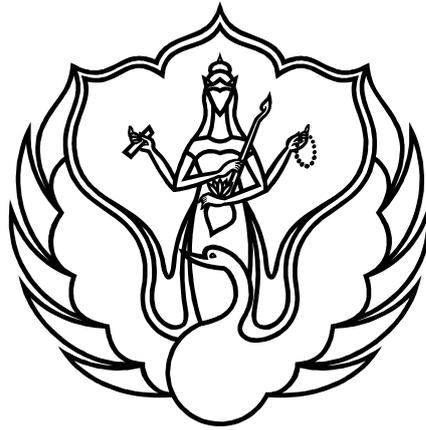


**REPRESENTASI LANSKAP ALAM KE DALAM
PIKSEL LEMPUNG SINTETIS SEBAGAI LUKISAN**



JURNAL

Oleh:

Dini Nur Aghnia
NIM. 1412465021

Pembimbing:

Satrio Hari Wicaksono, S.Sn, M. S.n.

Dr. Miftahul Munir, S.Sn., M.A.

PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI

JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2020

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul: REPRESENTASI LANSKAP ALAM KE DALAM PIKSEL LEMPUNG SINTETIS SEBAGAI LUKISAN diajukan oleh Dini Nur Aghnia, NIM. 1412489021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia, telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 Januari 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Jurusan/
Program Studi Seni Rupa Murni
Ketua/Anggota

Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn
NIP.19761007 200604 1 001

**A. JUDUL : REPRESENTASI LANSKAP ALAM KE DALAM PIKSEL
LEMPUNG SINTETIS SEBAGAI LUKISAN**

B. ABSTRAK

Oleh:

Dini Nur Aghnia

NIM. 1412489021

ABSTRAK

Alam menghadirkan banyak manfaat secara fisik bagi manusia, selain itu alam ternyata mampu merangsang daya kreativitas dan imajinasi bagi sebagian manusia yang mengalami pengalaman ketika menyaksikan secara langsung. Hasil dari interaksi langsung dengan alam dapat menimbulkan imaji-imaji yang nantinya dapat diaplikasikan melalui karya dua dimensi lukisan. Melalui kesimpulan latar belakang tersebut, maka judul yang diambil adalah “Representasi Lanskap Alam Ke Dalam Pikel Lempung Sintetis Sebagai Lukisan” dan merumuskan masalah yang meliputi penjelasan representasi lanskap alam ke dalam piksel lempung sintetis dan bagaimana cara memvisualisasikannya. Upaya untuk menghadirkan kembali objek alam yang terekam oleh memori imaji dituangkan lagi ke dalam bentuk titik-titik piksel lempung sintetis. Kumpulan lempung sintetis diwujudkan dalam elemen-elemen yang terdapat pada lukisan yang meliputi; warna, tekstur, ruang, garis dan bidang. Elemen-elemen ini dapat terlihat ketika ribuan lempung sintetis tersusun secara benar dan sesuai dengan foto objek alam yang diabadikan. Melalui proses penyusunan piksel dari lempung sintetis, memori yang perlahan hilang pada objek alam yang terlihat samar perlahan dibentuk untuk menjadi potongan yang ditemukan. Dalam bentuk piksel, susunan kumpulan lempung sintetis dapat dilihat atau dipahami objeknya jika dari jarak jauh.

Kata Kunci : representasi, lanskap alam, piksel, *clay*, pengalaman.

ABSTRACT

Nature provides many benefits for humans, and it turns out to be able to provide creativity and support for humans that enhance the experience of direct integration. The result of direct interaction with nature can lead to images that can be used applied through the two-dimensional work of painting. Through this background conclusion, the tittle taken is “Representation of Nature into Synthetic Clay Pixels as Paintings” and formulate the problem discussed in an explanation describing nature in a synthetic perforated screen and how to visualize it. Efforts to bring back the nature that recorded by the memory of images are poured again into the form of syntethic clay pixel points. A collection of synthetic clays is made in the element painting provided; colors, textures, spaces, lines and fields. These elements can be seen compilation of synthetic plates arranged correctly and in accordance with photo of nature object that are enshrined. Through the process of arranging pixels from synthetic clays, lost memory of nature object that look faintly finished being made to be found pieces. In the form of pixels, the composition of syntethic clays can be seen or guided by object if they are remotely.

