

EKSPLORASI FOSIL DALAM LUKISAN



**PERTANGGUNG JAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**
untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister
dalam bidang seni, penciptaan seni lukis

Didik Wahyu Setiawan

NIM: 1320714411

**PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGAJIAN
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019**

PERTNGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI

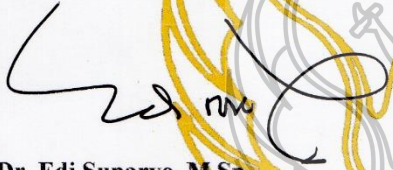
EKSPLORASI FOSIL DALAM LUKISAN

Oleh:
Didik Wahyu Setiawan
1320714411


Telah dipertahankan pada tanggal 14 Januari 2019
Di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing Utama

Penguji Ahli


Dr. Edi Sunaryo, M.Sn


Dr. H. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum



Ketua Tim Penilai

Dr. Dewanto Sukistono, M.Sn

Yogyakarta, 30 JAN 2019

Direktur,




Prof. Dr. Djohan, M.Si
NIP. 19611217 199403 1 001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Gusti Alloh SWT, atas limpahan rahmat, rizki dan keberkahanNya
teruntuk (Alm) Ayahanda, Ibunda
juga Istri dan kelahiran putri kembar.



PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni lukis dan pertanggungjawaban tertulis ini merupakan hasil karya saya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik disuatu 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, 25 Januari 2019
yang membuat pernyataan,

Didik Wahyu Setiawan
NIM. 1320714411

EKSPLORASI FOSIL DALAM LUKISAN

Pertanggung Jawaban Tertulis
Program Penciptaan dan Pengkajian
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2019

Oleh: Didik Wahyu Setiawan

ABSTRAK

Eksplorasi merupakan kegiatan penjelajahan dan pencarian gaya pribadi dengan bereksperimen serta memperbanyak pengalaman pada teknik dan komposisi untuk menemukan bentuk-bentuk baru. Fosil merupakan benda artefak bersejarah yang memiliki nilai artistik dan muatan kisah kehidupan lampau. Fosil menginspirasi dalam karya lukisan serta melakukan proses eksplorasi untuk menangkap dan menemukan nilai artistik bentuk fisik fosil sebagai artefak (*tangible*) serta memaknai ulang kisah riwayat lampau (*intangible*).

Metode Penciptaan karya lukisan dilakukan melalui beberapa prosedur yang diawali dengan proses pengamatan objek dan perenungan. Fosil memiliki bentuk fisik artistik tekstur dan warna yang unik serta nilai riwayat lampau, berkaitan dengan itu dalam penciptaan karya lukis ini penulis memakai teorinya Herbert Read. Dalam proses penciptaan karya juga memakai pendekatan metode penciptaan seni Hawkins: *exploration*, *improvisation*, dan *forming*. Dimulai dari membuat beberapa sketsa pada kertas, juga beberapa rancangan dibuat dengan *editing photoshop* dengan komputer dengan gambar sketsa untuk diterapkan menjadi lukisan atau ada karya yang langsung melukis di kanvas tanpa sketsa. Selanjutnya membuat tekstur permukaan kanvas sesuai dengan sketsa rancangan kedalam dia bidang dimensional.

Penciptaan lukisan selain untuk kebutuhan berekspresi secara kreatif menampilkan jati diri juga bermakna sosial yang merupakan untuk merespon dan menanggapi kegelisahan kehidupan dari dialog imajiner dengan fosil pada lingkungan. Melalui proses pengamatan, penikmatan dan pemahaman terhadap lukisan yang bernilai masa lalu dengan karakter fosil, sebagai proses pembelajaran juga penyadaran diri hidup bermasyarakat.

