

# **REPRESENTASI BENDA DALAM LUKISAN**



## **PENCIPTAAN KARYA SENI**

**Ega Budaya Putra  
NIM 0912059021**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2016**

# REPRESENTASI BENDA DALAM LUKISAN



Ega Budaya Putra  
NIM 0912059021

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar sarjana S-1 dalam bidang Seni Rupa Murni  
2016



## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ega Budaya Putra  
NIM : 0912059021  
Fakultas : Seni Rupa  
Program Studi : Seni Rupa Murni  
Judul Tugas Akhir : Representasi Benda dalam Lukisan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam tugas akhir karya seni ini, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan oleh pihak lain dan tidak terdapat duplikasi, tiruan atau membuat ulang karya orang lain secara sengaja.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan penuh tanggung jawab dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 14 Juni 2016

Pembuat Pernyataan

Ega Budaya Putra

## **PERSEMBAHAN**

**Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni ini  
dipersembahkan**

**Kepada**

**Orang tua, Keluarga, Sahabat, Orang-orang yang terkasih,  
Dan seluruh pembaca**



## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillahirobbilalamin.* Dengan memanjatkan segala puji serta syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah melimpahkan berkah dan karunianya, sehingga penulisan Tugas Akhir penciptaan karya seni ini yang berjudul REPRESENTASI BENDA DALAM LUKISAN, dapat terselesaikan.

Pada penyusunan Tugas Akhir ini tidak semata-mata hasil kerja sendiri, melainkan juga berkat bimbingan dan dorongan dari pihak-pihak yang telah membantu, baik secara materi maupun secara non materi. Maka dari itu diucapkan banyak terima kasih yang tidak terhingga serta penghargaan yang setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang telah terlibat dan ikut membantu secara langsung maupun tidak langsung kepada yang terhormat:

1. Deni Junaedi, S.Sn., M.A., selaku dosen pembimbing I yang telah banyak mengarahkan, mendukung, memberikan masukan dan mengajarkan pelajaran berharga selama penyusunan Tugas Akhir.
2. Amir Hamzah, S.Sn., M.A., selaku dosen pembimbing II yang juga telah mengarahkan, mendukung, memberikan semangat dan masukan dalam penyelesaian Tugas Akhir.
3. I Gede Arya Sucitra, S.Sn., M.A. selaku *cognate* yang telah banyak memberikan koreksi dan masukan, serta dukungan dan pengarahan dalam seminar dan sidang.
4. Drs Soehadi selaku Dosen Wali yang telah banyak membimbing dalam proses akademik selama masa perkuliahan.

5. Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. Suastiwi, M. Des, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Prof., Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh staff dosen Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah banyak mengajarkan berbagai pelajaran berharga selama masa perkuliahan.
9. Seluruh staff sekretariat Fakultas Seni Rupa yang telah banyak memberikan dukungan dalam bidang administrasi dari awal hingga akhir selama menjadi mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Kepada Syofrilina dan Syoridesti, dan adik-adik tercinta(Espiralina Puspa Tania, Aldorama Chintokamiko, Adinda Lovalina) yang selalu mendukung ku selama ini.
11. Keluarga besar Formmisi
12. Kepada sahabat-sahabatku, Fito anugrah, Eka Susilawati, Stanley, Mario Viani, M.Yakin, Ipan, Eka Nofrian, Patrio, Ibnu, Ananda Saputra, Romel Jaro, Joni, dll. Teman-teman angkatan 2009 Jurusan Seni Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Stanley Emil, Eka Susilawati, Fito, Hasan Agus, Bayu Murti,Fandi, Lino) yang telah bersama-sama dari awal hingga akhir masa perkuliahan.

13. Saya tidak dapat menulis seluruh nama di lembar ini, namun saya telah mengukir nama kalian di dalam hati, yang telah hadir, baik itu dalam hal penyusunan Tugas Akhir, perkuliahan, dan lingkungan di sekeliling. Kisah kalian tidak akan terlupakan.

