

# **SUDUT PANDANG AERIAL PADA STRUKTUR KOTA**



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS  
PENCIPTAAN SENI**  
untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister  
dalam bidang seni, minat utama seni lukis

**Agung Suryanto  
NIM 1220628411**

**PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGAJIAN  
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2014**

PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS  
PENCIPTAAN SENI

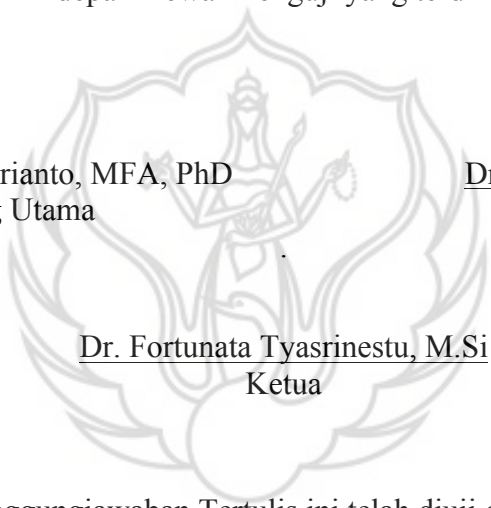
**SUDUT PANDANG AERIAL PADA STRUKTUR KOTA**

Diajukan oleh  
Agung Suryanto  
1220628411

Telah dipertahankan pada tanggal 7 juli 2014  
Di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Prof Drs M. Dwi Marianto, MFA, PhD  
Pembimbing Utama

Dr M. Agus Burhan, MHum  
Penguji Ahli



Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si  
Ketua

Pertanggungjawaban Tertulis ini telah diuji dan diterima  
Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Megister Seni

Yogyakarta 14 agustus 2014

Direktur Program Pascasarjana  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Prof Dr Djohan, MSi  
NIP: 196112171994031001

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni serta pertanggungjawaban tertulis ini merupakan hasil karya saya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Saya bertanggungjawab atas keaslian karya saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.



Yogyakarta, 14 agustus 2014

Yang membuat pernyataan

Agung Suryanto

1220628411

AERIAL POINT OF VIEW ON CITY STRUCTURE  
Written Project Report  
Composition and Research Program  
Graduate Program of Indonesia Institute of the Arts Yogyakarta, 2014

By Agung Suryanto

ABSTRACT

Surabaya as a metropolis city has a solid mass structure within a bit of leaving empty spaces. The mass structure composed of a series of massive towering walls forms skyline limit the horizon, which limits physically and visually its inhabitants among four sides. The mass structure of the city that creates mazes and trapping its inhabitants to the concrete walls. Then it triggers in order to be free from its grasp.

The viewpoint as landscape from the sky is the way to see Surabaya landscape be free without feeling trapped by city walls. This viewpoint is called the aerial view. The aerial view of the city it is possible to see the city as a map, its pattern and scale of streets, set out two-dimensionally. To analogize this aerial point of view with satellite point of view provided in the internet, The site is Google Earth. From the use of such site raises an idea to use software in composing the painting artwork as a final thesis. To this aerial point of view with satellite, possible the artists could invention in any location and get a new view this unimaginable.

The software application on the composition of painting raises new display face. It allows images of building that exist throughout the world designed and single matched in Surabaya city site. In addition to get such a significant display, it also provides new colour in the world of painting.

**Keywords :** *Surabaya City structure, Aerial, software, new kind of painting*

# SUDUT PANDANG AERIAL PADA STRUKTUR KOTA

Pertanggungjawaban tertulis

Program Penciptaan dan Pengkajian Seni

Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2014

Oleh Agung Suryanto

## ABSTRAK

Surabaya sebagai kota metropolitan memiliki struktur massa yang sangat padat dengan sedikit menyisakan ruang kosong. Struktur massa yang tersusun dari rangkaian dinding massif yang menjulang tinggi membentuk horison kaki langit (skyline), yang membatasi secara fisik maupun visual penghuninya diantara keempat sisi. Struktur massa kota yang menciptakan labirin dan memerangkap penghuninya pada dinding-dinding beton. Hal ini memicu untuk bisa lepas dari cengkeramannya.