Kata Kunci: eksplorasi, fosil, lukisan, pembelajaran, penyadaran

EKSPLORASI FOSIL DALAM LUKISAN

Pertanggung Jawaban Tertulis
Program Penciptaan dan Pengkajian
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2019

Oleh: Didik Wahyu Setiawan

ABSTRACT

Exploration is an observation and search for personal style by experimenting and increasing experience in techniques and compositions to find new forms. Fossils are objects of historic artifacts that have artistic value and contents of the past life stories. Fossils inspire the paintings and carry out exploratory processes to capture and discover the artistic value of fossil physical forms as artifacts (tangible) and to reinterpret intangible history.

The method of creating painting works is carried out through several procedures which begin with the process of observing objects and contemplation. Fossils have an artistic physical form of unique textures and colors as well as past historical values, related to that in the creation of this painting the author uses Herbert Read's theory. In the process of creating works also uses the Hawkins art creation method approach: exploration, improvisation, and forming. Starting from making a few sketches on paper, also some designs were made by Photoshop editing with a computer with sketched images to be applied into paintings or (some) works that directly paint on the canvas without sketching. Next step is making the surface of the canvas texture according to the design sketch into the dimensional field.

The creation of paintings in addition to the need for creative expression, displays identity as well as social meaning, is to respond to life's anxieties from imaginary dialogue with fossils in the environment. Through the process of observation, enjoyment and understanding of past valuable paintings with fossil characters, as a learning process also self-awareness of living in a community.

Keywords: exploration, fossils, painting, learning, awareness

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadirat Alloh SWT yang telah memberikan taufik dan hidayahnya sehingga penciptaan dan penulisan tesis berupa naskah karya seni dan karya seni rupa yang berjudul *Eksplorasi Fosil dalam Lukisan* ini dapat diselesaikan dengan baik. Walaupun dalam proses penciptaan, penulisan, dan proses berkarya seni banyak kendala dan persoalan yang dihadapi, hal ini merupakan tantangan baru untuk selalu memiliki tekad kuat dalam berproses.

Terlaksana dan terwujudnya karya tugas akhir ini tidak lepas dari orang-orang yang sangat berperan dalam memberikan dorongan, semangat dan juga bantuan. Oleh karena itu selayaknya penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada yang terhormat:

1. Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai tempat menimba ilmu dan ruang apresiasi seni dijenjang akademik magister seni.
2. Bapak Dr. Edi Sunaryo, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing Utama dalam proses Penciptaan Tugas Akhir Penciptaan karya seni ini yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan koreksi sehingga penulisan dan karya ini dapat diselesaikan dengan baik.
3. Keluarga kami kedua orang tua, Ibunda Sri Tukinah dan (alm) Ayahanda Syaifuddin, S.Ag. Serta Adinda Novia Indah Sari Kharisma Putri, istri serta Jawimanna Kinara dan Jawissalwa Kinari, anak tercinta yang tidak hentinya mendoakan kelancaran serta

memotivasi untuk menyelesaikan studi di Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

4. Bapak Prof. Dr. Djohan, Msi. Selaku Direktur Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah banyak memberikan perpanjangan waktu penyelesaian masa study.
5. Bapak Dr. H. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum. selaku penguji ahli dalam sidang proposal tesis dan sidang tesis ini, yang telah memberikan banyak masukan dan arahan serta koreksi dalam penyempurnaan karya serta penulisan tugas akhir ini.
6. Bapak Dr. Dewanto Sukistono, M.Sn. sebagai ketua penguji sidang tesis atas kerjasamanya dan terselenggaranya persidangan dengan lancar.
7. Seluruh staf Dosen dan Karyawan Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Dan kepada seluruh anggota komunitas Q+, Komporseni, Perahu Art, Tani Rupa.

