

**AMBISI DIRI
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



JURNAL

oleh:

Siam Candra Artista

NIM. 1312361021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**

Jurnal Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :

AMBISI DIRI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

diajukan oleh Siam Candra Artista, NIM. 1312361021, 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 16 Januari 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Ketua Jurusan Seni Murni/
Ketua Program Studi Seni Rupa Murni

Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn.

NIP. 19761007 200604 1001

A. Judul : Ambisi Diri Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis

B. Abstrak

Oleh :
Siam Candra Artista
1312361021

Abstrak

Ambisi diri berperan penting dalam proses berkarya seorang seniman untuk dapat melebihi batasan-batasan di dunia seni rupa. Pada penciptaan karya Tugas Akhir ini, ambisi diri yang dialami oleh penulis dan mahasiswa seni dicari titik temunya sebagai ide penciptaan dan dijadikan karya lukisan dengan memanifestasikannya serta diinterpretasikan menjadi bentuk-bentuk yang imajinatif, kemudian disusun dengan komposisi tertentu sesuai dengan karakter ambisi tersebut. Eksperimen dalam pembuatan karya seni lukis Tugas Akhir dilakukan melalui eksplorasi dan deformasi figur-figur imajinatif, pencarian dan percobaan berbagai elemen seni rupa dengan bermacam media untuk memperoleh karya yang sesuai keinginan. Laporan Tugas Akhir dibuat menurut tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penciptaan karya lukisan. Karya lukisan dan laporan Tugas Akhir ini bertujuan sebagai bahan pembelajaran dalam seni rupa, terutama mengenai ambisi diri. Hasil karya dapat menjadi bahan refleksi diri serta inspirasi tentang ambisi diri menjadi seniman.

Kata kunci : ambisi, diri, seniman, lukisan

Abstract

Self ambition plays an important role in art making process of an artist to reach a certain level in the art world. In this Final Exam report, self ambition that the writer and the art students experienced has reached a point as main idea, has made into artwork by manifesting and interpreting it to imaginative figures, then arranged into certain composition based on the character of that ambition. Experiments in the making of this Final Exam artworks is made by exploring and

deforming imaginative figures, also by searching and experimenting various elements of art with various media to reach artwork as desired. Final Exam report is made according to stages ini making of the artworks. The artworks and Final Exam report are intended for learning material in art, particularly about self ambition. The final artworks could be self reflection, and also inspirasional about self ambition to be come and professional artist.

Keywords : ambition, self, artist, artworks

C. Pendahuluan

Keberhasilan seorang seniman berkaitan erat dengan perjuangannya dalam berkesenian dan terlibat di kancah seni rupa, dibutuhkan semangat untuk mencapai tingkat tertinggi dan memiliki ambisi untuk sampai pada tujuannya. Ambisi berupa hasrat atau nafsu yang besar untuk memperoleh sesuatu atau melakukan sesuatu untuk target atau cita-cita yang akan berdampak pada suatu pencapaian. Melalui ambisi setiap orang memiliki cara yang berbeda-beda untuk mendapatkan target, cita-cita, atau keinginannya masing-masing, salah satu cara menggapai sebuah ambisi adalah dengan berinteraksi.

Setiap mahasiswa seni memiliki tujuannya masing-masing saat memilih untuk berkuliah di kampus seni rupa. Walaupun menjadi seniman merupakan cita-cita yang umum bagi mahasiswa seni, beberapa mahasiswa seni berpendapat bahwa seni merupakan kegemaran dan keinginan jiwa mereka, menjadi sebuah ambisi dalam idealisme berkesenian. Berinteraksi dengan aktivitas berkesenian berdampak pada pembentukan sebuah ambisi, yaitu ambisi untuk serius melangkah di dunia seni rupa.

C.1. Latar Belakang Penciptaan

Melihat gejala yang terjadi pada teman-teman satu generasi di Seni Murni ISI Yogyakarta, banyak hal menarik yang terjadi pada setiap individu. Memang tidak banyak yang mengatakan memiliki ambisi untuk menjadi seniman, namun dapat diperkirakan di dalam lubuk hati yang terdalam pastilah ada keinginan itu. Di sisi lain memang ada beberapa teman yang secara berani mengatakan memiliki ambisi