Keyword: *representation, nature landscape, pixel, synthetic clay, experience*

C. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Kehidupan di dalam dunia ini memiliki sistem hubungan yang terjadi antar manusia dengan manusia, manusia dengan hewan, manusia dengan alam, hewan dengan alam, yang satu sama lain saling membutuhkan. Manusia memiliki tugas untuk selalu menjaga serta melestarikan apa yang ada di bumi sehingga alam dan manusia menjadi simbiosis mutualisme yang baik. Alam memiliki banyak manfaat bagi kehidupan di dunia termasuk bagi manusia. Alam mendatangkan manfaat secara fisik, selain itu alam ternyata mampu merangsang daya kreativitas dan imajinasi bagi sebagian manusia yang mengalami pengalaman ketika menyaksikan secara langsung. Interaksi-interaksi dengan alam bisa dilakukan dengan cara pengamatan alam, mendaki gunung, menanam pohon dan tanaman, berenang di bibir pantai, memancing di sungai, dan interaksi lainnya. Hubungan-hubungan ini dapat mempererat jiwa manusia agar dapat berpadu dengan alam.

Keindahan Lanskap alam seringkali tidak disadari oleh beberapa orang bahkan dari pemandangan yang sederhana sekalipun, seperti *sunset* di hamparan sawah, seringkali orang menghiraukannya, oleh karena kesibukan, pekerjaan dan masalah-masalah lain. Salah satu contoh penikmat alam adalah para pendaki gunung. Mereka beranggapan bahwa setiap momen yang dilewati pergantian orbit matahari, saat dini hari maupun saat senja merupakan momen yang estetis untuk dinikmati. Kebanyakan dari mereka rela bersusah payah mendaki untuk sampai ke puncak demi untuk melihat keindahan alam, melihat matahari terbit maupun tenggelam dari atas gunung. Selain itu juga menikmati alam tidak perlu jauh-jauh dan melepas energi terlalu banyak. Penulis menyadari bahwa banyak dari kita yang sesungguhnya mencari keindahan alam itu dan menikmatinya.

Berbicara tentang karya lukisan lanskap alam tentu tidak terlepas pada jaman *mooi indie* (Hindia molek). Lanskap pada *mooi indie* tersebut berobjek lanskap-lanskap alam Hindia Belanda dan segala aktivitas manusia pada

masa kolonial yang masih asri dan murni keanekaragaman pemandangan alam yang ada di Indonesia sangat melimpah, meskipun keadaan alam saat ini sudah tidak seasri dulu namun tidak menutup kemungkinan bahwa kita sebagai manusia turut andil dalam melestarikan ekosistem alam sehingga alam tetap utuh untuk generasi berikutnya.

Hasil dari kegiatan interaksi langsung dengan alam dapat menimbulkan imaji-imaji yang nantinya dapat diaplikasikan melalui karya dua dimensi lukisan. Imaji-imaji tentang objek alam ini sangat penting untuk menambah detail-detil representatif. Objek imaji tercipta melalui pengalaman yang realitas. Beberapa objek alam yang sudah diamati adalah berbagai fenomena pemandangan yang terjadi di sekitar. Beberapa fenomena antara lain adalah pemandangan lima gunung yang bisa terlihat langsung ketika menghadap arah Timur di puncak Gunung Prau, yaitu Gunung Sindoro, Gunung Sumbing, Gunung Merapi, Gunung Merbabu, dan Gunung Lawu.

