

**IMPIAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI LUKIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

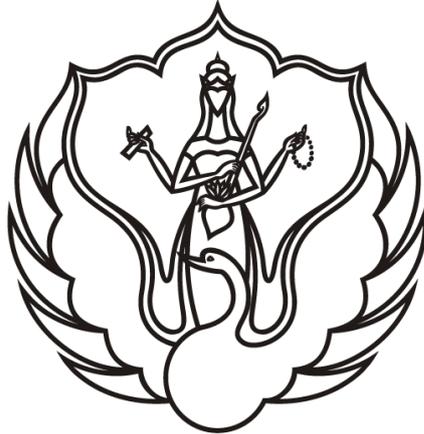
Oleh:

Andrea Gani Hidayat

NIM. 1312389021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020**

**IMPIAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI LUKIS**



Andrea Gani Hidayat

NIM. 1312389021

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Seni Rupa Murni
2020

PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Seni berjudul: IMPIAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS diajukan oleh Andrea Gani Hidayat, NIM 1312389021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 22 juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota

Drs. AB. Dwianto, M.S.
NIDK. 8882101019
NIDN. 0018085303

Pembimbing II/ Anggota

Deni Junaedi, S.Sn., M.A.
NIP. 19730621 200604 1 001
NIDN. 0021067305

Cognate/ Anggota

Dr. Suwarno, M.Hum.
NIP. 19620429 198902 1 001
NIDN. 15002010293

Ketua Jurusan/
Program Studi/ Ketua/ Anggota

Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn
NIP. 19761007 200604 1 001
NIDN. 0007107604

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Timbul Raharjo, S.Sn., M.Hum.
NIP. 19691108 199303 1 001
NIDN. 0008116906

PERNYATAAN

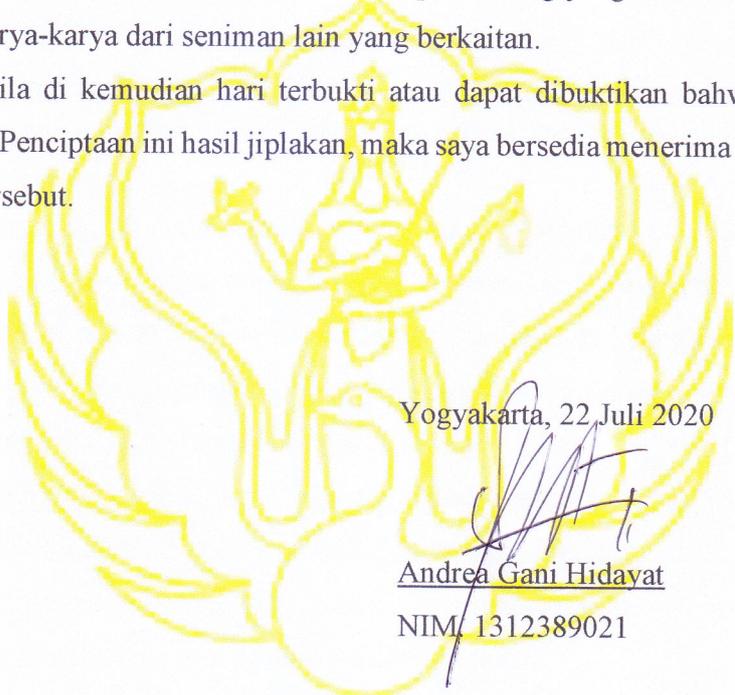
Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

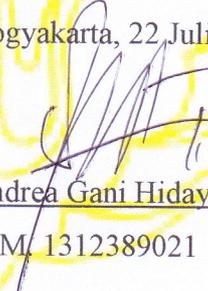
Nama : Andrea Gani Hidayat
NIM : 1312389021

Dengan ini menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Penciptaan yang saya buat ini benar-benar asli karya saya sendiri, bukan duplikat atau dibuat oleh orang lain. Laporan Tugas Akhir Penciptaan ini saya buat berdasarkan kajian atas karya-karya saya dengan disertai berbagai referensi pendukung yang diambil dari buku-buku, dan karya-karya dari seniman lain yang berkaitan.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa laporan Tugas Akhir Penciptaan ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, 22 Juli 2020




