

**IMAJINASI HEWAN LANGKA
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS**



JURNAL PENCIPTAAN KARYA SENI

Diajukan oleh:

Nanang Sarifudin

NIM 1312419021

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

2018

IMAJINASI HEWAN LANGKA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS

IMAGINATION OF RARE ANIMALS AS THE IDEA OF CREATION OF PAINTING

Nanang Sarifudin
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
No.Telp : 081804919395
Email : sarifudin.n@yahoo.com
Instagram : nanang2876

Abstrak

Imajinasi hewan langka adalah daya pikir untuk membayangkan dalam angan-angan yang berkaitan dengan hewan langka. Imajinasi yang dimaksud yaitu membayangkan kondisi fisik hewan yang dikreasikan sesuai dengan imajinasi berdasarkan pengalaman yang dialami maupun peristiwa-peristiwa yang sedang terjadi terhadap kehidupan hewan langka yang kini semakin terancam kepunahannya. Hal ini diakibatkan oleh dampak buruk modernisasi, perburuan liar atau perusakan alam.

Gagasan dalam karya tugas akhir ini adalah berupaya memvisualkan figur hewan langka imajinatif yang dikombinasikan dengan bentuk mekanik (mesin dan senjata) yang bertujuan untuk bertahan hidup (melawan musuh) agar hewan tersebut tidak punah. Cara memanifestasikan gagasan tersebut adalah dengan mendeformasikan bentuk fisik hewan kedalam bentuk yang lebih menarik. Deformasi yang dimaksud adalah dengan didekonstruksi (perombakan susunan bentuk dari yang terstruktur ke yang tidak terstruktur) dan kemudian direkonstruksi (penyusunan kembali objek-objek bentuk fisik hewan yang sudah didekonstruksi kemudian dikembalikan kewujud aslinya).

Abstract

Imagination of endangered animals is the power to imagine in dream that are related to rare animals. The intended imagination is to imagine the physical condition of an animal that is created according to the imagination based on the experience experienced and the events that are happening to the life on endangered animals that are now increasingly threatened with extinction. This is due to the edverse effects of modernization, poarching or destruction of nature.

The idea in this final project is to attempt to visualize imagination rare animal figures combined with mechanical forms (machines and weapons) that aim to survive (against the enemy) so that the animal is not extinct. The way to manifest this idea is to transform the animal's physical to a more attractive form. The deformation's meaning is deconstructed to the (reforming the form from the structured to the unstructured) and the reconstructed (the rearrangement of the object's physical form that has been deconstructed and then returned to its original form).

Kata kunci : imajinasi, langka, deformasi, lukisan

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pengalaman adalah kejadian yang pernah dialami yang membekas dalam ingatan. Sejak kecil penulis berada di lingkungan yang tidak jauh dari alam, banyak hal-hal yang menarik yang bisa didapat dari alam, salah satunya keberagaman dari jenis hewan. Mengagumi hewan memiliki daya tarik tersendiri yaitu mulai dari bentuk fisik, perilaku, maupun kehidupan dari berbagai macam jenis hewan. Berbagai pengalaman dialami berkaitan dengan hewan, diantaranya memelihara berbagai jenis hewan mulai dari kura-kura, monyet, labi-labi, burung alap-alap, biawak, kuskus, burung nuri, burung betet, burung hantu, tokek, kumbang tanduk, belalang, musang dan berbagai jenis hewan lain. Penulis gemar mengamati binatang seperti di pasar hewan, melihat hewan di alam dan mengunjungi kebun binatang. Hal tersebut memberi kepuasan tersendiri terutama bagi seorang pecinta binatang.

Bentuk fisik dari hewan memiliki keunikan tersendiri, setiap jenis hewan memiliki bentuk dan karakter yang berbeda-beda. Hewan yang dimaksud antara lain burung, rusa, harimau dan sebagainya. Macam-macam bentuk paruh burung yang berbeda merupakan penyesuaian terhadap cara mereka memperoleh makanan. Hewan rusa memiliki sepasang tanduk di kepalanya yang berbentuk menyerupai ranting pohon, bagi hewan rusa tanduk tersebut memiliki fungsi yang sangat penting yaitu untuk mempertahankan diri dari serangan musuh maupun predator. Rusa dapat mempergunakan tanduknya tersebut untuk berkelahi dengan rusa lain demi untuk memperebutkan rusa betina ketika musim. Dilain pihak harimau termasuk hewan karnivora buas yang pada hakikatnya menjadi pemburu hewan lain. Harimau menjadi predator puncak yang dapat memangsa apapun, bahkan jenisnya sendiri.

