

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN ISI YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN TERAPAN**



Judul Penelitian
**DIGITALISASI PROSES MELUKIS
DENGAN TEKNIK SPLATTERING**

Peneliti :
Deni Junaedi, S.Sn., M.A., NIP: 197306212006041001 (Ketua)
Naomy Dixie Wardani; NIM. 1512563021 (Anggota)

Dibiayai oleh DIPA ISI Yogyakarta tahun 2022
Nomor: DIPA- 023.17.2.677539/2022 tanggal 17 November 2021
Berdasarkan SK Rektor Nomor: 307/IT4/HK/2022 Tanggal 29 Juni 2022
Sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan Kegiatan
Nomor: 3794/IT4/PG/2022 tanggal 1 Juli 2022

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
LEMBAGA PENELITIAN
November 2022

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN TERAPAN**

Judul Kegiatan : Digitalisasi Proses Melukis dengan Teknik Splattering

Ketua Peneliti

Nama Lengkap : Deni Junaedi, S.Sn., M.A.
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
NIP/NIK : 197306212006041001
NIDN : 0021067305
Jab. Fungsional : Lektor
Jurusan : Seni Murni
Fakultas : FSR
Nomor HP : 081392976723
Alamat Email : denijunaedipainting@gmail.com
Biaya Penelitian : DIPA ISI Yogyakarta : Rp. 12.000.000
Tahun Pelaksanaan : 2022

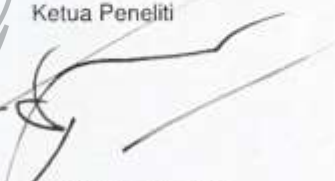
Anggota Mahasiswa (1)

Nama Lengkap : Naomy Dixie Wardani
NIM : 1512563021
Jurusan : SENI RUPA MURNI
Fakultas : SENI RUPA

Mengetahui
Dekan Fakultas FSR


Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP 196911081993031001

Yogyakarta, 12 November 2022
Ketua Peneliti


Deni Junaedi, S.Sn., M.A.
NIP 197306212006041001

Menyetujui
Ketua Lembaga Penelitian


Dr. Nur Sahid, M.Hum
NIP 196202081989031001

RINGKASAN

DIGITALISASI PROSES MELUKIS DENGAN TEKNIK SPLATTERING

Oleh:

Deni Junaedi

Naomy Dixie Wardani

Digitalisasi proses melukis merupakan hal penting dan berguna untuk pembelajaran seni lukis di perguruan tinggi seni. Dalam hal ini, digitalisasi berupa perekaman video proses penciptaan lukisan khususnya untuk teknik yang tidak mudah untuk ditampilkan lewat foto apalagi hanya keterangan tertulis. Untuk itu, penelitian berjudul “Digitalisasi Proses Melukis dengan Teknik Splattering” bertujuan untuk merekam dalam format video terhadap proses pembuatan lukisan dengan teknik *splattering* atau cipratan.

Digitalisasi dalam bentuk video untuk teknik *splattering* ini menjadi urgen dalam pendidikan seni lukis, khususnya di Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa (FSR), Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode improvisasi. Tahapannya berupa persiapan bahan, proses *splattering*, respon terhadap cipratan, dan penyelesaian akhir. Luaran penelitian ini berupa karya seni dalam bentuk lukisan dengan pencatatan HAKI, video hasil proses melukis, dan artikel di jurnal ilmiah.

Tingkat Kesiapterapan Teknologi (TKT) penelitian ini ada di level 6, yaitu demonstrasi model atau prototipe sistem/subsistem dalam lingkungan yang relevan. Demonstrasi model berarti demonstrasi prototipe untuk video teknik *splattering* dalam penciptaan seni lukis; adapun lingkungan yang relevan dalam hal ini adalah studio seni lukis di kampus ISI Yogyakarta. Indikator level ini berupa hasil uji yang layak secara teknis karena dikerjakan berdasarkan teori dan portofolio penciptaan lukisan maupun video. Selain itu, kondisi lingkungan operasi juga telah diketahui, yaitu Prodi Seni Murni FSR ISI Yogyakarta.

Kata kunci: Lukisan, seni lukis, video, teknik cipratan, *splattering*

KATA PENGANTAR

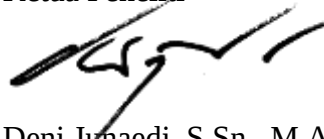
Seni lukis yang proses kreatifnya dijalani secara manual dapat memanfaatkan piranti digital untuk pengajaran. Media digital mampu secara efektivitas menjadi wahana pembelajaran. Untuk menjelaskan teknik tertentu, misalnya, dosen akan lebih praktis dan efektif dengan memanfaatkan media digital.

Untuk itu, penelitian berjudul “Digitalisasi Proses Melukis dengan Teknik Splattering” ini berusaha melakukan digitalisasi terhadap teknik seni lukis yang cenderung memiliki kendala teknis jika dilakukan secara langsung, yaitu teknik cipratan atau *splattering*. Proses digitalisasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembuatan video. Proses penciptaan lukisan dengan teknik cipratan dianalisis dan direkam dalam bentuk video. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk proses belajar mengajar di perguruan tinggi seni, khususnya di Program Studi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta.

