

SUGESTI GARIS DALAM LUKISAN



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Tejo Purnomo

NIM 1112192021

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

2016

SUGESTI GARIS DALAM LUKISAN



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

Halaman Pengesahan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni

Tugas Akhir Karya Seni berjudul:

SUGESTI GARIS DALAM LUKISAN diajukan oleh Tejo Purnomo, NIM 1112192021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 27 Juni 2016 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Amir Hamzah, S.Sn., M.A.
NIP. 19700427 199903 1 001

Pembimbing II/Anggota

Wiyono, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19670118 199802 1 001

Cognate/Anggota

Setyo Priyo Nugroho, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19750809 200312 1 003

Ketua Jurusan/Program Studi/
Ketua/Anggota

Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M. Sn.
NIP. 19760510 200112 2 001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Dr. Suastiwi, M. Des
NIP. 19590802 198803 2 002



Untuk S.P. (1961-2002)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir Penciptaan Seni dengan judul “Sugesti Garis dalam Lukisan” baik pertanggungjawaban tertulis maupun karya. Di saat menapaki proses tersebut bimbingan dan bantuan datang dari berbagai pihak, maka dari itu ucapan terima kasih ditujukan kepada:

1. Amir Hamzah, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing I yang memberi arahan di dalam penulisan maupun proses penciptaan.
2. Wiyono, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang memberi masukan pada tulisan dan visual karya.
3. Setyo Priyo Nugroho, S.Sn., M.Sn. selaku *Cognate* dan Dosen Wali.
4. Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
5. Dr. Suastiwi, M.Des selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
6. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor ISI Yogyakarta.
7. Segenap dosen dan karyawan Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
8. Kedua orang tua yang memberi wejangan dan semangat.
9. Keluarga besar SEKILAS (Seni Lukis 2011).

Di dalam Tugas Akhir ini disadari masih terdapat banyak kekurangan baik materi tulisan maupun karya yang dipresentasikan, oleh karenanya saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan.

Yogyakarta, Juli 2016

Tejo Purnomo

DAFTAR ISI

Halaman Judul ke -1	i
Halaman Judul ke -2	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Persembahan	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Makna Judul	4
BAB II. KONSEP	6
A. Konsep Penciptaan	6
B. Konsep Bentuk	11
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN	25
A. Bahan	25
B. Alat	26
C. Teknik	27
D. Tahapan Pembentukan	28
BAB IV. DESKRIPSI KARYA	36
BAB V. PENUTUP	58
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar Acuan

Gb. 1.	Susunan titik berderet maupun bidang yang dapat memunculkan impresi kegarisan	20
Gb. 2.	Paul Cézanne, <i>The Large Bathers</i> , 1900-1906, Oil on canvas, 210,5 x 250,8 cm	21
Gb. 3.	Roberto Matta, <i>Star Travel</i> , 1938, Crayon and pencil on paper, 48,26 x 63,5 cm	22
Gb. 4.	Alberto Burri, <i>Trittico C - tavola I</i> , 1973, Silkscreen on Fabriano Rosaspina paper, 24,5 x 17,8 cm	23
Gb. 5.	Garis yang muncul pada tanah yang kering	24

Gambar Tahapan Pembentukan

Gb. 6.	Persiapan bahan untuk melukis	28
Gb. 7.	Persiapan alat untuk melukis	29
Gb. 8.	Proses merentangkan kanvas	29
Gb. 9.	Pemberian plamir pada permukaan kanvas	30
Gb. 10.	Mengunjungi pameran seni rupa	31
Gb. 11.	Sketsa terpilih yang akan dijadikan lukisan	31
Gb. 12.	Proses mewarnai latar belakang bidang lukisan	32
Gb. 13.	Pemberian warna pada kertas kardus dengan cat semprot	33
Gb. 14.	Penempelan kertas kardus pada bidang lukisan menggunakan lem kayu	33
Gb. 15.	Proses pencampuran adonan untuk teknik <i>plotot</i>	34
Gb. 16.	Penerapan teknik <i>plotot</i> pada lukisan	34
Gb. 17.	Pemberian <i>varnish</i> pada lukisan	35