Pada umumnya hewan yang tergolong karnivora memiliki taring dan cakar atau kuku yang tajam yang digunakan untuk alat berburu mangsa,

seperti halnya taring pada harimau yang sangat tajam digunakan untuk merobek dan mengoyak daging hewan buruannya disertai kuku-kuku tajam yang melekat pada setiap jari mereka untuk mencengkeram mangsanya agar tidak melarikan diri.

Beberapa hewan pada dasarnya mempunyai pertahanan yang kuat untuk mempertahankan diri dari musuhnya. Hal ini salah satunya ada pada penyu. Tempurung pada penyu cukup menarik perhatian. Hal ini dikarenakan struktur tempurung penyu yang keras, selain untuk melindungi diri dari predator bentuk tempurung yang pipih pada penyu mempermudah laju tubuh ketika penyu sedang berenang. Hewan lain yang cukup menyita perhatian penulis selain penyu adalah burung rangkong. Paruh pada beberapa jenis burung rangkong memiliki bentuk yang unik, paruhnya yang terkenal karena berwarna cerah dan mencolok yang dapat tumbuh besar dan memanjang. Paruh ini keras seperti tanduk, paruh ini selain sebagai alat untuk mencari makanan juga sebagai alat pertahanan diri. Pada jenis rangkong badak pangkal paruh burung ini memiliki semacam cula yang melengkung ke atas menyerupai cula badak, selain sebagai alat bantu untuk makan juga sebagai senjata untuk pertahanan diri.

Seganas-ganasnya hewan pada dasarnya masih dalam lingkup bertahan hidup atau mencari makan, sebab mereka hanyalah melakukan beberapa rutinitas yang bisa dihitung dengan jari diantaranya makan, minum, berjalan, tidur, berkembangbiak dan bertahan hidup. Dimana semua keadaan ini tidak terlalu berpotensi merusak sumber daya, bahkan bisa dikatakan bahwa apa yang mereka ambil dari alam pada dasarnya bisa kembali diproduksi oleh alam itu sendiri.

Sungguh sangat disayangkan keberadaan hewan kini lambat laun mulai menghilang, habitat mereka mulai rusak akibat faktor kerusakan alam maupun perburuan liar, terkadang demi mendapatkan sesuatu yang berharga manusia rela membunuh secara membabi buta tanpa berpikir jauh tentang dampak yang akan muncul, gajah misalnya

dibunuh para pemburu hanya untuk mengambil gadingnya, harimau untuk diambil kulit dan berbagai organ tubuhnya dan memburu hewan langka untuk diperdagangkan secara ilegal. Pada akhirnya akan merugikan manusia itu sendiri karena tanpa daya dukung lingkungan, dimana manusia membutuhkannya untuk memperoleh sumber makanan, obat-obatan, udara, air dan lainnya, tanpa itu manusia tidak akan bertahan hidup.

Berawal dari keresahan terhadap fenomena yang terjadi pada hewan maka sebagai pelaku seni tergugah untuk berempati. Empati tidak semata-mata ditunjukkan frontal secara langsung, namun lebih mengarah pada media komunikasi visual, yaitu lukisan. Penulis berimajinasi tentang hal yang tidak lazim mengenai hewan, lalu memunculkan imajinasi-imajinasi liar tentang niatan membuat citra baru dengan menggabungkan figur hewan dengan elemen mekanik robotik. Hal ini didukung oleh pengalaman saat kecil yang gemar mengoleksi mainan robot dan menonton film robot. Pengalaman tersebut memperkuat ide tentang bagaimana mewujudkan imajinasi tadi yang masih bersifat abstrak. Cara memanifestasikan imajinasi tersebut salah satunya adalah dengan memvisualkannya atau menggambarkannya ke dalam media dua dimensional yaitu lukisan.

Hal yang sangat menarik dari penggabungan objek hewan dan mekanik robotik menurut penulis adalah terciptanya gambaran figur hewan dengan citra yang baru yang dianggap lebih garang dan lebih kuat karena bagian-bagian tubuhnya dirubah menjadi mesin robotik serta penambahan dipersenjatai untuk melawan musuh agar bisa bertahan hidup dan tidak punah populasinya.