untuk menjadi seniman yang hebat dan terkenal, dan hal tersebut juga dirasakan oleh penulis. Ambisi yang terus hadir membangun rasa untuk terus bereksplorasi dan memutar otak mencari akal agar karya seni yang dibuat dapat dikenal dan mendapat respon yang baik. Banyak hal yang dilakukan teman-teman mahasiswa untuk mewujudkan ambisi menjadi seniman, mencoba untuk terus produktif dan kreatif dalam berkarya seni dengan ikut serta dalam kompetisi seni rupa dan pameran kelompok, atau membentuk sebuah kolektif dan melakukan sebuah proyek seni serta membangun sebuah relasi pada dunia seni. Selain itu teman-teman yang berambisi menjadi seniman mencoba membangun sebuah gaya tersendiri untuk menciptakan sebuah pencitraan bahwa mereka adalah calon seniman atau memang seniman. Segala hal tentang ambisi dan cita-cita mahasiswa seni menjadi sebuah bahasan menarik saat berinteraksi dengan teman-teman sesama mahasiswa seni.

Seiring dengan proses pembelajaran akademik di kampus seni serta bertambahnya pengalaman saat terjun langsung dan berinteraksi dengan dunia seni, pilihan untuk terus menjalani karir berkesenian semakin banyak. Beberapa mahasiswa yang memiliki ambisi menjadi seniman kebanyakan dari mereka adalah orang yang aktif bersosial dengan kelompok-kelompok yang sejalan dengan jalan seni mereka. Berubahnya suatu ambisi banyak terjadi di beberapa teman mahasiswa. Ambisi menjadi seniman banyak berubah menyesuaikan minat dan kemampuannya, beberapa mahasiswa seni ada yang beralih untuk memiliki ambisi menjadi dosen seni, penulis serta kurator, dan pekerjaan dalam dunia seni lainnya seperti asisten seniman, *art handler*, *event organizer*, atau pekerja galeri. Namun mereka memiliki sudut pandang lain untuk memaknai bidang profesi dalam dunia seni. Sebagian besar mereka tidak produktif untuk berkarya seni, namun mereka selalu aktif dalam membangun relasi, baik relasi di dunia seni maupun di luar bidang seni. Banyak hal yang tidak diketahui dari proses memaknai ambisi dalam dunia seni. Setiap mahasiswa seni memiliki cara masing-masing untuk mewujudkan ambisinya, baik ambisi seni sebagai profesi dan seni hanya sebagai hobi, atau seni sebagai jembatan bagi ambisi lainnya.

Bagi penulis, ambisi menjadi seniman adalah hal yang cukup berat untuk digapai. Bermodalkan karakter bentuk objek pada setiap karya yang mudah

dikenali dan banyak disukai oleh banyak orang, muncul sebuah keinginan untuk memasarkan karya seni dengan harga yang terjangkau, yang akan berdampak pada penyebaran karya yang lebih luas di beberapa kalangan agar penulis beserta karya-karyanya dikenal dengan cepat oleh publik. Akhirnya di akhir tahun 2015 terbentuk sebuah *brand* seni *merchandise* bernama Ulala, dan memproduksi berbagai bentuk seni *merchandise* dengan bentuk karakter khas yang dimiliki penulis. Dalam waktu satu tahun yang sudah dijalani, banyak karya seni yang diproduksi yang mendapat respon dari publik, terutama publik seni. Banyak orang yang tertarik dengan seni *merchandise* produk Ulala ini, namun juga interaksi ini menemui beberapa kritik. Melalui respon publik ini secara tidak langsung Ulala dan penciptanya dapat dikenal oleh publik secara luas. Hingga saat ini *brand* seni *merchandise* ini masih aktif berkegiatan dalam seni *merchandise*.

Memang banyak hal menarik dari kehidupan mahasiswa seni, salah satunya ambisi menjadi seniman atau ambisi lainnya yang dapat diketahui melalui interaksi. Gejala-gejala ambisi mahasiswa seni sangat menarik untuk diangkat sebagai ide dalam penciptaan karya seni, karena gejala-gejala tersebut menggambarkan situasi yang terjadi pada mahasiswa seni pada zamannya.

Seiring berjalan dengan waktu perkuliahan di kampus seni, sampailah penulis untuk mempertanggungjawabkan proses berkarya yang dilakukan secara akademis, secara konseptual dalam ide penciptaannya maupun dalam kebentukannya.

