

**FANTASI EKOSISTEM IKAN SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN SENI LUKIS**



JURNAL PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh :

Puspita Tri Rahayu

NIM 1312375021

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

2017

FANTASI EKOSISTEM IKAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS

FISH ECOSYSTEM FANTASY AS THE IDEA OF CREATION OF PAINTING

Puspita Tri Rahayu
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
No. telp: 0857 3248 6506
Email: puspita3.pipit@gmail.com

Abstrak

Keberadaan seni senantiasa mengiringi perjalanan manusia, karena seni memiliki peran di dalam kehidupan manusia. Lingkungan hidup bisa menjadi inspirasi dalam menciptakan lukisan. Latar belakang kehidupan yang berbeda, membuat karya seni setiap seniman berbeda pula. Ketertarikan akan ekosistem ikan yang mengundang imajinasi, memunculkan keinginan untuk berfantasi dalam sebuah karya seni lukis. Ekosistem yang berusaha ditampilkan ke dalam lukisan menjadi lebih kaya, seperti contohnya membayangkan ekosistem ikan berada di dalam tata surya, memiliki lingkungan pedesaan, berada di atas awan, dan lain sebagainya. Objek yang ditampilkan adalah bentuk-bentuk imajinasi namun masih mengacu pada bentuk asli dan sudah dideformasikan ke dalam bentuk yang fantastis. Berfantasi merupakan hal yang personal, sehingga setiap orang mempunyai dunia fantasinya masing-masing. Agar fantasi yang dialami bisa dibagikan dan dirasakan orang lain, maka diperlukan sebuah alat perantara, contohnya karya seni. Pada Tugas Akhir ini, perantara yang digunakan adalah karya seni yaitu lukisan, sehingga karya yang dihasilkan termasuk dalam seni fantastik (*Fantastic Art*). Konsep perwujudan dalam karya lukis ini berdasarkan pada angan-angan tentang ekosistem ikan, sehingga dalam setiap lukisan dihadirkan berbagai jenis ikan beserta ekosistemnya yang telah mengalami transformasi dari wujud aslinya.

Abstract

The existence of art always accompanies human journey, because art has a role in human life. The environment can be an inspiration in creating paintings. Different life backgrounds, making artworks of every artist different. A fascination with the fish ecosystem that invites imagination, raises the desire to fantasize in a work of art. The ecosystems that are trying to display into the paintings get richer, such as imagining fish ecosystems in the solar system, having a rural environment, being above the clouds, and so on. The object shown is the forms of the imagination, but still refers to the original form and has been deformed into a fantastic form. Fantasizing is personal, so everyone has their own fantasies. So that the fantasies experienced can be shared and felt by others, it is necessary an intermediary tool, for example artworks. In this final project, the intermediary used is artwork that is painting, so the resulting work is included in fantastic art. The concept of manifestation in this painting is based on the fantasy about the fish ecosystem, so that in each painting presented various species of fish along with its ecosystem that has undergone a transformation from its original form.

Kata kunci: karya seni, seni lukis, *fantastic art*, penciptaan seni.

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Keberadaan seni senantiasa mengiringi perjalanan manusia, karena seni memiliki peran di dalam kehidupan manusia. Seni diciptakan melalui berbagai ide dan gagasan, yang kemudian divisualisasikan menggunakan media dan teknik tertentu, sehingga dapat dinikmati dan diapresiasi.

Aktifitas sehari-hari dan lingkungan hidup bisa menjadi inspirasi dalam menciptakan lukisan. Latar belakang kehidupan yang berbeda, membuat karya seni setiap seniman berbeda pula, karena setiap individu mempunyai pengalaman sendiri-sendiri, dan meskipun pengalaman hidupnya sama, pasti berbeda cara menyikapinya.

Penulis dilahirkan di lingkungan yang mayoritas masyarakatnya bermata pencaharian sebagai petambak ikan, yaitu di kabupaten Lamongan Jawa Timur, sehingga memiliki kehidupan yang dekat dengan dunia ikan. Keakraban dengan dunia ikan membuatnya menjadi topik bahasan keluarga, dalam keseharian di kampung, kadang penulis suka berlama-lama di tambak untuk berimajinasi tentang dunia mereka. Pengalaman tersebut memicu ketertarikan untuk mengetahui lebih jauh tentang macam-macam ikan beserta ekosistemnya.

Seringnya diajak oleh orang tua ke tambak ketika masih kecil, menjadikan kerinduan akan suasana tambak yang sejuk dan menenangkan. Setiap duduk di tepian tambak dan sungai memandangi ikan-ikan yang berenang, memunculkan bayangan-bayangan atau fantasi di dalam pikiran. Hal tersebut membuat

alam bawah sadar menerka-nerka apa yang terjadi di dalam tambak, kehidupan macam apa yang dialami oleh ikan-ikan di dalamnya. Apakah sama dengan kehidupan manusia, atau mirip dengan kehidupan dalam film animasi yang sering ditemui di televisi maupun bioskop. Terkadang muncul bayangan ikan sebagai makhluk sosial seperti halnya manusia, berkomunikasi dengan ikan-ikan yang lain, mengunjungi rumah tetangganya, jalan-jalan ke mall dan menonton film bersama teman, juga berjualan di pasar. Bayangan-bayangan tersebut sering terlintas di pikiran bahkan hingga saat ini.

Sebagai makhluk hidup yang tinggal di air, ikan mempunyai berbagai macam jenis dan bentuk, bentuk yang dimiliki berbeda-beda tergantung habitat yang ditinggali. Bentuk ikan yang berkembang biak di dalam tambak berbeda dengan bentuk ikan yang berada di sungai. Begitu pula dengan bentuk ikan yang berada di zona laut dangkal berbeda dengan bentuk ikan di zona laut tengah maupun dalam. Zona laut dangkal dikenal sebagai surga karena pada zona ini terdapat berbagai jenis ikan yang berwarna-warni. Keanekaragaman bentuk ikan membuat mata tidak bosan-bosan untuk mengamatinya.

