

**EKSPLORASI FOSIL SEBAGAI PEMBELAJARAN 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**

EKSPLORASI FOSIL SEBAGAI PEMBELAJARAN DALAM LUKISAN

Didik Wahyu Setiawan
Program Pengkajian dan Penciptaan
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Email: didi797didi@gmail.com

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.

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

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.

Keywords: *exploration, fossils, painting, learning, awareness*

A. PENDAHULUAN

Semangat dan gagasan eksplorasi fosil hadir disaat berkunjung ke Museum Purbakala saat memperhatikan bentuk retakan dan tekstur pada tulang-tulang yang membatu pada benda-benda koleksi Museum Bukuran, Museum Sangiran juga Museum Trinil pada tahun 2016. Museum tersebut 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 usaha 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.

Ketertarikan 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 merupakan sebagai wujud semangat proses 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. 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.

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 dan mengembangkan teknis juga memvisualkannya sekalian untuk menemukan kemungkinan-kemungkinan yang baru.

Beberapa pengalaman yang didapatkan 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 dirasakan 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.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Fosil mempunyai karakter yang khas dan unik, terutama pada visual permukaannya. Dengan warna dan bentuk tulang-belulangannya yang membatu dapat menimbulkan kesan artistik tersendiri. Pengamatan melalui media gambar/foto maupun pengamatan langsung terhadap objek tersebut mendatangkan imaji-imaji bentuk tertentu untuk menyimpan “pesan” sebagai pengingat adanya kehidupan di masa lalu yang dijadikan pelajaran serta pengetahuan dalam kehidupan. Fosil, yang mencakup apa itu fosil, karakter fosil, museum tempat pelestarian fosil, tekstur, lukisan pada batuan purba juga karya pendukung. Dalam Kamus Induk Istilah Ilmiah, definisi Fosil merupakan sisa-sisa tulang-belulang binatang atau tumbuhan purba yang telah membatu dan tertanam dalam lapisan bumi. (M. Dahlan dan L. Liya Sofyan. 2003: 222). Fosil dalam bahasa latin: fossa yang berarti “menggali keluar dari dalam tanah” adalah sisa-sisa atau bekas-bekas makhluk hidup yang menjadi batu atau mineral. Fosil menurut Dixson adalah sebagai berikut: Fosil, kita ketahui bahwa hewan dan tumbuhan telah ada di bumi sejak dahulu kala. Mereka meninggalkan sisa-sisa berupa fosil, yang berupa jasad organism atau hanya jejak yang mereka tinggalkan. (Dougal 2007: 12).

Fosil sekarang mudah ditemui, diamati dan dipelajari di dalam Museum, karena fosil merupakan salah satu benda artefak seperti yang ada di kompleks Museum

purbakala di Sragen yaitu Museum Sangiran, Museum Bukuran dan lainnya. Kata “Museum” berasal dari kata Muze, oleh orang Yunani Klasik diartikan sebagai kumpulan sembilan Dewi, perlambang ilmu kesenian. Kesenian itu sendiri merupakan budaya manusia bersifat universal, selain beberapa sistem yang ada yakni: religi, teknologi, organisasi kemasyarakatan, bahasa, pengetahuan dan mata pencaharian. Kesemuanya itu, juga merupakan materi koleksi museum secara umum. (Antara, 2013).

Menurut mantan ketua umum Badan Musyawarah Museum (Barahmus DIY), KRT Thomas Haryonagoro, Sekjen *International Council of Museum* (ICOM), dalam kesempatan wawancara di kediamannya mengatakan “Museum yang berada di negara-negara eropa itu justru yang dulunya pada orientasi koleksi, bagaimana hanya menyimpan, mengamankan, merawat, reparasi, rekontruksi dan sebagainya. Sehingga peninggalan-peninggalan sejarah itu yang ada nilai-nilai kebudayaan tinggi itu bagaimana diamankan. Jadi *collection oriented*. Namun sudah bergeser menjadi *visittor oriented* yaitu pengunjung yang jadi orientasinya. Bahkan bergeser lagi menjadi *public oriented* dan bergeser lagi bahkan museum itu benar-benar tidak ada batasan-batasan tembok lagi menjadi *inclusive museum*, museum tanpa batas. Begitu juga definisi museum *non profit* bergeser menjadi museum *not for profit*”. Beliau juga mengatakan bahwa,” Museum itu merupakan sebuah ruang untuk memberhentikan waktu, peninggalan prasejarah yang begitu lama dimasukkan kedalam ruang ”.

