

**ARTIKEL ILMIAH
STRATA 1 (S1)**

SEMUT DALAM IMAJINASI RUPA



Oleh :

Dewa Gede Suputra

Nim : 201004004

Minat Seni Lukis

Program Studi Seni Rupa Murni

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

2015

SEMUT DALAM IMAJINASI RUPA

Dewa Gede Suputra

Jurusan Seni Rupa Murni: Seni Lukis, Fakultas Seni Rupa Dan Desain,
Institut Seni Indonesia Denpasar

Semut adalah serangga *eusosial*, dengan koloni dan sarang-sarangnya yang teratur beranggotakan ribuan semut per koloni. Koloni semut kadangkala disebut "superorganisme" karena koloni-koloni mereka yang membentuk sebuah kesatuan. Kehidupan koloni semut dapat dicirikan dari perilakunya yang selalu menyempatkan diri untuk saling bersentuhan saat bertemu dengan sesamanya dengan saling menyentuh antena sebagai cara mereka berkomunikasi. Selain karena ketertarikan pencipta terhadap perilaku dan karakteristik semut, ada hal yang lebih personal yang pencipta rasakan terkait dengan hewan semut ini. Rasa yang personal tersebut ada dalam wilayah sepiritual. Menurut cerita orang tua pencipta, kelahiran pencipta terkait dengan sebuah pura yang ada di Tampaksiring yakni pura semut yang terletak di banjar Maniktawang. Menurut ayah dan ibu pencipta, sosok yang berenkarnasi kembali pada diri pencipta terlahir karena adanya ritual *nunas* (memohon) di pura tersebut. sehingga secara personal pencipta menyimpulkan mungkin faktor inilah yang secara bawah sadar mempengaruhi ketertarikan pencipta pada sosok semut.

Dalam mewujudkan tema serta ide-ide pada karya seni lukis, melalui proses penjajagan, percobaan, persiapan, pembentukan dan penyelesaian akhir. Dalam penciptaan karya seni lukis, mengorganisir kaidah prinsip-prinsip seni serta unsur-unsur seni rupa yang dipadukan dengan teknik jipratan sesuai kemampuan yang ditekuni selama proses belajar, dengan penerapan warna untuk mencapai kesan artistik dibalik objek maupun latar belakang karya. Dari ide Semut dijadikan metafora dalam kehidupan masyarakat hanyalah bentuk simbolis, dengan sebuah ungkapan kritik sosial, yang dituangkan dalam bentuk seni lukis mengarah kepada gaya surealisme. Diterapkan dengan teknik transparan, jipratan dan teknik dusel. menggunakan cat Acrylic dengan memakai kuas, dilakukan tahap demi tahap secara menyeluruh, agar dapat tercipta karakteristik objek Semut serta objek pendukung lainnya. Dalam perwujudan objek, di ungkapkan melalui gagasan serta imajinasi, sehingga dapat merepresentasikan ungkapan motif Semut serta situasinya ke dalam karya seni lukis.

Hasil dari penciptaan ini berupa 12 karya seni lukis, dalam wujud karya yang dibuat mengandung beberapa aspek, baik aspek gagasan serta konsep yang dikenal dengan aspek ideoplastis dan wujud karya secara fisik meliputi hasil dari teknik penggarapan elemen visual dengan segala aturan seni lukis disebut dengan aspek fisikoplastis dari hasil proses penciptaan ini semuanya bertemakan semut sebagai objek utama. yang diungkap secara imajinatif

Kata Kunci: Semut, Imajinasi, Rupa

ABSTRACT

ANTS IN THE IMAGINATION OF VISUAL

Ants are insects eusocial, with colonies and nests are regularly composed of thousands of ants per colony. Ant colonies are sometimes called "superorganism" because of their colonies that form a unity. Life of ant colony behavior can be characterized from always taking the time to come into contact with each other when meeting with touching the antenna as the way they communicate. In addition to its interest in the creator of the behavior and characteristics of ants, there is nothing more personal feel creators associated with this ant animal. The personal taste in the region sepititual. According to the stories of parents creator, creator of birth associated with a temple in the temple ants Tampaksiring located in Maniktaawang. According to the father and mother creator, someone who reincarnated back on themselves the creators born because of the ritual nunas (ask for) in the temple. so that personally creator conclude that these factors may subconsciously influence the creator's interest in the figure of ants.

