

A. Judul: POTRET AKTOR DALAM KARYA SENI LUKIS

B. Abstrak

Oleh:
Eka Novrian Nursyah
NIM 1112210021

Abstrak

Seni rupa, terutama seni lukis adalah rekam jejak pengalaman hidup seseorang, baik itu pengalaman batin ataupun pengalaman empiris yang diungkapkan dalam bentuk karya lukisan. Berbagai pengalaman yang diwujudkan tidak hanya didapatkan seniman dari pengalaman pribadi, namun dapat hadir melalui hal-hal di sekitar yang bersinggungan dan masuk ke dalam diri seniman. Faktor yang dapat bersinggungan kepada seniman dapat dari mana saja, entah itu dari keluarga, masyarakat, media cetak atau elektronik, dan bahkan bentuknya beragam, bisa berupa hasil karya seni, aktivitas budaya dan lain sebagainya. Faktor yang memengaruhi dalam penciptaan ini adalah kecenderungan dalam menikmati film dan menitikberatkan pada persoalan aktor sebagai fokus atau objek utama dalam proses perwujudan karya.

Penggambaran aktor yang diwujudkan ke dalam karya akan berupa potongan adegan film maupun sesuatu yang bersifat ikonik/mewakili film tersebut. Dengan demikian penggambaran yang ada, bersifat umum dan mewakili citra film. Adegan yang diungkapkan dalam karya dipilih berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu, antara lain dilihat dari kualitas adegan, kualitas film maupun aktor itu sendiri.

Ungkapan visual yang ada berusaha untuk memperdalam karakter aktor ke dalam sebuah bentuk potret. Cara ini dimaksudkan untuk menegaskan kembali karakter dari seorang tokoh sekaligus citra dari sebuah film. Upaya yang dipakai adalah dengan menghadirkan kembali/representasi ke dalam sebuah karya dan terdapat usaha untuk mengekspresikan emosi pribadi melalui coretan/*brustroke* dengan ciri khas di bagian akhir proses perwujudan.

Kata Kunci: *potret, aktor, film, representasi, ikonik.*

Abstract

Art, especially painting, is the track record of one's life experience, whether it be the inner experience or the empirical experience expressed in the form of a painting. The various experiences embodied not only artists get from personal experience, but can be present through the things around the intersection and into the artist. Factors that can tangle to artists can be from anywhere, whether from family, community, print or electronic media, and even diverse forms, can be the result of art, cultural activities and so forth. The influencing factor in this creation is the tendency to enjoy the film and focuses on the issue of the actor as the focus or the main object in the process of materializing the work.

The depiction of the actor embodied in the work will be a cut of the movie scene as well as something iconic/representative of the film. Thus the present depiction is general and represents the image of the film. Scenes expressed in the work are selected based on certain considerations, among others, judging from the quality of the scene, the quality of the film and the actor itself.

The existing visual phrase seeks to deepen the character of the actor into a portrait. This method is intended to reaffirm the character of a character as well as the image of a film. The effort used is by re-presenting/representation into a work and there is an attempt to express personal emotions through graffiti with characteristic at the end of the embodiment process.

Keywords: portrait, actor, film, representation, iconic.

C. Pendahuluan

Seni merupakan wujud dari rasa kagum seseorang (seniman) yang berawal dari pengalaman dalam memaknai realitas, baik melalui persinggungan tentang kenyataan obyektif dengan dirinya maupun dengan di luar dirinya. Pengalaman yang semakin tumbuh seiring berjalannya waktu membuat seseorang merasa harus mencari sebuah cara untuk mengkomunikasikan apa yang ada di dalam pikirannya melalui bentuk media atau karya seni. Selain itu, upaya tersebut juga tidak terbatas wujud ungkapan ekspresi pribadi, namun memiliki tujuan untuk menawarkan pengalaman yang sama kepada penikmat karya seni yang melihat. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Soedarso Sp., bahwa:

Seni adalah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman batinnya. Pengalaman tersebut disajikan secara indah atau menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman pula pada manusia yang lain yang menghayatinya. Kehadirannya tidak didorong oleh hasrat memenuhi kebutuhan pokok, melainkan merupakan sebuah usaha melengkapi dan menyempurnakan derajat kemanusiannya, kebutuhan yang sifatnya spiritual.¹