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, seorang profesor seni rupa di Universitas Edinburgh 1931-1933. Menurut Herbert Read, Karya seni lukis yang dapat dikatakan sebagai susunan warna pada bidang datar, secara langsung dapat merangsang perasaan, tanpa terganggu oleh gambaran visual dunia eksternal atau konsep-konsep logis. Seperti halnya dalam penikmatan musik seorang tidak perlu memahami liriknya (Read, 1968). Tekstur, dalam kehidupan manusia, tekstur hadir di bidang arsitektur, industri, seni dan kerajinan, berupa hiasan, misalnya relief, lukisan dinding, hiasan rumah, peralatan rumah tangga dan benda-benda kerajinan lainnya. Tekstur dalam bidang seni atau desain digunakan sebagai alat ekspresi sesuai dengan karakter tekstur itu sendiri. Adapun karakter tekstur adalah : Tekstur halus berkarakter lembut, ringan dan tenang, sedangkan tekstur yang kasar menggambarkan karakter kuat, kokoh, berat dan keras. (Sadjiman, 2005 : 65).

Dari penjelasan tersebut tekstur berarti permukaan atau raut, tampak rupa dari suatu benda atau bidang. Setiap permukaan mempunyai nilai atau ciri khas, yaitu kasar, halus, polos, bermotif, mengkilat, buram, licin, kasar, keras dan lunak. Tekstur dapat terbentuk melalui proses alam dan buatan. Tekstur bersifat kasat mata, keberadaannya dapat mempengaruhi penampilan suatu benda secara visual dan sensasional atau berdasarkan kesan terhadap perasaan. Jenis tekstur terdiri dari tekstur raba, yaitu keadaan permukaan yang dapat dirasakan lewat indera peraba (ujung jari) yang bersifat nyata, misalnya kasar-halus, licin-kasar, dan keras-lunak, rata-bergelombang, dan lainnya.

C. METODOLOGI

Fosil merupakan ide dasar pembuatan karya rupa yang dilatarbelakangi oleh pengalaman pengamatan pribadi dan observasi atas ketertarikan terhadap aspek artistik fosil. Untuk merealisasikan sebuah konsep menjadi karya yang jadi membutuhkan metode yang tepat, hal ini berguna agar aspek-aspek yang ingin dicapai dalam pembuatan karya yang nantinya akan dipamerkan kepada khalayak ramai. Proses penciptaan karya seni lukis ini, diperlukan suatu metode untuk menguraikan secara rinci tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses penciptaan, sebagai upaya dalam mewujudkan karya seni. Melalui pendekatan-pendekatan dengan disiplin ilmu lain, metode penciptaan yang digunakan dalam penciptaan ini memakai pendekatan metode penciptaan seni Hawkins, dalam bukunya *Creating Through Dance* yang diterjemahkan oleh RM. Soedarsono (2001: 207), menyebutkan; penciptaan seni lukis dan seni tari yang baik, selalu melewati tiga tahap: *exploration*, *improvisation*, dan *forming*. Dengan tidak mengurangi intisari dari apa yang diajukan oleh Hawkins dalam buku *Mencipta Lewat Tari*, Hadi (2003: 24,29,40) menterjemahkan, metode tersebut meliputi: eksplorasi, improvisasi, dan *forming* (pembentukan).

