat bidang kosong. Komposisi pada baground pencipta gunakan asap sebagai pendukung keharmonisan. Asap menandakan sebuah kejadian, kejadian dimana tubuh dilebur dalam proses pengembalian Panca Maha Butha.

Karya ini menceritakan tentang sebuah perjalanan roh, dalam kepergiannya meninggalkan badan yang telah mati.



Karya 8

Judul : Kepergian II
Ukuan : 110 cm X 140 cm
Bahan : *Acrylic* di kanvas
Tahun : 2011

Dalam karya ini pencipta tampilkan bentuk perahu yang terdapat figur yang terlentang didalamnya. Pencipta maksud adalah kematian adalah sebuah perjalanan menuju ruang baru bagi roh yang meninggalkan badan atau tubuh.

Pada bagian atas terdapat bentuk kaki yang seolah terbang menuju ruang putih menandakan sebuah kepergian roh menuju alam niskala. Pada baground tampil dengan warna coklat dan putih bagian atasnya, merupakan adanya dua ruang yang berbeda yaitu skala dan niskala.

Pada karya ini keseimbangan tercipta berdasarkan perpaduan warna coklat, yang di netralkan dengan mengkomposisikan warna putih pada bagian objek dan latar belakang untuk menyesuaikan konsep dan keharmonisannya.



Karya 9

Judul : Perjalanan

Ukuran : 110 cm X 140 cm

Bahan : *Acrylic* di kanvas

Tahun : 2011

Berdasarkan imajinasi pencipta, judul “Perjalanan” dalam karya ini merupakan daya imajinasi pencipta tentang kehidupan para roh yang pencipta wujudkan dengan bentuk-bentuk manusia sedang menuju suatu arah yang sama, seolah menuju pada tangga, pencipta maksud disini merupakan perjalanan untuk menuju alam niskala .

Wujud karya ini memiliki perbedaan dalam penempatan komposisi warna. Komposisi warna tercipta lebih bebas yang terlihat pada objek figur dengan teknik palet. Pusat perhatian ditampilkan oleh figur-figur yang diciptakan berderet memenuhi bidang kanvas untuk dapat menciptakan keseimbangan.



Karya 10

Judul : Pengantar Roh
Ukuran :125 cm X 150 cm
Bahan : *Acrylic* di kanvas
Tahun : 2011

Terinspirasi dari upacara “ Nyekah “ yang pernah pencipta saksikan dilingkungan pencipta. Dalam karya ini pencipta menampilkan bentuk sapi yang terdapat bentuk figur di atasnya, pencipta maksud sebagai pengantar kepergian. Dan dibawahnya terdapat bentuk perahu yang dengan bentuk-bentuk kepala, pencipta maksud adalah roh yang sedang berada dalam perahu di dalam perjalanan menuju ketiadaan atau niskala.

Wujud karya ini memiliki keseimbangan yang diciptakan oleh objek dan latar belakang yang di ciptakan, yaitu terlihat pada warna objek dan background yang berbeda untuk menciptakan keharmonisan, background diciptakan dengan warna putih agar dapat mendukung keberadaan objek.

Karya ini menceritakan tentang sebuah perjalanan tubuh di dalam pengembaliannya pada alam.



Karya 11

Judul : Perjalanan Roh I
Ukuran : 25 cm X 30 cm (15 panel)
Bahan : *Acrylic* di kanvas
Tahun : 2011

Dalam karya ini pencipta tampilkan beberapa bentuk kepala dengan arah yang sama, pencipta maksud adalah perjalanan roh di alam niskala. Dengan pengaturan komposisi kanvas yang terbentuk menjadi pola tangga, pencipta maksud sebagai simbol sebuah perjalanan.

Karya ini memiliki keunikan yang berbeda dari segi estetika yang terlihat pada pengkomposisian bidang-bidang kanvas yang di buat sedemikian rupa dengan merangkai menjadi pola tangga ingin menciptakan keseimbangan antara visual dengan konsep. Secara visual karya ini terbentuk dengan pola tangga yang terlihat pada bidang kanvas, tangga secara konsep adalah memaknai tentang sebuah perjalanan.



Karya 12

Judul : Gentayangan
Ukuran : 100cn x 145 cm
Bahan : *Acrylic* di kanvas
Tahun : 2011

Terbentuk berdasarkan imaji tentang roh yang pencipta yakini bisa berada dimana-mana akhirnya muncul karya dengan judul “Gentayangan”.

Dalam karya ini pencipta menampilkan bentuk imajinasi roh yang seolah sedang berkeliaran, bisa muncul dimana-mana. Terlihat ada bentuk binatang dalam karya ini merupakan simbol dari keliaran. Pada background pencipta gunakan warna coklat, merupakan wujud imaji ruang niskala.



Karya 13

Judul : Meninggalkan Tubuh

Ukuran : 55cm x 150cm

Bahan : *Acrylic* di kanvas

Tahun : 2011

Dalam karya ini pencipta wujudkan beberapa bentuk figur yang berderet, mengarah pada satu arah yang sama. Pencipta maksud disini adalah tentang roh dalam perjalanan kepergiannya meninggalkan tubuh. Pada bagian atas bentuk-bentuk figur terdapat bentuk daun yang menandakan sebuah perubahan yang perlahan. Perubahan yang dimaksud adalah, perubahan keadaan, yaitu keadaan di alam skala, dimana tubuh akan mendapatkan proses pemudaran atau pengembalian pada alam, yang ke dua adalah keadaan di alam niskala yaitu keadaan dimana para roh akan melanjutkan eksistensinya. Penggunaan warna putih pada background, dan figur yang terlentang menandakan sebuah kesunyian, ketenangan, keniskalaan. Secara estetika penggunaan warna putih pada background agar dapat menciptakan ruang yang tidak mengganggu keberadaan objek utama.