In Embody themes and ideas in works of art, through the assessment process, trial, preparation, formation and final settlement. In The creation of works of art, organizing rules of the principles of art and art elements, combined with the appropriate technical capabilities occupied splash during the learning process, with the application of color to achieve the artistic impression of the object and the background behind the work. Ants used as a metaphor of the idea in people's lives just a symbolic form, with an expression of social criticism, which is manifested in the form of painting leads to the style of surrealism. Applied to the transparent technique, splash and techniques dusel. Acrylic paint with a brush, do a thorough step by step, in order to create an object characteristic Ants and other supporting objects. In the embodiment of the object, expressed through ideas and imagination, so as to represent the expression pattern Ants and circumstances into works of art.

The results of this creation in the form of 12 works of art, in the form of work is made contains some aspects, both aspects of the idea and concept known as ideoplastis aspect and the physical form of work includes the results of the cultivation technique of visual elements with all the rules of art is called the aspect fisikoplastis this process results in the creation of all the theme ants as the main object. imaginatively revealed

Key words: Ants, Imagination, of Visual

A . PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Semut adalah serangga *eusosial* yang berasal dari keluarga *Formisidae*, dan semut termasuk dalam *ordo Himenoptera* bersama dengan lebah dan tawon. Semut memiliki lebih dari 12.000 jenis (spesies), sebagian besar hidup di kawasan tropika. Sebagian besar semut dikenal sebagai serangga sosial, dengan koloni dan sarang-sarangnya yang teratur beranggotakan ribuan semut per koloni. Anggota koloni terbagi menjadi semut pekerja, semut pejantan, dan ratu semut. Dimungkinkan pula terdapat kelompok semut penjaga. Satu koloni dapat menguasai daerah yang luas untuk mendukung kehidupan mereka. Koloni semut kadangkala disebut "superorganisme" karena koloni-koloni mereka yang membentuk sebuah kesatuan. Kehidupan koloni semut dapat dicirikan dari perilakunya yang selalu menyempatkan diri untuk saling bersentuhan saat bertemu dengan sesamanya, mungkin dalam dunia manusia kegiatan seperti itu biasa kita sebut bersalaman sesungguhnya mereka bukanlah bersalaman, melainkan saling menyentuh antena sebagai cara mereka berkomunikasi. Semut akan memberitahu semut lainnya apabila disuatu tempat terdapat makanan (Jurianto,2013:7).

Ciri lainnya adalah ketika kita melihat sarang semut yang biasa berada di dalam tanah atau tembok-tembok yang lapuk, kita akan bedecak kagum dan memuji Sang Pencipta karena begitu tertata dengan baiknya sarang itu. Sarang semut mempunyai banyak ruang dan terowongan serta memiliki berbagai fungsi. Ada sarang yang berfungsi sebagai tempat untuk menyimpan telur, kepompong atau larva, juga tempat tinggal sang ratu semut, gudang makanan, bahkan ada ruangan khusus untuk menyimpan sampah. Dan dalam setiap koloni juga sudah memiliki pembagian tugas masing-masing, ada yang bertugas menjaga tiap ruangan. Selain itu, ada juga semut yang bertugas mencari dan mengumpulkan makanan serta membuat ruangan baru. Tentunya semua hal tersebut tidak mungkin dilakukan dengan sendirian saja. Selain kehebatan dan segala kelebihan mereka saat berkoloni, semut juga memiliki berbagai kelebihan dari segi individunya. Kita mengenal semut dari berbagai kisah, dongeng cerita dari film, baik secara langsung maupun tidak langsung, mengisyaratkan bahwa semut adalah hewan pekerja yang ulet.