C.1. Latar Belakang

Latar belakang munculnya gagasan dalam penciptaan ini berawal dari kekaguman terhadap dunia perfilman, ketika penulis masih berdomisili di kampung halaman, yakni Padang. Berangkat dari kesadaran diri untuk mengetahui lebih jauh tentang suatu hal, baik tentang pengetahuan baru, permasalahan kehidupan, pemahaman karakter tokoh atau seseorang, dorongan untuk menikmati sebuah karya film pun akhirnya muncul. Selain itu, dorongan ini hadir seiring dengan munculnya kesadaran diri, bahwa dalam proses berkesenian dibutuhkan semacam stimulus untuk membantu proses berkarya. Menonton film dapat memberikan sejumlah manfaat, seperti memberikan inspirasi, motivasi maupun pengetahuan baru, membentuk karakter, maupun meningkatkan imajinasi, dan lain-lain. Selain itu, penulis beranggapan bahwa ketika menikmati sebuah film, seperti dihadapkan pada sebuah karya seni, yang mana memiliki kompleksitas, baik secara teknik pembuatan, narasi dan nilai-nilai yang ingin disampaikan, maupun karakter tokoh yang berusaha diciptakan. Efek atau pengaruh yang didapat dari kegiatan menonton ini lah yang kemudian akan membangkitkan wawasan dan memperkaya referensi dalam proses berkesenian.

Kebiasaan menonton film ini tidak hanya berlangsung saat di kampung halaman, namun juga dilakukan selama penulis pindah ke Yogyakarta untuk menempuh studi ke jenjang Perguruan Tinggi. Di Yogyakarta akses untuk memperoleh film lebih terbuka lebar dibandingkan di kampung halaman. Beberapa film yang semula sulit didapat, perlahan dapat diperoleh hanya dengan mengakses melalui berbagai media maupun ke tempat jasa penyedia film. Tidak dapat dipungkiri, kondisi ini merupakan sebuah solusi untuk memenuhi kebutuhan sekaligus semakin menambah minat untuk mengoleksi, mempelajari dan mengapresiasi dunia perfilman. Mulai dari mengoleksi film, memahami jenis film, hingga mempelajari berbagai jenis karakter aktor yang ada di dalam cerita.

¹ Soedarso Sp. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*, cetakan pertama, (Jakarta & Yogyakarta: Cv Studio 80 Enterprise&ISI Jogja, 2000), p.2.

Ketertarikan yang hadir bukan hanya datang dari narasi yang dibangun dalam film atau kecerdasan Sutradara dalam mengatur jalannya pembuatan karya, namun penulis juga cenderung tertarik dengan aktor yang melakoni sebuah peran. Dapat dikatakan jika pengamatan yang selama ini dilakukan terhadap film, bermuara pada satu hal, yakni aktor. Penulis beranggapan bahwa tanpa adanya aktor yang tepat, pesan maupun karakter yang berusaha ingin dibangun di dalam film tidak mampu tersampaikan dengan baik kepada penikmat film. Untuk itulah aktor memiliki arti penting. Di dalam dunia perfilman, posisi aktor sangat menentukan hidup matinya cerita, ini dikarenakan aktor mampu membangun pengalaman-pengalaman estetis bagi penikmat film, mampu membawa gambaran peran yang kuat dalam cerita serta mampu menghidupkan karakter tokoh tanpa membawa identitas nyata dari dirinya.

Setelah melalui pengamatan dan pertimbangan yang cukup panjang, kemudian muncullah keinginan pribadi untuk mewujudkan dan menghadirkan kembali figur aktor dalam karya seni lukis. Hal ini dimaksudkan sebagai wujud atau ungkapan dari rasa ketertarikan pribadi terhadap film, memberikan pengetahuan kepada masyarakat luas terkait dunia perfilman, dan membangkitkan pengertian tentang karakter/watak tokoh lebih dalam melalui karya seni.

Berbagai jenis karakter aktor memiliki potensi estetis jika dibahasakan melalui visual dalam bentuk seni lukis. Melalui pengorganisasian visual dan berbagai penjelajahan kemungkinan dalam mengolah ide-ide dalam bentuk 2 dimensional, tentunya setiap karakter tokoh mampu terlihat lebih jelas melalui karya. Upaya penjelajahan berbagai kemungkinan baru terkait perwujudan visual dapat dilihat dari bagaimana penulis berusaha mengembangkan objek yang sudah ada dan melakukan berbagai penambahan-penambahan objek atau ekspresi pribadi sehingga tercipta menjadi gambaran/ objek yang baru.