Yogyakarta, 25 Juni 2016



Ega Budaya Putra

## DAFTAR ISI

Halaman

|   |           |
|---|-----------|
| HALAMAN JUDUL LUAR.....                 | i         |
| HALAMAN JUDUL DALAM.....                | ii        |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                 | iii       |
| HALAMAN PERNYATAAN.....                 | iv        |
| HALAMAN PERSEMBAHAN.....                | v         |
| KATA PENGANTAR.....                     | vi        |
| DAFTAR ISI.....                         | ix        |
| DAFTAR GAMBAR.....                      | xi        |
| <br>                                    |           |
| <b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>          | <b>1</b>  |
| A. Latar Belakang.....                  | 1         |
| B. Rumusan Masalah.....                 | 3         |
| C. Tujuan dan Manfaat.....              | 3         |
| D. Makna Judul.....                     | 4         |
| <br>                                    |           |
| <b>BAB II. KONSEP.....</b>              | <b>6</b>  |
| A. Konsep Penciptaan.....               | 6         |
| B. Konsep Bentuk.....                   | 10        |
| <br>                                    |           |
| <b>BAB III. PROSES PEMBENTUKAN.....</b> | <b>15</b> |
| A. Bahan.....                           | 15        |
| B. Alat.....                            | 18        |
| C. Teknik.....                          | 18        |
| D. Tahap Pembentukan.....               | 19        |

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| <b>BAB IV. TINJAUAN KARYA</b> ..... | 27 |
| <b>BAB V. PENUTUP</b> .....         | 68 |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....         | 70 |
| <b>LAMPIRAN</b> .....               | 71 |



## DAFTAR GAMBAR

### GAMBAR ACUAN

|  |    |
|--|----|
| Gambar. 1 Contoh Lukisan, Ruprecht Von Kaufmann..... | 11 |
| Gambar. 2 Contoh Lukisan, Kenichi Hoshine .....      | 12 |
| Gambar. 3 Contoh Lukisan, Handiwirman Saputra.....   | 13 |

### GAMBAR TAHAPAN PEMBENTUKAN

|  |    |
|--|----|
| Gambar. 4 Bahan dan Alat .....               | 18 |
| Gambar. 4 Proses pembuatan kanvas.....       | 19 |
| Gambar. 5 Tahap Pengeraman.....              | 20 |
| Gambar. 8 Membuat sketsa pada kanvas .....   | 21 |
| Gambar. 9 Proses pemberian warna dasar ..... | 22 |
| Gambar. 10 Proses mendetail objek .....      | 23 |
| Gambar. 11 Pemberian Tanda Tangan.....       | 44 |