Semoga tugas akhir yang penulis susun dengan segenap kemampuan dan usaha semaksimal mungkin ini dapat memberikan manfaat dan berkah sebagai tambahan ilmu khususnya bagi penulis dan juga bagi para pembaca umumnya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 04 Januari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i	
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii	
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii	
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv	
ABSTRAK.....	v	
KATA PENGANTAR.....	vii	
DAFTAR ISI.....	ix	
DAFTAR GAMBAR.....	x	
BAB I PENDAHULUAN		
A. Latar Belakang.....	01	
B. Rumusan Masalah.....	04	
C. Orisinalitas.....	05	
D. Tujuan dan Manfaat.....	07	
BAB II KONSEP PENCIPTAAN		
A. Kajian Sumber Penciptaan.....	09	
B. Landasan Penciptaan.....	18	
C. Konsep perwujudan.....	20	
BAB III METODE/ PROSES PENCIPTAAN		
A. Metode Penciptaan.....	23	
B. Proses Perwujudan Karya.....	33	
BAB IV ULASAN KARYA.....		45
BAB V PENUTUP		
A. Kesimpulan.....	60	
B. Saran-Saran.....	61	
DAFTAR PUSTAKA.....	62	
LAMPIRAN.....	64	

DAFTAR GAMBAR

Gb. 1. Cassette tape, (Cristhoper Lock).....	05
Gb. 2. “Rupiah,” (Karya Agus Kamal).....	06
Gb. 3. Fosil Archaeopteryx.....	13
Gb. 4. Fosil Cangkang, tampak atas.....	13
Gb. 5. Fosil Cangkang Penyu, tampak samping.....	14
Gb. 6. Fosil tulang Gajah.....	14
Gb. 7. Fosil batu cangkang penyu.....	14
Gb. 8. Fosil kepala kerbau.....	15
Gb. 9. Fosil gading gajah.....	15
Gb.10. Batu purba.....	15
Gb.11. Lukisan Bison di dinding Goa Altamira, Spanyol.....	16
Gb.12. Lukisan Sapi di Goa Lascaux, Perancis.....	16
Gb.13. Lukisan Babi Rusa dan stencil tangan di Goa Leang-leang Sulawesi.....	16
Gb.14. Detail karya Agus Kamal.....	17
Gb.15. Skeleton Hand and Water Bottle Fossil (Christopher Locke).....	17
Gb.16. Sketsa fosil Rusa, kepala Kerbau, tengkorak Manusia purba dan pinggul Gajah.....	34
Gb.17. Sketsa fosil gading gaja dan sketsa cangkang penyu	34
Gb.18. Sketsa batu purba.....	35
Gb.19. Skesta fosil eksplorasi bentuk capung media bolpen pada kertas.....	35
Gb.20. Tekstur nyata, media cat akrilik pada kanvas #1.....	36
Gb.21. Tekstur nyata bentuk tulang sayap ayam goreng dan daun #2.....	36
Gb.22. Tekstur nyata bentuk fosil purba #3.....	37
Gb.23. Ekplorasi penambahan objek tulang	37
Gb.24. Cangkang penyu dan hasil editing photoshop #1.....	38
Gb.25. Editing photoshop #2.....	38
Gb.26. Editing photoshop #3.....	38
Gb.27. Editing photoshop #4.....	39
Gb.28. Editing photoshop #5.....	39
Gb.29. Editing photoshop #6.....	39
Gb.30. Editing photoshop #7.....	40
Gb.31. Editing photoshop #8.....	40
Gb.32. Editing photoshop #9.....	40
Gb.33. Editing photoshop #10.....	41
Gb.34. Editing photoshop #11.....	41
Gb.35. Editing photoshop #12.....	41
Gb.36. Editing photoshop #13.....	42
Gb.37. Editing photoshop #14.....	42

Gb.38. Proses melukis tekstur bentuk fosil.....	43
Gb.39. “Moyang Helicopter”	45
Gb.40. “Benih Berbunga ”.....	47
Gb. 41. “Sopo Siro Insun ”.....	49
Gb. 42. “ Damar ”.....	51
Gb. 43. “ Sopo ”.....	52
Gb. 44. “Adam Hawa ”.....	53
Gb. 45. “Babat Tanah Jawa ”.....	54
Gb. 46. “Pesan Tersimpan ”.....	55
Gb. 47. “ Muntutup Mata Naga ”.....	56
Gb. 48. “Hibernasi ”.....	57
Gb. 49. “Nitis Netes Nutus ”.....	58
Gb. 50. Museum Bukuran Purba.....	64
Gb. 51. Melihat Fosil kepala kerbau di tanah.....	64