Dari bagian tubuhnya, semut merupakan jenis hewan yang memiliki antena sehingga mampu membaui sesuatu dari jarak yang cukup jauh. Dengan begitu, ia dapat mengetahui di mana tempat makanannya berada. Kemudian ia akan menginformasikan temuannya tersebut kepada teman-temannya. Dan lagi-lagi ia tidak melupakan keunggulan utamanya yaitu dalam hal kerja sama, bahkan ketika menemukan makanan yang terlalu besar atau berat bagi dirinya sendiri, mereka juga siap untuk mengangkutnya secara gotong royong, dan Semua bagian dari koloni semut belum akan berhenti bekerja selama persediaan makanan di sarangnya belum penuh. Kalaupun sudah penuh, semut pekerja yang lainnya siap membuat ruangan baru untuk menyimpan makanannya. Diantara keistimewaan semut tersebut bahkan diabadikan dalam Kitab suci ([http://www.fimadani.com/10-fakta semut](http://www.fimadani.com/10-fakta-semut)). Hal itulah yang menjadi dasar pemikiran pencipta untuk berkreatifitas dalam seni lukis.

Berdasarkan hal tersebut, pencipta mencoba menafsirkan tingkahlaku semut dalam kehidupan yang bersifat kekinian. Sifat kekinian dalam artian pencipta, semut dijadikan metafora dalam konteks kehidupan manusia.

Metafora adalah pemakaian kata-kata yang menyatakan suatu maksud yang terkait dengan makna sebenarnya, yang berbentuk kiasan dengan menggunakan perbandingan (Salim, 1991:971).

Ketertarikan pencipta untuk mengangkat semut berawal dari sebuah ide, hingga upaya untuk mewujudkan ke dalam karya seni lukis, pencipta melihat tingkah laku semut, sifat-sifat, dan karakteristik semut itu sendiri, membuat pencipta terangsang untuk berkreatifitas dalam persoalan kehidupan manusia dan lingkungannya melalui semut sebagai simbol-simbol sosial masyarakat. Dari pengamatan langsung di lapangan yang pencipta lakukan terhadap semut membuat pencipta mengetahui perilaku semut, karakteristik dari sifat-sifat dan juga uniknya semut. Perilaku semut, sifat-sifat dan keunikannya, semut selalu bersalaman dengan anggota semut lain, pekerja keras, selalu gotong-royong, tidak pantang menyerah, dan selalu mengutamakan kelompok. Disamping itu hewan kecil ini terjamin layak untuk kita jadikan sebagai cerminan sekaligus contoh dalam kehidupan kita. Selain karena ketertarikan pencipta terhadap perilaku dan karakteristik semut, ada hal yang lebih personal yang pencipta rasakan terkait dengan hewan semut ini. Rasa yang personal tersebut ada dalam wilayah sepiritual.

Menurut cerita orang tua pencipta, kelahiran pencipta terkait dengan sebuah pura yang ada di Tampaksiring yakni pura semut yang terletak di banjar Maniktawang. Menurut ayah dan ibu pencipta, sosok yang berenkarnasi kembali pada diri pencipta terlahir karena adanya ritual *nunas* (memohon) di pura tersebut. Awal cerita, ibu dari nenek pencipta (buyut pencipta), hanya memiliki anak perempuan dan tidak mempunyai anak laki-laki, sehingga ritual *nunas* dilakukan pada pura tersebut berharap agar nenek punya saudara laki-laki yang bisa menjadi penerus keturunan, dan itupun terkabul dari ritual *nunas* (memohon) yang dilakukan di pura semut, namun belum mencapai dewasa anak laki-laki buyut meninggal karena sakit akibat buyut pencipta tidak turuti keinginan anaknya. Dan diyakini berenkarnasi kembali menjadi pencipta, yang dapat diketahui berdasarkan ritual menanyakan pada orang pintar. Disamping itu karakter, sifat-sifat pencipta yang mudah kesal, terkadang ngambek, dan mudah tersinggung, dikatakan orang tua pencipta sangat mirip pada kehidupan yang terdahulu. sehingga secara personal pencipta menyimpulkan mungkin faktor inilah yang secara bawah sadar mempengaruhi ketertarikan pencipta pada sosok semut. Bertolak dari peristiwa dengan mudah diamati, dicerna dan dirasakan. Pencipta mencoba mengungkapkan hal yang berbeda terkait dengan karakter, sifat-sifat semut dalam mewujudkan karya seni lukis, pencipta lebih tertarik memvisualkan semut sebagai simbol-simbol sosial yang nantinya mampu mengungkap kritik sosial dalam kehidupan manusia. Dalam perwujudannya, pencipta memilih gaya surealisme, dikembangkan dengan teknik transparan dan teknik *dusel* yakni menggabungkan teknik *jipratan* (abstrak) yang transparan, dengan pendekatan imajinatif dan penerapan realistik menjadikan identitas pencipta.