Dalam karya yang dibuat diyakini memiliki makna yang tercipta bahwa bila ingin menikmati keindahan alam sejatinya perlu melalui pengalaman mengamati yang dilakukan dari jarak jauh.

2. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan dari latar belakang penciptaan, dapat diketahui bahwa merepresentasikan adalah menambahkan kembali situasi suatu objek berupa lanskap alam yang diamati sebagai suatu proses pemahaman. Pada proses pengamatan ini, berguna untuk memunculkan imaji-imaji dalam proses penyusunan ± 1500 buah bulatan lempung sintetis, yang kemudian hasil akhir akan berbentuk piksel. Dari kesimpulan latar belakang tersebut, maka tugas akhir ini dirumuskan sebagai berikut:

- a. Apa yang dimaksud dengan merepresentasikan lanskap alam ke dalam bentuk piksel lempung sintetis?
- b. Bagaimana memvisualkan lukisan lanskap alam ke dalam bentuk piksel lempung sintetis?

3. Tujuan Dan Manfaat

Tujuan :

- a. Merepresentasi dari objek alam berdasarkan pengamatan dan pengalaman pribadi dengan menggunakan media lempung sintetis.
- b. Memvisualisasikan representasi keindahan lanskap alam dalam bentuk piksel melalui lukisan dua dimensi.

Manfaat :

- a. Sebagai bahan masukan bagi Perguruan Tinggi untuk dapat menjadi pertimbangan acuan atau tolak ukur dari perkembangan berkesenian dan pengetahuan seni penulis.
- b. Sebagai sarana ekspresi diri dan juga studi pembelajaran dalam proses akademik dan berkesenian.
- c. Mempererat hubungan manusia dengan alam.
- d. Pengetahuan baru dalam mengolah tepung sebagai pengganti media tanah liat untuk dunia kerajinan yang akan berguna bagi perkeekonomian masyarakat.
- e. Dapat dijadikan bahan pertimbangan atau dikembangkan lebih lanjut.
- f. Sebagai bahan referensi pengolahan media baru sehingga dapat memperkaya dan menambah wawasan.

4. Teori

Dalam melaksanakan Tugas Akhir penciptaan karya seni lukis, upaya untuk menghadirkan kembali objek alam ke dalam bentuk piksel lempung sintetis muncul sebagai konsep dasar. Landasan utama dalam penciptaan ini adalah ketertarikan untuk merepresentasikan memori tentang objek alam dari pengalaman pribadi dan mengeksplorasi media buatan tangan guna merespon memori tersebut untuk dituang ke dalam lukisan dua dimensi. Melalui pengalaman ini diharapkan dapat mengapresiasi dan memahami objek alam lebih dalam lagi dan dapat mengeksplorasi media pengganti lain sebagai perwujudan membuat karya seni.

...*memory imaji*, pengalaman sebelumnya tentang sebuah objek hidup kembali sekarang tanpa kehadiran objek itu sendiri, bisa muncul secara tak terduga dan sekaligus memunculkan aspek-aspek baru....tanpa meninggalkan batas-batas deskripsi yang murni ... dalam imaji tersebut, kesadaran-pasti memang hadir dengan sebuah objek yang pasti.¹

Perkembangan jaman menuntut manusia untuk mencari sesuatu yang bisa menggantikan bahan alam tanpa harus selalu bergantung pada satu material. Pembuatan barang-barang dari tanah liat lebih rumit karena harus melalui proses pembakaran, selain itu juga masyarakat pengrajin bergantung pada tanah liat untuk proses ekonomi bisnisnya, sehingga tanah liat saat ini tergolong langka. Mengurangi ketergantungan penggunaan tanah liat, timbul suatu gagasan untuk mencari alternatif mengganti tanah liat menjadi sesuatu bahan yang diharapkan memiliki karakteristik dan fungsi yang sama. Lempung sintesis menjadi inisiatif dalam mengganti media dari tanah liat.

