

CERITA KELUARGA SEBAGAI TEMA PENCIPTAAN

SENI LUKIS



JURNAL

Oleh: **Febrian Ramadhan**

NIM: 1312385021

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

2018

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul:

CERITA KELUARGA SEBAGAI TEMA PENCIPTAAN SENI LUKIS diajukan oleh Febrian Ramadhan, NIM 1312385021, 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/
Program Studi /Ketua/Anggota

Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn.

NIP: 19761007 200604 1001

A. CERITA KELUARGA SEBAGAI TEMA PENCIPTAAN SENI LUKIS
B. ABSTRAK

Oleh:

Febrian Ramadhan

1312385021

ABSTRAK

Penciptaan karya Tugas Akhir ini muncul karena adanya keinginan untuk menyampaikan beragam cerita seputar keluarga, karena dari setiap peristiwa tentangnya mengandung kejadian-kejadian yang unik dan menarik. Karya lukis ini merupakan ungkapan dari rasa sayang dan kerinduan terhadap keluarga atas segala proses yang telah dilalui sejak kecil hingga sekarang

Dalam proses pembentukannya menghadirkan objek Badut sebagai unsur pertama, dan objek pendukung dalam sudut pandang yang unik yang dipresentasikan dengan personal melalui komposisi elemen-elemen seni rupa pada bidang dua dimensi. Dari pemikiran kemudian diwujudkan dalam bentuk visual yaitu karya dua dimensional. Karya seni lukis ditampilkan melalui berbagai aspek estetis visual atau elemen-elemen seni rupa yaitu garis, warna, bentuk, bidang, tekstur, dan komposisi. Karya Tugas Akhir ini menampilkan dua puluh lukisan yang dalam prosesnya memberikan berbagai cerita dan pengalaman di seputar keluarga.

Kata Kunci : Keluarga, penciptaan, seni lukis

ABSTRACT

The creation of this Final Assignment be present because of the desire to extend the diverse stories about family, because of any event about it there are so many unique and interesting events. The artworks are expressions of affection and longing for the family for all the process that happened from child until now.

In the forming process, the clown character be presented as a subject, and the other objects in the unique angel that be presented as a personal by

composition and the elements of art on a two dimension. From the idea, then be realizing by so many visuals aesthetic aspect or the elements of art, that is line, colors, shape, area, tekstur and composition. This Final Assignment presenting of twenty paintings that in the process extend many story and experiences around the family.

Keywords : Family, creation, painting

C. PENDAHULUAN

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang berada di Indonesia, tepatnya di bagian selatan Pulau Jawa dan berbatasan dengan Provinsi Jawa Tengah dan samudera Hindia. Yogyakarta sendiri memiliki luas 3.185,80 km².¹ Daerah Istimewa Yogyakarta juga terkenal dengan sebutan kota pelajar. Banyak mahasiswa datang dari segala penjuru Indonesia yang luas, bahkan ada juga dari negeri tetangga yang rela jauh berpisah dengan keluarganya untuk merantau ke kota ini demi menempuh pendidikan. Tidak heran jika di daerah Istimewa Yogyakarta ditemukan berbagai macam ras. Terlepas dari itu, dari sekian banyak populasi penduduk di Indonesia, dapat kita bayangkan betapa banyaknya keluarga yang menghuni rumah-rumah atau tempat tinggal lain yang ada di Indonesia.

Keluarga adalah unit terkecil dari masyarakat yang terdiri dari beberapa orang yang berkumpul dan tinggal di suatu tempat di bawah suatu atap dalam keadaan saling ketergantungan.²

Dalam keluarga terdapat dua atau lebih dari dua pribadi yang tergabung karena hubungan darah, hubungan perkawinan dalam suatu rumah tangga, berinteraksi satu sama lain dan di dalam perannya masing-masing.