Sebagai bentuk kreasi, pecinta ikan hias dapat membuat ekosistem ikan yang dinamakan *aquascape*, yang bisa dibentuk menyerupai bentuk asli di laut maupun dalam bentuk lain. Seni *aquascape* ini membutuhkan kreatifitas, sama halnya dengan seni lukis. Mereka yang menggeluti dunia ini mampu mengubah bentuk ekosistem ikan sesuai dengan keinginan, ekosistem darat diaplikasikan di air dengan menggunakan fantasi yang ada di pikirannya. Ada yang mengubahnya dalam tampilan ekosistem taman, hutan dengan banyak pohon, gunung atau perbukitan bahkan kombinasi bebatuan dan lain sebagainya, sehingga mirip

dengan ekosistem alaminya namun berada di dalam air. Ekosistem buatan lainnya adalah akuarium yang lebih banyak digunakan untuk ikan hias berukuran sedang hingga besar, menggunakan rumput atau tanaman hias, karang dan pernak-pernik menyerupai ekosistem laut buatan. Akuarium berbeda dengan *aquascape*, karena *aquascape* lebih didominasi dengan tanaman air, batu, pasir dan kayu sebagai media pertumbuhan tanaman. Ikan yang digunakan adalah jenis ikan hias berukuran kecil. Sehingga pembuatannya fokus pada pembuatan desain tampilan ekosistemnya, sedangkan akuarium fokus pada jenis ikan hias yang dipelihara.

Ketertarikan akan ekosistem ikan yang mengundang imajinasi, memunculkan keinginan untuk lebih berfantasi dalam sebuah karya seni lukis. Ekosistem yang berusaha ditampilkan ke dalam lukisan menjadi lebih kaya, seperti contohnya membayangkan ekosistem ikan berada di luar angkasa, memiliki lingkungan pedesaan, berada di atas awan, dan lain sebagainya. Objek yang ditampilkan adalah bentuk-bentuk imajinasi namun masih mengacu pada bentuk asli dan sudah dideformasikan ke dalam bentuk yang fantastis.

Dalam sebuah ekosistem ikan tentunya terdapat bermacam-macam komponen, seperti air, terumbu karang, anemon, tumbuhan air dan sebagainya. Komponen-komponen tersebut akan diubah bentuknya menjadi lebih fantastis, penambahan komponen-komponen lain yang tidak berhubungan dengan ikan juga akan dihadirkan, bertujuan untuk memunculkan keadaan atau *scene* tertentu yang ingin ditampilkan pada tiap lukisan, sehingga makna lukisan bisa tersampaikan.

Dari sekian banyak tema lukisan yang dapat diangkat dalam Tugas Akhir, tema Fantasi Ekosistem Ikan dipilih karena

penggambaran ekosistem ikan yang fantastis dapat memacu pikiran untuk lebih kreatif dalam berimajinasi, membayangkan tempat-tempat tinggal ikan yang tidak biasa ditinggali. Tema ini menarik untuk dihadirkan karena penikmat seni akan dapat melihat ikan-ikan di dalam sebuah ekosistem-ekosistem bayangan yang fantastis.

2. Rumusan Penciptaan

- a. Apa yang dimaksud dengan fantasi ekosistem ikan?
- b. Bagaimana visualisasi fantasi ekosistem ikan dalam lukisan?

3. Tujuan

Memvisualisasikan ekosistem ikan ke dalam lukisan dan memfantasikannya.

B. Konsep Penciptaan

Seni adalah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya, pengalaman batin tersebut disajikan secara indah sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula kepada manusia lain yang menghayatinya (Soedarso, 2006: 101). Senada dengan hal tersebut, Leo Tolstoy mengatakan bahwa seni adalah ungkapan perasaan pencipta yang disampaikan kepada orang lain agar mereka dapat merasakan apa yang dirasakan seniman (Sumardjo, 2006: 62). Hasil karya seni tersebut mampu menjadi wadah yang menjembatani gagasan seniman dengan audiens.

Tema yang diangkat dalam Tugas Akhir ini adalah fantasi ekosistem ikan, menggambarkan ikan dalam fantasi yang dibayangkan. Dalam *Encyclopedia Amerika* disebutkan:

“fantasy is a form of imaginative thinking that is controlled more by thinker’s wishes, motives, and feeling than by conditions in the objective world. In fantasy the individual is most often not seeking to communicate his thoughts to others, but is chiefly sending messages to himself. Fantasy is a form of dreaming. Most authorities regard daydreaming as the form of

fantasy, but dreaming during sleep is also classified as fantasy (Grolier, 1997:23).

Senada dengan definisi fantasi di atas, Toni Masdiono mengungkapkan bahwa fantasi atau khayalan merupakan sebuah bentuk atau cara berpikir yang lebih banyak dikendalikan oleh harapan-harapan, keinginan dan perasaan. Bentuk lain dari fantasi adalah hal-hal yang berhubungan dengan berbagai hal yang 'seolah' nyata, namun sebetulnya hanyalah sebuah rekayasa yang dihubungkan dengan sains (Masdiono, 2005: 39)

Berfantasi merupakan hal yang personal, sehingga setiap orang mempunyai dunia fantasinya masing-masing. Agar fantasi yang dialami bisa dibagikan dan dirasakan orang lain, maka diperlukan sebuah alat perantara. Salah satu alat perantara yang bisa digunakan adalah karya seni. Untuk menjadi sebuah lukisan yang bisa dinikmati oleh orang lain, fantasi di dalam pikiran diolah atau direfleksikan dengan mengilustrasikan angan-angan tersebut ke dalam sebuah kanvas. Pada Tugas Akhir ini, perantara yang digunakan adalah karya seni yaitu lukisan, sehingga karya yang dihasilkan termasuk dalam seni fantastik (*Fantastic Art*).