Clay untuk arti yang sebenarnya adalah tanah liat, di sini mengambil istilah tersebut hanya karena adonanya saja yang mirip *clay*, tetapi bahan sesungguhnya terbuat dari 'tepung kue'. Kelebihan dan keunikan *clay* dari tepung kue adalah bahan dasar yang mudah dibuat.²

Dalam bentuk piksel, sebuah gambar dapat dilihat atau dipahami jika dari jarak jauh. Hal ini lah yang mendasari terbentuknya konsep penciptaan karya seni lukis ini. Bahwa bila ingin menikmati keindahan alam sejatinya perlu pengalaman mengamati yang harus dilakukan dari jarak jauh.

Dalam mewujudkan karya seni yang bertemakan representasi lanskap alam ke dalam piksel lempung sintesis, diiringi dengan elemen-elemen yang membuat karya tersebut menjadi indah. Elemen tersebut sebagai artikulasi yang membantu menyalurkan pikiran dan perasaan yang hadir dalam lukisan.

Berikut adalah elemen-elemen yang terdapat dalam lukisan:

1. Garis

Garis merupakan elemen penting dalam seni rupa. Garis adalah bentuk geometri dari titik-titik serta garis memanjang yang mempunyai arah. Garis memiliki sifat seperti: panjang, pendek, melingkar, horizontal,

¹ Jean-Paul Sarte, *Psikologi Imajinasi* (Yogyakarta: Narasi, 2016), pp. 17-19.

² Monica Harijati Hariboentoro, *Clay Pajangan Lucu dari Tepung Kue* (Surabaya: Tiara Aksa, 2007), p. 1.

vertikal, lurus, melengkung, dan seterusnya. Garis dapat ditemukan dalam motif marble lempung sintetis yang dibuat secara vertikal, horizontal maupun melengkung.

2. Bidang

Bidang adalah bentuk dari kumpulan lebih dari dua garis hingga membentuk beberapa sisi. Kumpulan-kumpulan lempung sintetis yang tersusun sesuai dengan warna objek akan menghasilkan bidang yang dikehendaki, seperti bidang segitiga yang menghadirkan objek gunung.

3. Warna

- a. Warna Primer, yaitu warna utama yang terdiri dari merah, kuning dan biru. Dapat ditemukan pada warna dari lempung sintetis yang menunjukkan objek langit dan laut pada warna biru muda, dan tanah pada warna kuning.
- b. Warna sekunder, yaitu jingga, hijau, dan ungu. Dapat ditemukan pada warna dari lempung sintetis yang menunjukkan objek langit pada warna jingga, ungu, merah muda, laut pada warna biru kehijauan.
- c. Warna tersier, yaitu campuran dari warna sekunder seperti coklat, abu-abu, dan yang lainnya. Dapat ditemukan pada warna dari lempung sintetis yang menunjukkan objek langit pada warna abu-abu kebiruan, dan tanah pada warna coklat.

Warna-warna yang digunakan dalam karya seni lukis banyak memakai warna yang serupa dengan objek yang akan dibuat. Beberapa diantaranya memakai warna biru langit dengan gradasi biru gelap hingga biru terang.

4. Tekstur

Tekstur adalah nilai atau ciri khas suatu permukaan atau raut³. Tekstur memiliki sifat atau kualitas permukaan (nilai raba) suatu benda seperti: kasar, halus, licin, berkerut dan lain-lain. Tekstur yang hadir pada motif clay adalah tekstur halus, jika dilihat halus dan diraba pun halus.

³ Sadjiman Ebdy Sanyoto, *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain* (Yogyakarta: Jalasutra, 2009), p. 120.

Tekstur halus pada clay dihasilkan ketika percampuran berbagai macam warna clay secara sengaja membentuk bidang maupun secara acak.