Sejak lahir, keluargalah yang membimbing dan mengisi hari-hari kita. Semua itu pasti sangat melekat di pikiran semua manusia, bahwa keluarga adalah sesuatu yang sangat dekat dengan kita, seseorang yang sudah pasti berada di

¹ Jogjapro, "Luas Wilayah" Jogjapro diakses dari <http://jogjapro.go.id/pemerintahan/kalender-kegiatan/view/luas-wilayah> pada tanggal 6 November 2017, pada pukul 18.53 WIB

² Muchlisin Riadi, "Definisi, fungsi dan bentuk keluarga", <http://kajianpustaka.com>, diakses pada tanggal 6 November 2017, pada pukul 19.20 WIB

belakang kita dalam kondisi apapun. Namun, sayangnya tidak semua orang merasakannya, tidak semua orang memiliki keluarga yang bahagia dan tidak semua orang bisa menjalankan fungsinya masing-masing di dalam keluarga.

C.1. Latar Belakang

Ketertarikan kepada peristiwa-peristiwa yang terjadi di seputar keluarga adalah hal yang menarik untuk dikaji. Untuk mengulas dan mengingat kenangan apa saja yang pernah dilalui anggota keluarga dalam setiap tumbuhnya diri dari mulai kecil sampai tumbuh dewasa yang diambil dari pengalaman pribadi. Dimulai dari kenangan-kenangan semasa kecil yang dilakukan bersama para saudara, baik bermain bersama, maupun segala macam perkelahian dan kejahilan-kejahilan mereka. Hal-hal menakutkan semasa kecil, seperti ketika ibu mengajak ke Puskesmas untuk mencabut gigi, ataupun proses pencabutan gigi manual dengan menggunakan benang jahit di rumah. Sewaktu kecil ayah sering mengajak jalan-jalan sore menggunakan motor, dan hal itu merupakan kebahagiaan yang tiada tara kala itu. Berbagai kegiatan sehari-hari yang biasa dilakukan anggota keluarga di dalam rumah, seperti menonton televisi bersama, buka puasa bersama, mengecat rumah seraya bernyanyi bersama dan lain-lain. Hal-hal yang kurang mengenakkan pun juga memiliki bagian cerita tersendiri, seperti saudara perempuan yang jatuh sakit, perkelahian kedua orang tua, dan perkelahian antar saudara.

Dalam kehidupan keluarga, antar anggota keluarga satu sama lain biasanya saling mendorong secara positif dalam kegiatan apapun. Kedekatan keluarga menjadi salah satu hal yang mempengaruhi tingkat emosional seseorang, yang terkadang pribadi seseorang di luar, bisa dilihat dari bagaimana cara berinteraksi dengan keluarga di rumah, sehingga interaksi yang dalam keluarga sangatlah penting.

Melihat keadaan lingkungan sekitar, interaksi-interaksi yang terjadi di keluarga keluarga teman dekat maupun keluarga lainnya memunculkan kerinduan terhadap momen-momen yang terjadi dalam keluarga, baik yang senang maupun sedih. Perasaan-perasaan tersebut muncul karena adanya

jarak pemisah yang memisahkan keluarga dengan mahasiswa rantau itu sendiri.

Dalam kehidupan perantau, di tengah hiruk-pikuknya kota orang, bertemu dengan teman baru, suasana baru yang berbeda dengan kota asal terkadang mampu melupakan hal-hal atau masalah yang ada di tempat asalnya. Bagi seseorang yang di tempat asalnya dikekang oleh orang tuanya, seakan merndapatkan sebuah kebebasan di perantauan. namun tetap saja, di saat malam tiba, ketika sendiri dan merasa sepi, terkadang seseorang akan terkenang masa-masa hangat dan nyaman dengan keluarga yang membuat rindu. Perubahan pola kehidupan yang jauh dari keluarga memaksa untuk beradaptasi terhadap lingkungan sekitar dan diharuskan lebih mandiri serta tidak bergantung terhadap orang lain. Banyak kejadian yang sebelumnya dihadapi bersama keluarga sekarang harus dihadapi seorang diri.