### GAMBAR KARYA

|   |    |
|---|----|
| Gambar. 13 <i>Red Plastic</i> , cat akrilik pada kanvas, 80 x 100 cm, 2016..... | 28 |
| Gambar. 14 <i>Dramatis</i> , cat akrilik pada kanvas, 80 x 100 cm, 2016.....    | 30 |
| Gambar. 15 <i>Berbagi</i> , cat akrilik pada kanvas, 80 x 100 cm, 2016 .....    | 32 |
| Gambar. 16 <i>From Norico</i> , cat akrilik pada kanvas, 90 x 70 cm, 2016.....  | 34 |
| Gambar. 17 <i>Paradiso</i> , cat akrilik pada kanvas, 80 x 100 cm, 2016.....    | 36 |
| Gambar. 18 <i>Inferno</i> , cat akrilik pada kanvas, 80 x 100 cm, 2016.....     | 38 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar. 19 <i>Melancholia</i> , cat akrilik pada kanvas, 100 x 100 cm, 2016 .....                  | 40 |
| Gambar. 20 <i>Journey</i> , cat akrilik pada kanvas, 80 x 100 cm, 2016.....                        | 42 |
| Gambar. 21 <i>R.I.P</i> , cat akrilik pada kanvas, 70 x 90 cm, 2016.....                           | 44 |
| Gambar. 22 <i>Sunyi</i> , cat akrilik pada kanvas, 90 x 70 cm, 2016.....                           | 46 |
| Gambar. 23 <i>Karma</i> , cat akrilik pada kanvas, 90 x 70 cm, 2016.....                           | 48 |
| Gambar. 24 <i>Gugur</i> , cat akrilik pada kanvas, 90 x 60 cm, 2016 .....                          | 50 |
| Gambar. 25 <i>Love</i> , cat akrilik pada kanvas, 80 x 60 cm, 2016 .....                           | 52 |
| Gambar. 26 <i>Insomnia</i> , cat akrilik pada kanvas, 60 x 80 cm, 2016 .....                       | 54 |
| Gambar. 27 <i>Menunggu Hujan</i> (seri kertas), cat akrilik pada kanvas,<br>100 x 80 cm, 2016..... | 56 |
| Gambar. 28 <i>Terbakar</i> (seri kertas), cat akrilik pada kanvas, 80 x 60 cm,<br>2016.....        | 58 |
| Gambar. 29 <i>Kering</i> (seri kertas), cat akrilik pada kanvas, 80 x 60 cm,<br>2016.....          | 60 |
| Gambar. 30 <i>Basah</i> , cat akrilik pada kanvas, 80 x 60 cm, 2016.....                           | 62 |
| Gambar. 31 <i>Tergantung</i> , cat akrilik pada kanvas, 80 x 100 cm, 2016.....                     | 64 |
| Gambar. 32 <i>Kosong</i> , cat akrilik pada kanvas, 80 x 100 cm, 2016.....                         | 66 |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Ketika penulis tiba di Yogyakarta, sebagai calon mahasiswa yang berlatar belakang sekolah umum dan ingin bersekolah seni, hal yang paling disukai adalah ketika mengunjungi pameran seni rupa di kota budaya ini, dari mengunjungi pameran-pameran tersebut penulis merasa kagum dan lebih termotivasi untuk menjadi seniman, dari sekian banyak karya yang pernah dilihat, terdapat karya-karya yang penulis anggap aneh dan menarik, salah satunya karya Handiwirman Saputra yang dalam karya lukisnya banyak menghadirkan benda-benda keseharian yang sederhana, seperti; plastik, kapas rokok, kawat, rambut dan lainnya. Melalui tangan Handiwirman benda-benda keseharian dapat diolah dengan menarik, seperti contoh pada lukisannya dengan objek segumpal kapas dengan latar belakang warna yang sederhana, namun dibalikny karya seniman Minang ini ternyata membawa banyak cerita. Berangkat dari hal tersebut, berdasarkan dari kedekatan pribadi dan kagum akan karyanya, melalui pandangan akan benda dari perspektif pribadinya, membuat penulis tertarik menghadirkan benda-benda di sekitar ke dalam bentuk lukisan dengan perspektif penulis sendiri.

Dalam keseharian, manusia pasti berhubungan dengan berbagai macam benda, baik yang dibutuhkan untuk menunjang kehidupan atau cuma sekedar mengisi ruang pandang. Banyak macam benda yang dapat dijadikan contoh, dari

yang memenuhi kebutuhan, seperti pakaian, perabotan rumah hingga benda-benda teknologi yang digunakan untuk kepentingan berkomunikasi.

Dengan terbiasa mengamati benda-benda, kemudian terdapat keinginan untuk mengetahui lebih lanjut potensi kebendaan melalui proses penganalisaan benda yang dikaitkan dengan pengalaman pribadi. Seperti contoh: ketika memandang sebuah sofa usang yang sering penulis duduki disela-sela kesibukan, seolah muncul perasaan nyaman bercampur ketengangan, dan kemudian timbul rasa ketertarikan yang begitu kuat antara diri dengan benda tersebut (sofa). Proses pengamatan dan kedekatan dengan benda-benda tersebut menimbulkan perhatian khusus terhadap bentuk-bentuk yang khas dan unik dari benda-benda tersebut.