Dari uraian di atas, maka penulis merumuskan beberapa masalah yang berkaitan dengan latar belakang, adapun sebagai berikut:

- Mengapa tertarik menggambarkan figur hewan imajinatif yang nyaris punah dalam karya lukisan ?
- Gagasan apa yang disampaikan ?
- Bagaimana mengimajinasikan figur-figur hewan langka dalam karya seni lukis ?

2. Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan :

- Berupaya memvisualkan imajinasi tentang hewan langka yang nyaris punah ke dalam wujud citra yang baru. Pembuatan karya yang cukup detail dengan penambahan elemen-elemen mekanik robotik akan membuat figur hewan lebih menarik, dan selain itu dalam proses pembuatan lukisan memakan waktu yang lama sehingga diharapkan dapat memberi kepuasan yang lebih setelah karya terselesaikan. Selain itu hal menarik lain yang ingin dicapai adalah sebagai sarana untuk mendokumentasikan hewan langka yang nyaris punah serta mengkomunikasikan apa yang sedang dirasakan penulis kepada orang lain berkaitan dengan hal keseimbangan alam yang mulai bergeser terutama tentang rapuhnya keberadaan hewan di dalamnya. Hal ini dikarenakan faktanya zaman sekarang tidak sedikit hewan yang dikatakan langka bahkan diambang kepunahan.
- Gagasan yang disampaikan adalah ingin menciptakan figur hewan langka imajinatif yang dikombinasikan dengan bentuk mekanik (mesin dan senjata) yang bertujuan agar hewan-hewan tersebut dapat bertahan hidup (melawan musuh) sehingga hewan tersebut tidak punah.
- Mengolah figur-figur hewan langka dengan dideformasi (didekonstruksi dan rekonstruksi) yaitu bentuk fisiknya diubah (dibongkar; dirusak lalu ditata kembali) namun masih mengacu pada bentuk asli yang realistik (kaidah-kaidah realistik).

b. Manfaat :

- Manfaatnya adalah menampilkan realitas dari kehidupan hewan langka yang semakin mendekati kepunahan, selain itu menjadi sarana kampanye tentang satwa langka karena keberadaan mereka sangat berperan penting dalam ekosistem kelestarian alam. Selain itu sebagai pembelajaran bagi setiap orang terlebih bagi diri sendiri bahwasanya keseimbangan alam yang bertahan lama kini mulai bergeser dan kerusakan semakin menjadi.
- Dewasa ini sebaiknya membangun kehidupan yang lebih kondusif dengan tidak merusak alam dan berupaya meminimalisir perburuan hewan langka sehingga kelangsungan ekosistem tetap terjaga.

B. KONSEP PENCIPTAAN

Mengangkat tema tentang dunia yang bernuansa imajinasi dan khayal, kemudian dari gambaran tersebut menghadirkan suatu rasa yang terpendam dalam benak sehingga muncul khayalan atau imajinasi tentang wujud hewan apabila kondisi fisiknya dlebih-lebihkan atau dibuat sesuai imajinasi, yang divisualkan dalam bidang dua dimensional berupa lukisan.

Hewan langka dipilih karena adanya rasa kagum mulai dari bentuk fisik dan perilaku ataupun rasa haru karena status mereka yang kini semakin terancam di tengah isu pesatnya modernisasi maupun isu kerusakan lingkungan. Jenis hewan yang dipilih bervariasi mulai dari pemakan daging, pemakan tumbuhan atau pemakan segala yang berasal dari spesies endemik asli Indonesia ataupun di negara lain. Pertanyaan yang mungkin terlontar pada setiap pencipta karya seni rupa khususnya mereka yang berkecimpung dengan penciptaan suatu bentuk makhluk atau figur-figur hewan imajinatif antara lain “dari mana datangnya ide-ide tentang bentuk hewan imajinasi tersebut?” Jawaban paling dasar dari pertanyaan tersebut yaitu bisa jadi datangnya secara spontan, dan semua hal itu muncul secara alami ke dalam dunia imajinasi kita. Karena tidak ada seorang pun bisa mengajarkan

tentang imajinasi. Menurut Jean-Paul Sartre, Imaji itu adalah sebuah tindakan yang mengangankan sebuah objek yang tidak hadir atau sebuah objek yang tidak eksis sebagai sebuah benda, dengan menggunakan kandungan psikis dan mental yang hadir hanya sebagai sebuah “wakil yang logis” dari objek yang diangankan. (Sartre, 2000 : 41)