5. Ruang

Ruang memiliki definisi dua dan tiga dimensi, meliputi panjang, lebar dan tinggi. Ruang memiliki ciri umum seperti bergelombang, lurus, melengkung dan lain-lain. Dalam penciptaan karya ini, ruang membentuk suatu objek dari kumpulan piksel-piksel lempung sintetis yang disusun. Objek-objek pada lempung sintetis dapat terlihat bila susunan sesuai.

5. Metode

Proses penciptaan karya seni lukis memiliki urutan pengerjaan yang tersusun, disertai alat, bahan dan tehnik yang digunakan dalam pembentukan karya. Berikut ini adalah penjelasan mengenai bahan, alat dan tehnik yang digunakan:

a) Bahan:

1. Tepung *Maizena* (jagung)
2. Lem PVAc
3. Natrium Benzoat
4. Cat Akrilik
5. Lem Kayu
6. *Baby Oil*
7. Spanram Kayu
8. Triplek Kayu
9. Kain Kanvas
10. *Gesso*
11. *Varnish Clear*

b) Alat:

1. *Jigsaw* dan mesin bor
2. *Guntacker* dan isi *Guntacker*
3. Timbangan Digital
4. *Scrap*

5. Cetakan kue
6. Alas papan
7. Penggiling kayu
8. Kain lap
9. Baskom
10. Ember kecil
11. Kantong plastik
12. Nampan triplek
13. Mesin amplas
14. Benang

6. Teknik

Dalam hal membuat karya dua dimensi, tehnik merupakan hal yang penting dalam pembentukan karya. Tehnik dalam membuat karya merupakan cara untuk mencapai visual yang diinginkan sesuai gaya lukisan. Tehnik yang digunakan dalam karya tugas akhir seni lukis ini berbeda dengan tehnik lukis secara konvensional, yang mana tehnik yang digunakan menyerupai tehnik dalam pembuatan keramik. Berikut beberapa tehnik proses dekorasi dalam keramik yang digunakan dalam proses pembentukan karya lukis.

a. Agate Ware

Dihasilkan dengan mencampurkan dua atau lebih *clay-clay* yang berlainan warna. Pada proses ini motif yang dihasilkan dari aplikasi *Agate Ware* adalah blok-blok warna yang tercampur tetapi masih ada kesan kuat dari percampuran warna tersebut.

b. Marbling

Mencampurkan dua atau lebih *clay-clay* yang berlainan warna. Berbeda dengan proses dari *agate ware*, pada proses *marbling* motif yang dihasilkan berupa garis-garis gelombang maupun lurus yang menyerupai kesan marmer.

7. Tahap-tahap Perwujudan

Proses pembentukan sebuah karya seni melewati beberapa tahap penciptaan dimana setiap seniman mempunyai cara yang berbeda menentukan proses yang dilakukan. tahapan- tahapan dalam proses perwujudan ini sebagai berikut:



Gb. 01.

Proses pembentukan dan penyusunan lempung sintetis pada kanvas.
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2019)



Gb. 02.

Karya selesai.
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2019)

D. PEMBAHASAN KARYA

Karya seni merupakan suatu bahasa visual untuk mengeksplorasi segala luapan diri. Proses pembentukan karya yang dibuat berdasarkan pengalaman pribadi dan upaya untuk menghadirkan kembali objek lanskap alam dengan media *clay*.

Karya tugas akhir yang dibuat berjumlah dua puluh karya dengan menggunakan media utama yaitu kanvas berpapan triplek dan *clay* tepung. Setiap cerita dan pengalaman yang dituangkan dalam susunan warna clay pada media dua dimensi ini hasil dari menghadirkan kembali memori kenangan akan objek-objek lanskap alam.