Sudut pandang lanskap dari atas angkasa adalah satu cara untuk bisa melihat lanskap kota Surabaya secara leluasa tanpa merasa terperangkap oleh batasan dinding-dinding kota. Sudut pandang ini dinamakan pandangan aerial. Pandangan aerial memungkinkan melihat kota seperti peta, pola massa dan jalan, terlihat 2 dimensional. Dengan menganalogikan pandangan aerial ini dengan pandangan satelit yang telah tersedia di situs internet, Google Earth. Dari pemakaian situs tersebut, menimbulkan ide untuk memakai piranti lunak dalam menciptakan karya dan menjadi salah satu metoda dalam penciptaan karya seni lukis tugas akhir ini. Dengan pandangan aerial melalui satelit, memungkinkan perupa bisa menjelajah di lokasi manapun dan mendapatkan pandangan baru yang selama ini tak terbayangkan.

Penerapan piranti lunak pada penggubahan karya seni lukis menimbulkan tampilan rupa yang baru dan memudahkan seorang perupa untuk merancang dan menyimulasikan dahulu ide dan gagasan sebelum menerapkan pada sebidang kanvas. Hal tersebut memungkinkan citraan gedung yang ada diseluruh penjuru dunia bisa dirancang dan disatu-padukan di situs kota Surabaya. Selain mendapatkan tampilan yang signifikan, juga memberikan rupa baru dalam dunia seni lukis, yakni memadukan disain, gambar arsitektur, dan teknologi.

**Kata-kata kunci** : *struktur kota Surabaya, aerial, piranti lunak, rupa baru seni lukis*

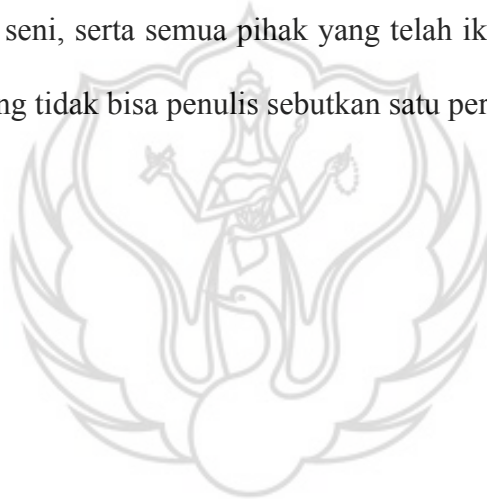
## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah dan berkat rahmat Tuhan Yang Maha Esa, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Penciptaan Seni berupa karya, laporan tertulis serta penyelenggaraan pameran ini dengan baik. Sebagai persyaratan untuk mencapai derajat magister dibidang seni serta sebagai bentuk pertanggungjawaban atas pencapaian selama menenpuh pendidikan di Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pada kesempatan ini, tidak lupa penulis juga memberikan ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam Tugas Akhir ini sebagai bentuk penghargaan. Untuk itu penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Orangtuaku ibu Soerdijati dan bapak Poernomo (alm) yang telah memberi segalanya dengan segala macam dukungannya.
2. Prof. Dr, Djohan. M.Si selaku Direktur Pascasarjana ISI Yogyakarta.
3. Prof Drs M. Dwi Marianto, MFA, Phd selaku dosen pembimbing Tugas Akhir.
4. Dr, Edi Sunaryo dan Drs. Anusapati, MFA selaku dosen pengampu penciptaan dan yang banyak memberi arahan serta bimbingannya .
5. Dr M Agus Burhan, M.Hum selaku penguji ahli Tugas Akhir ini.
6. Dr, Yulriawan Dafri, selaku pembimbing akademik Pasca Sarjana ISI Yogyakarta