Penulis berupaya untuk menghadirkan kembali bagaimana penghayatan, pendalaman karakter seorang aktor dalam film ke dalam karya lukis berdasarkan adegan-adegan dalam film, sehingga pengalaman estetis dan apa yang dirasakan penonton saat menonton film dapat juga dirasakan melalui bentuk lukisan. Diharapkan melalui karya-karya lukis ini para penikmat seni dapat ikut merasakan apa yang dirasakan penulis.

C.2. Rumusan/Tujuan

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, yang menjadi perhatian dan pertanyaan adalah : Bagaimana perwujudan karakter aktor dihadirkan ke dalam lukisan?

C.3. Teori dan Metode

A. Teori

Dalam proses merealisasikan karya Tugas Akhir ini akan diwujudkan melalui beberapa tahapan, di antaranya adalah (1) pengamatan terhadap kualitas materi atau objek, yang dalam hal ini adalah aktor film. Dalam tahapan pertama pengamatan terhadap aktor diwujudkan dengan mengamati film-film yang dibintangi dan membaca beberapa ulasan dari majalah yang berhubungan dengan film tersebut tentang bagaimana cara tokoh tersebut memainkan peran serta dampak psikologi yang dihadirkan. Pengamatan ini bertujuan untuk memahami dan mengenali dengan baik, bagaimana karakter aktor tersebut agar lebih mudah diwujudkan melalui lukisan.

Tahapan selanjutnya adalah (2) penyusunan terhadap materi objek, berupa ide-ide dalam mengorganisasikan bentuk-bentuk berdasarkan unsur-unsur dasar seni rupa, dengan cara memindahkan objek di atas kanvas. Untuk mendapatkan inti sari dari berbagai gambar yang tersimpan dalam rekaman memori tersebut harus dilakukan proses pemilihan dan penyaringan secara tepat. Proses penyaringan ini dilakukan dengan memilih dan menyusun berbagai gambar, yakni aktor yang disesuaikan dengan persepsi pengalaman melalui proses perenungan dan pemaknaan. Proses pemilihan aktor yang akan diwujudkan ke dalam lukisan melalui berbagai pertimbangan, di antaranya adalah aktor yang diambil menggambarkan karakter yang kuat, potongan adegan yang dipilih harus mewakili keseluruhan isi cerita, serta sumber acuan (foto atau gambar) memiliki kualitas yang bagus.

Tahapan terakhir dalam proses ini adalah (3) pemanfaatan terhadap susunan-susunan tersebut untuk mengekspresikan melalui bentuk karya seni lukis. Proses eksekusi ini berupa menyalurkan sebuah ekspresi dari pemahaman terhadap aktor yang telah disarikan menjadi sebuah keutuhan ide dalam wujud lukisan. Dengan cara menyusun dan mengorganisasikan elemen-elemen seni rupa sehingga menjadi suatu keutuhan karya seni yang mempunyai nilai estetik dan artistik.

Dalam hal ini yang menjadi penekanan adalah bagaimana lukisan yang diwujudkan bisa secara langsung teridentifikasi. Setiap lukisan yang menggambarkan seorang aktor akan menunjuk pada satu film dengan pertimbangan, melukiskan potongan-potongan gambar yang bisa dikenali atau dengan mengambil sumber dari foto-foto yang mewakili film tersebut. Walaupun tidak berusaha menjadikan lukisan-lukisan ini menjadi satu kesatuan tapi dari setiap karya mewakili satu gagasan, tentang bagaimana aktor dan kekaguman terhadapnya adalah ide utama dari tugas akhir penciptaan karya seni lukis.

B. Metode

Dari segi konsep bentuk, terdapat beberapa proses pertimbangan yang berlandaskan pada proses mengenal dan pengamatan terhadap objek sebelum sampai pada tahap perwujudan. Objek utama, yakni aktor diamati, diinterpretasi, kemudian melalui visual, objek tersebut dihadirkan kembali (representasi).

Film-film yang akan dipilih adalah film-film yang tergolong penting bagi penulis. Baik ditinjau dari tema yang ditawarkan maupun pengaruhnya dalam dunia perfilman. Hal ini juga dikarenakan kebanyakan film-film tersebut sangat menarik dari segi cerita, teknik pembuatan maupun pemilihan peran. Dari sanalah semua tokoh/aktor ini berasal. Ketertarikan ini muncul dan memberi dorongan bagi penulis untuk mengungkapkannya ke dalam karya.