Eksplorasi objek ikan dilakukan untuk menemukan ide-ide berkaitan dengan karakteristik fosil serta mengkaji bentuk fosil tersebut. Dengan melakukan observasi secara langsung melihat fosil di museum, maupun secara tidak langsung yang diamati melalui media, internet, majalah, dan foto. Pengolahan dan pencapaian bentuk-bentuk objek dilakukan secara imajinatif melalui proses deformasi dan ekspresi. Pada salah satu lukisan perwujudan Eksplorasi fosil lebih mengutamakan bentuk-bentuk tulang atau makhluk dan bersifat membatu. Juga dengan mempertegas penggambaran fosil ini dengan tekstur nyata untuk membuat nilai raba tinggi. Pengembangan objek seperti

fosil membatu dilakukan agar menjadi lebih variatif tidak terikat persis dengan bentuk asli dari objek aslinya, dengan menggunakan gaya imajinatif yang penampilannya backgroundnya *flat*. Secara keseluruhan komposisi lukisan tetap dengan pertimbangan prinsip kesatuan, irama, proporsi, keseimbangan, dan dominasi .

Eksplorasi objek pendukung meliputi tulang ayam, batuan, hewan capung, fosil kayu. Eksplorasi berbagai objek tersebut dengan melakukan observasi secara langsung maupun tidak langsung melalui museum, internet, buku, foto, dan koleksi tulang ayang goreng. Tujuannya untuk mencari berbagai kemungkinan bentuk objek pendukung yang dapat bersifat personal, berupa penggubahan bentuk secara deformasi, distorsi, dan stilisasi. Improvisasi, tahap ini memberikan kesempatan yang lebih besar bagi imajinasi, seleksi dan mencipta dari pada tahap eksplorasi. Karena dalam tahap improvisasi terdapat kebebasan yang baik, sehingga jumlah keterlibatan diri dapat ditingkatkan. Dalam tahap improvisasi memungkinkan untuk melakukan berbagai macam percobaan-percobaan (eksperimen) dengan berbagai seleksi material dan usaha penemuan bentuk-bentuk baru yang artistik, untuk mencapai integritas dari hasil percobaan yang telah dilakukan.

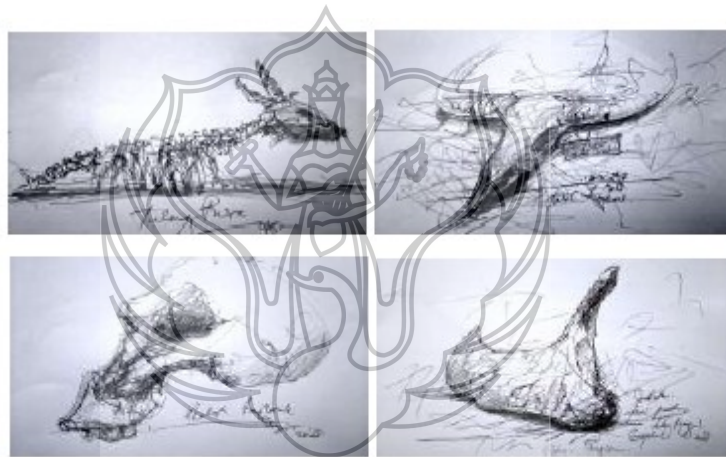
Forming (pembentukan), tahap ini adalah suatu proses perwujudan (eksekusi) dari berbagai percobaan yang telah dilakukan. Kebutuhan membuat komposisi tumbuh dari hasrat manusia untuk memberi bentuk terhadap sesuatu yang telah ditemukan. Tahap ini merupakan proses penyusunan dengan menggabungkan bentuk-bentuk figur yang dihasilkan dari berbagai percobaan yang berdasar pada pertimbangan harmoni, kerumitan, intensitas dan lain sebagainya. Pada proses ini, kemampuan memakai dan menggunakan alat serta bahan sangat mempengaruhi hasil akhir lukisan. Selain itu, kematangan ide dan konsep, cara berfikir, pengalaman artistik, lingkungan, ruang studio maupun sikap estetik perupanya memiliki peran besar didalamnya. Tahapan-tahapan pembentukan dimulai ada yang dari membuat beberapa sketsa pada kertas atau rancangan dibuat dengan *editing photoshop* dengan komputer untuk mempermudah penemuan komposisi dan visual artistik mengungkapkan apa yang ingin ditemukan dengan gambar sketsa untuk diterapkan menjadi lukisan, setelah itu memindahkannya kebidang kanvas. Kadang juga langsung melukis di kanvas tanpa sketsa.