7. Segenap dosen dan karyawan Pascasarjana ISI Yogyakarta
8. Istriku (Dwitarini Armaya) dan Anakku (Sizi Ars Mehndi) yang telah memberi semangat, motivasi, kesabaran, serta kasih sayang.
9. Kawan-kawan semua, Kelompok Segi-Tiga (pascasarjana ISI Angkatan 2012), kawan seni rupa STKW Surabaya, kawan kontrakan (Tito & Banny) , kawan kontrakan sebelah (Agu, Mukhlis, dan Adel), kawan Redi ‘sinyo’ – perancang katalog, kawan bonsai- Winarno, kawan-kawan seniman, kolektor dan pencinta seni, serta semua pihak yang telah ikut membantu dan memberi dukungan yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	
HALAMAN PENGESAHAN .....	i
HALAMAN PERNYATAAN .....	ii
ABSTRACT .....	iii
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan .....	6
C. Orisinalitas .....	8
D. Tujuan dan Manfaat .....	9
II. KONSEP PENCIPTAAN .....	10
A. Kajian Sumber Penciptaan .....	10
1. Maurits Cornelis Escher .....	11
2. Le Corbusier .....	13
3. Film thriller fiksi ilmiah “Inception” .....	15
4. Pustaka: Art, Space and the City .....	16
5. Wabi Sabi .....	18
B. Landasan Penciptaan .....	22
1. Teori arsitektur struktur kota .....	22
a. Ilusi paradoks .....	22
b. Sistem moduler dan struktur pilotis .....	23
c. No more sea .....	23
2. Teori estetika .....	24
a. Penyangatan .....	24
b. Wabi sabi .....	25
C. Konsep Perwujudan .....	26



1. Konsep bentuk .....	26
a. Pemilihan idiom bentuk .....	26
b. Abstraksi .....	27
c. Rekonstruksi .....	28
d. Penerapan unsur visual .....	28
1). Warna .....	28
2). Garis .....	28
3). Bentuk .....	29
III. METODE PENCIPTAAN .....	29
A. Eksplorasi .....	30
1. Eksplorasi konsepsi .....	30
2. Eksplorasi visual .....	34
3. Eksplorasi media dan teknik .....	36
4. Eksplorasi estetika .....	37
B. Improvisasi .....	38
C. Perwujudan .....	41
1. Perancangan dengan piranti lunak .....	41
2. Pemindahan rancangan ke media kanvas .....	43
3. Pewarnaan dan penerapan nada terang dan gelap .....	47
4. Sentuhan akhir atau detail .....	48
D. Evaluasi .....	49
IV. ULASAN KARYA .....	51
A. Analisa Umum .....	51
B. Deskripsi Karya .....	52
V. PENUTUP .....	72
A. Kesimpulan .....	72
B. Saran-saran .....	73
KEPUSTAKAAN .....	74
LAMPIRAN .....	76

## DAFTAR GAMBAR

Gb. 1. Pola ruang dan massa kota .....	3
Gb. 2. Gedung pencakar langit, Jl. Urip Sumoharjo, Surabaya .....	4
Gb. 3. Citra kota Surabaya, diunduh dari google earth.....	6
Gb. 4. <i>Relativity</i> , M.C. Escher, lithograph, 1953 .....	13
Gb. 5. Villa Savoye, Le Corbusier, 1931 .....	14
Gb. 6. <i>Tangga Penrose</i> , Lionel Penrose, 1959 .....	16
Gb. 7. Capture film <i>inception</i> , 2010.....	17
Gb. 8. Agung Suryanto, The bridge, 100cm X 150cm .....	31
Gb. 9. Observasi jembatan Bantar, Wates, Yogyakarta .....	32
Gb. 10. Agung Suryanto, Kota gantung, 150cm X 100cm, 2013 .....	33
Gb. 11. Agung Suryanto, the second level, 150cm X 200cm, 2013 .....	34
Gb. 12. Pengubahan citraan dengan piranti lunak Photoshop.....	35
Gb. 13. Gubahan citraan dengan SketchUp .....	35
Gb. 14. Sketsa rancang karya sistem modulator .....	36
Gb. 15. Detail karya Agung Suryanto.....	37
Gb. 16. Citraan yang diolah di komputer .....	39
Gb. 17. Citraan hasil olah gambar piranti SketchUp .....	40
Gb. 18. Citraan kota Surabaya yang diolah dengan komputer.....	42
Gb. 19. Citra olahan dari SketchUp .....	43
Gb. 20. Tahap I pelekatan cetak foto copy pada kanvas .....	45
Gb. 21. Tahap 2 pengelupasan cetakan foto copy pada kanvas.....	46
Gb. 22. Hasil akhir proses pemindahan rancangan pada kanvas .....	46