Imajinasi merupakan proses pencitraan mental dan ide, kemampuan daya pikir untuk membayangkan sesuatu, mengembangkan khayalan serta menciptakan

gambar-gambar mental yang menghasilkan gambaran objek berdasarkan kejadian atau kenyataan yang sebenarnya yang mana imajinasi antara impian dan kenyataan masih dapat dikoneksikan, imajinasi juga dapat diartikan sebagai proses membangun kembali persepsi dari suatu objek.

Dalam dunia khayal ini kita tak mampu melihat kenyataan seperti hal sebenarnya. Hal ini dikarenakan imajinasi terkait dengan proses mental. Senada dengan hal tersebut diungkapkan oleh H. Tedjoworo bahwa : Proses mental tersebut tidak hanya meliputi citra atau gambaran saja, melainkan juga konsep-konsep mental. Akan tetapi, konsep-konsep mental ini tetaplah berkaitan dengan imaji atau gambaran tersebut. (Tedjoworo, 2001 : 7)

Melalui imajinasi tentang wujud dari hewan apabila kondisi fisiknya dlebih-lebihkan, dibuat sesuai imajinasi. Sebagai orang yang berkecimpung dalam dunia seni rupa, penulis mulai menciptakan bentuk-bentuk baru yang merupakan pengembangan dari bentuk yang sudah ada, mulai dari objek figur hewan yang dikombinasikan dengan elemen mekanik robotik yang bertujuan untuk mempertahankan hidupnya dari kepunahan. Elemen mekanik robotik ini nantinya akan disesuaikan berdasarkan masing-masing objek yang berbeda pada setiap lukisan. Istilah robot menurut Roberta Rosenbaum yaitu: Istilah robot berasal dari negara Cekoslovakia yaitu Robotika yang berarti pekerjaan. Robot adalah suatu mesin otomatis yang dapat menirukan dan menggantikan aktivitas manusia yang dikenal sebagai suatu Android jika Humanoid di luarnya (yang mana kebanyakan adalah tidak). Robot sudah meningkatkan keluar dari otomat lebih

sederhana, dan banyak yang sekarang untuk mampu mengambil keputusan, memprogram diri sendiri, dan menyelesaikan operasi yang kompleks. Beberapa mempunyai alat berhubungan dengan perasaan. (Roberta Rosenbaum, 1984 : 32).

Elemen robotik digunakan untuk mendukung figur hewan langka di era modern. Hal ini dipengaruhi oleh perburuan liar yang tidak terkontrol, dalam hal ini elemen robotik merupakan manifestasi mesin perang di sisi lain untuk mempertahankan hidupnya dari kepunahan.

Anggapan bahwa hewan imajinatif perwujudannya bisa menjadi lebih “sangat” karena pada kenyataan hewan tersebut tidak berdaya. Seperti halnya hewan bertubuh besar seperti gajah, mereka sering kalah ketika harus menghadapi perburuan manusia, maka dari itu ditambahkan idiom-idiom robotik berupa mesin (senjata). Tujuan penambahan idiom tersebut untuk mempertahankan hidup agar tidak punah. Rusaknya habitat menjadikan populasi mereka semakin terancam. Selain itu kemajuan jaman apabila tidak disikapi dengan bijak juga dapat berdampak buruk terhadap ekosistem alam. Sangat disayangkan apabila mereka punah, karena mereka berperan penting dalam kelestarian alam.

Alasan pemilihan hewan langka karena jika suatu jenis hewan sudah dikatakan langka otomatis sudah jelas bahwa jumlah hewan tersebut sudah menurun drastis dari waktu ke waktu dan berpotensi menuju kepunahan, jika populasi hewan sudah dikatakan punah maka akan merusak rantai ekosistem yang nantinya akan berdampak buruk pada alam dan merugikan banyak pihak.

Munculnya gagasan ide lain seperti penggambaran figur hewan yang dikombinasi dengan elemen mekanik robotik, yaitu penambahan lengan mekanik dan kaki yang terbuat dari besi serta penambahan unsur-unsur mesin pada bagian tubuh hewan langka, hal ini bertujuan untuk mempertahankan bentuk dari hewan langka dan menggantikan peran bagian-bagian tubuhnya serta untuk mempertahankan hidupnya dari kepunahan.