Pengungkapan sebuah gagasan ke atas permukaan kanvas memerlukan kemampuan untuk mengeksplorasi segala yang terpendam dalam alam pikiran. Hal itu dilakukan dengan cara mengolah elemen-elemen seni lukis seperti: garis, warna, tekstur, bidang atau ruang dan bentuk dalam sebuah susunan atau komposisi, sehingga menjadi sebuah wujud yang mengungkapkan ide pelukis dalam karya seni.

Karya seni Tugas Akhir ini mengangkat tentang fantasi ekosistem ikan, sehingga dalam penggarapannya diupayakan untuk menampilkan bentuk visual yang fantastik, menarik, terutama menimbulkan kesan keceriaan pada lukisan. Penggambaran visualisasi ke dalam lukisan dituangkan dalam bentuk figuratif. Figuratif masih menampilkan bentuk nyata dan wajar, adalah kebalikan dari abstraktif, yaitu sebuah aliran

yang dalam penggarapan karyanya tidak lagi menggunakan ingatan sebagai sumber atau tempat objek yang muncul, melainkan berupa simbol-simbol bawah sadar.

Konsep perwujudan dalam karya lukis ini berdasarkan pada angan-angan tentang ekosistem ikan, sehingga dalam setiap lukisan dihadirkan berbagai jenis ikan beserta ekosistemnya yang telah mengalami transformasi dari wujud aslinya. Imajinasi ekosistem dalam Tugas Akhir ini menggambarkan sebuah ekosistem yang tidak seharusnya ditinggali ikan. Keberadaan air yang dibutuhkan dalam sebuah ekosistem ikan tidak lagi menjadi komponen penting, namun apabila ingin menambahkan kesan *scene* perairan, maka akan ditambahkan gelembung-gelembung. Ekosistem ikan akan lebih fantastik dengan menambahkan objek di luar objek ekosistem ikan, seperti rumah yang berwarna warni, balon udara, pepohonan dan bunga-bunga.

Wujud lukisan menggunakan gaya dekoratif, sehingga membuat lukisan tampak lebih menarik, ceria, dan juga menggambarkan sisi dari seorang perempuan yang senang menghias.

Dekoratif adalah karya seni rupa yang memiliki daya (unsur) menghias yang tinggi atau dominan. Di dalam karya seni lukis tidak menampakkan adanya volume keruangan maupun perspektif. Semua dibuat secara datar (*flat*) atau tidak menunjukkan ketiga dimensinya. Dekoratif juga sering digabungkan dengan seni naif yang berarti penuh kesenangan, lukisan bergaya kekanakan, menggunakan warna terang dan kuat, komposisi ritmis. Seni ini ditandai oleh kesederhanaan goresan, warna maupun teknik. Terkadang penyederhanaannya berlebihan karena adanya anggapan bahwa seni naif diciptakan oleh orang-orang dengan sedikit atau tidak memiliki pelatihan seni formal sama sekali. Namun dalam praktiknya, tetap ada sekolah bagi seniman-seniman naif (Susanto, 2012:270)

C. Proses Penciptaan

1. Karya Acuan

Dalam proses penciptaan Tugas Akhir ini tentunya mempunyai karya-karya acuan atau objek-objek yang menstimulasi

pembentukan konsep perwujudan karya, dimaksudkan agar wujud lukisan sesuai dengan apa yang diharapkan oleh penciptanya.



Gb. 1. **William Adams**, *Aquascape "Deep forest"*, digunakan sebagai acuan dalam menciptakan sebuah ekosistem di dalam lukisan, 2014, fotografi (sumber: <http://edition.cnn.com/2014/02/05/world/pimp-my-fish-tank/index.html>, diakses pada tanggal 18 juli 2017, pukul 11.45)/)

Gambar di atas menjadi inspirasi dalam berfantasi, air terjun yang seharusnya berada di daratan diaplikasikan di dalam sebuah perairan.

Hal lain yang dilakukan untuk menunjang perluasan ide atau gagasan yaitu *browsing* internet, melihat situs-situs media sosial yang menyediakan layanan bergambar contohnya Instagram dan Pinterest. Banyak akun yang menjadi referensi penulis, misalnya di instagram akun @natgeo yang sering memposting foto atau video hewan-hewan. Akun tersebut sering memposting berbagai jenis ikan dari berbagai penjuru dunia. Selain akun tersebut, akun yang menjadi langganan untuk diakses yaitu akun milik seniman terkenal. Namun tidak jarang karya seniman-seniman baru dijadikan referensi, baik seniman di dalam maupun luar negeri. Selain melihat karya-karya seniman di dalam situs Internet,

mengunjungi galeri dan melihat pameran juga dilakukan dalam tahap ini.

Karya seni seniman yang dijadikan referensi dalam pencitaan karya Tugas Akhir ini adalah karya seniman H. Widayat. Widayat dikenal sebagai seniman dekoratif, kebanyakan lukisannya bertemakan Flora dan Fauna. Deformasi bentuk yang dihadirkan dalam lukisannya sangat kaya dan menarik, terlihat pengaruh Picasso di dalamnya. Meskipun dalam beberapa tahun tema lukisannya sama tetapi bentuk-bentuknya selalu berbeda. Kekayaan bentuk deformasi inilah yang menjadi acuan dalam penciptaan karya.



Gb. 2. **Widayat**, Ikan-ikan, digunakan sebagai acuan dalam mendeformasi bentuk ikan, 1989, cat Minyak di Kanvas, 51x84 cm (sumber: buku "g reng" ekspresi seni lukis widayat, 1994)

Selain seniman Widayat, karya ilustrator terkenal Diela Maharani juga menjadi referensi. Hal menarik yang diambil dari karya Diela adalah dalam mencampurkan warna. Warna yang dihadirkan dalam karyanya adalah warna-warna cerah. Pengaplikasian berbagai macam warna dikombinasikan dengan baik di dalam sebuah karya, menjadikan karyanya sebagai *eye candy* yang berwarna warni. Selain pengkomposisian warna yang

bagus, karya ilustrasi Diela Maharani menjadi referensi dalam dan pengisian bidang-bidang kosong pada lukisan.