Keluarga adalah sumber kebahagiaan dan sumber semangat. Keluarga adalah wadah dan rumah yang siap menampung kita dalam kondisi terjatuh sekalipun. Keluarga saling mendukung dan semua orang berjuang untuk membahagiakan orang tuanya, membuat bangga keluarganya.

Keluarga membuat kita bisa tersenyum bahkan tertawa lagi dari semua kejadian melelahkan di luar rumah, seperti badut yang bisa membuat kita tertawa dengan segala tingkah lakunya. Banyak hal lain di balik wajah anggota keluarga yang terlihat baik-baik saja namun sebenarnya terdapat banyak masalah di dalamnya, juga seperti wajah badut yang tak selalu seceria riasan dan tampilannya.

Dalam lingkup pertemanan, berkunjung ke rumah teman dan melihat interaksinya terhadap anggota keluarganya, harmonis, humoris, dan penuh kehangatan membuat rindu akan keluarga sendiri. Namun tidak jarang juga teman yang bercerita tentang masalah keluarganya, sebagai anak yang sangat dikekang oleh orang tuanya sehingga anak terebut harus pergi dari rumah secara diam-diam. Seorang anak yang sangat membenci bapaknya karena tidak menjalankan fungsi sebagai bapak seperti memberi nafkah, suka bermain wanita, suka memukuli ibu dan beberapa cerita lain yang membuat anak membenci orang tuanya. Perceraian kedua orang tuanya yang

membuat anak tersebut tidak peduli lagi tentang apa itu keluarga, lalu terjerumus dalam obat-obatan sebagai penghilang depresi. Bahkan tidak sedikit teman yang merasakan bahwa pertemanan cenderung terasa lebih seperti keluarga dari pada keluarga yang sebenarnya.

Mencermati berita di media cetak ataupun media sosial tentang kejadian-kejadian yang seharusnya tidak terjadi di dalam sebuah keluarga, dibuangnya seorang bayi, bapak membunuh anak kandungnya, bapak memperkosa anak kandungnya, anak membunuh bapaknya, maka beberapa hal tersebut adalah sebagian kasus yang merupakan sebuah tanda tanya besar, yang mana telah hilang fungsi keluarga yang sesungguhnya. Hal itu juga bisa disamakan seperti badut yang mempunyai sisi kejam seperti pada beberapa film horor yang mana badut tersebut adalah pembunuh berdarah dingin.

Memori dan banyak cerita tentang keluarga yang memberikan rasa emosional tersendiri yang mampu membangkitkan semangat. Momen-momen yang membentuk memori tersebut, baik yang bahagia maupun sedih menginspirasi untuk divisualisasikan dalam bentuk lukisan yang diharapkan akan menjadi energi positif bagi penikmatnya.

C.2. Rumusan Penciptaan

Setiap penciptaan suatu karya memiliki permasalahan yang menjadi dasar pijakan dalam proses penciptaan. Adapun permasalahan dalam Tugas Akhir ini adalah :

- a. Apa saja momen yang akan diangkat dalam karya lukis
- b. Bagaimana teknik dan pemilihan warna yang akan digunakan dalam karya lukis

C.3. Tujuan dan Manfaat

Karya seni yang terwujud merupakan proses yang dialami selama berkesenian. Selama proses tersebut telah memberi tujuan serta manfaat.

1. Tujuan
 - a. Mengenang kembali tema-tema cerita keluarga, yang berkesan melalui lukisan
 - b. Memvisualisasikan dengan karakter badut dengan bentuk dekoratif dengan warna-warna cerah pastel dan sudut pandang yang unik dengan menggunakan alat, bahan dan teknik untuk menciptakan karya lukisan agar tidak terlalu lama dalam pengerjaan serta mudah dipahami
2. Manfaat
 - a. Memberikan pengetahuan bagi diri sendiri dan orang lain
 - b. Memberi ruang apresiasi bagi penikmat karya lukisan tentang keluarga sebagai salah satu objek yang menarik.
 - c. Membuka cara pandang baru agar penikmat seni lebih peduli dan sayang terhadap keluarga.