Figur hewan yang sebagian tubuhnya terkelupas menjadi tulang belulang menggambarkan bahwa ketika hewan langka diburu terus menerus dan tidak dipertahankan maka mereka akan punah ibarat menjadi fosil seperti dinosaurus.

Upaya merasionalkan sesuatu yang tak terlihat dalam pikiran berkaitan tentang hewan langka. Ketertarikan terhadap fisik hewan, menghadirkan suatu rasa sehingga muncul khayalan imajinatif tentang wujud apabila fisiknya diimprovisasi ke dalam bentuk visual yang baru sesuai kehendak imajinasi supaya dapat menyampaikan pesan yang berhubungan dengan tema, sehingga dapat mengeksploitasi imajinasi ke dalam bentuk karya visual dua dimensional.

Peran aktif seniman dalam hal pelestarian hewan langka melalui lukisan. Lukisan selain sebagai media kampanye pelestarian hewan langka juga sebagai kritik sosial yang ditujukan ke publik. Mengenai hal ini menurut Jakob Sumardjo bahwa:

Seniman itu selalu berasal dan hidup dari masyarakat tertentu. Kehidupan dalam masyarakat itu merupakan kenyataan yang langsung dihadapi sebagai rangsangan atau pemicu kreativitas kesenimanannya. Dalam menghadapi rangsangan penciptaannya, seniman mungkin sekedar saksi masyarakat, atau bisa juga sebagai kritikus masyarakat, atau memberikan pandangan baru yang sama sekali asing dalam masyarakatnya. (Jakob Sumardjo, 2000 : 233)

Tujuan dari hal tersebut sebagai himbauan untuk menjaga kelestarian lingkungan hidup khususnya hewan langka. Konsep karya dalam hal ini mendekonstruksi bentuk fisik hewan langka sebagai kritik sosial terhadap kehidupan hewan langka yang ditujukan kepada publik melalui karya dua dimensional berupa lukisan sebagai media dan bahasa ungkap yang berkaitan dengan hewan langka yang terancam punah.

Konklusi dari konsep penciptaan karya tugas akhir ini adalah berupaya memvisualkan figur hewan langka imajinatif yang dikombinasikan dengan bentuk mekanik (mesin dan senjata) yang bertujuan

untuk bertahan hidup (melawan musuh) agar hewan tersebut tidak punah melalui media dua dimensional.

C. PROSES PENCIPTAAN

1. Karya Acuan

karya pelukis lain yang menjadi referensi dalam penciptaan karya. Karya pelukis tersebut antara lain *Prince of India* karya Richard Symonds yang dikenal sebagai pelukis realis.



Gb.4. Richard Symonds: Prince of India, cat minyak pada kanvas (sumber: www.pinterest.com. diakses pada 26 Mei 2018, pukul: 13:00 WIB)

Dalam lukisan Richard Symonds, cenderung melukiskan figur-figur hewan secara realistik. Teknik melukis figur secara realistik menjadi salah satu acuan dalam pembuatan karya dengan objek hewan langka hal ini karena teknik melukis realisnya yang bagus. Karya pelukis Jason Morgan juga menjadi inspirasi dalam berkarya.



Gb.5. Jason Morgan: Leopard, cat minyak pada kanvas (sumber: Jasonmorgan.co.uk. Diakses pada 26 Mei 2018, pukul 13:02 WIB)

Jason Morgan kerap melukiskan figur-figur hewan langka secara realistik. Ketertarikan pada karya Jason Morgan cenderung pada teknis penggarapannya dan sangat menginspirasi dan memunculkan semangat dalam pembuatan karya lukis. Dalam proses eksplorasi, mengamati karya pelukis lain yang pernah melukis figur-figur hewan merupakan sumber referensi yang sangat penting. Dari karya-karya pelukis tersebut ketertarikan cenderung pada tekniknya dalam melukis karena adanya rasa kesesuaian dalam hal teknik dalam melukis.

2. Proses Penciptaan

1. Cat Minyak

Zat pewarna yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni pada Tugas Akhir ini adalah cat minyak. Cat minyak membutuhkan waktu cukup lama dalam proses pengeringannya, dan terdiri atas partikel-partikel pigmen warna yang diikat dengan media minyak yaitu minyak linen atau dengan minyak papaver dalam bentuk pasta, sedangkan untuk pengenceran cat terdiri dari campuran terpentin dengan minyak linen. Merek produk cat minyak yang digunakan yaitu Winsor Newton dan Georgian.