Bentuk-bentuk yang dihadirkan bersifat figuratif sehingga objek dalam setiap karya dapat dikenali. Cara yang digunakan dalam pembentukan tersebut berawal dari memindahkan objek ke dalam bidang kanvas tanpa melalui proses perubahan bentuk pada objek, namun tetap menambahkan goresan ekspresif sebagai upaya untuk menunjukkan karakteristik pribadi dalam wujud karya.

Ungkapan visual yang ada berusaha untuk memperdalam karakter aktor ke dalam sebuah bentuk potret. Cara ini dimaksudkan untuk menegaskan kembali karakter dari seorang tokoh sekaligus citra dari sebuah film. Upaya yang dipakai adalah dengan menghadirkan kembali/representasi ke dalam sebuah karya dan terdapat usaha untuk mengekspresikan emosi pribadi melalui coretan/*brushstroke* dengan ciri khas di bagian akhir proses perwujudan.

Konsep yang ditempuh dalam mewujudkan gagasan-gagasan tersebut dalam karya adalah melalui penggambaran yang merujuk pada persoalan bagaimana karya itu hadir sebagai ungkapan ketertarikan pribadi terhadap dunia perfilman.

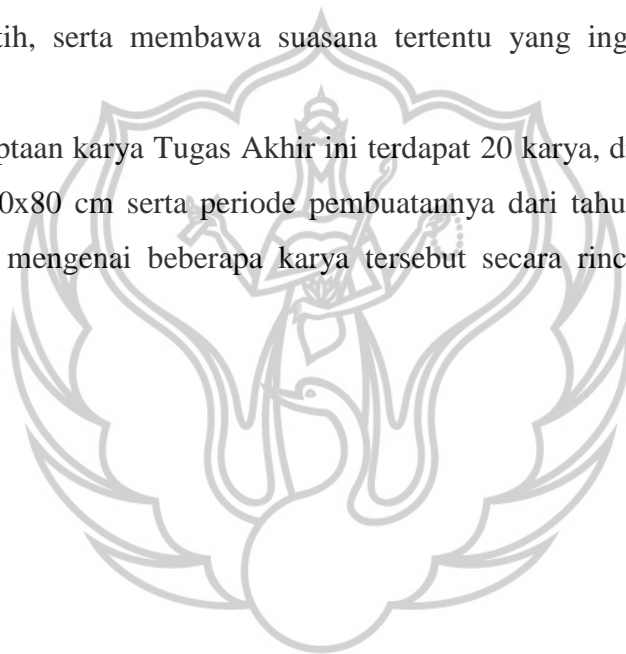
Upaya pengungkapan visual pada Tugas Akhir ini tentunya berbeda dengan sejumlah karya yang telah ada. Penggambaran tokoh populer sudah dilakukan oleh beberapa perupa yang sekaligus menginspirasi penulis, antara lain Agus Suwage, Andy Warhol, dan Edward Hopper.

D. Pembahasan Karya

Karya seni pada dasarnya merupakan refleksi dari pengalaman pribadi dari seniman terhadap berbagai fenomena yang terjadi di dalam diri maupun di luar seniman. Dari proses tersebut kemudian terjadi respons dari setiap gejala yang ada di sekitar dan timbullah keinginan untuk menciptakan suatu karya yang berfungsi sebagai media ekspresi maupun suatu upaya untuk mendokumentasikan peristiwa tertentu yang sudah diolah berdasarkan pemaknaan dan kepekaan pribadi untuk dibagikan kepada publik.

Seluruh karya Tugas Akhir ini merupakan hasil dari pemahaman dan pemaknaan pribadi tentang aktor, yang dalam proses perwujudannya tidak terlepas dari upaya untuk bermain dalam segi visual, teknik, maupun cara mengolah ide ke dalam wujud karya seni lukis. Karya yang dihadirkan secara teknis bisa tergolong bersifat realistik tapi dengan pewarnaan hitam putih, serta membawa suasana tertentu yang ingin diungkapkan oleh penulis.

Dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini terdapat 20 karya, di antaranya berukuran 60x90 cm sampai 120x80 cm serta periode pembuatannya dari tahun 2014 sampai 2017. Adapun pembahasan mengenai beberapa karya tersebut secara rinci ada dalam tinjauan karya sebagai berikut:





Gb. Karya TA 1

Looks Like Jhonny
Akrilik di atas kanvas
90x70 cm
2016

Lukisan ini diambil dari sebuah film yang berjudul *What's Eating Gilbert Grape* pada tahun 1993. Film yang disutradarai oleh Lasse Hallstrom bercerita tentang kesanggupan seorang kakak dalam menjaga adiknya yang memiliki keterbelakangan mental.

Lukisan ini berusaha menampilkan dan menegaskan kembali karakter kuat yang dimainkan oleh sang aktor. Karya ini menggunakan teknik plakat dengan sapuan kuas yang cenderung impresif. Maksud dari kecenderungan ini adalah untuk mewujudkan sebuah karakter yang terbentuk oleh spontanitas tanpa idealisasi demi menghindari penggambaran yang terlalu realistis dan kaku. Goresan spontan yang berwarna pink merupakan sebuah usaha untuk menampilkan nilai artistik dan memiliki daya ganggu agar lukisan tidak terlihat seperti sebuah lukisan potret biasa. Pada bagian tertentu ada perubahan yang terjadi pada pewarnaan, seperti hidung yang memerah ini dimaksudkan untuk menyimbolkan bahwa objek utama dalam lukisan ini yaitu seorang aktor merupakan seorang penghibur.



Gb. Karya TA 6

Hate
Akrilik di atas kanvas
55cmx100cm
2017

Potongan adegan ini bersumber dari poster film yang berjudul *La Haine*. Film yang terinspirasi dari kisah nyata ini bercerita tentang tiga orang pemuda dari berbagai ras yang memiliki rasa benci kepadapolisi. Kebencian ini bersumber dari sebuah insiden salah tangkap oleh beberapa aparat kepolisian terhadap seorang demonstran yang berakibat kematian.

Lukisan ini mencoba menangkap ide tentang bagaimana kebencian bisa bersarang di hati pemuda terhadap lembaga-lembaga yang mereka tidak percaya ke dalam bentuk lukisan. Jika film mampu mengkomunikasikannya dengan adegan, dalam karya lukisan ide tersebut bisa disampaikan melalui garis dan mendramatisasi beberapa kemungkinan seperti ekspresi, dan pencahayaan.

Dalam hal cara mewujudkan objek dalam lukisan ini sama dengan lukisan sebelumnya dengan teknik plakat dan meminimalisir penggunaan air pada akrilik membuat kualitas warna menjadi optimal. Hal ini dibutuhkan untuk menjadikan objek utama sebagai central. Karena semakin kuatnya warna yang membentuk objek membuat objek semakin nyata dan senantiasa akan menjadi pusat. Beberapa coretan berwarna merah adalah penyeimbang dari segi komposisi, bukan secara peletakan objek yang lebih berat di wilayah kanan lukisan saja tapi juga penyeimbang dari segi komposisi warna.