Ketika menjadi mahasiswa seni rupa, pandangan terhadap benda menjadi lebih kaya, baik dalam hal mengenali berbagai macam bentuk benda maupun memahami karakter dan sifat benda, terutama dalam kreasi artistik kebentukan maupun nilai estetis. Benda disamping memiliki fungsi dan sebagai alat penunjang, juga dapat hadir dengan bentuk yang menarik baik melalui rekayasa maupun alamiah bawaannya. Seperti bentuk kayu yang memiliki tekstur dan serat garis yang artistik terbentuk secara alami, maupun seperti jam beker tua yang dibuat dengan mempertimbangkan artistik dan nilai estetik sehingga terkadang dapat menambah tinggi nilainya, jam yang pada dasarnya berfungsi sebagai penanda waktu bisa menjadi pajangan koleksi pribadi karena memiliki bentuk yang menarik.

Melalui elemen seni rupa bentuk-bentuk dari kebendaan itu dapat dihadirkan lewat proses kemampuan seorang seniman dalam mengolah garis,

warna, volume dan semua unsur lainnya. Seorang pelukis dapat menghadirkan bentuk dari benda menjadi mirip dengan modelnya, dan tidak sampai disitu juga terdapat keinginan untuk menghadirkan persoalan-persoalan kehidupan melalui kehadiran dari benda-benda tersebut, dari situ maka tema yang diangkat dalam tugas akhir ini menjadi menarik.

## **B. Rumusan Masalah**

Konsep penciptaan karya ini berangkat dari terkumpulnya beberapa pertanyaan, antara lain:

1. Benda seperti apakah yang akan dilukis?
2. Bagaimana menghadirkan bentuk benda-benda tersebut ke dalam wujud lukisan?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

Berdasarkan rumusan di atas, maka tujuan dalam penciptaan karya lukisan ini adalah

1. Menghadirkan benda keseharian yang ditemui di sekitar ke dalam lukisan
2. Membuka peluang dalam membangun persepsi baru terhadap lukisan alam benda.

#### D . Makna Judul

Judul pada tugas akhir ini perlu untuk didefinisikan satu persatu, hal ini dilakukan guna menghindari adanya kesalahpahaman dan meluasnya arti kata serta interpretasi berjauhan dengan maksud dari judul tersebut. Untuk membatasi penafsiran judul tersebut, maka arti kata dibutuhkan batasan untuk menghindari kesalahpahaman maka makna dalam judul tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

Pengertian representasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi keempat adalah keadaan diwakili, apa yang mewakili atau perwakilan.<sup>1</sup> Sedangkan menurut Marcel Danesi representasi adalah “penggunaan tanda(gambar, bunyi dan lain-lain) untuk menghubungkan, menggambarkan, atau mereproduksi sesuatu yang dilihat, diindera, dibayangkan, atau dirasakan dalam bentuk fisik tertentu”.<sup>2</sup>

Pengertian benda dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat adalah segala yang ada di alam berwujud atau berjasad.<sup>3</sup>Dalam pengertian seni lukis yang diungkapkan oleh Wardoyo Sugiarto:

Seni lukis alam benda secara umum dan sederhana pengertian istilah lukisan alam benda yang dalam bahasa inggris disebut *still lifepainting*, adalah jenis lukisan yang menggambarkan objek-objek atau benda tidak bernyawa sebagai tema tunggalnya di dalam suatu susunan yang harmonis serta dengan selera ekspresif cenderung teliti kemudian didefinisikan ini menjadi rujukan pemahaman yang terkait tentang alam benda pada bagian selanjutnya.<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup>Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2008, p.1167

<sup>2</sup> Marcel Danesi, *Pesan, Tanda, dan Makna*, Yogyakarta: Jalasutra, 2010, p.24