Ide merupakan dasar pemikiran untuk menciptakan suatu karya dalam dunia seni, segala sesuatunya tidak ada yang bersifat mandiri namun selalu memiliki hubungan yang erat antara pencipta dengan persoalan yang melatar belakanginya, baik yang bersifat umum ataupun personal, yang umum pencipta sangat tertarik akan sifat karakteristik semut, yang gigih dan penuh rasa saling membantu layaknya kehidupan manusia. Hal yang personal yang pencipta rasakan terkait dengan hewan semut ini ada dalam wilayah *sepiritual*. Menurut cerita orang tua pencipta, kelahiran pencipta terkait dengan sebuah pura yang ada di Tampaksiring yakni pura semut yang terletak di banjar Maniktawang.

Menurut ayah dan ibu pencipta, sosok yang berenkarnasi kembali pada diri pencipta terlahir karena adanya ritual *nunas* (memohon) di pura tersebut. Hal inilah yang menguatkan pencipta secara umum maupun secara personal terkait mengenai ide memvisualkan semut sebagai metafora, dengan sebuah ungkapan kritik sosial, yang diungkap dengan mendeformasi bentuk semut maupun objek pendukungnya divisualkan dengan gaya surealisme.

Dalam proses penciptaan karya, bentuk visual yang hadir atau di tuangkan pada kanvas melalui berbagai eksperimen dan gagasan yang hadir dipresentasikan secara lebih kreatif, dari segi teknik jipratan (abstrak) yang transparan, dengan gaya surealis dan penerapan realistik kanvas. Pencipta mendapat ide dari lingkungan sekitar terkait dengan semut sebagai inspirasi dalam mewujudkan karya seni lukis. Kemudian visual semut ditampilkan secara imajinatif dengan pengembangan bentuk deformasi, serta penerapan warna dan teknik yang transparan. Dengan maksud bisa menjadi simbol-simbol yang sifatnya pribadi yang berdasarkan pengalaman secara langsung maupun tidak langsung.

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalahnya adalah:

- a. Bagaimana mengolah struktur bentuk, komposisi semut sehingga memiliki citra baru terkait dengan Semut dalam Imajinasi Rupa.?
- b. Pendekatan dan metode apa yang dapat diadaptasi dalam proses penciptaan karya seni lukis yang berjudul ” Semut dalam Imajinasi Rupa”?
- c. Tahapan perwujudan dalam berolah teknik serta bahan yang digunakan?

Tujuan Penciptaan

- a. Untuk mengolah struktur bentuk, komposisi semut sehingga memiliki citra baru terkait dengan Semut dalam Imajinasi Rupa.
- b. Untuk mengetahui Pendekatan dan metode apa yang dapat diadaptasi dalam proses penciptaan karya seni lukis yang berjudul ” Semut dalam Imajinasi Rupa”.
- c. Untuk mengetahui tahapan perwujudan dalam berolah teknik serta bahan yang digunakan.

B. TINJAUAN PUSTAKA

2. Pengertian Tentang Seni

Banyak pakar seni dan para ahli yang berkaitan dengan bidang seni mempunyai pendapat tersendiri dalam mendefinisikan atau mengartikan seni. Namun secara umum, seni dapat dimaknai sebagai ungkapan jiwa/ekspresi seseorang yang dapat diungkapkan ke berbagai media, baik gerak, dwimatra, atau trimatra. Terlalu banyak ahli yang mengartikan persoalan seni. Belum ada kesepakatan yang jelas mengenainya, karena tinjauan yang dipakai berbeda-beda. Sejauh ini, dari berbagai pernyataan tentang seni mengarah pada persoalan kesanggupan akal manusia baik kegiatan rohani maupun fisik untuk menghasilkan sesuatu yang bernilai artistik (luar biasa), mengubah perasaan orang lain. Dalam buku Mikke Susanto dan Soedarso SP mengartikan Seni adalah Segala sesuatu yang dilakukan oleh orang bukan atas dorongan kebutuhan pokoknya, melainkan adalah apa saja yang dilakukan semata-mata karena kehendak akan kemewahan , kenikmatan ataupun karena dorongan kebutuhan spiritual (Mikke Susanto, 2011:354)