Gb. 3. Diela Maharani, Gambar Ilustrasi, digunakan sebagai acuan dalam mengkombinasikan warna di dalam lukisan, 2016 (sumber: @dielamaharani, instagram.com, diakses pada tanggal 18 Juli 2017, pukul 13.08 wib)

Di samping karya-karya seniman yang menjadi referensi, karya-karya pada Tugas Akhir ini juga terinspirasi oleh visual-visual kartun. Visual kartun yang menjadi referensi dari lukis ini bertujuan agar lukisan tidak terlihat membosankan. Pemakaian warna-warna *tint* pada lukisan terinspirasi dari Kampung Tridi jodipan Malang. Penggunaan warna ini memberikan kesan keceriaan, kesenangan dan kebahagiaan. Daerah ini merupakan kampung yang kumuh sebelum mengalami revitalisasi pewarnaan.

2. Proses Penciptaan

a. Bahan

Bahan (*material*) yang diperlukan dalam penciptaan lukisan Tugas Akhir ini antara lain:

i. Cat atau Warna

Zat pewarna yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni pada Tugas Akhir ini adalah cat akrilik. Cat akrilik merupakan salah satu bahan melukis yang mengandung *polimer ester poliakrilat*, sehingga memiliki daya rekat yang sangat kuat terhadap medium lain dan standar pengencer yang digunakan adalah air (Susanto, 2012: 13).

Cat yang digunakan dalam Tugas Akhir ini adalah cat akrilik dengan formulasi *soft body*. *Soft body* (kental lembut) adalah formulasi cat kental dan lembut dengan muatan pigmen terkonsentrasi menghasilkan warna yang tajam dan murni (Sucitra, 2013. 63). Merk produk cat yang digunakan bermacam-macam antara lain Pebeo, Maries, Reeves dan Galeria. Pemilihan produk yang bermacam-macam ini dikarenakan warna-warna yang diinginkan tidak selalu tersedia dalam satu merek. Selain itu merek tersebut mempunyai beberapa keunggulan yakni mudah dalam proses pencampuran warna, kecerahan warnanya tahan lama dan tidak memerlukan waktu yang lama untuk mengeringkat cat, sehingga proses melukis lebih efektif.

ii. Pasta

Pasta adalah zat perekat yang lengket. Pasta dibuat dari campuran cat akrilik, lem putih pVAc dan air dengan perbandingan 2:2:0,5. Digunakan untuk proses *outline* dan dekorasi.

Pencampuran bahan tersebut untuk menghasilkan tekstur nyata pada bidang kanvas. Kekentalan pasta harus diperhatikan karena apabila terjadi kesalahan dalam penakaran bahan, pasta tidak bisa digunakan dengan maksimal. Pasta yang telah dibuat dimasukkan ke dalam plastik dan diberi lubang kecil pada ujungnya.

iii. Varnish

Varnish digunakan untuk melapisi lukisan yang sudah kering dan selesai dikerjakan sehingga terhindar dari debu dan kotoran dan bersifat melindungi kekuatan bahan yang dipakai.

Terdapat dua tipe *varnish* yaitu *matt* dan *glossy*. Tipe *glossy* melapisi karya dengan hasil akhir cenderung mengkilat sedangkan *matt* sebaliknya. Ada dua cara menggunakan *varnish*, yakni semprot dan oles. Keunggulan dan kelemahan dalam menggunakan masing-masing cara adalah *varnish* semprot lebih praktis penggunaannya namun bagi pemula memakai cara ini akan mengalami kesulitan untuk meratakan semprotan ke berbagai sisinya, sedangkan *varnish* oles keunggulannya berada pada tingkat meratakan *varnish* di semua sisi yang jauh lebih mudah karena dibantu dengan kuas yang halus. Dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini, *varnish* yang digunakan ialah *reeves glossy varnish* dengan cara oles.

b. Alat

Alat-alat (*painting tools*) yang digunakan dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini antara lain:

i. Kanvas

Kanvas adalah istilah yang longgar, menunjukkan landasan dasar lukisan yang biasanya berasal dari kapas (misalnya *cotton duck canvas*), meskipun mungkin juga

digunakan untuk istilah bahan alami lainnya (rami, linen), atau kain sintesis seperti *polyester* (Sucitra, 2013: 79).

Kanvas yang digunakan merupakan kain mentahan (*unprimed*), menggunakan bahan katun. Kain katun terbuat dari serat kapas dengan ketebalan yang bervariasi. Keunggulan memakai bahan ini adalah serat lebih rapat sehingga mempermudah dalam proses plamir dan hasil akhir kanvas menjadi halus sehingga tidak perlu proses pengamplasan.

Ukuran bidang lukisan termasuk faktor yang dipertimbangkan dalam proses penciptaan karya. Oleh karena itu, spanram (kayu perentang kanvas) yang digunakan seringkali dipesan secara khusus. Namun dalam proses pemasangan dan plamir dikerjakan sendiri agar dapat menentukan tebal/tipis dan halus/kasarnya permukaan kanvas.

ii. Kuas

Kuas yang digunakan adalah kuas dengan berbagai merek dan tipe. Merk yang digunakan antara lain reeves, v-tec, dan phoenix dengan ukuran yang bervariasi. Karena setiap ukuran mempunyai fungsi masing-masing. Contohnya kuas ukuran 2 dipakai untuk proses detail pada objek pendukung sedangkan ukuran 20 keatas dipakai untuk proses pengeblokan dengan teknik *opaque* pada bidang yang besar. Nomor yang sama pada satu merek kuas, ukurannya akan berbeda dengan merek kuas lain, namun perbedaan ukuran tersebut tidak terlalu signifikan.