Tahap selanjutnya membuat tekstur permukaan kanvas sesuai dengan sketsa yang telah dibuat, dan menunggu 24 jam agar tekstur benar-benar kering untuk dapat diproses lebih lanjut. Tahapan berikutnya dilanjutkan dengan memberi warna-warna dasar pada sekitar permukaan tekstur yang tentunya disesuaikan dengan bentuk objek

yang diinginkan yang nantinya akan diolah dengan teknik dray-bruss dengan beberapa kali, dengan menggunakan kuas kering untuk mendapatkan efek artistik tekstur.

D. PEMBAHASAN

Proses perwujudan karya bertemakan eksplorasi fosil menjadi sebuah proses yang membutuhkan pertimbangan matang terhadap tindakan-tindakan yang akan dilakukan, karena dalam proses ini dapat menemukan bentuk-bentuk yang tak terduga. Beberapa cara membuat melalui sketsa-sketsa, foto editing komputer dan eksperimen tekstur pada kanvas kecil. Beberapa observasi langsung yang dilakukan selain mengamati dan menyentuh fosil adalah membuat sketsa-sketsa bentuk fosil, bereksperimen tekstur pada kanvas, memotret koleksi tulang-tulang ayam goreng yang disusun, serta mengolah foto gambar tulang dan lukisan tekstur tersebut dengan *fotoshop* di komputer, seperti pada gambar-gambar berikut :



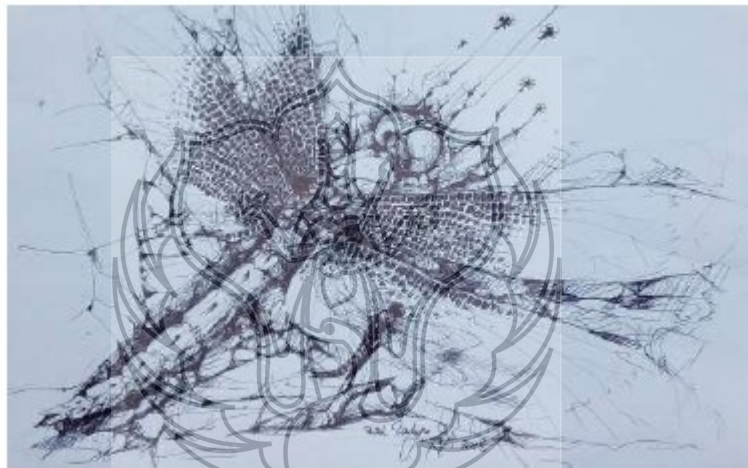
Gambar 1. Sketsa fosil Rusa, kepala Kerbau, tengkorak Manusia purba dan fosil pinggul Gajah



Gambar 2. Sketsa fosil gading gajah dan sketsa cangkang penyu



Gambar 3. Sketsa batu purba



Gambar 4. Sketsa fosil eksplorasi bentuk capung media bolpen pada kertas

Dengan menggunakan imajinasi serta ketrampilan teknis yang dimiliki untuk memvisualkan gagasan ke dalam karya seni. Dalam proses perwujudan ide eksplorasi ini, pemahaman terhadap material dan penggunaan alat serta teknisnya menjadi bekal untuk mendapatkan hasil yang maksimal dan mencapai tujuan yang diharapkan. Perwujudan media dua dimensional atau pada kanvas menggunakan teknis-teknis melukis pada bidang kanvas yang menggunakan *spanraam* sebagai konstruksi untuk membentangkan kain kanvas. Teknis ini menggunakan cat berbasis air sebagai bahan pewarnaan dan tekstur pembentukan objeknya. Alat pemolesan cat menggunakan kuas berbulu lembut dan kaku dengan berbagai ukuran dan jenis sebagai alat mewujudkan objek.