Gb. 23. Proses pewarnaan pada rancangan .....	47
Gb. 24. Proses sentuhan akhir karya .....	48
Gb. 25. Detail karya Agung Suryanto .....	49



## DAFTAR LAMPIRAN

A. Proses pemasangan karya.....	76
B. Pameran Tugas Akhir .....	77
C. Banner pameran.....	78
D. Suasana pembukaan pameran .....	79
E. Suasana ujian Tugas Akhir .....	80
F. Disain katalog .....	81
G. Disain undangan .....	82
H. Disain poster .....	83



## **I. PENDAHULUAN**

### **A. Latar belakang**

Penciptaan sebuah karya sedikit banyak dipengaruhi oleh kondisi yang ada di sekeliling atau peristiwa menakjubkan yang pernah dialami oleh seorang perupa. Aktivitas mengolah bahan-bahan mentah yang tersedia di sekelilingnya dalam bentuk pengalaman itulah seorang perupa mencoba menampilkan kekhasan responnya, yang berbeda dan unik. Kecenderungan tertentu dalam merespon suatu pengalaman bagi seorang perupa akan mempengaruhi ragam bentuk dan isi dari karya-karyanya.

Perupa mengubah materi yang ada di sekelilingnya dan mengekspresikannya ke dalam wujud karya seni. Ketertarikan pada struktur kota sebagai tema dalam penciptaan karya, penulis tidak berangkat dari ruang kosong. Penulis sejak kecil hingga kini tinggal, bekerja, dan berkarya di kota Surabaya. Pengalaman penulis tinggal dan sempat berpindah dari pusat kota ke pinggir kota. Pada tahun 1970 - 1973 tinggal di daerah Dupak dekat dengan Stasiun Kereta Api Pasar Turi, termasuk zona pusat kota pada waktu itu. Daerah dengan karakter pemukiman penduduk yang padat, ruang terbuka atau tempat bermain yang minim, saluran sanitasi yang buruk, dan berbagai permasalahan sosial lainnya. Tahun 1973 – 1982 penulis berpindah tempat tinggal dari pusat kota ke pinggir kota, di Simo Magerejo, Tandes. Ruang terbuka hijau masih luas, bahkan di sisi Barat tempat tinggal penulis sekitar 50 meter berbatasan dengan sebuah sungai, masih terhampar lahan persawahan (pada waktu itu). Seiring berjalannya waktu, daerah yang semula pinggiran kota Surabaya dengan ruang terbuka hijau, lambat

laun menjadi pemukiman penduduk, kantor, pertokoan yang padat tanpa menyisakan ruang terbuka hijau. Tahun 1982 – sekarang, penulis tinggal di kawasan perumahan Satelit kota Surabaya, kawasan pinggiran kota Surabaya Barat yang dirancang sebagai kawasan penyangga pusat kota, dan kini kawasan tersebut menjadi kota mandiri. Pengalaman tinggal di kota adalah sebuah pengalaman personal. Sebuah kota akan selalu menjadi sebuah kota, dimanapun lokasi, waktu, ruang, akan terasa sama. Pemahaman penulis tentang struktur kota Surabaya, berpijak pada tempat tinggal penulis, dan dipertajam dengan pengalaman penulis belajar Arsitektur di UNTAG'45 Surabaya dan pernah bekerja pada pengembang perumahan. Hal ini membuat penulis paham tentang struktur kota Surabaya dan perkembangannya.

Definisi kota menurut sudut pandang arsitektur yang fokus pada sistem prasarana dan pembangunan serta struktur anatomi kota dan perencanaannya. Namun seorang Arsitek akan lebih menekankan pada aspek-aspek kota secara fisik dengan memperhatikan hubungan antara ruang dan massa perkotaan serta bentuk dan polanya (Markus Zahnd, 2006: 3). Seperti pada gambar 1. Pola struktur ruang dan massa pada kota Surabaya memiliki struktur kota modern. Hal ini terlihat pada kecenderungan kota Surabaya, yaitu reduksisme dan individualisme. Reduksisme dapat dipahami sebagai strategi yang menekankan pada minimalisme dan fungsionalisme. Hal ini memicu ujud bangunan Arsitektur kota Surabaya serupa dengan kota lainnya. Misal, hal ini terlihat pada gedung Mulia Tower, Jakarta dengan gedung BRI Tower, Surabaya. Dan program

Surabaya sebagai kota kembar dengan Guangzhou, Seattle, Busan, Kochi, dan Xiamen. Menjadikan kota Surabaya tidak mempunyai karakter khusus.