1. Pengertian Seni Lukis

Seni lukis merupakan bahasa ungkap dari pengalaman artistik atau ideologis yang menggunakan garis guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi, maupun ilustrasi dari perasaan seseorang. Secara teknis merupakan tebaran warna cair atau pigmen pada bidang datar (kanvas, panel, dinding, kertas, dan lain sebagainya) untuk menghasilkan sensasi atau keruangan, gerakan tekstur, sama baiknya dari kombinasi unsur-unsur tersebut (Susanto, 2002: 71).

2. Seni Rupa Kontemporer

Dalam “Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer” kata kontemporer memiliki pengertian sewaktu, semasa, masa kini (Salim, 1991: 767). Seni rupa (lukis) kontemporer diartikan seni rupa yang berkembang masa kini, karena kata “kontemporer” itu sendiri berarti masa yang sezaman dengan pencipta atau pengamat saat ini. Istilah ini tidak merujuk pada suatu karakter, identitas atau gaya visual tertentu. Karena istilah ini merujuk pada sudut waktu, sehingga yang terlihat adalah tren yang terjadi dan banyak mewarnai pada suatu masa atau zaman. Jika dikaji lebih luas pada latar belakang yang muncul dalam seni rupa kontemporer memang sangat beragam, karenanya belum ada

kesepakatan yang baku untuk memberi tanda pada seni rupa kontemporer (Mikke Susanto, 2011: 355). Adapun kaitannya seni kontemporer dengan karya pencipta yakni pada olah bentuk semut yang dideformasi sebagai ungkapan kritik sosial dengan gaya surealisme serta olah teknik jipratan yang transparan sudah menjawab pengertian dari kata kontemporer itu sendiri, yang bukan merujuk pada visual tertentu namun lebih pada sudut waktu, sehingga yang terlihat adalah tren pengembangan olah imajinatif yang banyak mewarnai pada suatu masa atau zaman. Sedangkan olah imajinaatif terlihat pada pengembangan objek serta pendukung objek visual karya pencipta.

3. Surealisme

Surealisme adalah keyakinan pada realitas yang superior dari kebebasan asosiasi kita yang telah lama ditinggalkan, pada keserbiasaan mimpi, pada pemikiran yang otomatis tanpa kontrol dari kesadaran kita (Soedarso Sp, 1990:102). Setiap perupa tentunya memiliki gaya pada kekaryaannya seorang pencipta seni lukis, pencipta memilih gaya surealis karena pencipta rasa kecendrungan tersebut ada dalam karya pencipta.

4. Metafora

Istilah metafora dalam Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer berarti pemakaian kata-kata yang menyatakan suatu maksud yang lain dengan makna sebenarnya, yang berbentuk kiasan dengan menggunakan perbandingan (Salim, 1991: 971). Setiap perupa yang ada memiliki metafor sendiri dalam penciptaan karya-karyanya, pada karya pencipta semut dijadikan metafora dalam konteks kehidupan manusia melalui ide atau gagasan pencipta sehingga tercipta sebuah karya yang unik dan menarik.

5. Deformasi

Istilah deformasi merupakan perubahan susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja untuk kepentingan seni, yang sering terkesan sangat kuat /besar sehingga kadang-kadang tidak lagi berwujud figur semula atau sebenarnya. Sehingga hal ini dapat memunculkan figur/karakter baru yang lain dari sebelumnya (Mikke Susanto, 2011: 98). Pada karya pencipta bentuk deformasi divisualkan pada figur semut, dan pendukung objek seperti bentuk daun ataupun awan pada beberapa karya pencipta, mengharap tercipta sebuah karya yang unik dan menarik.

a. Tinjauan Terhadap Unsur- Unsur Seni Lukis

Unsur unsur seni lukis merupakan bagian pembentukan karya seni lukis yang berhubungan dengan garis, ruang, tekstur dan warna.

b. Kaidah Prinsip-Prinsip Seni Lukis

Prinsip-prinsip seni rupa merupakan suatu pertimbangan dalam menampilkan estetika dalam karya seni lukis seperti harmoni, kontras, keseimbangan, gradasi, proporsi dan aksentuasi yang termuat dalam satu kesatuan karya seni lukis.