Persoalan ambisi menjadi perhatian penulis dan memberikan inspirasi bagi proses kreasi penciptaan karya seni lukis. Ambisi adalah bagian dari proses kehidupan penulis dalam berkesenian, hal yang dirasa sangat dekat dengan kehidupan. Potensi proses ambisi dalam seni rupa khususnya seni lukis adalah sesuatu yang dapat divisualisasikan dan menjadi bahan refleksi bagi penulis dan apresiator. Visualisasi ambisi dalam seni lukis akan melibatkan bentuk yang imajinatif memberikan kesan semangat dan rasa yang berkobar-kobar untuk mencapai tingkat tertinggi kepada apresiator. Tentu dalam visualisasinya menampilkan elemen-elemen seni rupa dan komposisi yang menarik dan sesuai dengan tema ambisi.

C.2. Rumusan / Tujuan

1. Fenomena ambisi seperti apa saja yang menarik dalam kegiatan interaksi mahasiswa seni di dalam lingkungan masyarakat yang dapat diekspresikan pada karya seni lukis?
2. Bagaimana memvisualkan fenomena ambisi yang terjadi pada interaksi mahasiswa seni di dalam lingkungan masyarakat melalui karya seni lukis?

Proses kreatif dalam Tugas Akhir ini bertujuan untuk mengekspresikan bentuk ambisi yang dimiliki penulis dan mahasiswa seni. Elemen-elemen seni rupa dikomposisikan sebaik mungkin untuk mampu mewakili tema ambisi. Melalui karya lukis bertemakan ambisi ini, penulis menawarkan sudut pandang baru bagi apresiator. Dengan adanya proses berkarya ini, penulis mampu mendokumentasikan momen ambisi yang dialami penulis dan mahasiswa seni secara umum. Diharapkan karya seni yang diciptakan mampu menjadi sarana refleksi diri bagi penulis dan apresiator untuk menjadi pribadi yang berambisi dan lebih baik.

D. Teori dan Metode

D.1. Teori

Secara ilmu jiwa langkah pertama lahirnya seni adalah pengamatan. Peristiwa pengamatan, sesungguhnya bukan peristiwa yang lepas dan berdiri sendiri, karena bila seseorang mengamati suatu objek maka akan ada nada stimulan (rangsangan). Selanjutnya seseorang akan menangkap suatu makna objek tersebut secara pribadi sesuai pengalamannya. Biasanya objek adalah suatu benda atau hal yang menimbulkan ide dalam kelahiran karya seni.¹

Segala ide yang sudah terkumpul dapat menjadi sebuah motivasi untuk diwujudkan dalam bentuk karya seni lukis. Dalam proses penciptaan karya lukis ini, penulis mencoba untuk menanggapi ambisi yang dimiliki mahasiswa seni khususnya mahasiswa ISI Yogyakarta yang memiliki hubungan pertemanan dengan penulis sebagai wujud mencari cerminan atas diri penulis. Melalui pengalaman dalam konsistensinya selama ini dalam dunia seni rupa, penulis

¹ Sudarmadji, Dasar-Dasar Kritik Seni Rupa (Jakarta: Dinas Museum dan Sejarah, 1979), pp. 30

mencoba untuk merumuskan cara-cara atau tahapan apa saja yang harus dilakukan oleh mahasiswa seni untuk dapat mewujudkan ambisi menjadi seorang seniman. Ambisi yang dimiliki mahasiswa seni beragam dan selalu berkembang mengikuti zaman. Mungkin saat ini ambisi menjadi seniman masih banyak dimiliki mahasiswa seni, namun jalan atau cara untuk menggapainya bermacam-macam.

Ambisi adalah wujud perasaan atas suatu keinginan yang dapat terwujud melalui sebuah proses. Interaksi dengan individu atau kelompok yang tepat akan menjadi sebuah jalan untuk menggapai sebuah ambisi. Melalui sebuah interaksi sesama mahasiswa seni atau penggiat seni. Dalam dunia seni, seorang seniman dapat berkarya secara individu atau kelompok, namun untuk bertahan dalam dunia seni, seorang seniman harus bersosial dan berinteraksi dengan orang-orang yang ada dalam dunia seni.