Andrea Gani Hidayat

NIM 1312389021

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “IMPIAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS” ini dengan lancar. Adapun tujuannya adalah untuk memenuhi sebagian persyaratan di dalam mengakhiri pendidikan Program Studi Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan motivasi, semangat, dan membantu penulis dalam menyelesaikan laporan ini. Segala kesulitan dan hambatan yang dialami selama menyusun laporan ini bisa terselesaikan berkat dukungan dan bantuan berbagai pihak. Untuk itu secara khusus penulis mengucapkan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas segala nikmat, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Drs. AB. Dwiantoro, M.S., selaku Pembimbing I yang telah memberi pengarahan, dukungan, serta memberikan masukan dan pelajaran berharga selama penyusunan laporan Tugas Akhir.
3. Bapak Deni Junaedi, S.Sn., M.A., selaku Pembimbing II yang banyak membimbing dalam proses akademik selama masa perkuliahan.
4. Bapak Warsono, S.Sn.,M.A. selaku dosen wali yang banyak membimbing dalam proses akademik selama masa perkuliahan.
5. Bapak Dr. Suwarno, M.Hum., selaku *cognate* (penguji ahli) dalam ujian Tugas Akhir, serta banyak membimbing dalam proses akademik selama masa perkuliahan.
6. Bapak Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Ibu Dr. Timbul Raharjo, S.Sn., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia.

8. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh staf dosen jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah mengajarkan berbagai pelajaran berharga selama masa perkuliahan.
10. Seluruh staf sekretariat Fakultas Seni Rupa yang telah memberikan dukungan dalam bidang administrasi dari awal hingga akhir selama menjadi mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan, semangat, serta doa yang tiada henti.
12. Kakak dan adik, serta sanak keluarga yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang selalu mendukung selama ini.
13. Teman-teman angkatan 2013 Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
14. Berbagai pihak yang telah memberi bantuan hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini, untuk itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kemajuan yang lebih bermutu. Akhir kata semoga laporan ini bermanfaat bagi pembaca dan masyarakat luas.

Yogyakarta, 22 Juli 2020

Andrea Gani Hidayat

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN HASIL UJIAN TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Makna Judul.....	5
1. Impian	5
2. Ide.....	5
3. Seni Lukis	5
BAB II KONSEP	6
A. Konsep Penciptaan	6
B. Konsep Perwujudan	12
BAB III PROSES PEMBENTUKAN.....	20
A. Bahan.....	20
B. Alat.....	21

C. Teknik	22
D. Tahapan Pembentukan	23
BAB IV DESKRIPSI KARYA	30
BAB V PENUTUP.....	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN.....	65

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
BAB II	
Gambar 1: Christian Schloe: <i>The Longing of Freedom</i>	15
Gambar 2: Gusmen Heriadi: <i>Meditation #2</i>	16
Gambar 3: Toleransi #2.....	17
Gambar 4: Jumaldi Alfi: <i>Memories Series</i>	18
BAB III	
Gambar 5: Cat Akrilik.....	19
Gambar 6: Kuas.....	20
Gambar 7: Pisau Palet	20
Gambar 8: <i>Charcoal</i>	21
Gambar 9: Membuat Sketsa	23
Gambar 10: Mempersiapkan Kanvas	24
Gambar 11: Memindahkan Sketsa ke Kanvas	25
Gambar 12: Memberi Warna Dasar <i>Background</i>	26
Gambar 13: Memberi Warna Objek.....	27
Gambar 14: Memberi Warna Objek 2.....	27
Gambar 15: Memberi Objek Pendukung	28
BAB IV	
Gambar 16: Andrea G, <i>Bertahan</i> , 2019, cat akrilik di kanvas, 100 x 100 cm.....	30
Gambar 17: Andrea G, <i>Aku Ingin</i> , 2019, cat akrilik di kanvas, 100 x 100 cm.....	32
Gambar 18: Andrea G, <i>Berbagi</i> , 2019, cat akrilik di kanvas, 100 x 100 cm.....	34
Gambar 19: Andrea G, <i>Aku Ingin #2</i> , 2019, cat akrilik di kanvas, 60 x 80 cm.....	36
Gambar 20: Andrea G, <i>Kebebasan</i> , 2019, cat akrilik di kanvas, 60 x 80 cm.....	38