Gb. 03. Dini Nur Aghnia, *Morning Dew*, 2018

Lempung sintetis pada papan kanvas, 150 cm x 120 cm

(sumber: dokumentasi pribadi)

Konsep:

Karya ini berjudul "*Morning Dew*" yang memiliki arti "Embun Pagi" dikarenakan pengambilan visual terjadi pada saat pagi hari yang masih berembun ketika momen pergantian malam menuju ke pagi hari. Karya ini menggambarkan tentang lansekap alam yaitu hamparan sawah, pohon-pohon serta diselimuti oleh cahaya pergantian malam menuju ke pagi hari yang menggunakan media clay tepung (maizena) sebagai palet-palet warna yang disusun-susun diatas kanvas.

Morning Dew sendiri tercipta karena terinspirasi dari momen-momen nuansa pergerakan kehidupan ketika pergantian malam menuju pagi dan ketika manusia mulai melakukan aktivitasnya sehari-hari. Terciptanya Karya "*Morning Dew*" menjadi suatu bentuk rasa syukur terhadap Tuhan Yang Maha Esa karena masih diberikan kesempatan untuk menjalani kehidupan berikutnya.

Hal tersebut divisualisasikan ke dalam warna langit biru muda ke-unguan yang menandakan kesejukan pada pagi hari dan warna merah muda, jingga dan kuning ke-orenan menandakan warna matahari terbit. Pada warna hijau tua daun menandakan pepohonan dan pada warna hijau kekuningan menandakan sawah yang sudah mulai menguning.



Gb. 04. Dini Nur Aghnia, Samudra Yang Bijaksana, 2018

Lempung sintetis pada papan kanvas, 90 cm x 122 cm

(sumber: dokumentasi pribadi)

Konsep:

Pada karya ini menceritakan tentang tiap manusia memiliki masalah-masalah kehidupan yang berbeda dan cara penyelesaian pun berbeda juga. Karya ini terinspirasi dari samudra yang memberikan arahan makna tentang kehidupan. Karya ini bercerita tentang laut yang menjadi tempat untuk melepaskan semua masalah dikala beban hidup terasa berat, laut selalu terbuka untuk tempat merenung. Mengamati laut seolah menasehatiku dengan deru arus ombaknya yang menggulung menghantam lautan maupun yang menggulung lalu menabrak karang. Melihatnya dari bibir pantai, dengan pemikiranku yang berkecambuk memberikan energi tersendiri yang membawaku pada titik temu penyelesaian suatu permasalahan dalam hidup. Belajar seperti batu karang yang bertahan dalam terpaan gelombang arus kehidupan, harus menjadi kuat dan berpondasi agar tak hanyut dan menjadi manusia lemah seperti batu kerikil.

Hal tersebut divisualisasikan ke dalam warna biru. Biru tua menandakan kedalaman dari laut dan warna biru menandakan kedangkalan. Pada warna hijau dan putih menandakan ombak. Goresan garis zig-zag emas pada karya ini mengibaratkan tentang sebuah titik temu atau jawaban atas apa yang di gelisahkan dalam kehidupan.



Gb. 05. Dini Nur Aghnia, *Silver Morning*, 2019
Lempung sintesis, cat akrilik pada papan kanvas, 80 cm x 100 cm
(sumber: dokumentasi pribadi)

Konsep:

Pengambilan objek karya ini berada di pegunungan Dieng, Wonosobo. Makna dari judul Silver morning adalah suatu pagi berselimut kabut yang mengisi ruang-ruang kosong semesta, diantara celah-celah pepohonan, diantara rongga-rongga bebatuan, sehingga yang nampak hanyalah remang silau putih cahaya sang fajar. Bertemu Pagi hari ibarat memulai hidup lagi, manusia memulai beraktivitas yang sama lagi ataupun mencoba mengeksplor kegiatan baru. Pada pagi hari pula menandakan bahwa manusia diberi Tuhan kesempatan menjalankan kehidupan, dimana manusia akan memanfaatkan harinya itu dengan baik atau tidak. Pergantian umur, menua dari hari ke hari ditandakan dengan pagi hari.