“Dalam konteks hubungan sosial, setiap individu akan berinteraksi dengan individu lainnya. Interaksi tersebut dilakukan karena adanya maksud, baik itu untuk memengaruhi individu, maupun tujuan-tujuan tertentu lainnya. Dalam proses interaksi inilah pengertian komunikasi.”²

Kreativitas menjadi faktor utama dalam proses pencapaian sebuah ambisi. Untuk menggapai ambisi menjadi seniman tidak hanya dengan adanya inovasi dalam berkarya, rajin terlibat dalam pameran, dan bersosial saja, namun cara untuk menggapainya sangat beragam, salah satunya dengan membuat karya seni produk dengan dasar dan kaidah seni murni. Selain itu dengan mencari pasar seni baru melalui media online dalam negeri maupun luar negeri. Memang jalan yang dilakukan cukup berbeda namun masih tetap konsisten dalam bidang seni dan memiliki tujuan yang sama yaitu menjadi seorang seniman.

Bagi Maslow kreativitas adalah akibat dari motivasi aktualisasi diri sebab individu-individu kreatif berciri khas dengan kebutuhan mereka untuk mengaitkan diri dengan alam di sekitar mereka. Mengaktualkan diri berarti mengaktualkan potensi-potensi pribadi pada suatu kerja konkret.³

² Rulli Nasrullah, *Komunikasi Antar Budaya Di Era Budaya Ciber* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014) pp. 2

³ Irma Damajanti, *Psikologi Seni* (Bandung: PT Kiblat Buku Utama, 2006), pp. 85

Sikap konsisten dalam berkesenian juga dapat mewujudkan sebuah ambisi. Seorang mahasiswa seni yang berambisi menjadi seniman, terkadang akan merasa goyah akan ambisinya setelah mengetahui dunia seni yang sebenarnya. Beberapa teman akan merasa ragu dan tidak percaya diri dengan hasil karyanya saat karyanya dipamerkan ke hadapan masyarakat umum. Hal itu terjadi akibat respon baik dan buruk yang diberikan oleh masyarakat atas karya dan kepribadian senimannya. Selain itu kurangnya penguasaan teknis dalam berkarya serta faktor kendala biaya menjadi alasan yang dapat memengaruhi goyahnya ambisi menjadi seniman yang dimiliki oleh mahasiswa seni

Faktor keberuntungan memiliki peran yang cukup besar dalam pencapaian sebuah ambisi. Terkadang dengan teknis dan kemampuan yang baik saja atau memiliki jaringan pertemanan dengan penggiat seni, tidak dapat menjamin seorang mahasiswa dapat meraih ambisinya. Memang banyak yang berpendapat faktor keberuntungan sangat berpengaruh untuk mewujudkan ambisi menjadi seniman. Namun dirasa usaha, teknis kemampuan berkarya, jaringan pertemanan, dan keberuntungan menjadi sebuah syarat yang lengkap untuk mencapai ambisi seniman ternama.

Dari sekian banyak persoalan yang harus ditekuni untuk menjadi seniman yang hebat, baik dan buruknya pengalaman dalam proses pencapaian ambisi terakumulasi dalam pikiran dan perasaan penulis. Pengalaman akan berbagai persoalan proses pencapaian ambisi dapat menjadi sebuah inspirasi dalam proses penciptaan karya seni. Berbagai hal tersebut dapat dimanifestasikan menjadi sebuah karya seni lukis yang mampu membawa penulis menjadi seniman hebat.

D.2. Metode

Pada tahapan awal proses penciptaan dilakukan pengamatan terhadap fenomena-fenomena ambisi pada mahasiswa seni untuk dijadikan sebagai inspirasi dalam berkarya. Dalam pengamatannya, penulis yang juga adalah mahasiswa seni berperan sebagai pendokumentasi atas fenomena-fenomena ambisi yang dimiliki oleh mahasiswa seni ISI Yogyakarta. Pengamatan fenomena ambisi mahasiswa seni tersebut dilakukan dengan cara melihat lingkungan sekitar, yaitu melihat atau terlibat dalam diskusi sesama mahasiswa seni. Selain itu

melakukan kunjungan studio dan menghadiri pameran-pameran seni rupa yang berkaitan erat dengan fenomena kesenian mahasiswa seni.

Melalui media seni lukis, ambisi akan diwujudkan dalam ungkapan simbolis, sebagai esensi dari pengalaman yang terakumulasi dalam batin. Kemudian dengan kemampuan teknik yang dimiliki serta didukung oleh pertimbangan estetis, esensi dari pengalaman tersebut akan diekspresikan secara kreatif sebagai konsep. Pengalihrupaan wujud ambisi dibahasakan melalui bentuk yang dapat mewakili perasaan/hasrat ingin memiliki atas ambisi menjadi seniman, seperti kuas yang dideformasi menyerupai api, atau deformasi wujud manusia menjadi hewan yang mewakili hasrat dan nafsu, serta permainan warna panas dan warna dingin untuk mendukung visualisasi ambisi tersebut.