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Semangat dan gagasan ini hadir disaat berkunjung ke Museum Purbakala, memperhatikan bentuk retakan dan tekstur pada tulang-tulang yang membatu pada benda-benda koleksi Museum Bukuran, Museum Sangiran juga Museum Trinil pada tahun 2016. Di tempat itu terdapat batuan fosil, fosil kayu juga fosil tulang hewan dan manusia. Intuisi dan pengalaman penulis dalam mengamati objek batuan purba tersebut merasakan ada sesuatu yang memiliki nilai lebih yaitu dalam hal visual seperti artistik, karakter maupun teksturnya. Demikian juga saya berusaha untuk memaknai muatan kisah lampau yang tersimpan dalam tiap fosil tersebut sebagai sumber inspirasi yang kemudian diolah dan dijadikan objek eksperimen dalam membuat karya lukisan.

Pada saat berada di dalam museum, saya mendapatkan pengalaman menarik dan tersentuh ketika mengamati fosil atau tulang sisa-sisa kehidupan masa lalu itu, muncul perasaan iba yang mendalam, seakan rangkaian tulang fosil tersebut seperti berdialog dengan saya “ Dulu saya ada dan hidup seperti anda, sekarang tinggal serpihan tulang membatu ini“. Dengan demikian, pengalaman ini menjadi berkesan dan menyentuh hati, perasaan tersebut menimbulkan kesan yang mendalam dan melekat dalam pikiran dan hati.

Ketertarikan saya untuk menghadirkan fosil dalam lukisan melalui proses eksplorasi ini selain ingin menangkap dan menemukan nilai artistik bentuk fisik fosil

sebagai artefak (*tangible*) juga berharap mampu memaknai ulang kisah riwayat lampau (*intangible*) yang ada dalam fosil. Eksplorasi fosil pada karya Tugas Akhir ini merupakan sebagai wujud semangat proses saya untuk terus menggali kreatifitas diri dengan sungguh-sungguh dan berusaha untuk memaknai jejak-jejak/ sisa kehidupan peradaban masa lalu tersebut untuk dapat selalu direnungkan bersama.

Eksplorasi karya ini sebagai kegiatan penjelajahan dan pencarian gaya pribadi individu penulis dengan bereksperimen serta memperbanyak pengalaman pada teknik dan komposisi untuk menemukan bentuk-bentuk baru, tujuannya untuk mendapatkan karakter visual karya yang mengandung nilai estetik dan keunikan tersendiri. Dan pada dasarnya masing-masing pribadi pembuat karya seni memiliki karakter dan identitas yang berbeda-beda. Dijelaskan oleh Jacob Sumardjo dalam bukunya Filsafat Seni,

“ Nilai-nilai subyektif yang amat khas pada seorang individu itu bekerja dalam kepentingan ataupun tekanan yang berbeda-beda selama proses pengalaman seninya. Dan inilah yang melahirkan kesimpulan akhir dari pengalaman bagi setiap orang. ‘Oh, karya itu ternyata berbeda dengan orang lain juga melebur diri dalam karya seni yang sama”. (Sumardjo,2000: 183).

Maka dengan demikian untuk dapat menyempurnakan sebuah ide penulis mengacu pada teori berkesenian tentang *exploration*, *improvisation*, dan *forming*. Juga penjelasan tentang unsur-unsur bentuk karya seperti garis, bidang, warna, tekstur, keseimbangan, komposisi, dan lain sebagainya untuk melengkapi pengetahuan saya mengembangkan teknis juga memvisualkannya sekalian untuk menemukan kemungkinan-kemungkinan yang baru.

Kegiatan eksplorasi fosil ini merupakan proses pencarian dan penjelajahan guna memaksimalkan pengalaman dan teknik dalam menciptakan karya seni. Pengalaman eksplorasi fosil tersebut sebagai aktifitas kreatif, juga sebagai referensi

mencari teknik, bentuk dan karakter yang khas. Fosil selain menjadi ide perwujudan juga sebagai metafor dalam tema karya seni.