Selalu ada harapan dan semangat pada pagi hari. Pagi adalah masa yang mengawali seluruh waktu dalam satu hari. Semangat baru, detoks dalam tubuh secara jasmani maupun rohani.

Menyelam dalam selimut kabut tebal antara pepohonan itu, imaji seakan berkelana jauh dengan bebasnya. Dibuai iming-iming masa depan yang baik-baik kelak. Esok hari, pagi hari akan datang lagi dan aku selalu siap menanti.

Silver Morning pada lukisan ini menjelaskan tentang pagi hari yang suci divisualisasikan dengan warna background langit yang berwarna abu-abu muda silver dan disusun dengan lempung sintetis berbeda ukuran, dari yang paling kecil hingga besar disusun secara acak dan bertumpuk merepresentasikan tentang bentuk langit yang diselimuti dengan embun.

E. KESIMPULAN

Proses penciptaan karya seni berasal dari pengalaman yang dialami dalam kehidupan. Karya seni lahir dari apa yang sedang mempengaruhi pikiran dan perasaan. Menghadirkan kembali memori yang terekam dalam otak tentang objek alam dengan kepingan-kepingan *puzzle clay* piksel diharapkan dapat mengubah pola pikir tentang pentingnya kedekatan hidup bersama alam. Hal tersebut menjadi sumber inspirasi pembuatan karya seni lukis dalam penciptaan karya Tugas Akhir yang berjudul “Representasi Lanskap Alam ke dalam Piksel *Clay* sebagai Lukisan”.

Banyak pengalaman dan pelajaran yang bisa diambil saat proses penciptaan karya seni lukis. Pembelajaran selama masa studi di kampus dan sering mengamati karya seni visual lain memberikan banyak pengaruh terhadap karakter karya yang diciptakan. Karya lukis ini dibuat berdasarkan pengalaman pribadi tentang objek lanskap alam sehingga memiliki nilai yang sentimental. Berawal dari hobi sang ayah yang harus diberhentikan melihat kondisi fisik yang melemah akibat suatu penyakit, memunculkan suatu misi untuk melanjutkan perjalanan pendekatan diri pada alam seperti naik gunung. Selain itu juga doktrin yang diucapkan untuk mendekat dengan alam sudah dilakukan sang ayah sejak penulis masih kecil mengubah pola pikir akan suatu manfaat hidup dengan alam.

Membuat karya lukis tugas akhir dengan tema berjudul “Representasi Lanskap Alam ke dalam Piksel *Clay* sebagai Lukisan” telah memberikan dampak positif bagi kesehatan mental dan fisik, dimana kedua faktor tersebut merupakan kunci untuk selalu waras dalam berkehidupan di bumi ini. Dua puluh karya lukis ini dibuat dengan keseriusan dan sepenuh hati, karena itu tidak ada yang tidak disukai secara pribadi. Semua karya ini merupakan karya yang spesial dengan visual yang memiliki banyak cerita. Proses penciptaan karya dalam tugas akhir ini juga memberikan penyadaran bahwa ternyata kehidupan di dunia ini harus terjaga keseimbangannya dan pentingnya untuk menjalin simbiosis mutualisme yang baik terhadap alam. Karya yang dibuat ini tidak semata-mata untuk dinikmati sendiri,

namun juga untuk dinikmati oleh publik. Melalui karya-karya Tugas Akhir yang telah diciptakan, diharapkan karya tersebut dapat menjadi inspirasi untuk mencurahkan perasaan melalui karya seni.

F. DAFTAR PUSTAKA

Jean-Paul Sarte, *Psikologi Imajinasi*, Yogyakarta: Narasi, 2016.

Monica Harijati Hariboentoro, *Clay Pajangan Lucu dari Tepung Kue*, Surabaya: Tiara Aksa, 2007.

Sadjiman Ebdi Sanyoto, *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*, Yogyakarta: Jalasutra, 2009.