C.4. Teori dan Metode

a. Teori

Karya Tugas Akhir ini bertema keluarga. Ide pada konsep penciptaan karya Tugas Akhir ini berasal dari pengalaman personal. Pengalaman tentang cerita-cerita yang dialami saat bersama keluarga yang terekam sejak kecil sampai sekarang, baik cerita yang menyenangkan maupun tidak menyenangkan.

Karya ini dibuat sebagai pengobat rindu dengan keluarga. Sebagai apresiasi terhadap kerja keras kedua orang tua dan saudara. Selain dari pengalaman personal, ide penciptaan karya Tugas Akhir ini didukung dengan pengamatan di lingkungan sekitar.

Dalam perkembangan seseorang dapat ditentukan oleh pengalaman-pengalamannya yang diperoleh dalam hidup. Seperti yang dinyatakan oleh Suharso dan Ana Retnoningsih bahwa “faktor ekstrinsik yaitu merupakan faktor dari luar diri”,³ di mana melihat fenomena berdasarkan pengalaman di luar atau melihat secara langsung objek yang menimbulkan ide untuk diwujudkan dalam bentuk visual dua dimensional (lukisan). “Faktor intrinsik yaitu faktor yang

³ Suharso & Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang : CV Widya Karya, 2009) p.131.

terkandung di dalamnya”,⁴ yaitu proses intuitif yang mana bisa muncul dari imajinasi dan pengalaman yang pernah dialami. Timbulnya ide atau konsep tidak lepas dari faktor-faktor tersebut yang mempengaruhi jalannya proses kreatif.

Terinspirasi dari tingkah laku lucu, menyebabkan dan bahkan keseraman yang keluar dari masing-masing anggota keluarga, maka tercetuslah sosok badut untuk dijadikan sebagai karakter dalam lukisan keluarga, yang mana badut merupakan sosok yang dikenal lucu dan menghibur, namun di sisi lainnya menyimpan sifat kejam. Badut mengacu pada seseorang dengan dandanan lucu yang bahkan terkadang meniru karakter komik, riasan wajah menor, dan kostum berwarna unik, memiliki kemampuan memeragakan mimik lucu dan gerakan-gerakan konyol tanpa sedikitpun melepas kata-kata.⁵ Pada abad pertengahan, sekitar tahun 500 Masehi hingga 1500 Masehi, terdapat sosok badut yang terkenal di masyarakat Eropa, khususnya Italia yaitu *Arlecchino* atau *Harlequin* yang dikenal sebagai badut penipu, dipopulerkan oleh kelompok sandiwara *Commedia dell Arte*.

Pada zaman Romawi kuno, badut disebut *Archimimus* yang merupakan ritual dari pemakaman yang disewa guna menceritakan lelucon atau cemoohan. Eropa memiliki Joseph Grimaldi yang populer dengan kekejiannya dalam opera *Pagliacchi*. Badut yang pertama terkenal di Amerika adalah Dan Rice. Cirinya adalah janggut panjang dan kostum yang menyerupai bendera Amerika. Sedangkan busana badut yang dikenal sekarang merupakan hasil perkembangan kostum yang pernah populer di Jerman dan Inggris pada sekitar abad ke-18 Masehi. Kala itu dandanan dan gaya pantomim Pickelherring begitu terkenal, yaitu dengan cirri-ciri dandanannya, baju dan sepatu kebesaran, penutup kepala warna-warni, serta renda besar yang melingkar di seputar leher.