Gambar 1. Pola ruang dan massa kota (sumber: *perancangan kota secara terpadu*, 2006)

Kota Surabaya serupa dengan Jakarta maupun Busan. Hal ini yang membuat penulis tidak mencantumkan kata Surabaya pada judul tesis, karena struktur kota Surabaya terlihat serupa dengan kota besar lainnya, terutama jika dilihat dari atas angkasa. Pola struktur ruang dan massa kota Surabaya yang semakin padat, minimnya ruang terbuka hijau, dan tumbuhnya gedung-gedung pencakar langit (gambar 2), yang menjadi dinding kota membatasi aktivitas dan visual penulis.

Penulis melihat kota Surabaya dari sudut pandang mata burung, pertama kali pada tahun 2005 ketika dalam perjalanan ke Jakarta dengan pesawat terbang. Posisi memandangi kota Surabaya secara bebas tanpa halangan apapun, hal ini sangat berbeda jika melihat kota Surabaya dengan sudut pandang normal. Sejauh mata memandangi akan tertumbuk pada gedung pencakar langit, dan papan iklan yang menjamur pada setiap sudut kota. Seperti yang diungkapkan oleh De Certeau ketika berada di lantai 110 gedung WTC (*World Trade Centre*) dan

melihat ke bawah kota New York, dia mengatakan seakan dirinya "diangkat dari cengkeraman kota" (Miles, 1997: 12). Ungkapan tersebut menyatakan dirinya seakan terbebas dari cengkeraman, himpitan rimba beton yang membentuk ujud kota New York. Surabaya pada suatu saat juga bisa berubah ujud seperti kota New York. Sebab struktur kota besar jika dilihat dari angkasa terlihat serupa. Hal ini menimbulkan pertanyaan pada diri penulis "Bagaimana jika menghadirkan citra struktur kota yang dilihat dari angkasa?". Sudut pandang mata burung atau perspektif dari atas, dalam dunia fotografi dinamakan aerial, sifat atau keadaan yang berkaitan dengan ruang udara (kamus bahasa Indonesia, 2008: 15). Dalam buku Aerial terbitan RotoVision SA menjelaskan bahwa aerial adalah dokumentasi fotografi lanskap dari ketinggian angkasa (RotoVision SA, 2003:10). Selanjutnya dikenal sebagai fotografi aerial.



Gambar 2. Gedung pencakar langit, Jl. Urip Sumoharjo, Surabaya  
(dok. Pribadi, 2013)