Jenis kuas yang digunakan bermacam-macam bentuk, diantaranya *round* (termin bulat, bulu meruncing ke atas), *flat* (persegi, pipih, panjang bulu sekitar setengah kali panjang termin), *bright* (persegi, pipih/gepeng, bulu pendek, termin

lebar), dan *filbert* (pipih, ujung oval). Setiap jenis yang dipakai mempunyai fungsi masing-masing yaitu *round* digunakan untuk membuat goresan dengan variasi tebal tipis hanya dengan mengubah tekanan pegangannya saja. *Flat* berguna untuk agar lebih fleksibel dalam penggunaannya sehingga dapat meninggalkan kesan lunak pada bekas sapuan-sapuanya. *Bright* digunakan untuk membuat sapuan kuas/*brush stroke* dengan efek-efek bertekstur. Sedangkan *filbert* digunakan untuk menciptakan sapuan kuas yang bervariasi, tetapi mempunyai jangkauan yang lebih luas daripada *round*. Ujung yang berbentuk oval bagus dan lunak untuk mencampur warna (*blending*) dan hasilnya tidak tajam.

iii. Palet

Palet atau tempat untuk mencampur cat atau warna terbuat dari bahan plastik. Biasanya menggunakan wadah plastik yang tertutup dan wadah es batu yang tidak berwarna (bening) sehingga memudahkan untuk membedakan warna-warna cat. Wadah yang mempunyai tutup berguna untuk menyimpan cat apabila cat sudah tidak digunakan sehingga cat tidak kering apabila ingin memakai campuran cat yang sama di lain waktu.

iv. Pisau Palet

Pisau palet digunakan untuk mencampur cat akrilik selama proses melukis, selain itu alat ini juga digunakan dalam pembuatan lapisan plamir pada kanvas.

c. Teknik

Teknik merupakan cara atau teknis kreatif yang dapat dijadikan sebagai sebuah identitas perupa, baik dalam keahlian dalam menggunakan bahan dan alat di atas bidang kanvas maupun mengeksplorasi hasil eksperimennya ke dalam ruang

visual/seni lukis. Teknik yang digunakan dalam proses melukis merupakan gabungan dari berbagai teknik, yaitu sebagai berikut:

i. Opaque

Opak atau *opaque* dalam bahasa Inggris adalah opacus dan dalam bahasa Latin yang artinya digerapkan, tidak tembus pandang atau tidak transparan. Merupakan teknik dalam melukis yang dilakukan dengan menyapukan atau mengoleskan cat pada permukaan kanvas dengan sedikit pengencer sehingga warna yang berada di bawahnya dapat tertutup atau tercampur. Penggunaan cat secara merata tetapi mempunyai kemampuan menutup bidang atau warna yang dikehendaki (Susanto, 2012: 282).

ii. Dry Brush

Dry brush merupakan teknik melukis dengan mengaplikasikan sapuan kering. Teknik ini menggunakan cat akrilik namun tidak memakai medium air sebagai pengencer. Biasanya digunakan saat membuat objek-objek yang memerlukan gradasi warna.

iii. Blok

Teknik blok merupakan teknik menyapukan cat pada kanvas dengan olesan yang rata dan cenderung hanya menggunakan satu warna. Biasanya teknik ini digunakan ketika memberi warna pada latar belakang.

iv. Teknik arsiran

Teknik Arsiran yang dipakai sama prosesnya seperti mengarsir pada umumnya. Namun pada karya Tugas Akhir ini yang membedakannya adalah media yang digunakan yaitu pasta yang dimasukkan ke dalam plastik dan diberi lubang kecil. Teknik ini digunakan untuk proses dekorasi.

d. Tahap Pembentukan

Dalam menciptakan karya Tugas Akhir ini tentunya melalui beberapa tahap pembentukan, tahapan-tahapan tersebut meliputi: *Preparation* (persiapan), *Incubation* (Pengeraman, Perenungan), *Insight* (pemunculan), *Evaluation* (evaluasi karya). Berikut akan dijelaskan satu persatu tahapannya:

i. Persiapan (*preparation*)

Persiapan merupakan proses menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam proses melukis. Antara lain kanvas, cat, kuas dan lain-lain. Selain itu hal lain yang dilakukan dalam proses ini yaitu eksplorasi, dilakukan dengan cara melihat dan mengamati hal-hal yang berhubungan dengan tema lukisan yaitu ekosistem ikan. Misalnya dengan pergi ke tambak, melihat *aquascape*, akuarium dan menonton film animasi, juga dengan mencari karya-karya acuan (referensi) atau objek-objek yang menstimulasi pembentukan konsep perwujudan karya.

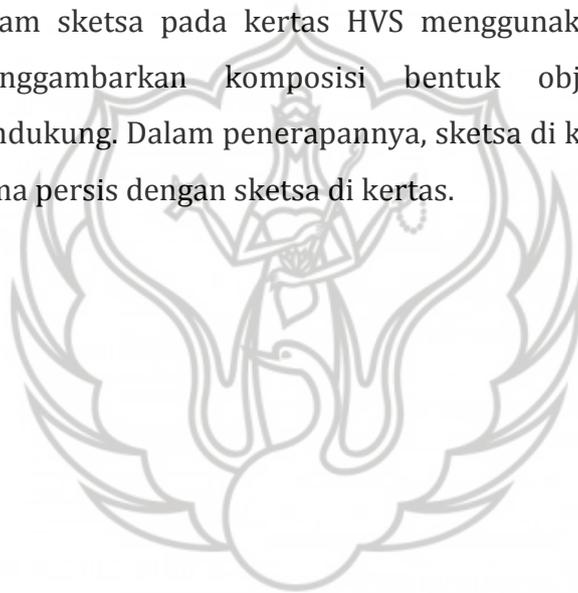
Tahap berikutnya adalah pengeraman atau *incubation*. Biasanya beberapa seniman menggunakan proses ini dalam tahap pembuatan karyanya, namun dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir, penulis tidak menggunakan tahapan ini.

ii. Inspirasi

Perbendaharaan visual yang didapat dalam proses eksplorasi akan masuk ke dalam tahap eksperimentasi. Dalam penciptaan karya seni eksperimentasi merupakan upaya pencarian dan percobaan mengolah berbagai unsur seni rupa dengan bermacam media untuk memperoleh karya sesuai dengan keinginan. Dalam tahapan ini upaya yang dilakukan adalah mengubah bentuk-bentuk objek visual yang ditemukan

dalam proses eksplorasi ke dalam bentuk yang diinginkan. Proses ini disebut dengan deformasi. Karya-karya acuan yang di dapat merupakan inspirasi untuk membuat sebuah karya baru.