Munculnya *image* bentuk batuan/ fosil, serta nilai raba pada tahapan pembentukan ini, juga dapat dicapai dengan menggunakan bahan tekstur berupa *modelling paste* yang dirol atau digoreskan menggunakan pisau palet dengan ketebalan yang optimal sesuai dengan bentuk yang ingin dicapai. Tekstur tadi kemudian digoreskan dengan diwadah plastik berlubang kecil dan akan muncul jejak-jejak garis atau goresan-goresan yang menonjol ketika jejak garis dan goresan tersebut dibuat untuk membentuk tulang fosil ataupun bentuk-bentuk menonjol yang diinginkan. Penekanan gelap terang menunggu setelah pasta tekstur kering. Melalui proses pewarnaan seperti ini dapat memberikan berbagai alternatif bentuk maupun suasana yang dapat dikembangkan terutama pada pencapaian bentuk maupun warna-warna imajiner, padat, dan variatif, untuk mewakili nilai-nilai simbolik yang diinginkan. Kiat-kiat diatas dilakukan agar efek-efek tersebut dapat mendukung kualitas estetik serta artistik permukaan pada karya, mampu membangkitkan impresi kedalaman, kesan tonjolan fosil, dari bentuk maupun karakter batuan yang ditampilkan.

Adapun material cat yang digunakan adalah cat akrilik merek *Winsor Galleria*, dan *Tesla* karena jenis warna ini dapat memberikan kemudahan-kemudahan yang berarti, untuk mencapai efektifitas dan efisiensi kerja, serta memiliki sifat menutup yang kuat dan mempermudah pencapaian bentuk karena cepat kering, serta untuk teknik *aquarel* juga bisa. Aplikasi warna-warna melalui keunggulan teknik yang dimiliki, serta kecermatan dalam penataanya, mampu mencapai teknik plakat (*opaque*), *aquarel* ataupun teknik *impasto* yang diinginkan secara *ferfect*, sebagai upaya menemukan keunian-keunikan bentuk untuk pencapaian jati diri dan orijinalitas/keaslian karya seni lukis (*authenticity of the art work*). Lukisan berjudul “Moyang Helicopter” menggambarkan bentuk fosil seekor capung yang menjadi sumber inspirasi terciptanya teknologi helicopter. Fosil capung yang membatu divisualkan terdampar diatas semburat warna biru pada pecahan batuan dengan. Pada karya ini menampilkan objek capung. Secara keseluruhan bagian tubuh capung di deformasi ke dalam bentuk fosil yang membatu. Capung di lukiskan dengan menggunakan warna putih kuning kecoklatan. *Background* pada lukisan berwarna putih keabu-abuan seperti gambar dibawah ini:



Gambar 5. Moyang Helicopter, 150 x 70 cm , cat aklilik pada kanvas, 2018

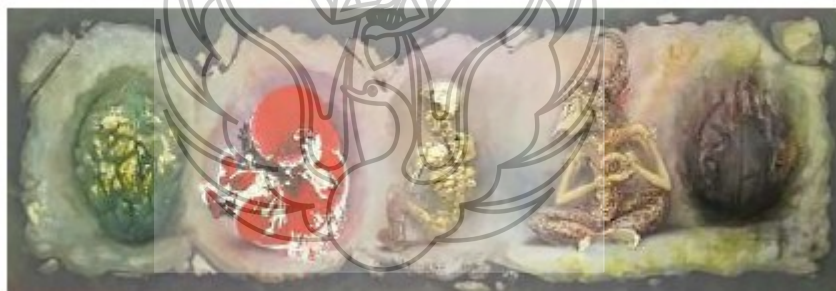
Visualisasi lukisan menggunakan teknik *aquarel* dan *opaque*. Teknik *aquarel* digunakan dalam proses pewarnaan yang menggunakan banyak air, untuk mencampur warna dan disapukan pada objek tekstur pada kanvas yang telah dibuat. Teknik *opaque* digunakan bertujuan agar pewarnaan pada objek lukisan menjadi rata. Karya ini terinspirasi dari bentuk tubuh Capung, dengan bentuk tubuh panjang yang khas seperti helicopter. Bentuk tubuh Capung di respon kedalam karya ini sebagai penguat terbentuknya helicopter. Karya ini dilatar belakang dengan pengamatan penulis terhadap hewan Capung dan Helicopter.