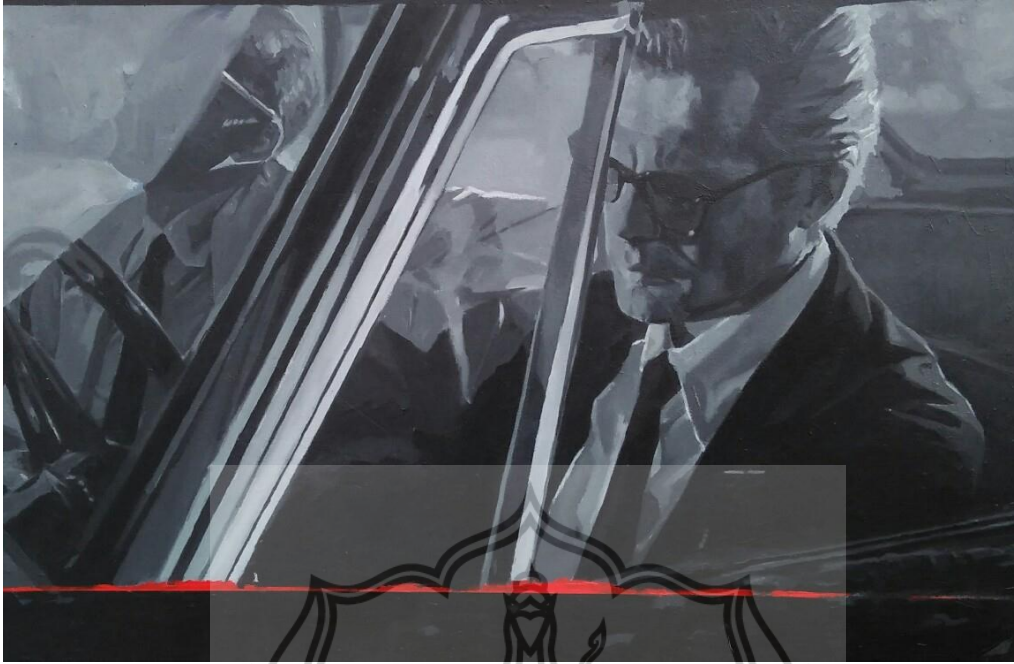
Gb. Karya TA 17

Mc Murphy
Akrilik di atas kanvas
80x120 cm
2017

Objek dari lukisan ini adalah aktor yang bernama Jack Nicolson dalam perannya pada sebuah film yang berjudul *One Flew Over the Cuckoos Nest*. terlihat seseorang lelaki mengenakan seragam seorang pasien rumah sakit jiwa. walau begitu ekspresi yang dia punya tidak seperti ekspresi yang dimiliki oleh orang yang memiliki gangguan jiwa. Hal ini dimaksudkan untuk sedikit menggambarkan cerita film tentang seseorang napi yang dipindahkan ke rumah sakit jiwa. napi yang bernama Mc Murphy yaitu Jack Nicolson sebenarnya hanyalah pura-pura gila untuk menghindari penjara.

Perkembangan narasi pada film ini bagaimana Mc Murphy yang awalnya acuh mulai memiliki rasa kepedulian pada pasien-pasien yang lain di coba digambarkan dengan kepastian tatapannya. dengan tatapan tersebut terlihat bahwa figur dalam lukisan ini memiliki sesuatu yang sedang dipikirkan dan diperjuangkan.

Sama seperti lukisan lainnya goresan merah pada lukisann ini hanyalah sebuah aksentuasi atau sebuah usaha menghias lukisan agar memiliki sebuah ciri khas tertentu.



Gb. Karya TA 8

Guido

Akrilik di atas kanvas
50cmx 80cm
2017

Salah satu potongan adegan dalam film *8 1/2* garapan sutradara Federico Fellini asal Italia. Adegan yang sebenarnya tidak mewakili ide dari keseluruhan cerita pada film, namun menjadi hal yang penting bagi penulis sendiri. Hal ini dikarenakan adegan ini seperti menghadirkan kembali sesuatu yang berbau masa lalu dan ada hubungannya dengan masa sekarang.

Dilukis dengan teknik plakat dengan memainkan kontras yang kuat. Objek utama seseorang yang sedang memegang kemudi dibuat seperti tanpa ekspresi dan walaupun dia yang memegang kemudi tapi seolah dia tidaklah sedang memegang kendali hal ini adalah sebuah interpretasi dari cerita film yang menjadi sumber dari lukisan ini. Selain itu lukisan ini juga seolah di apit oleh dua warna hitam yang kuat hal ini selain bertujuan untuk meningkatkan kualitas gambar hal ini juga diandaikan sebagai sebuah bingkai pada setiap layar ketika kita sedang menonton.

E. Kesimpulan

Latar belakang munculnya gagasan dalam penciptaan ini berawal dari kekaguman terhadap dunia perfilman. Berangkat dari keinginan untuk mengetahui lebih jauh tentang berbagai hal, baik tentang pengetahuan baru, permasalahan kehidupan, pemahaman karakter tokoh atau seseorang, keinginan untuk menikmati sebuah karya film pun akhirnya muncul. Dorongan ini pun hadir seiring dengan munculnya kesadaran, bahwa dalam proses berkesenian dibutuhkan semacam stimulus untuk membantu proses berkarya, termasuk menikmati film. Melalui film, pengetahuan terbuka secara luas, baik pengetahuan umum maupun yang bersifat kompleks. Efek atau pengaruh yang didapat dari kegiatan menonton ini lah yang kemudian memperpanjang momen estetis dan jika ditelusuri lebih dalam akan membangkitkan wawasan dan memperkaya referensi dalam proses berkesenian.