Tahap ini merupakan upaya pencarian dan percobaan mengolah berbagai unsur seni rupa dengan bermacam media untuk memperoleh karya sesuai dengan keinginan. Upaya yang dilakukan adalah mengubah bentuk-bentuk objek visual yang ditemukan dalam proses eksplorasi ke dalam bentuk yang diinginkan. Bentuk-bentuk tersebut kemudian dituangkan ke dalam sketsa pada kertas HVS menggunakan pensil. Sketsa menggambarkan komposisi bentuk objek utama dan pendukung. Dalam penerapannya, sketsa di kanvas tidak harus sama persis dengan sketsa di kertas.





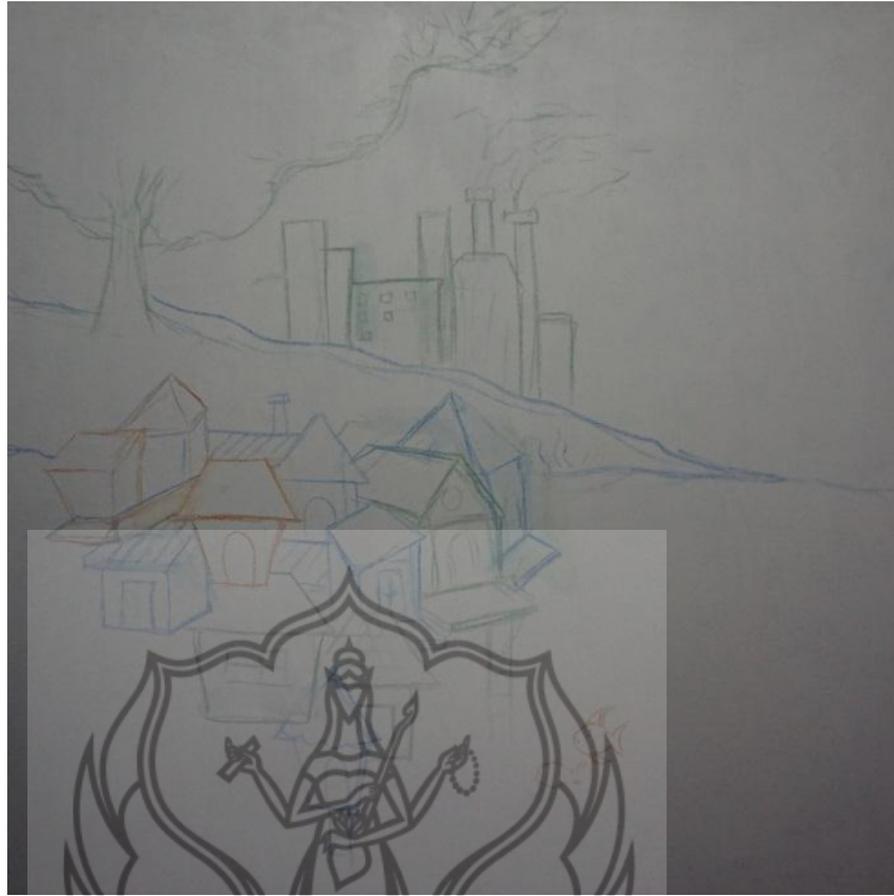
Gb. 4. Puspita Tri Rahayu, sketsa pada kertas, 2017, fotografi
(sumber: dok. Puspita Tri Rahayu)

iii. Pemunculan (*Insight*)

Pemunculan merupakan proses pembentukan lukisan dalam kanvas. Tahap-tahap yang dilakukan antara lain:

1. Sketsa

Sketsa dalam tahap ini berbeda dengan sketsa pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini sketsa digarap langsung pada kanvas menggunakan kapur tulis berwarna-warni. Hal ini dilakukan agar memudahkan penghapusan sketsa apabila terjadi kesalahan dan tidak lupa dengan memperhitungkan komposisi dan ruang. Tahap ini merupakan tahap yang menentukan bentuk hasil akhir sebuah karya, sehingga harus dikerjakan dengan hati-hati.



Gb. 5. **Puspita Tri Rahayu**, Sketsa pada kanvas, 2017, Fotografi
(sumber: dok. Puspita Tri Rahayu)

2. Pengeblokan

Proses pengeblokan dilakukan dengan mengeksplorasi objek menggunakan berbagai warna, tidak hanya satu warna saja (monokromatik). Warna-warna yang digunakan adalah warna yang diinginkan tampak pada hasil akhir karya. Namun dalam proses pengerjaan pasti ada sebagian warna yang diblok dengan warna lain sehingga warna awal sama sekali tidak muncul pada hasil akhir.

Teknik ini dipilih dengan pertimbangan bahwa pengeblokan dengan warna monokromatik membutuhkan waktu yang lebih lama dan kurang maksimal.