Gambar Karya

Gb. 18.	Tejo Purnomo, <i>Letupan</i> , 2015, Media campuran pada kanvas, 80 x 60 cm	38
Gb. 19.	Tejo Purnomo, <i>Memusat</i> , 2015, Media campuran pada kanvas, 80 x 60 cm	39
Gb. 20.	Tejo Purnomo, <i>Komposisi Tiga Garis</i> , 2015, Media campuran pada kanvas, 90 x 65 cm	40
Gb. 21.	Tejo Purnomo, <i>Pasif</i> , 2015, Media campuran pada kanvas, 60 x 80 cm	41
Gb. 22.	Tejo Purnomo, <i>Masif</i> , 2015, Media campuran pada kanvas, 60 x 80 cm	42
Gb. 23.	Tejo Purnomo, <i>Ritmis</i> , 2015, Media campuran pada kanvas, 80 x 60 cm	43
Gb. 24.	Tejo Purnomo, <i>Positif dan Negatif</i> , 2015, Media campuran pada kanvas, 80 x 60 cm	44
Gb. 25.	Tejo Purnomo, <i>Komposisi Garis Vertikal dan Horizontal I</i> , 2015, Media campuran pada kanvas, 60 x 80 cm	45
Gb. 26.	Tejo Purnomo, <i>Ketidakstabilan</i> , 2015, Media campuran pada kanvas, 80 x 100 cm	46
Gb. 27.	Tejo Purnomo, <i>Komposisi Garis Vertikal dan Horizontal II</i> , Media campuran pada kanvas, 70 x 70 cm	47
Gb. 28.	Tejo Purnomo, <i>Expanding Spheres</i> , 2015, Media campuran pada kanvas, 60 x 80 cm	48
Gb. 29.	Tejo Purnomo, <i>Keluasan</i> , 2015, Media campuran pada kanvas, 60 x 80 cm	49
Gb. 30.	Tejo Purnomo, <i>Kestabilan dan Sudut</i> , 2016, Media campuran pada kanvas, 150 x 50 cm	50
Gb. 31.	Tejo Purnomo, <i>Concentric Arch</i> , 2016, Media campuran pada kanvas, 50 x 150 cm	51
Gb. 32.	Tejo Purnomo, <i>Komposisi Garis Vertikal dan Lengkung</i> , 2015, Media campuran pada kanvas, 110 x 80 cm	52
Gb. 33.	Tejo Purnomo, <i>Benturan</i> , 2015, Media campuran pada kanvas, 80 x 110 cm	53

Gb. 34.	Tejo Purnomo, <i>Keruwetan</i> , 2015, Media campuran pada kertas, 53 x 70 cm	54
Gb. 35.	Tejo Purnomo, <i>Pusaran</i> , 2016, Media campuran pada kertas, 53 x 70 cm	55
Gb. 36.	Tejo Purnomo, <i>Stabil dan Labil</i> , 2016, Media campuran pada kertas, 53 x 70 cm	56
Gb. 37.	Tejo Purnomo, <i>Genesis</i> , 2016, Media campuran pada kertas, 70 x 53 cm	57



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Biodata Mahasiswa	63
Lampiran 2.	Foto Poster Pameran	66
Lampiran 3.	Foto Display Pameran Tugas Akhir	67
Lampiran 4.	Foto Suasana Pameran Tugas Akhir	68
Lampiran 5.	Katalogus	69



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Keakraban dengan garis sebagai salah satu elemen dasar seni rupa berawal dari kebiasaan mencoret-coret ketika masih kecil dengan menggunakan alat tulis terutama pada secarik kertas, hal ini terus dilakukan ketika muncul perasaan jenuh atau bosan. Kegiatan tersebut mengantarkan pada aktivitas menggores dengan harapan dapat membunuh kebosanan saat menunggu pelajaran selesai ketika sekolah.

Memasuki masa dewasa kesadaran akan potensi garis mulai muncul. Garis ternyata mempunyai daya tarik untuk diolah dalam bentuk karya. Garis hadir membawa karya pada visual yang khas dan terlihat sederhana namun dapat dikembangkan. Ketika memasuki bangku kuliah, diperkenalkanlah sebuah mata kuliah yang bernama Desain Elementer atau acap kali disebut Nirmana. Dosen dalam mata kuliah ini memberi ulasan detail setiap elemen dasar seni rupa. Mata kuliah ini menekankan desain dengan mengolah elemen dasar seni rupa serta melatih kepekaan penguasaan elemen dasar seni rupa pengorganisasian secara teori maupun praktik.

Menjalani perkuliahan ini membuat pergulatan dengan elemen dasar seni rupa semakin intens dan cukup menguras tenaga, waktu, pikiran, dan pastinya menguras kantong. Terkadang tekanan saat mengerjakan tugas mingguan mata kuliah ini terasa membebani. Hal ini dikarenakan studi garis, warna, komposisi, ruang, dan sebagainya yang berjumlah banyak, dan karya yang dikerjakan belum

tentu dinilai alias ditolak karena dianggap tidak memenuhi kriteria atau standar yang dipakai oleh pengajar. Akan tetapi, pergumulan dengan aspek mendasar ini adalah modal dalam mata kuliah seni rupa lainnya. Maka dari itu Desain Elementer ditempatkan pada semester awal di Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.

Desain Elementer mempunyai nilai yang cukup penting dalam mengarahkan dan memupuk sensibilitas seseorang yang berkecimpung dalam dunia kreatif. Mata kuliah tersebut dapat diaplikasikan dalam berbagai karya seni, seperti lukisan, patung, maupun grafis. Pada praktiknya terdapat bagian yang memberikan pengetahuan bagaimana mengorganisasi elemen dasar seni rupa, sehingga kelak dapat direalisasikan dalam pembuatan karya.