Penelitian ini tentu saja dapat berjalan karena dukungan berbagai pihak. Untuk itu, ucapan terima kasih adalah hal yang mesti peneliti sampaikan, yaitu kepada: Rektor ISI Yogyakarta, Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum yang telah mengeluarkan SK Rektor Nomor 307/IT4/HK/2022 tanggal 29 Juni 2022 untuk pelaksanaan penelitian ini; Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum yang telah memberikan izin penelitian ini; Kaprodi Seni Murni FSR ISI Yogyakarta, Bapak Dr. Miftahul Munir, M.Hum, yang telah mengizinkan penelitian ini diajukan; Kepala Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta, bapak Dr. Nur Sahid, M.Hum. yang juga sebagai reviewer; Sekretaris Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta, Bapak Dr. Akhmad Nizam, M.S, yang juga sebagai reviewer; rekan-rekan sesama peneliti di ISI Yogyakarta tahun 2022, dan seluruh cititas akademika ISI Yogyakarta. Ucapan terima kasih juga dihaturkan untuk keluarga peneliti. Ucapan yang paling utama adalah puji syukur *alhamdulillah robbil' alamin*.

Sebuah penelitian, kendati membuka pengetahuan baru, juga akan semakin menyingkap berbagai pertanyaan yang perlu dijawab dengan seksama. Untuk itu, penelitian ini memerlukan langkah lanjut untuk semakin memperluas cakrawala ilmu seni rupa. Berbagai kritik dan masukan dari pembaca sangat diharapkan untuk peningkatan kualitas selanjutnya. Terima kasih banyak.

Yogyakarta, 18 September 2022
Ketua Peneliti



Deni Junaedi, S.Sn., M.A.,
NIP: 197306212006041001



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	2
RINGKASAN.....	3
KATA PENGANTAR.....	4
DAFTAR ISI	6
DAFTAR TABEL	8
DAFTAR GAMBAR.....	9
DAFTAR LAMPIRAN	11
BAB I. PENDAHULUAN	12
A. Latar Belakang.....	12
B. Perumusan Masalah.....	13
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	14
BAB II. TUJUAN DAN MANFAAT	18
A. Tujuan Penelitian.....	18
B. Manfaat Penelitian.....	18
BAB IV. METODE PENELITIAN.....	19
BAB V. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	21
A. Penciptaan Lukisan.....	21
a. Persiapan Material dan Alat.....	21
b. Pendasaran Kanvas	26
c. Pencipratan.....	28
d. Respon Bentuk.....	32
e. Make Up Lukisan.....	33
f. Hasil Lukisan	34
B. Penciptaan Video	34
a. Aspek Penciptaan Video	35
b. Narasi Video	37
c. Hasil Video	38

BAB VI. KESIMPULAN	40
DAFTAR PUSTAKA.....	41
LAMPIRAN	42



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Roadmap penelitian	16
Tabel 2. Alur penelitian	20



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Dua webcam ditempatkan untuk mengamati arah pergerakan lubang semprotan (spray nozzle) kaleng air brush.[1].....	14
Gambar 2. Perbedaan teknik splattering tinta yang dilakukan secara manual dan digital ditampilkan pada penelitian “Interactive Physics-based Ink Splattering Art Creation”. Percikan tinta pada panel (a) dan (b) dilakukan secara manual, pada panel (c) dan (d) secara digital. Panel (a) dan (c) cipratan dilakukan dari arah atas, panel (b) dan (d) dari samping.[3]	15
Gambar 3. Lukisan Jackson Pollock yang diteliti oleh R.P. Taylor.[4].....	16
Gambar 4. Cat akrilik.....	21
Gambar 5. Kanvas dibentang di spanraam.....	22
Gambar 6. Spanram pembentang kanvas.....	22
Gambar 7. Pigura	22
Gambar 8. Wadah air	23
Gambar 9. Penyemprot air	23
Gambar 10. Akrilik medium.....	23
Gambar 11. Kuas lukis.....	24
Gambar 12. Kuas Makanan.....	24
Gambar 13. Sikat gigi	24
Gambar 14. Sisir	24
Gambar 15. Sapu lidi	25
Gambar 16. Pisau palet	25
Gambar 17. Wadah cat.....	25
Gambar 18. Palet penyampur cat	25
Gambar 19. Easel	26
Gambar 20. Fixative, pelapis cat.....	26
Gambar 21. Cat akrilik dituang di palet	27
Gambar 22. Pencampuran warna diaduk dengan pisau palet di palet.....	27
Gambar 23. Kanvas sebelum didasari.....	27