Pengalihrupaan wujud ambisi yang diekspresikan dalam karya seni lukis dikemas dengan percampuran gaya dekoratif dan gaya *lowbrow art*. Percampuran dua gaya tersebut menciptakan suasana bentuk visual yang cukup menarik untuk mendukung visualisasi wujud ambisi.

Dekoratif adalah karya seni yang memiliki daya (unsur) (meng)hias yang tinggi atau dominan. Didalam karya seni lukis tidak menampilkan adanya volume keruangan maupun prespektif. Semua dibuat secara datar/flat atau tidak menunjukkan ketiga dimensinya⁴. Penulis memilih gaya karya seni dekoratif karena memiliki kecenderungan yang sama dengan seniman-seniman terdahulu, contohnya penggunaan objek-objek yang bersifat kegarisan, berpola, ritmis secara pewarnaan dan bentuk-bentuk objek. Selain itu dirasa memiliki kegelisahan akan ruang kosong yang sesungguhnya dapat diisi atau dihias dengan objek atau motif tertentu dan menjadikan karya yang dibuat selesai secara sempurna.

Lowbrow art istilah yang menggambarkan sebuah seni visual ‘bawah tanah’ atau jalanan yang berkembang di Los Angeles, California, di akhir era 1970-an. Seni *lowbrow* menjadi gerakan seni populer yang meluas dengan model medium seperti komik, musik *punk*, mainan (*toys*), budaya jalanan *hot-road*, dan sub-kultur lainnya. Istilah ini juga sering dikaitkan dengan nama *pop surrealism*. Seni *lowbrow* sering memiliki kesan antara humor dan kegembiraan, terkadang nakal

⁴ Mikke Susanto, Diksi Rupa (Yogyakarta, Bali: Dicti Art Lab & Djagad Art House, 2011) pp.100

dan liar, dan biasanya berisi ungkapan dan komentar kasar.⁵ Pemilihan gaya *pop surrealism* yang kental dengan gerakan *lowbrow art* dirasa sangat dekat dengan perjalanan seni yang dialami penulis. Penulis yang mengawali karir berkesenian melalui seni jalanan dengan media mural, dirasa sama dengan apa yang dilakukan oleh seniman pada gerakan *lowbrow art* atau bahkan sama dengan praktik seniman dimasa pasca *pop-art*. Bentuk-bentuk objek yang ditampilkan penulis dalam setiap karya seninya terpengaruh dari karya seniman di masa pasca *pop-art* dan seniman gerakan *lowbrow art*, yang karya-karyanya terkesan menampilkan kelucuan dan kesenangan.

Proses seleksi terhadap hasil eksplorasi dan obserfasi yang didapat, serta sumber dari pengalaman atas fenomena-fenomena ambisi pribadi masa lalu, telah menghadirkan bentuk-bentuk imajinatif yang representatif dengan konsep, baik secara teks maupun konteksnya.

D.3. Metode Penyajian Karya

Perlu adanya pejaabaran tentan bagaimana karya lukis ini disajikan, walaupun sebagian besar karya dibuat dan disajikan seperti karya lukis pada umumnya. Karya-karya yang dinyatakan selesai, kemudian diberikan tahap penyelesaian yaitu dengan memberikan viksatif *glossy* dan kemudian diberi bingkai sebagai pelengkap dari bentuk penyajian karya lukis. Ada dua jenis bingkai yang digunakan. Pertama, bingkai minimalis berbahan kayu yang menutup bagian samping karya menempel dengan spanram. Warna bingkai menyesuaikan warna dari lukisannya. Kedua, bingkai motif berbahan fiber yang mampu memberikan karakter dekoratif agar lebih menarik dan menyatu dengan motif atau gaya stilisasi pada setiap lukisan. Warna netral digunakan agar tidak lebih dominan dengan warna objek-objek pada lukisan.

D.4. Display Karya

Karya Tugas Akhir ini terdiri dari karya dua dimensi di kanvas dengan berbagai ukuran, patung, serta instalasi. Karya kanvas disusun rapih menempel di tembok, disusun dari ukuran yang kecil, besar, dan kecil lagi. Karya patung

⁵ *Ibid.* pp.241

diletakkan di antara karya lukisan, menyesuaikan konsep penciptaannya yang membahas tentang fase di antara melanjutkan atau berhenti. Penambahan instalasi lapak *merchandise* dimaksudkan untuk menampilkan hasil usaha yang telah dilakukan penulis dalam proses berkesenian selama ini demi mencapai ambisi menjadi seniman.