2. Kanvas

Kanvas adalah landasan dasar lukisan yang biasanya berasal dari kapas (misalnya cotton duck canvas), meskipun mungkin juga digunakan untuk istilah bahan alami lainnya (rami, linen), atau kain sintesis seperti polyster. (Wardoyo, 1998 : 79)

Kain kanvas yang digunakan adalah kanvas dengan pori yang rapat karena memiliki permukaan yang halus dan sangat cocok untuk pengerjaan lukisan dengan teknik realis secara detail.

3. Medium

Medium adalah minyak alkali halus berwarna pucat yang berfungsi mengurangi kekentalan cat minyak, meningkatkan kilau dan transparansi dengan memperlambat tingkat pengeringan, dalam hal ini memakai medium merk Winsor & Newton. Dalam penciptaan karya tugas akhir ini menggunakan sedikit medium supaya cat tidak terlalu encer dan tidak terlalu mengkilat karena dapat mengganggu pandangan lukisan.

A. Alat

1. Kuas

Kuas yang digunakan memiliki berbagai ukuran karena perbedaan fungsi kuas dalam melukis. Kuas yang besar berguna dalam proses *blocking* karya, sementara kuas kecil digunakan saat memberikan detail.



Gb.9. Kuas, 2018 (sumber: dok. Nanang Sarifudin)

2. Palet

Palet adalah tempat untuk mencampur cat atau tempat untuk menyiapkan cat sebelum diaplikasikan ke kanvas, palet yang digunakan berbahan dasar papan triplek yang bagian atasnya dilapisi plastik.



Gb.10. Palet , 2018 (sumber: dok. Nanang Sarifudin)

3. Pisau Palet

Dalam tahap ini pisau palet digunakan untuk mengaduk cat, karena jika mengaduk cat menggunakan kuas akan mudah rusak pada bagian bulu kuas.



Gb.11. Pisau palet, 2018 (sumber: dok. Nanang Sarifudin)

B. Teknik

Dalam pembuatan karya tugas akhir ini menggunakan teknik manual, yaitu proses pembentukan objek lukisan cenderung dilakukan dengan menggunakan kuas, dengan durasi waktu pengerjaan yang cukup lama terlebih penggarapan objek lukisan yang cukup detail. Dengan menggunakan teknik pewarnaan antara lain:

1. Teknik *Opaque*

Merupakan teknik dalam melukis yang dilakukan dengan menyapukan atau mengoleskan cat pada permukaan kanvas dengan sedikit pengencer bahkan tanpa menggunakan pengencer sehingga warna yang berada di bawahnya dapat tertutup atau tercampur.

2. Teknik *Transparan*

Dilakukan dengan menyapukan atau mengoleskan cat dengan campuran pengencer yang lebih banyak. Pada karya lukis tugas akhir ini, teknik *transparan* digunakan untuk menciptakan lapisan-lapisan tipis (*layering*) hingga menghasilkan warna gradasi yang halus dan cocok untuk proses *glazing* pada penggarapan objek lukisan.

C. Tahap Pembentukan

i. *Persiapan (Preparation)*

Merupakan tahap menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam proses melukis. Alat dan bahan tersebut berupa kanvas, berbagai macam kuas, cat, palet, bensin untuk mencuci kuas, dan tisu untuk pengganti kain lap. Kanvas yang digunakan merupakan hasil dari pemasangan kain kanvas dan proses *plamir* yang dilakukan sendiri.

ii. Tahap pematangan ide

a. *Pengeraman atau Perenungan (Incubation)*

Proses *Incubation* meliputi pencarian ide, pencarian objek-objek yang menginspirasi secara visual, observasi Objek-objek berupa satwa langka. Pengamatan langsung tingkah laku hewan langka juga dilakukan di tempat-tempat seperti kebun binatang atau

di area pegunungan. Ide didapat melalui karya fotografi berkaitan hewan langka, artikel, video gerak tentang kehidupan hewan langka ataupun kasus-kasus yang berkaitan dengan hewan langka. Sebagai referensi dalam berkarya didapatkan dengan mendatangi pameran-pameran, melihat karya-karya seniman dimasa lalu, juga karya seniman masa kini di dalam negeri maupun di luar negeri.