C. PROSES PENCIPTAN

Dalam penciptaan karya seni lukis, aktifitas eksperimentasi dilakukan melalui percobaan-percobaan dalam bentuk sketsa untuk mendapatkan rancangan yang diinginkan. Langkah tersebut dilakukan untuk memudahkan proses perwujudannya ke dalam kanvas sebagai media berekspresi. Maka dalam penciptaan karya seni lukis yang mengangkat tentang Semut Dalam Imajinasi Rupa menggunakan metode yang dipergunakan melalui tahapan penjajagan (*eksplorasi*), percobaan (*eksperimen*), persiapan, pembentukan (*forming*), penyelesaian akhir (*finishing*).

D. WUJUD KARYA

Pada proses perwujudan karya, pencipta menampilkan hasil dari pengungkapan ide yang memvisualisasi “Semut dalam Imajinasi Rupa” dalam memvisualkan karya ini pencipta menekankan pada pengolahan objek semut, untuk itu pencipta lebih terangsang dan berkeaktifitas dalam persoalan kehidupan manusia dan lingkungannya melalui semut sebagai simbol-simbol sosial manusia yang mampu mengungkap kritik sosial. Di mana objek semut dijadikan metafora krena figur semut yang ditampilkan mampu memberi makna yang sama atau perumpamaan pada kehidupan manusia. Untuk menjelaskan tentang wujud karya, pencipta mendeskripsikan dalam kajian yang menyangkut aspek ide (*ideoplastis*) dan wujud fisik (*fisikoplastis*). Aspek ide (*ideoplastis*) pada karya ini adalah semut sebagai simbol-simbol sosial manusia yang mampu mengungkap kritik sosial terkait dengan fenomena manusia dengan lingkungannya, pada figur semut pencipta berikan pemaknaan perumpamaan atau metafora terhadap realitas-realitas yang lain yang akan pencipta deskripsikan di setiap karya. Aspek wujud fisik (*Fisikoplastis*) yang dapat dilihat dalam karya yang tercipta, dengan menerapkan elemen atau unsur-unsur seni lukis

seperti: bentuk, warna, garis, bidang, ruang, dan tekstur, serta penerapan komposisi, keseimbangan, dengan pusat perhatian, yang keseluruhan ini merupakan wujud fisik dari karya seni lukis. Bentuk yang ditampilkan dalam karya ini memakai pendekatan imajinatif namun terdapat penggabungan bentuk real, dengan kata lain berupaya menghadirkan bentuk sesuai dengan imajinasi, dalam hal ini objek semut dibuat secara mendeformasi bentuk menjadi lebih besar dengan pengolahan bentuk pendukung yang imajinatif. Penggunaan warna-warna yang disesuaikan dengan suasana yang ingin disampaikan dengan, penerapan garis semu sebagai pembatas objek. Ruang pada karya pencipta ditampilkan untuk membedakan objek dan latar belakang. Tekstur dalam karya pencipta adalah tekstur semu, merupakan hasil penerapan warna pada objek dengan menggunakan tehnik jiprat (abstrak) dari penumpukan warna-warna yang transparan secara merata dengan penggabungan teknik dusel. Dalam perwujudan karya pencipta lebih banyak memperhatikan masalah proporsi baik yang dicapai dengan membuat sketsa yang cermat, dan faktor-faktor lainnya dibuat lebih bebas dalam penerapannya, sehingga dapat menghasilkan karya lukis yang dinamis sesuai keinginan pencipta.