Hubungan badut dengan keluarga memang terdengar sangat jauh dan tidak erat kaitanya, namun dalam karya ini badut dihadirkan karena mempunyai karakter yang lucu dan menghibur yang dapat membuat orang tertawa. Sama halnya dengan hal tersebut, setiap mengingat cerita-cerita dengan keluarga

⁴*ibid*, p. 188

⁵ Andi Nugraha FAP, “Sejarah Badut dan Perkembangannya”, Tau Sejarah, diakses dari <http://tau-sejarah.blogspot.co.id/2013/03/sejarah-badut-dan-perkembangannya.html?m=1> pada tanggal 24 Januari 2018 pada pukul 21.05 WIB

membuat terhibur dan senang sehingga rasa rindu yang dirasakan kepada keluarga yang jauh di tempat lain dapat terobati.

Badut yang ditampilkan di karya lukis ini merupakan bentuk badut yang mempunyai ekspresi jenaka dengan bibir tebal dan mata yang besar untuk merepresentasikan ekspresi ceria dengan kejadian lucu yang terjadi dalam keluarga. Kehadiran keluarga sebagai ekspresi suatu ungkapan yang dapat dilukiskan sebagai pernyataan suatu maksud perasaan atau pikiran dengan suatu medium indera, yang dapat dialami lagi oleh yang mengungkapkan dan ditujukan atau dikomunikasikan kepada orang lain.

Dalam buku *Semiotika Visual*, Peirce mencirikan ikon sebagai “suatu tanda yang menggantikan (*stand for*) sesuatu semata-mata karena ia mirip dengannya”, atau sebagai suatu tanda yang “kualitasnya mencerminkan objeknya, dan membangkitkan sensasi-sensasi analog di dalam benak lantaran kemiripannya”.⁶ Dalam hal ini digambarkan sosok badut yang merepresentasikan anggota keluarga yang mana antar anggota keluarga itu memiliki tingkah laku yang bermacam-macam. Tidak hanya baik dan lucu, tetapi menyebalkan bahkan menyeramkan yang tetapi bila diingat atau dipikirkan kembali. Semua itu adalah kenangan dan merupakan kejadian yang sangat lucu dan menyenangkan. Jadi dengan demikian dapat dikatakan konsep penciptaan dalam karya Tugas Akhir ini adalah bentuk visualisasi memori-memori personal tentang keluarga yang diekspresikan melalui karakter badut dalam bentuk seni lukis.

b. Metode

Cerita keluarga merupakan hal yang menarik untuk diamati dan dikenang kembali. Banyak hal yang telah dialami bersama keluarga, saat senang, sedih, maupun ketika melewati aktivitas-aktivitas sehari-hari bersama keluarga. Hal-hal tersebut yang dijadikan perhatian dan akan diwujudkan dalam karya seni lukis. Dalam mengungkapkan ide atau gagasan tentang karya ini, memanfaatkan unsur-unsur seni rupa berupa bentuk, warna, garis, dan komposisi yang uraiannya seperti di bawah ini:

⁶ Kris Budiman, *Semiotika Visual, Konsep, Isu, dan Problem Ikonitas* (Yogyakarta: Jalasutra, 2011), pp. 82.