E. Hasil Pembahasan



Gambar 35. “Apakah Seni Begini”, 2017

120 cm x 140 cm, Cat Akrilik di Atas Kanvas

(Sumber: Dok. Siam Candra Artista)

Ketika akan memilih untuk fokus konsisten berkarya sebagai seniman profesional, hendaknya berkonsultasi dengan seniman-seniman sukses yang telah lebih dahulu terjun ke dunia seni secara langsung, agar dapat memiliki sedikit pandangan akan dunia seni yang sebenarnya dan menguatkan tekad yang dimiliki. Karya “Apakah Seni Begini” terinspirasi dari kegiatan diskusi tentang kesenian yang sering dilakukan oleh penulis. Ada beberapa kesempatan untuk dapat berbincang-bincang dengan seniman terdahulu yang telah sukses. Ada beberapa pesan yang disampaikan oleh mereka yang selalu diingat, yaitu pesan untuk terus

konsisten dalam berkarya dan menjadi orang yang selalu mudah untuk berteman dan memperluas jaringan dengan siapa saja karena akan membantu dalam proses berkarir sebagai seniman.

Konsep bentuk figuratif dirasa lebih dominan daripada dekoratif pada karya ini, karena bertujuan untuk menciptakan *low of area* dan kedua figur utama menjadi *center of interest*. Deformasi stilisasi bentuk tetap menjadi fokus untuk membuat kedua figur utama. Kedua figur utama mengilustrasikan perbincangan penulis dengan temannya yang sudah naik daun dalam dunia seni. Dua figur besar dikemas untuk menciptakan situasi yang serius dan santai, ditandai dengan ekspresi wajah kedua figur yang serius dan senyum santai. Di bagian depan terdapat figur yang memegang kuas, menyimbolkan tindakan konsistensi yang harus dijalani sebagai seniman. Penggunaan teks terinspirasi oleh komik, dan bertujuan untuk mempermudah menyampaikan pesan yang terkandung dalam karya ini.



Gambar 31. “Gerak Gerik Yang Dilirik”, 2016

100 cm x 120 cm, Cat Akrilik di Atas Kanvas

(Sumber: Dok. Siam Candra Artista)

Tanpa disadari dari berbagai macam aktivitas yang dilakukan salah satu atau mungkin semua memiliki hubungan yang berkesinambungan, baik saling memberi manfaat atau bahkan merugikan satu dengan lainnya. “ Gerak Gerik yang Dilirik” menceritakan tentang aktivitas dalam kehidupan manusia yang kadang tidak semua akan diperhatikan atau dilihat oleh manusia lainnya. Tetapi dalam suatu situasi pasti ada yang mengawasi atau melihat gerak-geriknya, entah karena mencuri perhatian atau tak sengaja melihat aktivitas yang dilakukan. Ketika suatu aktivitas telah dilirik, maka berikan hasil yang baik agar memiliki hubungan yang baik dan menjadi sesuatu yang bermanfaat.

Dalam karya ini semua karakter menjadi menjadi objek utama, karena saling berkesinambungan sesuai dengan konsep saling melihat satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu setiap objek memiliki warna yang kuat dengan perpaduan warna komplementer, seperti pada objek kepala yang melihat keluar dari dalam jurang, warna yang digunakan adalah perpaduan warna *orange* dengan biru. Komposisi dan situasi yang ditampilkan pada karya ini terinspirasi dari karya-karya Hieronymus Bosch yang kental dengan landscape serta prespektif keruangan dan penyusunan objek-objek yang padat. *Landscape* lingkungan yang kering serta suram dengan warna coklat biru, ditampilkan bertujuan menciptakan kesan yang kontradiktif dengan objek-objek yang berwarna terang dan terkesan ceria.