Hasil dari pencarian ide tersebut kemudian diramu dan dipilih data mana yang sesuai dan dapat digunakan dalam berkarya. Pemilahan data ini meliputi pemilihan bentuk-bentuk yang akan digunakan pada karya, pemilihan material yang mendukung karya, pemilihan warna serta komposisi pada lukisan, semuanya diatur dalam tahap ini.

Pada karya tugas akhir ini, bentuk-bentuk hewan langka dijadikan inspirasi dalam membuat objek utama. Dari bentuk-bentuk tersebut dipilih mana yang menarik, artistik dan sesuai dengan tema lukisan. Pemilihan komposisi serta *background* yang menarik didapat dengan melihat karya fotografi ataupun hasil karya orang lain yang kemudian dijadikan inspirasi dalam membuat karya.

b. Inspirasi

Pada tahap inspirasi, proses berkarya dilakukan dengan membuat sketsa pada kertas sebagai acuan dalam membuat karya lukis. Sketsa yang dipakai telah melalui tahap pemilihan dari banyak sketsa lain yang telah dibuat, dengan mempertimbangkan ukuran, komposisi dan rencana pemilihan warna sebelum diwujudkan dalam karya lukisan.

iii. Sketsa pada kertas



Gb.12. Membuat Sketsa, 2016 (sumber: dok.Nanang Sarifudin)

iv. Memindahkan sketsa ke bidang kanvas

Sketsa pada kertas dipindahkan ke kanvas. Tidak semua objek langsung dipindahkan di kanvas. Kontrol dalam pemindahan objek yang ada pada sketsa kertas ke kanvas sangat penting karena tidak semua objek dalam sketsa kertas bisa sesuai jika dipindahkan ke kanvas. Kontrol tersebut berfungsi untuk menghindari komposisi yang tidak diinginkan, sehingga pemindahan objek dari sketsa kertas pada kanvas dilakukan dengan sangat pelan sambil diselingi dengan pengamatan dari jarak agak jauh.

v. Pewarnaan pada latar belakang

Pewarnaan pada latar belakang objek lukisan, setelah proses pemindahan sketsa ke kanvas langkah pertama adalah pembuatan latar belakang untuk mempermudah pembuatan objek utama nantinya.



Gb.13. Pemberian warna pada latar belakang, 2016
(sumber: dok.Nanang Sarifudin)

vi. Proses pewarnaan objek utama

Setelah pewarnaan pada latar belakang kemudian langkah selanjutnya adalah pewarnaan pada objek utama yang nantinya dilakukan proses pembentukan sesuai objek yang diinginkan.



Gb.14. Pemberian warna pada objek utama, 2016
(sumber: dok.Nanang Sarifudin)

vii. Improvisasi bentuk

Dalam proses melukis, improvisasi banyak dilakukan mulai dari saat pemindahan sketsa dikertas pada kanvas hingga lukisan hampir selesai. Hal ini dilakukan sebab sketsa pada kertas seringkali tidak sesuai dengan keinginan ketika dipindahkan ke kanvas, terkadang muncul ide baru yang dirasa cocok untuk ditambahkan pada lukisan. Keseluruhan improvisasi dimaksudkan untuk menciptakan karya yang harmonis.

viii. *Finishing*

Tahap *finishing* dilakukan apabila proses pewarnaan latar belakang dan pembentukan objek lukisan dirasa cukup sehingga hanya tinggal meratakan maupun mengontrol warna antar objek supaya harmoni, kemudian mengecat bagian pinggir kanvas agar rapi.



Gb.15. *Finishing*, 2016 (sumber: dok.Nanang Sarifudin)

ix. Evaluasi Karya (*Evaluation*)

Setelah karya dirasa sudah selesai, maka ditinjau kembali untuk melihat kekurangan-kekurangan yang ada pada karya. Tanda tangan dibubuhkan di pojok bagian sudut bawah lukisan sebagai tanda lukisan telah selesai. Langkah terakhir yaitu pemberian *varnish* agar lukisan terjaga kewetannya dan lebih baik penampilannya.

Evaluasi karya juga dilakukan dengan dosen pembimbing untuk mendapatkan saran dan kritik agar diketahui kelebihan dan kekurangan pada lukisan.



D. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan pada bab-bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa seorang seniman dalam membuat karya seni dapat berdasarkan pada pengalaman pribadi serta kesan yang muncul dari pengalaman tersebut. Rasa kagum pada hewan langka mulai dari bentuk fisik dan perilaku ataupun rasa haru karena status mereka yang kini semakin terancam di tengah isu pesatnya modernisasi maupun isu kerusakan lingkungan menjadi alasan memilih imajinasi hewan langka sebagai ide penciptaan karya tugas akhir ini.

Konsep penciptaan karya tugas akhir ini adalah berupaya memvisualkan figur hewan langka imajinatif yang dikombinasikan dengan bentuk mekanik (mesin dan senjata) yang bertujuan untuk bertahan hidup (melawan musuh) agar hewan tersebut tidak punah melalui media dua dimensional

Di sisi lain secara konseptual berupaya mengolah figur-figur hewan langka dengan dideformasi yaitu mendestruksikannya namun masih mengacu pada bentuk asli yang realistik (kaidah-kaidah realistik). Manfaatnya adalah menampilkan realitas dari kehidupan satwa langka yang semakin mendekati kepunahan, selain itu menjadi sarana kampanye tentang satwa langka karena keberadaan mereka sangat berperan penting dalam ekosistem kelestarian alam. Selain itu sebagai pembelajaran bagi setiap orang terlebih bagi diri sendiri bahwasanya keseimbangan alam yang bertahan lama kini mulai bergeser dan kerusakan semakin menjadi.

Dewasa ini sebaiknya membangun kehidupan yang lebih kondusif dengan tidak merusak alam dan berupaya meminimalisir perburuan hewan langka sehingga kelangsungan ekosistem tetap terjaga. Di dalam pengerjaan 20 karya Tugas Akhir ini tentunya mempunyai kendala mulai dari segi waktu, finansial maupun transportasi mengingat jarak yang ditempuh ke kampus cukup jauh. Beberapa lukisan dianggap sudah mewakili maksud yang ingin disampaikan namun ada sebagian lukisan yang belum berhasil mengungkapkan ide dan gagasan yang dimaksud.

E. KEPUSTAKAAN

Kartika, Dharsono Sony & Nanang Ganda Perwira, *Pengantar Estetika*, Rekayasa Sains, Bandung, 2014.

Mariato, Dwi, *Surrealisme Yogyakarta*, Merapi Rumah Penerbit, Yogyakarta, 2001.

Poerwodarminta, W.J.S, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1976.

Rosenbaum, Roberta, *Desk Encyclopedia a Signet Book New American Library*, Concord Reference Book Inc, Switzerland, 1984.

Sartre, Jean-Paul, *Psikologi Imajinasi*, Yayasan Bentang Budaya, Yogyakarta, 2000.

Shadily, Hasan, *Ensiklopedi Indonesia*, PT Dai Nippon Gita Karya Printing, Jakarta, 1980.

Sidik, Fajar & Aming Prayitno, "Desain Elementer" (Diktat Mata Kuliah Desain Elementer, Elementer, STSRI "ASRI"), Yogyakarta, 1981.

Siregar, Aminudin, *Apresiasi dan Ekspresi Seni Rupa*, PT.Puri Pustaka, Bandung, 2009.

SP, Soedarso, *Tinjauan Seni : Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*, Saku Dayar Sana, Yogyakarta, 1987.

Sugianto, Wardoyo, *Pengetahuan Bahan Seni Lukis*, Diktat Kuliah pada Program Studi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 1998.

Sumardjo, Jakob, *Filsafat Seni*, Penerbit ITB, Bandung, 2000.

Sumartono, Basuki, *Imajinasi Ruang dan Dekonstruksi Bentuk*, Program Pasca Sarjana Penciptaan Seni Institut Seni Indonesia, Yogyakarta, 2005.

Susanto, Mikke, "Abstraksi Valasara", Katalog Pameran Tunggal Made Wiguna Valasara *Marshalling Lines and color*, Galeri Canna 22 Januari- 4 February 2009.

Susanto, Mikke, *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa*, Kanisius, Yogyakarta, 2002.

Tedjoworo, H., *Imaji dan Imajinasi*, Kanisius, Yogyakarta, 2001

Wirjodirdjo, Budhihardjo, *Ide Seni*, dalam *Sani* edisi April, STSRI "ASRI" Yogyakarta, 1983.