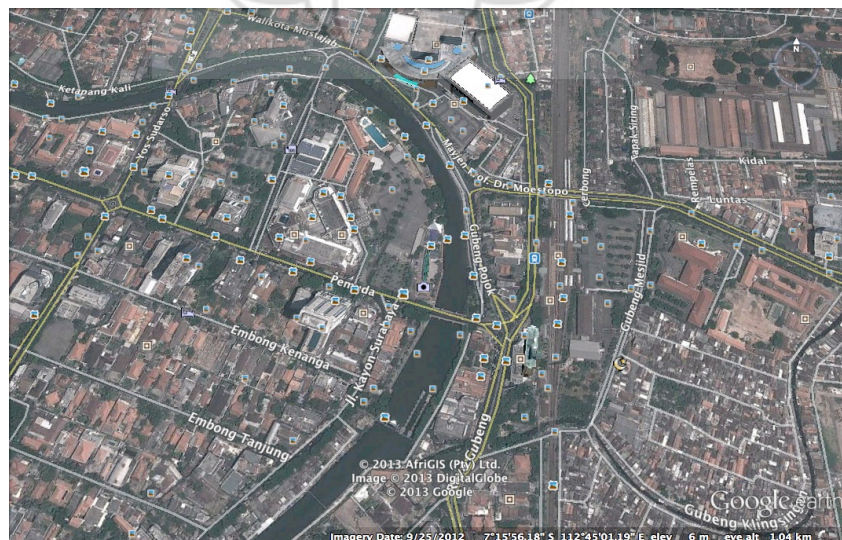


Selama menempuh pendidikan Arsitektur, penulis tertarik pada pemikiran dan karya arsitek Le Corbusier . Le Corbusier adalah tokoh arsitektur modern yang mempengaruhi penulis dengan pandangannya tentang perencanaan dan perancangan kota yang sering disebut sebagai gaya internasional atau arsitektur modern (Markus Zahnd, 2006: 42). Para perancang arsitektur modern mengambil sikap sangat drastis terhadap situs kota lama. Ini disebabkan mereka biasa memulai perencanaan di dalam kota dari lahan kosong sehingga mereka ingin membongkar keseluruhan atau bagian dari kota lama. Sedangkan kategorisasi estetisnya dimulai dengan konsep massa, arsitektur didefinisikannya sebagai permainan massa-massa elementer: kubus, kerucut, bola, silinder, atau piramida. Le Corbusier menekankan kecondongannya terhadap yang paling murni dari segala bentuk, yakni kubus.

Selain pengalaman tersebut, penulis sejak tahun 1991 hingga sekarang menggemari kegiatan naik gunung. Selain sebagai sarana olah raga, penyegaran, dan bagaimana mengatasi masalah yang ada di alam (terutama cuaca), yang selalu mengesankan penulis dan tidak pernah membosankan adalah melihat alam sekitar dari ketinggian puncak gunung. Dari atas puncak gunung, alam sekitar tak pernah diam atau beku, selalu berubah-ubah dipengaruhi cuaca dan waktu. Terkadang cerah, menit berikutnya berkabut, gerimis bahkan hujan. Jika kondisi berkabut, maka yang tersisa hanya kekosongan dan keheningan. Sejauh mata memandang hanya kabut putih yang terlihat.

## B. Rumusan Ide Penciptaan

Merujuk pada latar belakang ide penciptaan melihat struktur kota Surabaya dari atas, sudut pandang ini bisa tercapai dengan cara naik di atas gedung pencakar langit, pesawat terbang, atau balon udara. Tetapi sekarang, sudut pandang dari atas ini bisa dilakukan dengan mudah untuk melihat semua tempat dan situs yang diinginkan. Salah satu cara dengan analogi menggunakan piranti lunak *Google Earth*. *Google Earth*, yaitu sebuah program globe virtual yang sebenarnya disebut *Earth Viewer* dan dibuat oleh *Keyhole, Inc*. Program ini memetakan bumi dari superimposisi gambar yang dikumpulkan dari pemetaan satelit, fotografi udara dan globe GIS 3D (diunduh dari internet : [http://id.wikipedia.org/wiki/Google\\_Earth](http://id.wikipedia.org/wiki/Google_Earth) pada tanggal 30 mei 2013. Pukul 2:11 pm). Sudut pandang aerial seperti halnya pada gambar 3 bisa dilakukan bila kita berada di atas ketinggian angkasa.



Gambar 3. Citra kota Surabaya, diunduh dari google earth, 5 juni 2013, 00:19am

Penggubahan ide perencanaan kota imajinasi dalam penciptaan karya seni lukis merujuk pada konsepsi Le Corbusier tentang arsitektur modern yaitu memulai perencanaan kota dari lahan kosong dengan membongkar keseluruhan atau bagian dari kota lama (*existing*). Kota gubahan yang tercipta dari situs struktur kota Surabaya yang diambil dari foto satelit *Google Earth*, kemudian diolah di *Photoshop*. Proses penggubahan tak berhenti sampai di sini saja, karena bisa berkembang dengan gubahan massa bangunan dengan menggunakan piranti *Sketchup*, hingga situs struktur kota lama menghilang dan memunculkan situs struktur kota yang baru, situs yang imajinatif. Penggubahan ide penciptaan dalam seni lukis dengan menggunakan piranti lunak untuk menciptakan sebuah karya, penulis melakukan ini karena ingin memadukan antara gambar Arsitektur, disain dengan seni lukis. Hal ini masih belum banyak atau jarang dilakukan oleh perupa lain. Adapun rumusan masalah penciptaan yang ingin diuraikan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana melihat kota dari atas angkasa sebagai ide penciptaan karya seni lukis?
2. Bagaimana ide bentuk dari imajinasi tentang kota Surabaya dalam penciptaan karya seni lukis?
3. Bagaimana teknik penggarapan, dan eksplorasi materialnya, karya tersebut?