Gambar 6. Benih Berbunga. 130 x 55 cm. cat aklilik pada kanvas. 2018

Karya dengan judul “ Benih Berbunga” diatas menggambarkan fosil tanaman baru tumbuh namun sudah bunga. Terdapat di celah batuan hijau sebagai *point of interest*. Benih tanaman pada lukisan ini dibuat memfossil diantara pecahan batu dan fosil kayu. Dari objek benih bunga dan tubuh batuan fosil kayu yang dibuat berjejer menjadikan kesan *balance* pada lukisan. *Repetisi* dijumpai pada jajaran batuan kayu fosil pada sekitar benih berbunga. Pewarnaan pada objek benih tanaman menggunakan warna putih tulang kecoklatan untuk mengesankan batuan *fosil*. Pada batuan tempat tanaman menggunakan warna hijau agar terlihat sejuk. Sedangkan objek fosil kayu dibuat dengan warna orange dan coklat. *Background* pada lukisan dibuat abu-abu dan kebiruan untuk memberi kesan seperti keharuan. Dalam kehidupan, sebagai manusia kita dihadapkan dengan berbagai proses.

Proses pertumbuhan menuju sesuatu yang diimpikan, dicita-citakan. Namun sering kebanyakan diantara kita manusia dalam upaya menggapai hal yang diinginkannya hanya mementingkan ego sendiri dengan jalan yang mudah, instan, dan bahkan menghalalkan segala cara. Tidak ada yang mudah dalam kehidupan ini. Segala hal membutuhkan proses dan perjuangan. Seperti yang digambarkan dalam karya ini dengan proses tumbuhnya benih berbunga yang rapuh. Untuk menjadi benih yang siap dipanen, tanaman yang masih kecambah perlu menjalani proses yang panjang, mulai dari proses tumbuhnya benih, dilanjutkan dengan benih tumbuh berdaun muda hingga berbunga. Melalui karya ini penulis menganalogikan kehidupan manusia bagaikan proses tumbuhnya tanaman muda langsung berbunga. Banyak rintangan, halangan, dan cobaan yang dihadapi oleh menjadi proses kedewasaan diri. Begitu juga kehidupan manusia, segala hal membutuhkan proses. Memang harus ada perjuangan dalam hidup ini untuk mencapai cita-cita, angan, dan impian. Tidak ada jalan yang benar-benar lurus tanpa bersanding dengan orang lain disekitar. Pada karya ini dilakukan eksplorasi bentuk tanaman muda yang membatu. Dalam hal ini penulis menggambarkan ego manusia muda yang egois memikirkan kebutuhan sendiri.



Gambar 7. *Sopo Siro Insun*. 270 x 90 cm. cat aklilik pada kanvas. 2018

Karya diatas merupakan karya hasil eksplorasi yang menemukan kesadaran diri atas pengalaman dialog imajiner dengan fosil. Dalam lukisan ini menampilkan beberapa objek metafor proses metamorfosis kehidupan perjalanan hidup manusia kesatria Jawa. Batuan hijau, janin, fosil kerangka manusia, motif batik kesatrian jiwa karakter orang jawa. Objek fosil yang berada diatas digambarkan dengan bentuk fosil kerangka Manusia duduk termenung hening diantara bentuk-bentuk llain disekitarnya. Fosil dilukiskan dengan warna putih tulang kekuningan yang dicampur dengan sedikit warna coklat. Penyusunan objek-objek ini dilakukan secara berirama. Secara keseluruhan susunan antara sisi kiri dan kanan simetri, namun objek fosil tetap

ditunjukkan dengan penggunaan tekstur nyata yang menekankan sebagai sumber inspirasi penciptaan karya.