- 1) Kebentukan dalam lukisan mengacu pada bentuk-bentuk dekoratif yaitu sebuah karya seni yang memiliki daya (unsur) (meng)hias yang tinggi atau dominan.⁷ Namun di karya tugas akhir ini tidak pada bentuk-bentuk dekoratif yang benar-benar *flat*, namun masih memiliki sedikit unsur keruangannya. Kebentukan dekoratif digunakan agar mendapatkan kesan naif dengan nuansa warna-warni yang menunjukkan suasana ceria. Selain itu juga agar dapat mengefektifkan waktu pengerjaan.
- 2) Bentuk merupakan sesuatu yang kita amati, sesuatu yang memiliki makna dan sesuatu yang berfungsi secara struktural pada objek-objek seni. Bentuk yang dimaksud dalam karya ini adalah badut sebagai figur pokok atau gagasan yang mewakili manusia (anggota keluarga). Badut yang dilukiskan menjadi karakter dalam lukisan ini merupakan hasil pengamatan dan dipengaruhi oleh beberapa karakter film kartun seperti dari perusahaan film *Nickelodeon*, seperti *Spongebob Squarepants*, *Hey Arnold*, dan juga film *The Simpson*, dan lain-lain yang mana dilukiskan dengan menggunakan pakaian yang berbeda-beda setiap badutnya guna melukiskan perbedaan karakter antar setiap anggota keluarga. Sedangkan dari segi kostum dan *make-up* nya sangat artistik yang dimasukkan ke dalam objeknya sebagai bagian dari nilai artistik dengan bentuk yang terdistorsi, sehingga visual yang disajikan akan lebih senada dengan tema.
- 3) “Warna adalah getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda”.⁸ Penggunaan warna tersebut memberikan pengaruh besar pada karya. Warna yang divisualkan pada karya seni lukis ini dipilih warna cerah yang mengarah ke warna-warna pastel yang sebelumnya melewati proses penyampuran dan pemilihan warna yang tepat agar mendapatkan kesan naif dan ceria yang juga disesuaikan dengan cerita yang dituangkan agar menjadi harmonis.
- 4) Garis merupakan perpaduan sejumlah titik-titik yang sejajar dan sama besar atau batas limit dari bentuk. Dalam karya ini garis hadir sebagai

⁷ Mikke Susanto, *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*, (Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House, 2011), pp.30

⁸ Mikke Susanto, *ibid*, p. 433

penguat karakter dari setiap objek, dengan garis yang kuat menimbulkan nada dan nuansa tersendiri sehingga terkesan artistik. Pada karya lukis ini, garis cukup berpengaruh karena karya lukis ini menggunakan teknik *outline* untuk mempertegas karakter dan bentuk yang diberi warna dengan teknik *block*, ditambah dengan daya menghias stilisasi dengan outline warna-warni untuk mengisi ruang-ruang kosong dan *outline* hitam digunakan untuk mempertegas karakter yang akan ditonjolkan.

- 5) Komposisi dalam setiap karya sangat dipertimbangkan, karena untuk mendapatkan karya yang baik komposisi adalah hal yang patut dipertimbangkan secara matang. Komposisi yang dimaksud di sini adalah suatu integritas dari komponen objek-objek yang membangun kesatuan hingga menghadirkan kesatuan yang harmonis. Pada lukisan ini, komposisi yang digunakan menggunakan tata ruang melalui sudut pandang yang menarik.

Berdasarkan uraian mengenai elemen-elemen pembentukan karya seni di atas, dapat dinyatakan bahwa konsep wujud dalam penciptaan Tugas Akhir Cerita Keluarga sebagai Tema Penciptaan Seni lukis adalah dengan menghadirkan karakter badut yang digunakan sebagai bentuk representasi manusia, dalam hal ini adalah anggota keluarga, serta menghadirkan bentuk objek lainnya untuk mendukung cerita dan tema lukisan sehingga akan memunculkan kondisi atau keadaan di balik kehidupan keluarga sehari-hari yang divisualkan secara personal melalui komposisi elemen-elemen seni rupa pada bidang dua dimensi.

D. PEMBAHASAN KARYA

Ide yang diangkat dalam Tugas Akhir ini adalah cerita keluarga, dengan menggunakan berbagai alat dan bahan serta teknik yang dipadukan dalam menciptakan karya lukisan. Disamping itu yang tidak kalah pentingnya atau merupakan inti dari fungsi sebuah lukisan adalah makna yang terkandung didalamnya yang akan menimbulkan sebuah pertanyaan bagi penikmatnya. Kemampuan dalam menerjemahkan visual karya ke dalam tulisan yakni salah satunya melalui deskripsi karya.

Proses yang paling menentukan dalam pembuatan suatu karya lukis yaitu proses pengerjaannya yang berupa pengolahan bentuk, pewarnaan, garis, dan komposisi yang harmoni. Di samping itu yang tidak kalah pentingnya atau merupakan arti dan fungsi sebuah lukisan adalah makna yang terkandung didalamnya akan menimbulkan sebuah pertanyaan bagi penikmatnya. Dua aspek tersebut baik visual maupun makna dari sebuah lukisan merupakan dari satu kesatuan yang utuh dimana tidak semua orang merasakannya. Sehingga sangat perlu sebuah ulasan atau tinjauan terhadap suatu karya lukis yang fungsinya menjembatani komunikasi antara pelukis dan penikmatnya.