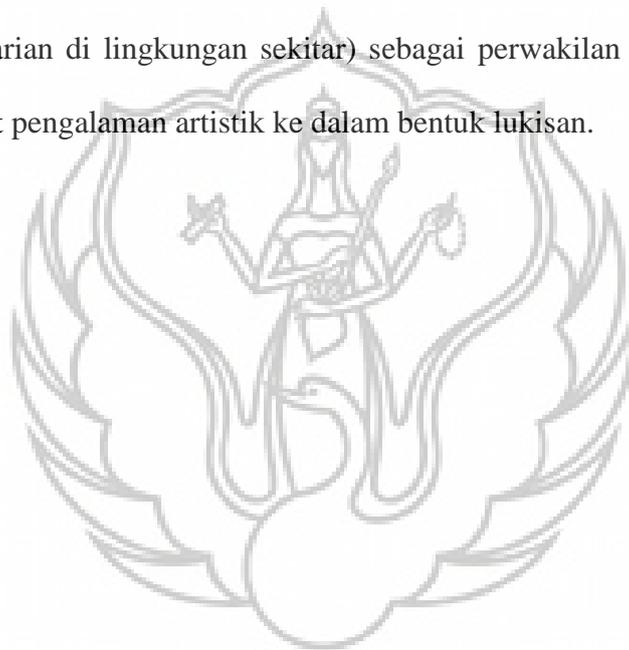
<sup>3</sup>Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat *Op.Cit.*,p. 168

<sup>4</sup>Wardoyo Sugiarto, Kronika Lukisan Alam Benda, *Jurnal Pengetahuan Seni dan Penciptaan Seni*, BP ISI Yogyakarta edisi VII/02-oktober-1999, p 103

Seni lukis menurut Mikke Susanto adalah:

Bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologi yang menggunakan garis dan warna, guna mengungkapkan perasaan mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang.<sup>5</sup>

Dengan demikian, maksud judul di atas adalah benda sebagai perwakilan atau mewakili persoalan-persoalan pribadi. Berpijak pengertian makna judul “representasi benda dalam lukisan” di sini adalah menghadirkan kembali benda (benda keseharian di lingkungan sekitar) sebagai perwakilan persoalan-persoalan pribadi lewat pengalaman artistik ke dalam bentuk lukisan.



---

<sup>5</sup>Mikke Susanto, *Diksi Rupa*, Dicti Art Lab, Yogyakarta & Jagad Art Space, Bali: 2011, p.241

## BAB II

### KONSEP

#### A. Konsep Penciptaan

Karya seni diciptakan melewati proses yang bertahap dengan melibatkan pikiran dan perasaan baik secara fisik maupun rohani. Ada muatan yang ingin disampaikan oleh seseorang seniman dalam karyanya. Hal tersebut dapat diamati dan dihayati pada objek-objek maupun *subject matter* yang dipresentasikan pada sebuah karya seni.

Setiap individu memiliki kekhasan tersendiri dalam menciptakan sebuah karya seni dan mengandung unsur subjektivitas yang kuat pada saat melakukan pengamatan. Saat mengamati sebuah objek, sering kali objek yang sama dapat menimbulkan pengalaman berbeda bagi tiap penanggap.

Di dalam kehidupan sehari-hari benda memiliki peranan penting. Dalam peranannya sebagai media penunjang dalam kehidupan manusia, terkadang benda-benda tersebut juga memiliki nilai lain, atau makna yang berbeda. Kehadirannya bisa saja memengaruhi perasaan, cara berpikir, bahkan ada beberapa benda yang dikategorikan sebagai acuan perbedaan kelas sosial bagi para pemiliknya. Sebagai contoh: seseorang tidak bisa dikatakan tidak mampu secara finansial jika dia memiliki kendaraan yang mewah; ini menunjukkan bahwa benda memiliki sebuah peranan yang melebihi fungsinya dalam kehidupan manusia, baik itu dalam menunjang kehidupan sehari-hari atau bahkan hanya sekedar memuaskan hasrat diri.

Benda menjadi bagian dari kehidupan manusia, karena dia berada disekitar kehidupan ini. Pengertian benda dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah segala yang ada di alam berwujud atau berjasad.<sup>6</sup> Dari pengertian tersebut dapat diartikankan bahwa benda adalah segala sesuatu yang berwujud baik itu tercipta secara alamiah maupun rekayasa ciptaan manusia. Dengan sekian banyaknya benda yang ada di sekitar, benda berpotensi dapat merangsang interpretasi bagi penikmatnya, seseorang dapat saja menjadikan benda-benda mampu merangsang atau membangkitkan pengalaman-pengalaman estetis dan juga menghadirkan ingatan atau kenangan akan sesuatu, dan mampu memberi rangsangan kerinduan akan sesuatu, benda dapat saja menghadirkan ingatan tentang sebuah peristiwa yang mempengaruhi perasaan (emosi).