Ketertarikan pada bentuk fosil, dan ide tersebut berkembang. Saya mengamati dengan berimajinasi adanya proses retakan menjadi serpihan pecahan batuan fosil. Batuan fosil menjadi serpihan yang berserakan seperti permainan *puzzle* yang menarik untuk di rekonstruksi kembali atau menemukan bentuk baru. Hal itu semakin menguatkan rasa ketertarikan saya terhadap fosil. Tujuan lainnya, sebagai usaha untuk melatih kepekaan rasa peduli terhadap kondisi alam dengan cara mengenali lebih dekat karakter tekstur fosil yang merupakan bagian dari sisa-sisa kehidupan terdapat di alam yang mampu menyimpan pesan atau kisah kepunahan, peradaban, teknologi dalam serpihan peninggalan sisa-sisa kehidupan masa lampau.

Beberapa pengalaman yang saya dapatkan ketika berkunjung di museum purbakala pada tempat-tempat perbukitan, sungai atau pantai yang berbatu. Pada tempat-tempat tersebut terdapat motif garis-garis pada batu yang beragam warna, benda-benda yang tak terpakai, kayu kering maupun tulang hewan. Dipengaruhi pengalaman keseharian dan naluri saat melihat tulang-tulang, kayu atau benda-benda tua dan pecahan batuan tersebut saya merasakan pengalaman estetis pada visual tekstur yang sejenis dengan karakter sebelum menjadi batu yaitu terdapat corak bentuk serta tekstur yang memiliki kedekatan dengan karakter objek fosil. Dengan adanya proses pengeringan dan pengawetan pada tulang dan kayu dapat disejajarkan dengan proses pembentukan yang terjadi pada fosil.

Bentuk artistik fisik dan nilai cerita yang terkandung dalam fosil menginspirasi saya untuk diolah dan diangkat ke dalam karya kesenian saya dalam lukisan. Beranjak dari pengalaman tersebut saya ingin menuangkannya dalam karya seni dengan meminjam objek fosil untuk di eksplorasi sehingga menemukan ide-ide yang menarik untuk diangkat dalam sebuah karya lukis. Di samping itu saya melihat adanya peluang eksplorasi dengan menggabungkan bentuk-bentuk objek, media ataupun material yang dapat dikembangkan, sehingga dapat menciptakan karya seni yang lebih beragam dalam pengerjaan Tugas Akhir Penciptaan ini.

B. Rumusan Masalah

1. Mengapa bentuk fosil itu menarik untuk divisualkan dalam karya seni
2. Bagaimana mengeksplorasi objek fosil dengan berbagai material yang digunakan
3. Bagaimana pengolahan teknis terhadap material dan media yang digunakan agar dapat menghasilkan visual yang diinginkan

C. Keaslian/Orisinalitas

Orisinalitas karya seni memiliki pengertian bahwa karya yang diciptakan tidak pernah dibuat oleh orang lain, belum pernah dilakukan, belum pernah dibuat atau pengembangan teknik yang diaplikasikan masih baru. Menciptakan karya orisinal, artinya karya yang diciptakan asli kreasi sendiri.

Seorang seniman asal Amerika Christopher Locke, pernah membuat karya bernuansa fosil dengan menampilkan benda-benda modern muncul di permukaan bidang tiga dimensi. Penggarapan visual pada karyanya sangat menarik dengan memanfaatkan benda elektronik yang dicetak pada bidang 3 dimensi dibuat dari mixmedia dan beton. Fosil teknologi menjadi sumber ide pembuatan karya Cristhopher Locke, benda-benda elektronik seperti; handphon, stick game dan radio yang membatu hadir dalam karyanya fokus pada benda-benda elektronik tersebut. Namun disisi lain, Locke tidak membuat karya bentuk fosil dalam media dua dimensional.