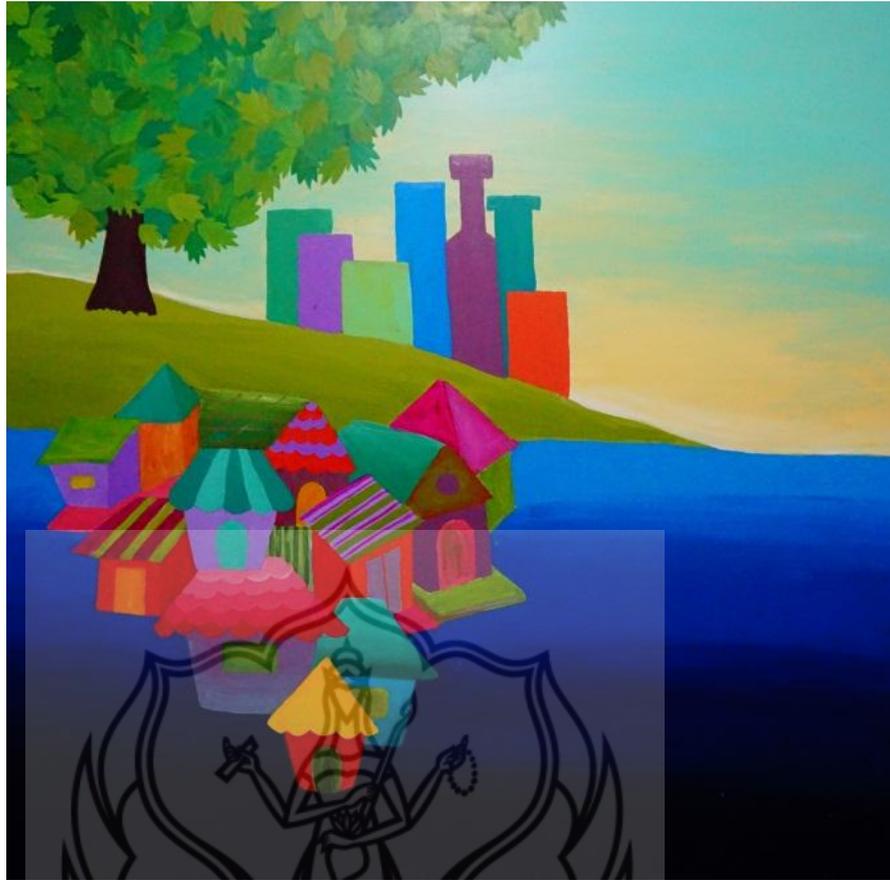


Gb. 6. **Puspita Tri Rahayu**, Pengeblokkan, 2017, Fotografi (sumber: dok. Puspita Tri Rahayu)

Pengeblokkan merupakan proses penggunaan warna pada seluruh permukaan lukisan. Dalam proses ini warna yang digunakan bisa jadi akan tetap muncul dalam hasil akhir pengerjaan. Namun ada juga yang tertutup dalam proses selanjutnya.

3. Penggradasian

Penggradasian merupakan proses pewarnaan ulang menggunakan teknik gradasi. Warna yang digunakan bisa sama atau beda dari proses sebelumnya. Pada proses ini objek yang sudah diblok diberi warna lagi, warna tidak harus sama dengan warna sebelumnya. Proses ini bertujuan untuk memperkaya warna pada setiap objek, juga untuk menghindari warna objek yang *flat*.



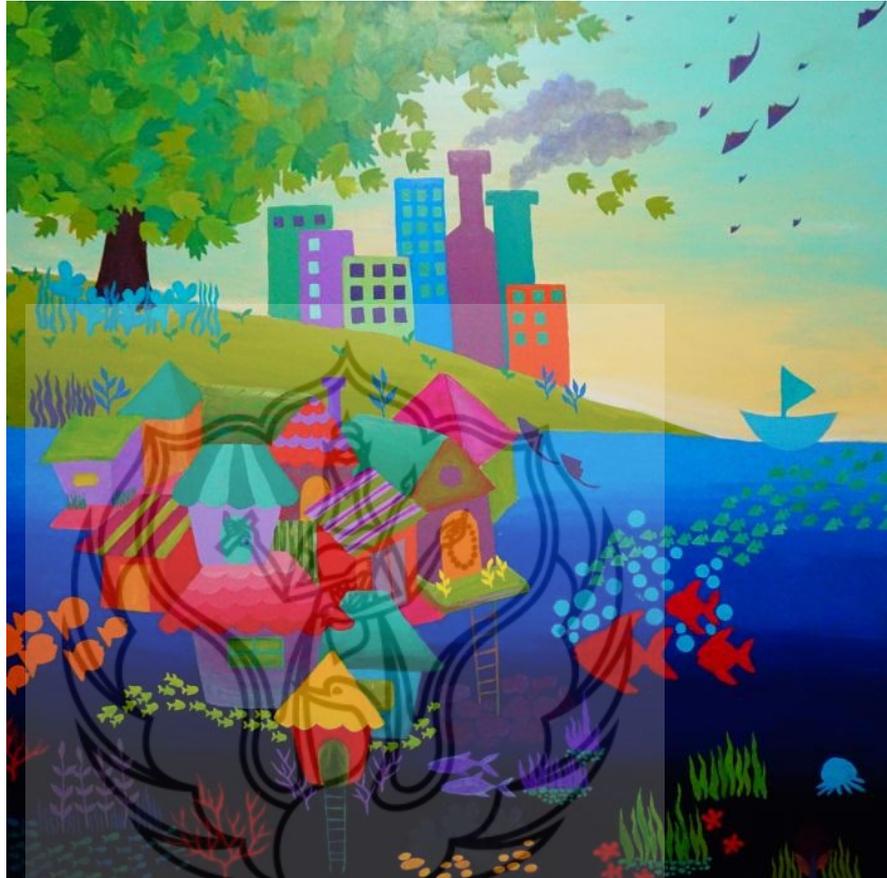
Gb. 7. Puspita Tri Rahayu, Penggradasian, 2017, Fotografi
(sumber: dok. Puspita Tri Rahayu)

4. Memberi Objek Pendukung

Memberi objek pendukung merupakan tahap penambahan objek yang disesuaikan dengan sketsa tahap pertama. Pada proses ini objek langsung dilukiskan pada kanvas tanpa menggunakan sketsa dengan kapur (improvisasi).