Benda akan memiliki makna bagi setiap orang dan pemaknaan itu dipengaruhi oleh latar belakang lingkungannya. Pengamatan seorang seniman terhadap lingkungan sekitarnya merupakan awal dari suatu pemahaman yang akan diserap ke dalam pikiran atau pun perasaan yang nantinya akan menimbulkan ide maupun gagasan. Seperti yang diungkapkan oleh A.A.M Djlantik:

Ide sebagai dorongan yang timbul dari dalam seniman. Dorongan tersebut bisa terjadi secara sadar, tetapi juga tidak disadarinya. Dorongan yang terjadi secara sadar disebut motivasi. Karena seniman bisa mewujudkan karya dalam pikirannya sedangkan terjadi di bawah alam sadar biasanya berupa kegelisahan jiwanya disebut *implus*, karena seniman belum bisa mewujudkan karya dalam pikirannya.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup>Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Loc. Cit*

<sup>7</sup>A.A.M Djlantik, *Estetika Sebuah Pengantar (Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia)*, Bandung:MSPI dan art, 1999, p. 64.

Dan seperti yang diungkapkan oleh Deni Junaedi: ketika berhadapan dengan objek estetis, subjek akan mengalami pengalaman tertentu.<sup>8</sup> Berdasarkan uraian di atas, dengan mengamati relasi yang terbentuk dari interaksi manusia dengan berbagai macam benda, maka timbulah ide untuk menghadirkan kembali benda keseharian di lingkungan sekitar dengan perspektif pribadi penulis, dan ditelusurilah bagaimana kehadiran sebuah benda dalam situasi tertentu dapat menimbulkan sebuah makna baru. Sebuah makna yang mungkin bisa merubah persepsi seseorang tentang benda yang dihadapinya dan sebuah persepsi yang juga terkadang mempengaruhi perasaan.

Pada konsep penciptaan ini benda hadir sebagai metafora dari persoalan-persoalan pribadi. dalam konteks seni rupa, metafor merupakan bagian yang cukup penting dalam melukiskan atau membuat makna baru dalam sebuah karya seni, metafor bekerja melalui pinjaman bentuk atau objek untuk menghasilkan makna baru.

Seperti yang diungkapkan Kris Budiman metafora didefinisikan secara tipikal sebagai sebuah kiasan yang menggunakan sepatah kata atau frase yang mengacu kepada objek atau tindakan tertentu untuk menggantikan kata atau frase yang lain sehingga tersaranakan suatu kemiripan diantara keduanya.<sup>9</sup>

Dalam dunia seni lukis telah dikenal secara luas apa yang disebut “lukisan alam benda”, bisa dikatakan hampir semua pelukis pernah membuat lukisan alam benda entah itu hanya sebagai studi atau tema lukisan. Sejarah berlangsung seni lukis alam benda tersebut meyakinkan bahwa karya seni muncul

---

<sup>8</sup>Deni Junaedi, *Estetika :Jalinan Subjek, Objek, dan Nilai*, Yogyakarta: ISI Yogyakarta, 2013, p. 7

<sup>9</sup> Kris Budiman, *Semiotika Visual Konsep, Isu, dan Problem Ikonisitas*, Yogyakarta: Jalsutra, 2011, p. 87

memang tidak jauh dari kehidupan, terutama sesuatu yang dekat dengan kita seperti benda-benda di sekitar kita.

Ketika seorang seniman mengamati benda-benda tersebut pastilah muncul pengalaman estetik yang berbeda-beda antara seniman satu dengan yang lainnya, seperti yang diungkapkan Sudarmadji:

Secara ilmu jiwa langkah pertama lahirnya karya seni adalah pengamatan peristiwa sesungguhnya bukan peristiwa yang tepat dan berdiri sendiri, karna bila seorang mengamati suatu objek maka akan ada stimulasi (ransangan) selanjutnya seorang akan menangkap suatu makna objek secara pribadi sesuai dengan pengalamannya. Biasanya objek adalah atau hal yang menimbulkan ide dalam kelahiran karya seni.<sup>10</sup>

Demikian pula seniman dalam mengekspresikan pengalaman-pengalaman artistiknya. Pengaruh bentuk benda-benda yang mempunyai makna masing-masing terhadap kehidupan sehari-hari. Pengalaman itulah yang kemudian dihadirkan kembali menjadi dasar dari latar belakang munculnya ide dalam berkarya.