Dalam aspek ini karya yang dijelaskan sesuai dengan ide dan wujud fisiknya akan diuraikan secara rinci sebagai berikut:

Deskripsi Karya



Karya Tugas Akhir I, Judul Karya: “*Badut Si Pengendali*”, Ukuran: 160x125cm
Bahan: Cat Acrylic di atas kanvas, Tahun: 2014
(Dokumentasi: Alit gora)

Ideoplastis

Karya yang berjudul “Badut Si Pengendali” terinspirasi dari fenomena keterpurukan masyarakat yang tidak bisa berlutut, tidak bisa berbuat apa-apa ketika manusia yang serakah di negeri ini berkuasa tanpa memikirkan kesejahteraan atau mementingkan kehidupan masyarakat dan seolah-olah ingin merebut hak masyarakat.

Fisikoplastis

Karya ini menceritakan bagaimana rakyat kecil yang begitu banyaknya terkendali oleh kerakusan manusia. Dalam visual karya digambarkan semut dengan badan manusia yang besar terikat dengan tali, menyimpulkan bahwa rakyat yang begitu banyak seakan tidak bisa berbuat apa-apa akibat dari kerakusan manusia yang berada di atas penderitaan masyarakat kecil. Gambar kerakusan terlihat pada visual topeng tikus yang dikenakan oleh manusia dengan menaiki tubuh dan memegang kendali. Pada bagian latar belakang terdapat bentuk awan dan bagian bawah objek terdapat bentuk sarang sebagai visual alas atau lantai dari objek agar tidak kelihatan mengapung, pada bagian pendukung ini tidak ada makna yang ingin disampaikan. Warna yang diterapkan, lebih pada warna hasil eksperimen dengan warna yang transparan dan teknik semu, terdapat pula beberapa warna yang menyerupai warna asli dari objek seperti warna pada bagian tali dengan warna biru dan besi abu-abu dengan sinar putih yang mengikat objek.



Karya Tugas Akhir II, Judul Karya: “*Target*”, Ukuran: 150x200cm
Bahan: Cat Acrylic di atas kanvas, Tahun: 2014
(Dokumentasi: Alit gora)

Ideoplastis

Karya yang berjudul “*Target*” terinspirasi dari sebuah papan target (sasaran) dengan ide yang dikembangkan terkait dengan target apa yang sebenarnya mesti dituju lebih awal dalam membangun negeri ini, apakah target membangun dan membangun sebuah beton-beton tanpa memikirkan dampaknya terhadap alam. Ataupun target untuk pemberantasan para manusia yang berbuat serakah demi membangun negeri ini agar lebih baik, atau target untuk membangun lahan hijau agar dapat menanggulangi banjir. Jadi disini sangat penuh tanda tanya dalam benak pencipta sehingga memvisualkan bentuk target.

Fisikoplastis

Karya ini menceritakan tentang target apa yang semestinya dituju terlebih dahulu, ketika manusia dihadapkan dengan persoalan pembangunan negeri ini. Pada visual karya digambarkan bentuk target pada pohon yang berbentuk manusia, di dalam target digambarkan visual semut dengan topeng pengerat, dan pada tengah-tengah target terdapat bentuk paru-paru pohon, menyimpulkan bahwa begitu banyaknya sasaran yang dituju dan ada hal yang lebih dulu semestinya ditargetkan adalah bentuk semut dengan

kepala pengerat isyarat para kerakusan manusia yang mesti dimusnahkan terlebih dulu baru kita dapat membangun negeri dengan penuh kelayakan, dengan artian tidak akan terjadi seperti halnya pada latar belakang karya yang terdapat pohon beton yang terbengkalai akibat kerakusan manusia. Warna cerah yang diterapkan pada bagian target dibuat dengan warna cerah seperti merah, kuning, dan putih sebagai pembatas dari warna latar belakang sekaligus agar fokus atau objek lebih terlihat jelas.