Dapat juga diartikan sebagai suatu tindakan untuk membuat atau melakukan sesuatu dengan apapun yang tersedia pada saat itu tanpa persiapan. Improvisasi membutuhkan spontanitas, kreatifitas, daya cipta dan daya khayal serta kepiawaian dalam mengolah bentuk karya seni. Dalam penciptaan karya seni, tahap ini biasanya dilakukan oleh orang yang sering atau sudah terbiasa dalam mengolah suatu karya.

Dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini, improvisasi yang dilakukan adalah menggambarkan objek ikan tanpa melihat referensi namun objek dikerjakan dengan spontanitas mengikuti imajinasi yang ada di dalam pikiran.



Gb. 8. **Puspita Tri Rahayu**, objek pendukung, 2017, fotografi
(sumber: dok. Puspita Tri Rahayu)

5. Menambahkan *outline* dan dekorasi (*Finishing*)

Proses ini merupakan tahap akhir dari proses pembentukan karya. Pada tahap ini semua objek diberi *outline* dan ditambahkan ornamen atau dekorasi pada objek utama dan pendukung. Hal ini dilakukan agar bentuk objek lebih terlihat dan memberi unsur dekoratif pada lukisan. Jika semuanya dirasa telah selesai, hal yang selanjutnya dilakukan adalah memberi identitas penulis ke dalam lukisan, yaitu nama dan tahun penyelesaian karya. Identitas ini dimaksudkan

untuk memberi informasi kepada penikmat seni. Pembuatan identitas pada lukisan bertujuan untuk membedakannya dengan pencipta lainnya, serta memberikan suatu kekuatan yang sah untuk mempertahankannya apabila karya tersebut dijiplak.



Gb. 9. **Puspita Tri Rahayu**, *finishing*, 2017, fotografi (sumber: dok. Puspita Tri Rahayu)

iv. Evaluasi karya (*evaluation*)

Evaluasi karya adalah tahap yang dilakukan setelah karya sudah jadi. Adapun hal-hal tersebut adalah:

1. Pengaplikasian *varnish*

Proses ini merupakan proses perawatan karya. Agar karya tidak cepat rusak dan warna terlihat lebih tajam, dibutuhkan pengaplikasian *varnish* pada lukisan. *Varnish* yang

digunakan yaitu tipe *glossy* agar tampilan lukisan tampak mengkilap dan warnanya lebih cemerlang.

2. Konsultasi dengan dosen

Tahap berikutnya adalah konsultasi dengan dosen pembimbing. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan masukan terhadap karya yang telah dibuat.

D. Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa seorang seniman yang membuat karya seni tidak terlepas dari pengaruh pengalaman pribadinya serta angan-angan atau fantasi yang muncul dalam pikirannya. Lingkungan tempat tinggal seniman juga bisa mempengaruhi ide dan gagasan dalam membuat karya. Kehidupan yang dekat dengan dunia ikan membuat penulis memilih fantasi ekosistem ikan sebagai ide penciptaan karya Tugas Akhir ini.

Ekosistem ikan yang bervariasi difantasikan menjadi 20 macam ekosistem ikan di dalam lukisan. Bentuk ikan dan komponen lainnya dideformasikan ke dalam bentuk fantastis namun masih meniru figur alami objek. Beberapa lukisan fantasi ekosistem ikan menyampaikan makna, pesan dan permasalahan kehidupan manusia pada umumnya.

Di dalam pengerjaan 20 karya Tugas Akhit ini tentunya mempunyai kendala maupun kemudahan dalam setiap lukisannya. Beberapa lukisan ada yang dianggap sudah mewakili fantasi dan maksud yang ada di dalam pikiran, namun ada sebagian lukisan yang belum berhasil mengungkapkan ide dan gagasan yang dimaksud.

Hambatan atau kendala dalam pengerjaan laporan Tugas Akhir ini adalah pencarian buku-buku referensi yang sesuai dengan konsep besar karya. Karya-karya yang dihasilkan belum mampu mewakili secara utuh semua gagasan dan fantasi yang diinginkan. Namun semua karya yang dihasilkan adalah hasil kerja serius yang berusaha menampilkan kemampuan akademis yang dipelajari selama kuliah di jurusan seni lukis ini. Kritik dan saran dibutuhkan guna meningkatkan mutu dalam berkarya, serta sebagai bahan perenungan pribadi dan media komunikasi dengan masyarakat.

E. Kepustakaan

Dermawan, Agus T. (1994), "*Greng*" *ekspresi seni lukis widayat*, Yayasan Seni Rupa AIA, Jakarta.

Masdiono, Toni. (2005), *Fantastic Art, Sebuah Konsep Seni Berimajinasi*, Creative Media. Jakarta.

Pringle, David, ed. (2002). *Fantasy – The Definitive Illustrated Guide*, Carlton Books, London.

Soedarso, Sp. (2006), *Trilogi Seni: Penciptaan, eksistensi, dan Kegunaan Seni*, Badan Penerbit ISI Yogyakarta, Yogyakarta.

Sucitra, I Gede Arya. (2013), *Pengetahuan Bahan Lukisan*, Badan Penerbit ISI Yogyakarta, Yogyakarta.

Sumardjo, Jakob. (2006), *Filsafat Seni*, ITB Press. Bandung.

Susanto, Mikke. (2012), *DIKSIRUPA-Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*, Dicti Art Lab & Djagat Art House. Yogyakarta.

The Encyclopedia Americana International Edition, 1997, Grolier Incorporated, Conneticut, USA.

Situs internet:

@dielamharani, Instagram.com

<http://edition.cnn.com/2014/02/05/world/pimp-my-fish-tank/index.html>