Gambar 24. Pendasaran kanvas tahap awal	28
Gambar 25. Pendasaran kanvas tahap akhir.....	28
Gambar 26. Pencipratan menggunakan kuas lukis	29
Gambar 27. Pencipratan menggunakan kuas masakan	29
Gambar 28. Pencipratan menggunakan sikat gigi.....	29
Gambar 29. Pencipratan menggunakan sisir	30
Gambar 30. Pencipratan menggunakan sapu lidi.....	30
Gambar 31. Pencipratan menggunakan tangan langsung	30
Gambar 32. Arah cipratan dari atas	31
Gambar 33. Arah cipratan dari samping	31
Gambar 34. Merespon bentuk cipratan dengan kuas	32
Gambar 35. Pelapisan lukisan menggunakan fixative	33
Gambar 36. Pemasangan pigura pada lukisan	33
Gambar 37. Deni Junaedi, “Ragam Teknik Cipratan”, 2022, cat akrilik di kanvas, 65 x 100 cm.....	34
Gambar 38. Pengambilan video dari jarak jauh.....	35
Gambar 39. Pengambilan video dari jarak menengah	35
Gambar 40. Pengambilan video dari jarak dekat	36
Gambar 41. Proses penciptaan (editing) video menggunakan filmora	36
Gambar 42. Shooting pembacaan narasi video	37
Gambar 43. Editing video dengan menampilkan narator	37
Gambar 44. Edit video dengan menampilkan proses penciptaan lukisan.....	38
Gambar 45. Editing video dengan menampilkan teks	38
Gambar 46. Thumbnail video	38
Gambar 47. Teks judul penelitian di dalam video	39
Gambar 48. Teks Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta dalam video	39

DAFTAR LAMPIRAN

Draft Artikel Ilmiah	43
Bukti status <i>submission</i> atau <i>reprint</i> Artikel Ilmiah	53
Copy Sertifikat KI	54
Produk Karya Seni (Lukisan)	55
Produk Penelitian (Video)	56
Copy Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja (SPTB) 100%	57
Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 70%	59
Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 30%	61



BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam perguruan tinggi seni, penciptaan lukisan termasuk mata kuliah praktek yang transfer keilmuannya tidak dapat hanya sekedar berupa pemaparan konsep-konsep tanpa kerja nyata. Mahasiswa perlu melakukan praktek langsung terkait tugas yang diberikan dosen. Untuk teknik tertentu, dosen juga perlu mempraktekkan di depan mahasiswa agar mereka lebih memahami materi pengajarannya. Namun demikian, contoh praktek yang berulang-ulang oleh dosen untuk banyak kelas yang berbeda kerap kali terkendala secara teknis, seperti ketersediaan alat dan bahan maupun ruang studio yang berbarengan dengan kelas lain.

Untuk itu, digitalisasi praktek melukis tersebut perlu dilakukan agar contoh yang diberikan dosen lebih mudah diakses. Digitalisasi praktek melukis tersebut berupa perekaman dalam video. Video proses penciptaan lukisan, terutama untuk teknik seni lukis yang relatif jarang dipraktekkan di kelas, akan efektif digunakan untuk materi pengajaran. Bahkan, ketika video tersebut diunggah di internet, pihak yang dapat mengambil manfaat akan lebih banyak lagi.

Hasil perekaman proses penciptaan lukisan dalam video akan semakin penting dalam pengajaran secara daring (*online*). Pengajaran lewat jaringan internet ini menjadi keniscayaan pada era pandemi. Bahkan dimungkinkan, cara daring ini tetap akan banyak dimanfaatkan setelah masa pandemi Covid-19 berlalu. Untuk itu, digitalisasi proses melukis ini menjadi hal urgen dalam pengajaran seni di perguruan tinggi.

Ada banyak teknik dalam penciptaan lukisan. Teknik yang cenderung belum diajarkan pada mahasiswa S1 seni rupa murni pada semester-semester awal, dan teknik tersebut relatif lebih susah untuk diterangkan dengan deskripsi kalimat, perlu didahulukan dalam pembuatan videonya. Oleh karena itu, penelitian ini akan

mempraktekkan teknik *splattering* dalam penciptaan lukisan. Teknik ini di Indonesia dikenal dengan nama teknik cipratan.

Tingkat Kesiapterapan Teknologi (TKT) penelitian ini ada di level 6, yaitu demonstrasi model atau prototipe sistem/subsistem dalam lingkungan yang relevan. Demostrasi model berarti demonstrasi prototipe untuk video teknik *splattering* dalam penciptaan seni lukis; adapun lingkungan yang relevan dalam hal ini adalah studio seni lukis di kampus ISI Yogyakarta. Indikator level ini berupa hasil uji yang layak secara teknis karena dikerjakan berdasarkan teori dan portofolio penciptaan lukisan maupun video. Selain itu, kondisi lingkungan operasi juga telah diketahui, yaitu Prodi Seni Murni FSR ISI Yogyakarta.

Digitalisasi dalam bentuk video untuk teknik *splattering* ini menjadi urgen dalam pendidikan seni lukis, khususnya di Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa (FSR), Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta. Hal ini karena video yang dapat digunakan untuk alat pembelajaran tersebut belum ada di studio seni lukis ISI Yogyakarta. Dengan demikian, penelitian ini layak untuk dijalankan.

B. Perumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah: bagaimana proses melukis dengan teknik *splattering* direkam secara digital dalam format video.