Gb. 1. **Christopher Locke**. Cassette tape, 2009

Sember: <http://www.toxel.com/inspiration/2009/05/10/modern-fossils-by-christopher-locke/> , diakses 21 Mei 2018.

Dalam karya Agus Kamal tampak memiliki teknik melukis realis sangat tinggi, dalam karya-karyanya mengangkat tema absurditas dan bercirikan teknik “kerok” yang sangat menarik. Dari segi teknik beberapa karya Agus Kamal sering membuat teknik montase dengan menggabungkan berbagai materi. Visual karyanya keseluruhan menampilkan ke-“rapuh” atau pecah berkeping-keping. Dia juga sering melukiskan bagian tertentu dari subjek lukisannya dibuat seperti kenyataan objek di alam, seperti halnya pada karya yang berjudul “rupiah” melukiskan koin rupiah berbentuk batu koin yang retak pecah berkeping-keping.



Gb. 2. Agus Kamal. *Rupiah*, 1998
Media oil on canvas, 115 x 145 cm.

Sumber: Katalog Pameran Besar Seni Rupa, *Manifesto*. Galeri Nasional Indonesia. (2008).

Foto : Reproduksi penulis

Berbeda dengan saya yang lebih fokus untuk menghasilkan karya dengan pengolahan atau eksplorasi fosil secara imajinatif dan improvisasi. Menggabungkannya dengan material lain seperti kayu, daun, dan objek/ benda material lainnya, dengan memanfaatkan efek visual dari material sehingga dapat memberi peluang yang beragam dalam berkarya seni lukis. Karya yang diciptakan merupakan karya yang dilatarbelakangi oleh pengalaman pribadi, baik dari segi ide, penggarapan teknis,

menentukan pilihan material dan visual, perenungan, observasi serta eksplorasi bentuk fosil. Didasari ketertarikan terhadap aspek artistik dan karakter tekstur pada fosil maupun nilai yang terkandung dalam fosil yaitu narasi/ riwayat yang lampau. Karya yang dibuat lebih bersifat imajinatif. Penafsiran terhadap objek fosil menjadi ruang memberhentikan waktu dan membaca kisah lampau juga bisa sebagai ruang kreatif untuk mengolah sebuah bentuk fosil digabungkan dengan material lain. Hal tersebut dapat menghadirkan visual yang berbeda atau keunikan dan juga memiliki multi interpretasi bagi penikmatnya.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan ;

- a. Menemukan bentuk dan teknik yang berkarakter serta dapat mengimplementasikan kisah di masa lalu dengan permasalahan masa sekarang atau juga imajinasi masa mendatang untuk divisualkan seperti benda sejarah hadir kedalam bidang kanvas.
- b. Mengeksplorasi bentuk fosil dengan mengurangi, menambahi, mengubah susunan atau mengganti dengan bentuk, objek maupun material berbeda yang memiliki karakter atau visual sejenis ataupun dengan penafsiran secara pribadi sehingga dapat menghasilkan sebuah bentuk unik yang kemudian diwujudkan kedalam Karya Seni Lukis.
- c. Mengolah dan menggabungkan beberapa media baik dua dimensi maupun tiga dimensi serta berbagai material seperti tulang, daun, kayu ataupun batu melalui beberapa usaha perwujudan karya untuk menciptakan kemungkinan baru dalam karya lukisan.

2. Manfaat ;

- a. Berbagi pengalaman eksplorasi dalam berkarya seni.
- b. Membuka peluang-peluang yang tidak terduga dalam proses penciptaan karya seni, serta kemungkinan-kemungkinan baru dalam seni lukis.
- c. Eksplorasi bentuk fosil dalam penciptaan karya lukisan.
- d. Mendukung dan peduli terhadap lingkungan sekitar atas kepunahan sebagai usaha mengenali alam lebih dekat dan serta memberi peran penting dalam proses kreatif penulis untuk memunculkan karakter kuat serta memiliki ciri khas mendalam pada tiap karya.