Karya 14

Judul : Perjalanan Roh II

Ukuran : 100cm x145cm

Bahan : *Acrylic* di kanvas

Tahun : 2011

Karya berikut ini merupakan hasil dari perenungan pencipta terhadap sebuah suasana dalam kematian, yaitu adanya upacara nganyud abu ke sungai ataupun pantai. Dari hal itu muncul imajinasi tentang perjalanan Roh.

Dalam karya ini yang berjudul “ Perjalanan Roh “ pencipta menampilkan bentuk-bentuk figur yang berada dalam perahu. Figur dalam karya ini merupakan roh, sedangkan perahu adalah sebuah alat yang digunakan dalam perjalanan melalui air. Jadi maksud dari karya ini dapat pencipta jelaskan yaitu tentang perjalanan roh menuju keniskalaan.



Karya 15

Judul : Perjalanan Niskala

Ukuran : 20cm x 25cm (21 panel)

Bahan : *Acrylic* di kanvas

Tahun : 2011

Dalam karya ini pencipta menampilkan bentuk-bentuk imajinasi perahu dengan bentuk figur yang terdapat di atasnya, merupakan wujud dari sebuah pemahaman pencipta tentang perjalanan roh. Dengan menampilkan pola kanvas yang berbentuk seperti pola tangga pencipta maksud sebuah perjalanan menuju keniskalaan.

Wujud karya ini diciptakan berbeda dari bentuk kanvas yang di buat dengan memadukan bidang-bidang kecil yang di panelkan menjadi bentuk pola tangga ingin manghilangkan kesan yang monoton pada karya.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan pada masing-masing bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 5.1.1 Untuk dapat mewujudkan imajinasi kematian dalam seni lukis dilakukan beberapa proses meliputi, percobaan sket, percobaan bentuk-bentuk figur, dan dilakukan percobaan penerapan warna.
- 5.1.2 Bahan dan alat yang dipakai dalam ciptaan ini adalah menggunakan cat acrylic, dan teknik yang diterapkan dalam penciptaan ini yaitu menggunakan teknik kerok, dengan pisau palet, dan teknik dusel menggunakan kuas.
- 5.1.3 Wujud karya yang ditampilkan dalam ciptaan ini yaitu menampilkan bentuk-bentuk figur sebagai objek utamanya, dengan wujud terlentang yang menandakan kematian, dan dengan menampilkan bentuk figur yang berderet, juga bentuk-bentuk kaki yang seolah terbang untuk dapat membicarakan tentang kepergian, atau perjalanan roh, juga beberapa bentuk tanda yang diciptakan dalam ciptaan ini seperti perahu, peti, rumah, dan tangga.

5.2 Saran

Beberapa saran dapat pencipta berikan sebagai masukan yaitu:

- 5.2.1 Di dalam penerapan teknis melukis hendaknya memahami terlebih dahulu sifat-sifat atau karakter alat maupun bahan yang akan digunakan dalam penciptaan karya seni lukis agar sesuai dengan apa yang diharapkan.
- 5.2.2 Begitu pula pada tema, hendaknya memahami terlebih dahulu agar dalam penciptaan tidak menghalangi kebebasan berekspresi, dan bisa dengan mudah mengembangkan objek, dengan kata lain, tema tersebut hendaknya jangan terlalu sempit dan jangan terlalu luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsana, I Nyoman dan Supono P.R. 1983. *Dasar-dasar Seni Lukis*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.
- Bastomi. 1992. *Wawasan Seni. Teori Institusional*, IKIP Semarang Press, Semarang.
- I.B. Putra Manik Aryana. 2008. *Atma Prasangsa*. Bali Aga. Memahami Tradisi Kematian Dalam Tradisi Budaya Bali.
- Gie The Liang. 1976. *Eстетika*. Tim penyusun kamus pusat pembinaan dan pengembangan bahasa. Unuvarsitas gajah mada. Yogyakarta.
- Jana, I Made. 2005. *Dasar-dasar Keindahan Desain Dalam Seni Rupa*, Denpasar: Fakultas Seni Rupa Dan Desain, ISI Denpasar.
- Kartika, Darsono sony. 2004. *Seni Rupa Modern*, Rekayasa Sains, Bandung.
- Pringgodigdo, 1977. *Ensiklopedia Umum*, Kanisius, Jogjakarta.
- Sidik Fajar, dkk, 1979. *Desain Elementer*, STSRI, "ASRI", yogyakarta.
- Soedarsono. SP. 1973. *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*. Sakulayar . yogyakarta.
- Sudarsana, I.B. 2003. *Ajaran Agama Hindu(Upacara Pitra Yadnya)*. Yayasan Darma Acarya. Mandara sastra. Denpasar .
- Suryahadi. 1994. *Pengembangan Kreativitas Melalui Seni Rupa*. Departemen Pendidikan dan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. Pusat pengembangan penataan guru kesenian. Yogyakarta.
- Susanto Mikke. 2002. *Diksi Rupa*. Kanisius. Yogyakarta.
- Suwarjono,Dan. 1985. *Seni Rakyat Yang Kreatif*, Apresiasi Seni, Pembangunan Jaya, Jakarta.
- Wiana I Ketut. 1998. *Upacara Pitra Yadnya dan Upacara Nuntun Dewa Hyang*. Paramita Surabaya.
- Yudha, I Made Bendi. 2005. Skrip, Program Pasca Sarjana Penciptaan Seni, Institut seni Indonesia Yogyakarta.
- Www. Google. Com.