Kebiasaan menonton film ini tidak hanya berlangsung secara terus-menerus dan membangkitkan keinginan sekaligus menambah minat untuk mengoleksi, mempelajari dan mengapresiasi dunia perfilman. Mulai dari mengoleksi film, memahami *Genre/* jenis film, maupun mempelajari berbagai jenis karakter aktor yang ada di dalam cerita.

Dari sanalah, kekaguman terhadap aktor pun muncul. Ketertarikan yang hadir bukan hanya datang dari narasi yang dibangun dalam film atau kecerdasan Sutradara dalam mengatur jalannya pembuatan karya, namun penulis juga cenderung tertarik dengan aktor yang melakoni sebuah peran. Dapat dikatakan jika pengamatan yang selama ini dilakukan terhadap film, bermuara pada satu hal, yakni aktor.

Penulis beranggapan bahwa tanpa adanya aktor yang tepat, pesan maupun karakter yang berusaha ingin dibangun di dalam film tidak mampu tersampaikan dengan baik kepada penonton/ penikmat film. Untuk itulah aktor memiliki arti penting.

Setelah melalui pengamatan dan pertimbangan yang cukup panjang, kemudian muncullah keinginan pribadi untuk mewujudkan dan menghadirkan kembali figur aktor dalam karya seni lukis. Hal ini dimaksudkan sebagai wujud atau ungkapan dari rasa ketertarikan pribadi terhadap film, memberikan pengetahuan kepada masyarakat luas terkait dunia perfilman, membangkitkan pengertian tentang karakter/watak tokoh lebih dalam melalui karya seni, serta memiliki potensi estetis jika dibahasakan melalui visual dalam bentuk seni lukis.

Melalui pengorganisasian visual dan berbagai penjelajahan kemungkinan dalam mengolah ide-ide, tentunya setiap karakter tokoh mampu terlihat lebih jelas melalui karya. Upaya penjelajahan berbagai kemungkinan baru terkait perwujudan visual dapat dilihat

dari bagaimana penulis berusaha mengembangkan objek yang sudah ada dan melakukan berbagai penambahan-penambahan objek atau ekspresi pribadi sehingga tercipta menjadi gambaran/ objek yang baru.

Setiap lukisan yang menggambarkan seorang aktor menunjuk pada satu film dengan pertimbangan, melukiskan potongan-potongan gambar yang bisa dikenali atau dengan mengambil sumber dari foto-foto yang mewakili film tersebut. Walaupun tidak berusaha menjadikan lukisan-lukisan ini menjadi satu kesatuan tapi dari setiap karya mewakili satu gagasan, tentang bagaimana aktor dan kekaguman terhadapnya adalah ide utama dari tugas akhir penciptaan karya seni lukis.

Penulis berupaya untuk menghadirkan kembali bagaimana penghayatan, pendalaman karakter seorang aktor dalam film ke dalam karya lukis berdasarkan adegan-adegan dalam film, sehingga pengalaman estetis dan apa yang dirasakan penonton saat menonton film dapat juga dirasakan melalui bentuk lukisan. Diharapkan melalui karya-karya lukis ini para penikmat seni dapat ikut merasakan apa yang dirasakan penulis.

F. Daftar Pustaka

Buku

Anirun, Suyatna, *Menjadi Aktor: Pengantar Kepada Seni Peran Untuk Pentas dan Sinema*, Bandung: Rekamedia Multiprakasa, edisi pertama, 1998.

Arya Sucitra, I Gede, *Pengetahuan Bahan Lukisan*, Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta, 2013.

K. Langer, Suzanne, *Problematika Seni*, terjemahan FX. Widaryanto, Bandung: STSI Bandung, 2006.

M. Boggs, Joseph, *The Art of Watching Film*, terjemahan Drs. Asrul Sani, Jakarta: Yayasan Citra, 1988.

Sp., Soedarso, *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta: Suku Dayar Sana, 1988.

Sp., Soedarso, *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*, cetakan pertama, Jakarta & Yogyakarta: Cv Studio 80 Enterprise & ISI Jogja, 2000.

Susanto, Mikke, *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa*, Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House, edisi pertama, 2011.

Yusa Biran, Misbach, *Sejarah film 1900-1950, BikinFilm diJawa*, Jakarta: komunitas bambu, 2009.

Ensiklopedi

Ensiklopedi Nasional Indonesia, Jakarta: PT Cipta Adi Pustaka, 1989.

Website

<http://www.artlex.com/ArtLex/p/painting.html>.