Visualisasi lukisan menggunakan teknik *aquarel* dan *opaque*. Teknik aquarel memunculkan efek tekstur bertujuan memberi kesan fosil pada lukisan, teknik opaque digunakan agar pewarnaan bersifat menutup memunculkan efek rata, dan tidak menimbulkan kesan keruangan atau volume. Lukisan ini terinspirasi dari hakekat kehidupan pengenalan diri menjadi manusia “sopo siro insun”. Falsafah hidup pencarian jati diri dalam budaya Jawa yang maksudnya bertanya pada diri sendiri sebagai makhluk Ciptaan Tuhan dengan segala teka-teki mencari tahu tugas penciptaan dalam kehidupan ini. Kerendahan hati bertanya kepada diri sendiri atas siapa kamu (diri jasad dan rohani).

E. KESIMPULAN

Melalui proses eksplorasi fosil ini dari berbagai tahapan serta pertimbangan-pertimbangan yang logis, etis dan estetis, maka dapat diyakini bahwa karya-karya yang telah selesai dikerjakan sudah layak untuk disajikan dalam ruang pameran. Diharapkan karya lukisan ini bisa diapresiasi dan menjadi motivasi bagi segenap lapisan masyarakat dan mampu menambah khasanah lukisan yang bertemakan wanita di tanah air kita. Bentuk artistiknya fosil sangat menarik diangkat menjadi karya seni lukis. Dalam hal ini yang menjadi fokus adalah fosil.. Cara visualisasinya memakai idiom-idiom bentuk karakter fosil kerangka, hewan dan manusia dan kayu. Pengaruh positif terhadap masyarakat melalui karya seni lukis yang dibuat ini untuk lebih memberi inspirasi, kesadaran, peringatan atau juga mengetuk hati untuk mengenang sejarah kehidupan lampu. Dari pengalaman proses tersebut menghasilkan temuan lain dari eksplorasi yang dilakukan hasilnya adalah bisa membandingkan fosil manusia lebih ringkih dibanding hewan. Temuan yang lain dari proses sampai jadi lukisan maka muncul karya-karya yang pada umumnya mengandung peringatan, mengajak pada penyadaran supaya mau interpretasi diri.

DAFTAR PUSTAKA

- Sumardjo, Jacob. (2000). *Filsafat Seni*, Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Dahlan dan Liya, Sofyan. (2003). *Kamus Induk Istilah Ilmiah*. Surabaya: Target Press.
- Dougal Dixon. (2007). *Just the Facts Zaman Prasejarah*. Jakarta: Erlangga.
- Rumansara, E. H. (2013). Peran Sanggar Seni Dalam Menunjang Kegiatan Bimbingan Edukatif Pada Pameran Benda Budaya Bimbingan Edukatif Pada Pameran Benda Budaya Koleksi Museum - Museum Di Papua. *JURNAL ANTROPOLOGI PAPUA ISSN: 1693-2099*, 79-87.
- Read, Herbert. (1968), *Art Now*. London: Faber and Faber.
- Palmer, Douglas. (2002). Buku saku *Fosil*. Jakarta. Erlangga.
- Soedarsono, RM. (2001). *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Bandung. MSPI(Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia).
- Hadi, Sumandyo Y. (2003). *Mencipta Lewat Tari*. Yogyakarta: Mantili.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd (2005). *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain*, Yogyakarta: Arti Bumi Intaran
- Mudjitha. (1985). Nirmana I, Yogyakarta: Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Yogyakarta
- Fajar Sidik. (1978). Diktat Kritik Seni, STSRI-ASRI, Yogyakarta.
- Sudarmadji. 1985. *Widayat Pelukis Dekora Magis Indonesia*. Jakarta : Anwar Widayat, Lisa.
- Katalog (2008). Pameran Besar Seni Rupa, *Manifesto*. Galeri Nasional Indonesia. Jakarta Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ke-3*. 2002. Jakarta : Balai pustaka.