Pengamatan yang mendalam oleh seorang seniman terhadap sesuatu yang akan diangkatnya menjadi sebuah karya seni itu sangatlah penting, karena dengan itu seorang seniman bisa benar-benar memahami dan memberikan nilai lebih pada objek yang akan dijadikan karya seni. Berawal dari itulah penulis merasa bahwa dengan adanya benda-benda yang ada disekitar, dapat mempengaruhi pikiran dan cara kerja dalam berkarya. Dengan demikian dapat dikatakan yang menjadi fokus konsep penciptaan dalam pembuatan karya ini adalah menghadirkan kembali

---

<sup>10</sup>Sudarmadji, *Dasar-Dasar Kritik Seni Rupa*, Jakarta: Dinas Museum dan Sejarah, 1977, p 30.

benda keseharian yang ditemui di lingkungan sekitar sebagai metafor persoalan-persoalan pribadi dalam kehidupan.

## **B. Konsep Bentuk**

Konsep bentuk adalah kelanjutan dari ide penciptaan yang membutuhkan objek sebagai media ungkapnya. Mikke Susanto mengungkapkan bahwa “bentuk adalah bangun, gambaran, rupa, wujud, sistem, susunan dalam seni biasanya berkaitan dengan matra yang ada seperti dwimatra atau trimatra”.<sup>11</sup> Bentuk dalam karya seni pada dasarnya terdiri dari dua bagian yaitu *Visual Form* dan *Special Form* seperti yang diungkapkan oleh Dharsono Sony Kartika:

Pada dasarnya apa yang dimaksud dengan bentuk (*form*) adalah totalitas dari karya seni. Bentuk itu merupakan organisasi atau satu kesatuan atau komposisi dari unsur-unsur pendukung karya. Ada dua macam bentuk : pertama *Visual Form* yaitu bentuk fisik dari sebuah karya seni atau satu kesatuan dari unsur-unsur pendukung karya seni tersebut. Kedua *Special Form* yaitu bentuk yang tercipta karna adanya hubungan timbal balik antara nilai-nilai yang dipancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan kesadaran emosionalnya.<sup>12</sup>

Berdasarkan pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan *Visual Form* adalah wujud yang tampak (terindra) dari sebuah karya seni, seperti objek-objek pada karya seni lukis yang penulis representasikan (kursi, jam beker, asbak, patung kaki, plastik sofa). Sedangkan *special form* adalah terpengaruhnya psikologis seseorang ketika melihat objek tersebut.

Proses pengolahan visual yang dihadirkan dalam penciptaan karya tugas akhir ini mengetengahkan bentuk-bentuk figuratif dengan pendekatan realistik.

---

<sup>11</sup>Mikke Susanto, *Op. Cit.*,p. 54.

<sup>12</sup>Dharsono Sony Kartika, *Kritik Seni*, Bandung: Rekayasa Sains, 2007, p. 33.

Secara garis besar karya seni lukis merupakan perpaduan antara gagasan dan teknik yang harus dikuasai untuk menyampaikan atau menginformasikan kepada masyarakat tentang karya tersebut dengan lebih komunikatif.

Sebuah karya, dalam hal ini lukisan, harus mempertimbangkan komposisi dan harmoni elemen-elemen seni rupa. Warna-warna yang penulis gunakan dalam setiap karya akan mewakili setiap permasalahan yang di utarakan. Penyajian warna dalam karya tidak menyimbolkan tentang suatu hal melainkan mewakili perasaan penulis, dengan kata lain pemilihan penggunaan warna merupakan dorongan perasaan penulis. Penulis mempertimbangkan hal ini karena dirasa akan mendukung penyampaian perasaan dan momen suatu kejadian lebih terasa emosinya.