Dalam deskripsi karya akan memaparkan hal-hal yang terkait erat dengan apa yang terlukiskan dalam lukisan, baik mengenai latar belakang, maksud, simbol, teknik, hingga penyajian bentuk. Aspek tersebut baik visual maupun makna dari sebuah lukisan merupakan satu dari kesatuan yang utuh di mana tidak semua orang merasakannya, sehingga sangat perlu sebuah ulasan atau tinjauan terhadap suatu karya lukisan yang berfungsi menjembatani komunikasi antara pelukis dan penikmatnya.

Secara keseluruhan Tugas Akhir ini menghadirkan 20 karya dari tahun 2018 yang bertajuk **“Cerita Keluarga sebagai Tema Penciptaan Seni Lukis”** akan ditinjau dari makna setiap karya bagaimana maksud serta kaitanya dengan konsep yang melatarbelakangi Tugas Akhir ini.



Gb. 1. "Menonton Televisi"

Akrilik pada Kanvas, 150 cm x 100 cm, 2017
(Dokumentasi oleh: Febrian Ramadhan), 2017

Ruang keluarga adalah tempat berkumpulnya seluruh anggota keluarga pada saat waktu senggang. Ruang keluarga juga digunakan sebagai tempat beraktifitas dan berinteraksi antar anggota keluarga.

Dalam karya ini digambarkan suasana di dalam ruang keluarga di saat malam hari, pada saat-saat setelah makan malam yang mana itu merupakan kebiasaan untuk berkumpul sembari menonton televisi, bercanda dan bercengkerama, namun tidak jarang juga ada salah seorang anggota keluarga yang tidak setuju dengan acara televisi yang sedang ditonton dan memaksa untuk mengganti dengan tayangan yang lain, hingga terjadi kericuhan yang menimbulkan kelucuan tersendiri



Gb. 2. "Arena Bahagia"

Akrilik pada Kanvas, 100 cm x 100 cm, 2016
(Dokumentasi oleh: Febrian Ramadhan), 2017

Selain ruang keluarga, ruangan yang biasanya menjadi tempat berkumpul anggota keluarga adalah ruang makan atau meja makan. Tidak semua keluarga menerapkannya, ada beberapa keluarga yang tidak pernah makan dalam satu meja, dan lebih memilih makan di kamar atau di depan televisi.

Karya ini menceritakan tentang saat berbuka puasa bersama keluarga. Berbeda dengan makan malam atau saat jam makan lainnya, yang mana antar anggota keluarga ada sedang yang makan, dan ada yang sedang tidak ingin makan. Buka puasa menyatukan anggota keluarga pada waktu yang sama, yaitu saat adzan maghrib. Makan bersama anggota keluarga dalam satu meja adalah hal yang lumayan jarang terjadi di dalam keluarga penulis. Maka saat-saat berbuka puasa adalah momen yang dirindukan, mengingat penulis sudah berapa kali tidak melangsungkan ibadah puasa bersama keluarga.



Gb. 3. "Rebutan Kamar Mandi"

Akrilik pada Kanvas, 150 cm x 120 cm, 2017
(Dokumentasi oleh: Febrian Ramadhan), 2017

Kejadian yang biasa terjadi apabila di suatu rumah hanya memiliki satu kamar mandi, yaitu adalah ketika salah seorang anggota keluarga ada yang menggunakan WC, secara sadar atau tidak sadar, ada anggota keluarga lainnya yang ingin menggunakan WC juga. Hal tersebut memicu aksi dan reaksi yang menghasilkan keseruan dari keributan antara dua orang atau lebih yang sedang menderita sakit perut. Sayangnya terkadang orang yang lebih dulu masuk WC, seolah tidak mempedulikan betapa tersiksanya yang mengantri dan teriak-teriak di luar WC. Bagi anggota keluarga yang lain yang sedang tidak ingin menggunakan WC, menyaksikan kejadian ini merupakan hal yang menarik dan sangat menggelitik.