E. PENUTUP

1. Simpulan

Berdasarkan ulasan yang telah diuraikan di atas maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut yakni :

Untuk memperkuat struktur karya pencipta melakukan pengamatan tentang semut dari melihat langsung di lingkungan pencipta maupun dari penjajangan yang pencipta lakukan di pura semut karena secara personal pencipta ada hubungan dalam hal spiritual dengan pura semut yang terletak di banjar Maniktawang, kata semut pada nama pura semut ini berawal dari rsi yang bertapa sampai moksa di pura tersebut dan badan kasarnya sampai menjadi sarang semut. Selain itu pencipta lakukan pengamatan mengenai semut melalui buku dan media internet, yang mampu memperoleh pemahaman baru untuk membentuk pola pikir, sehingga memunculkan ide atau gagasan. Untuk menghindari salah penafsiran dalam memaknai pencipta mengungkapkan objek semut yang dimetaforakan. Divisualisasikan cenderung mengarah pada gaya surealisme dengan memetaforakan semut sebagai bentuk masyarakat, dan sebuah konsep yang menyangkut fenomena sosial masyarakat yang mampu mengungkap sebuah kritik sosial di lingkungan.

Penerapan teknik serta pemanfaatan alat dan bahan merupakan hal yang penting di dalam perwujudan karya seni lukis. Maka dalam hal ini, menerapkan beberapa teknik yaitu teknik jipratan, teknik transparan, serta teknik dusel sesuai alat dan material yang digunakan. Dalam menciptakan karya seni lukis diperlukan juga penguasaan bentuk, untuk dapat melukiskan kesan surealis dengan penguasaan berbagai teknik mampu menghasilkan karya yang unik, kreatif dan imajinatif.

2. Saran-saran

Sebelum mengakhiri tulisan ini pencipta ingin memberikan sedikit saran-saran antara lain sebagai berikut:

Dengan melihat karya lukis ini pencipta berharap dapat membuka pikiran masyarakat, untuk hal-hal kritis yang menyangkut kritik sosial antara manusia dengan sesamanya, dan dengan lingkungan.

Bagi mahasiswa jurusan Seni Rupa Murni/lukis Institut Seni Indonesia Denpasar, hendaknya menambah wawasan dan kreatifitas dalam berkarya rajin membaca, bereksperimen, berdiskusi dengan teman seni rupa mulai dari membahas karya sampai berdiskusi bagaimana perkembangan seni yang terjadi sekarang, bahas pameran, dan lain-lain intinya harus peka dengan melihat perkembangan seni lukis di dalam maupun di luar negeri.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Djelantik, A. A. M., 1999., *Estetika Sebuah Pengantar*, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia: Jakarta.
- Gie, The Liang. 1996, *Filsafat Seni Sebuah Pengantar*. PUBIB Yogyakarta.
- Jana, I Made. 2005, *Dasar-dasar Keindahan Desain Dalam Seni Rupa*. Bali Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Juriyanto, 2013. *Budidaya Kroto Semut Rangrang*. Araska: Yogyakarta.
- Katalog, 2013. "The Straight Countour", Kupu-Kupu Jimbaran Art Space.
- Kaleka, Norbertus, 2012. *Kroto*, Agro Cipta Sejahtera: Surakarta.
- Salim, Peter, 1991., *Kamus bahasa Indonesia Kontemporer*, Modern English Press, Jakarta.
- Soedarso, SP. 1990. *Tinjauan Seni Rupa, Pengantar untuk Apresiasi Seni*. SakuDayar Sana: Yogyakarta.
- Soedarso, SP. 2000, *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. SakuDayar Sana: Yogyakarta.
- Sony Kartika, Darsono., 2004. *Seni Rupa Modern*. Rekayasa Sain: Bandung.
- Supono, 1983, *Elemen Dasar Komposisi Seni Rupa*, BP. ISI, Yogyakarta

Susanto Mikke, 2011, *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*, DictiArt Lab, Yogyakarta dan Jagad ArtSpace, Bali.

Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2002. *Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.

➤ *Daftar Internet*

<http://id.harunyahya.com/id/works/769/MENJELAJAH-DUNIA-SEMUT>. Diakses tanggal 24-09-2013

<http://www.fimadani.com/10-fakta-semut>. Diakses tanggal 24-09-2013

<http://pasukansemut.blogdetik.com/perihal/> . Diakses tanggal 24-09-2013

<http://www.michellechin.net/artists/edopop/wahyudin.pdf>. Diakses tanggal 6-8-2014

<http://www.doubletakeart.com/cgi-bin/dtg/dtg.psearch?a1=00133>. Diakses tanggal 15-10-2014