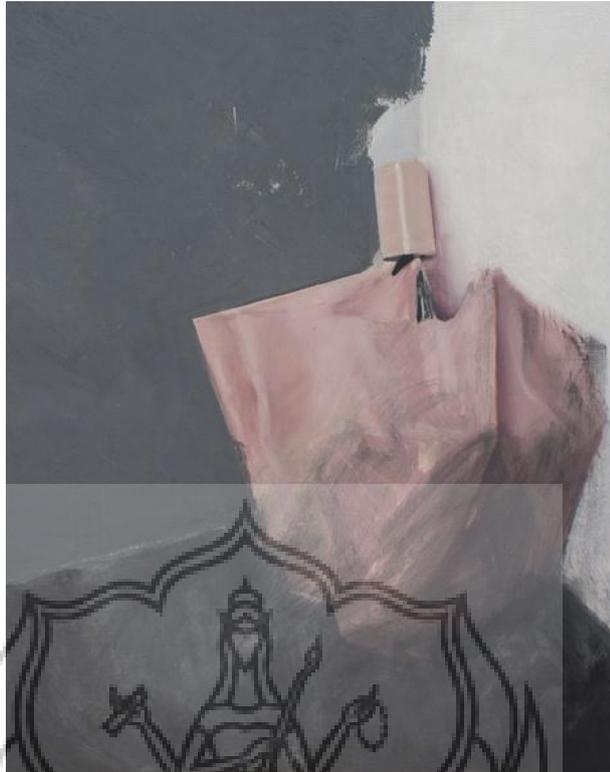
Penggunaan garis dalam karya digunakan untuk menambah pencapaian artistik, penulis juga menggunakan garis untuk memperkuat emosi akan suatu hal melalui goresan. Ekspresi perasaan lewat garis yang disajikan dengan menggunakan kuas, baik itu garis yang teratur maupun sapuan kuas yang tidak beraturan.

Sebagai bahan acuan dalam proses kreatif, maka dibutuhkan tokoh yang menjadi inspirasi, tujuannya agar memperjelas konsep serta memperkuat pondasi bentuk visual dan gagasan. Ada beberapa seniman baik dalam negeri maupun luar negeri yang dijadikan sumber inspirasi dalam penciptaan karya ini, diantaranya adalah: Ruprecht von Kaufmann, Kenichi Hoshine, dan Handiwirman Saputra.



Gambar 1 Ruprecht Von Kaufmann, “Die Passage”, 2013  
Arrylic and oil on canvas, 150 x 200 cm  
(Sumber: rvonkaufmann.com, diakses pada tanggal 19 juni 2016, pukul 22.14)

Di dalam proses pembuatan karya, sebagai acuan penulis tertarik dengan karya Ruprecht Von Kaufmann karena secara komposisi dan peletakan objek-objek informal menyerupai dengan karya-karya yang dibuat.



Gambar 2 Kenichi Hoshine, “untitled 56”, 2013  
Oil on canvas, 100 x 80 cm

(Sumber: maxwellalexandergallery.com, diakses pada tanggal 19 juni 2016, pukul 22.14)

Kenichi Hoshine adalah seniman asal Jepang, pada karyanya yang berjudul untitled 56 ini penulis terinspirasi dengan cara menggoreskan cat, pemilihan dan komposisi objek yang menghadirkan suasana yang dramatis.



Gambar 3 Handiwirman Saputra, “ Pose no 2 “, 2004  
Cat akrilik pada kanvas, 140 x 200 cm  
(Sumber: katalog pameran “apa-apanya dong” di Nadi Gallery, Jakarta,2004)

Handiwirman adalah seniman dari Indonesia, lahir di BukitTinggi, Sumatra Barat pada karya Handiwirman yang berjudul pose no 2 ini penulis terinspirasi dari pemilihan objek yang sederhana dengan penggunaan warna minimalis, lukisan ini mampu merangsang pengalaman penulis tentang kenyamanan dan kesejukan.