Gambar 39. “Telling Something New”, 2017

150 cm x 200 cm, Cat Akrilik di Atas Kanvas

(Sumber: Dok. Siam Candra Artista)

Sebagai seorang seniman, pencarian hal baru dalam berkarya harus terus dilakukan, agar karya yang dibuat tidak membosankan untuk para penikmat seni. Seni adalah dinamis, terus bergerak untuk menandai zaman. Ketika tidak ada pembaruan maka akan timbul kebosanan, karena hanya menciptakan karya yang sama saja dan akan menjadi karya-karya yang monoton. “Telling Something New” menggambarkan seseorang yang membawa hal baru bagi kelompoknya yang di gambarkan dengan bentuk UFO. Hal baru dapat menarik perhatian orang lain untuk mencari tahu dan menjadikannya sebagai inspirasi. Dan akan menjadi kebanggaan tersendiri bagi seniman karena mampu menginspirasi orang lain di satu masa.

Objek utama pada karya ini terinspirasi dari karakter anjing. Anjing dirasa memiliki kebiasaan mencari dan tertarik dengan benda-benda yang asing bagi dirinya. Maka karakter anjing dalam karya ini disimbolkan sebagai penemu benda-benda baru yang mungkin akan dapat berpengaruh bagi lingkungannya.

Benda yang dibawa oleh anjing berbentuk UFO yang menyimbolkan akan sesuatu benda yang asing, karena dirasa hingga saat ini UFO masih menjadi hal yang tabu dan belum jelas. Bentuk api yang menyala yang berada diantara kumpulan karakter menyimbolkan akan rasa ambisi yang membara pada setiap karakter.

F. Kesimpulan

Pada dasarnya berkarya adalah kegiatan untuk mencipta dan menghasilkan sesuatu, menuangkan ide dan gagasan melalui proses dalam berkarya. Lingkungan sekitar, pengalaman, dan pengetahuan mempengaruhi penulis atau perupa lainnya dalam proses menciptakan karya seni. Kejujuran dan kesadaran merupakan hal penting dalam proses berkarya, dengan kejujuran dan kesadaran perupa akan menjadi satu kesatuan dengan karya seninya.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan dalam laporan Tugas Akhir ini, dapat disimpulkan bahwa dalam proses penciptaan karya seni ini penulis tidak terlepas dari pengaruh pengalaman dan lingkungan sekitar, serta fantasi dan imajinasi yang muncul dalam pikirannya. Kehidupan yang dijalani penulis sebagai mahasiswa seni yang berambisi menjadi seniman, menjadikan penulis memilih untuk menuangkan rasa ambisinya menjadi ide dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini.

Ambisi diri yang dialami penulis dan mahasiswa seni lainnya dimanifestasikan kedalam 20 lukisan dengan objek yang khas dengan karya pop surealisme dan dekoratif yang bersifat menyenangkan. Setiap lukisan menceritakan tentang proses menggapai ambisi untuk menjadi seniman. Karya-karya yang dihasilkan selama proses penggarapan Tugas Akhir ini dirasa sudah mampu mewakili konsep penciptaan tentang “Ambisi Diri Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis”. Semua karya dihasilkan dengan usaha kerja serius dengan mencoba menampilkan kemampuan akademis yang dipelajari selama berkuliah di jurusan seni lukis ISI Yogyakarta. Kritik dan saran dibutuhkan penulis guna meningkatkan mutu dalam berkarya, serta sebagai bahan perenungan pribadi penulis. Melalui laporan Tugas Akhir ini diharapkan mampu menjadi bermanfaat sebagai inspirasi secara ide konsep penciptaan serta konsep perwujudan bagi mahasiswa seni lainnya dan masyarakat umum.

G. Daftar Pustaka

- Damajanti, Irma. Psikologi Seni, Bandung: PT. Kiblat Buku Utama, 2006
- H. Tedjoworo. Imajinasi dan Imajinasi. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2001
- Kartika, Dharsono Sony & Nanang Ganda Perwira. Pengantar Estetika, Bandung: Rekayasa Sains, 2014
- Nasurillah, Rulli. Komunikasi Antara Budaya di Era Budaya Ciber, Jakarta: Kencana Perdana Media Group, 2014
- Sidiq, Fajar & Aming Prayitno. Nirmana, Yogyakarta: STSRI "ASRI", 1979
- Sucitra, I Gede Arya. Pengetahuan Bahan Lukisan, Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2013
- Sudarmadji. Dasar-Dasar Kritik Seni Rupa, Jakarta: Dinas Museum dan Sejarah, 1979
- Susanto, Mikke Susanto. Diksi Rupa, Yogyakarta, Bali: Dicti Art Lab & Djagad Art House, 2011
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Ketiga, Jakarta: Balai Pustaka, 2005