Melalui perkuliahan Desain Elementer diajarkan antara lain garis, warna, tekstur bidang dan sebagainya. Selain itu prinsip pengorganisasian atau komposisi menjadi bahan penting untuk harmonisasi elemen-elemen tersebut. Prinsip pengorganisasian yakni proporsi, komposisi, keseimbangan, dan lain-lain.

Salah satu bagian dari elemen dasar seni rupa adalah garis, lebih jauh tidak sekedar sebagai elemen semata, garis juga dapat memunculkan sugesti. Di dalam pembelajaran, dapat dikategorikan pada tangkapan yang dirasakan seniman maupun spektator. Garis dengan berbagai sifatnya mampu membangkitkan suasana hati kala melihatnya. Seperti ketika melihat garis-garis vertikal tegak maka hal yang timbul adalah kesan kokoh dan kuat, dunia nyata dapat dilihat pada tiang listrik di pinggir jalan. Jika diperhatikan secara teliti akan terasa aura kekuatan yang menopang bentangan kabel listrik tersebut.

Adanya kekayaan potensi artistik dalam garis kiranya mampu mendorong untuk menciptakan karya. Rekaman yang ada mengenai garis, terkumpul dan mengendap kemudian secara otomatis menggerakkan keinginan untuk mendalaminya. Garis memanglah unik serta dominan dalam beberapa karya seni rupa. Berangkat dari hal inilah maka garis terpilih sebagai pijakan dalam proses kreatif.

Seni rupa saat ini sudah berkembang sedemikian jauh. Karya seni dengan pendekatan konseptual juga semakin canggih, namun harus disadari aspek visual tetap menjadi unsur utama dalam karya seni lukis. Elemen dasar seni rupa tetap dapat hadir melalui sensasi penyusunan yang harmonis, walaupun tidak harus memunculkan bentuk-bentuk yang figuratif. Penekanan garis dapat memberikan pesona estetik; di mana sugesti garis yang muncul tentu sangat menarik bagi penikmatnya.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan sebelumnya maka persoalan dalam Tugas Akhir ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apa yang disebut dengan sugesti garis?
2. Bagaimana sugesti garis diwujudkan menjadi lukisan?
3. Bahan, alat, dan teknik apa yang digunakan untuk memvisualkan sugesti garis ke dalam lukisan?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Mengemukakan sugesti garis sebagai tema seni lukis.
- b. Menvisualisasikan sugesti garis dalam seni lukis.
- c. Memanfaatkan bahan, alat, serta teknik seni lukis dalam memvisualkan sugesti garis.

2. Manfaat

- a. Diharapkan dapat memberi kontribusi pada perkembangan seni lukis khususnya di lingkup akademi.
- b. Diharapkan dapat mewadahi gagasan kreatif yang muncul.
- c. Dapat memberdayakan seni lukis yang berbasis pada eksplorasi elemen dasar seni rupa, material, serta teknik.

D. Makna Judul

Guna menghindari kesalahan penafsiran judul penulisan maka perlu adanya penjelasan makna atau arti setiap kata. Berikut ini akan dijelaskan pengertiannya.

Sugesti : pendapat yang dikemukakan (untuk pertimbangan); anjuran; saran; pengaruh dan sebagainya yang dapat menggerakkan hati orang; dorongan.¹

Garis : suatu titik-titik yang tak terbatas.²

¹ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, ed. 3. – cet. 3, Jakarta: Balai Pustaka, 2005, p. 1097

² Edmund Burke Feldman, *Art as Image and Idea*. terj. SP. Gustami, New Jersey: Prentice-Hall Inc., 1967, p. 167

Sugesti Garis : potensi yang diekspresikan melalui gerak maupun massa yang apabila disusun secara sepatutnya akan mengakibatkan suatu irama yang dapat dirasakan.³

Lukisan : suatu ungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi (dua matra), dengan menggunakan medium rupa, yaitu garis, warna, tekstur, *shape*, dan sebagainya.⁴

Memahami pengertian arti setiap kata di atas maka, “Sugesti Garis dalam Lukisan” dapat dirangkum dan diterjemahkan sebagai pendapat yang dikemukakan dengan menggunakan titik-titik tak terbatas yang diejawantahkan ke dalam bentuk yang memiliki potensi ekspresi melalui gerak maupun massa yang apabila disusun secara sepatutnya akan mengakibatkan suatu irama yang dapat dirasakan guna menciptakan karya seni rupa dua dimensi yang tersusun atas elemen-elemen dasar seni rupa.

³ Fadjar Sidik & Aming Prayitno, *Nirmana*. Yogyakarta: STSRI-ASRI, 1984, p. 6

⁴ Dharsono Sony Kartika, *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains, 2004, p. 36