### C. Orisinalitas

Orisinalitas merupakan unsur penting dalam penciptaan sebuah karya seni lukis. Orisinal adalah sifat sebuah karya yang otentik, serba baru menurut bentuk, konsep, maupun temanya, sehingga ada perbedaan dari karya-karya sebelumnya (Susanto, 2011: 284). Pada era kontemporer, definisi orisinal semakin berkembang. Orisinal bukan hanya baru dari sesuatu yang belum pernah di buat atau ada, tetapi orisinal di era kontemporer adalah kemampuan memberi makna baru. Baru dari sesuatu yang belum pernah dibuat sudah tidak ada. Karena karya seni rupa saat ini, semua bahasa ungkap telah dilakukan oleh seniman-seniman terdahulu. Lukisan mulai dari *Renaissance* hingga sekarang tetap menggunakan kanvas, akan tetapi karya lukis sekarangpun masih bisa diperbincangkan.

Gagasan penulis tentang struktur kota imajiner yang dipandang dari atas, dan digubah dengan menggunakan piranti lunak komputer, seperti *Google Earth*, *Photoshop* dan *SketchUp*, kemudian timbul pertanyaan pada penulis, “kenapa tidak menggunakan piranti lunak dalam melukis?”. Pertanyaan ini timbul karena pemahaman penulis pada seni lukis adalah Seni Murni. Seni Murni (lukis, patung, dan grafis) berbeda dengan seni terapan atau disain. Di era kontemporer ini, batas-batas tersebut kabur dan melebur sehingga tanpa batasan dan hierarki. Hal ini memicu penulis untuk menggunakan piranti lunak *Google Earth*, *Photoshop*, dan *SketchUp*, semua piranti lunak tersebut digunakan pada seni terap dan disain. Pemberian makna baru bagi penulis (dekonstruksi), adalah penggambaran kota dari atas bukan mengacu dari foto, tetapi merupakan hasil

disain dari *Google Earth* yang diolah di *SketchUp* kemudian disentuh akhir di *Photoshop*.

Orisinalitas tak hanya dalam bentuk gagasan, melainkan juga dalam bentuk artistik. Hal ini timbul karena pemahaman sebagian besar pelukis Surabaya yang menganggap bahwa gambar arsitektur, bukan Seni. Karena gambar arsitektur adalah gambar teknik, disain, dan tidak ada ekspresi. Dari pemahaman ini, kemudian timbul pertanyaan pada penulis “Bagaimana jika menggunakan gambar arsitektur sebagai bahasa ungkap dalam melukis?” .

#### **D. Tujuan dan Manfaat**

Tujuan dari penciptaan ini adalah mempertanyakan kembali definisi tentang orisinalitas dalam karya seni dan mempertanyakan kembali tentang pemahaman umum tentang seni lukis yang mengacu pada seni murni. Hal ini untuk memantapkan gagasan penulis untuk kemudian mengeksekusinya menjadi bahasa ungkap. Dari definisi orisinalitas, penulis menggunakan karya yang sudah ada kemudian di gubah melalui piranti lunak *SketchUp*, *Google Earth*, dan disentuh akhir di *Photoshop*. Karya yang sudah digubah tersebut, penulis beri makna baru untuk menyatakan tentang sesuatu. Seni lukis adalah seni murni, penulis dengan sengaja ketika menggubah karya melalui proses disain terlebih dahulu. Langkah yang penulis lakukan adalah dengan mengunduh citraan yang ada, dengan menggunakan piranti lunak *Google Earth*, setelah diunduh, kemudian menyeleksi citraan yang dianggap menarik dan diolah dengan piranti lunak *Photoshop*, kemudian disimulasi dengan ukuran karya yang dikehendaki dengan