E. KESIMPULAN

Pengalaman yang terjadi pada diri sendiri dan di seputar keluarga dapat menjadi suatu proses kreatif untuk menciptakan karya seni. Penciptaan karya seni lukis adalah salah satu cara untuk mengungkapkan dan mengekspresikan pengalaman batin manusia sekaligus untuk memenuhi kebutuhan spiritual. Dalam mewujudkannya dibutuhkan pemikiran, ketajaman perasaan, dan bakat yang dimiliki oleh penulis. Beberapa faktor yang sangat mempengaruhi perwujudan lukisan yaitu faktor latar belakang, pengalaman, lingkungan, dan pendidikan.

Penciptaan karya Tugas Akhir ini muncul karena adanya keinginan untuk menyampaikan beragam cerita seputar keluarga, karena dari setiap peristiwa tentangnya mengandung kejadian-kejadian yang unik dan menarik. Tugas Akhir yang berjudul “Cerita Keluarga sebagai Tema Penciptaan Seni Lukis” ini adalah ungkapan dari rasa sayang dan kerinduan terhadap keluarga atas segala proses yang telah dilalui sejak kecil hingga sekarang, selain itu juga sebagai salah satu sarana untuk meluapkan perasaan, dan kegelisahan dan sisi lain yang berkaitan dengan keluarga yang sudah dikonsepsikan secara matang.

Selama proses pembuatan karya mulai dari konsep hingga karya jadi, telah dilalui berbagai macam suka dan duka pada proses enggarapan karya seni lukis yang banyak mengalami kendala, baik secara material dan segi penerapannya. Namun hal itu tentunya memberi dampak dan manfaat terhadap penulis. Semua proses itu memberikan banyak pengalaman dan wawasan tentang pemecahan masalah dalam proses berkarya, menambah kematangan untuk proses berkarya kedepannya. Selain itu, terselesaikannya karya Tugas Akhir ini memberi kepuasan batin tersendiri, karena dalam setiap karya yang dibuat adalah perjuangan yang ditujukan untuk membahagiakan keluarga sehingga penulis lebih mengerti tentang merasakan perjuangan. Selain itu, dampak positif dari proses tugas akhir ini yaitu penulis lebih mengerti tentang sebuah kedisiplinan dan sikap-sikap yang harus lebih diperhatikan, serta etika moral yang harus dijaga, dan tak lupa mendapatkan pembelajaran tentang manajemen waktu yang baik guna terselesaikannya tugas akhir ini.

Dengan demikian, besar harapan penulis kepada para penikmat karya untuk dapat memahami makna karya, sehingga maksud, tujuan dan pemikiran penulis selaku pencipta karya dapat tersampaikan.

F. DAFTAR PUSTAKA

Budiman, Kris, *Semiotika Visual: Konsep, isu, dan Problem Ikonitas*, Yogyakarta: Jalasutra, 2011

Retnoningsih, Ana & Suharso, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Semarang: CV Widya Karya, 2009

www.jogjapro.go.id/pemerintahan/kalender-kegiatan/view/luas-wilayah (diakses penulis pada tanggal 6 November 2017, pada pukul 18.53 WIB)

www.kajian.pustaka.com/2012/11/definisi-fungsi-dan-bentuk-keluarga-.html?m=1 (diakses penulis pada tanggal 6 November 2017, pada pukul 19.20 WIB)

www.tau-sejarah.blogspot.co.id/2013/03/sejarah-badut-dan-perkembangannya.html?m=1 (diakses penulis pada tanggal 24 Januari 2018 pada pukul 21.05 WIB)