Gambar 21: Andrea G, <i>Lari</i> , 2019, cat akrilik di kanvas, 60 x 80 cm.....	40
Gambar 22: Andrea G, <i>Menata</i> , 2019, cat akrilik di kanvas, 80 x 80 cm.....	42
Gambar 23: Andrea G, <i>Prinsip</i> , 2019, cat akrilik di kanvas, 80 x 80 cm.....	44
Gambar 24: Andrea G, <i>Kembali</i> , 2019, cat akrilik di kanvas, 80 x 80 cm.....	46
Gambar 25: Andrea G, <i>Bertahan #2</i> , 2020, cat akrilik di kanvas, 60 x 80 cm.....	47
Gambar 26: Andrea G, <i>Aku Ingin #3</i> , 2020, cat akrilik di kanvas, 60 x 80 cm.....	49
Gambar 27: Andrea G, <i>Pahlawan #1</i> , 2019, cat akrilik di kanvas, 80 x 80 cm.....	51
Gambar 28: Andrea G, <i>Pahlawan #2</i> , 2019, cat akrilik di kanvas, 80 x 80 cm.....	53
Gambar 29: Andrea G, <i>Impian</i> , 2020, cat akrilik di kanvas, 140 x 80 cm.....	54
Gambar 30: Andrea G, <i>Sang Raja</i> , 2020, cat akrilik di kanvas, 100 x 100 cm.....	55
Gambar 31 : Andrea G, <i>Kebebasan #2</i> , 2020, cat akrilik di kanvas, 140 x 80 cm.....	56
Gambar 32 : Andrea G, <i>Impian #2</i> , 2020, cat akrilik di kanvas, 80 x 60 cm.....	57
Gambar 33: Andrea G, <i>Berharap</i> , 2020, cat akrilik di kanvas, 80 x 80 cm.....	58
Gambar 34: Andrea G, <i>Pahlawan #3</i> , 2020, cat akrilik di kanvas, 60 x 80 cm.....	59
Gambar 35: Andrea G, <i>Hasrat</i> , 2020, cat akrilik di kanvas, 60 x 80 cm.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	63
A. Data Diri Mahasiswa	63
B. Foto Poster Pameran	65
C. Foto Situasi Pameran	66
D. Foto Situasi Display	67
E. Katalogus	68

IMPIAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS
THE DREAM AS THE IDEA OF CREATION OF PAINTING

ABSTRAK

Lukisan dapat menjadi media untuk mengungkapkan dan memvisualisasikan impian yang terpendam dalam hati seseorang. Melalui lukisan beragam bentuk penyampaian impian itu kepada penikmat karya dapat dilakukan dengan menggunakan elemen-elemen seni visual seperti garis, bentuk dan warna. Penciptaan karya lukisan Tugas Akhir ini mengangkat impian personal serta impian yang umumnya dimiliki oleh orang lain sebagai konsep berkarya. Impian yang diangkat dalam karya merupakan berbagai jenis impian seperti harapan, cita-cita, keinginan bawah sadar, serta impian yang berwujud imajinasi. Dalam karya Tugas Akhir ini, tema Impian divisualisasikan ke dalam 20 karya lukisan menggunakan objek-objek figuratif serta warna-warna monokromatis. Objek-objek dalam karya Tugas Akhir ini dilukiskan dengan menggunakan media seperti *charcoal* dan cat akrilik, serta menggunakan teknik palet untuk menghasilkan efek yang khas pada karya. Eksperimen dalam penciptaan karya dilakukan dalam penggunaan bahan *charcoal* untuk menghasilkan nuansa dramatis dan mendukung konsep monokromatis dalam visual karya. Tujuan penciptaan karya Tugas Akhir ini adalah menjelaskan makna impian dan memvisualisasikannya ke dalam karya lukisan.

Kata kunci: Impian, figuratif, lukisan

ABSTRACT

Painting is a medium for expressing and visualizing someone's deep down dreams. Through paintings, various ways to convey one's dreams to people can be done using visual arts elements such as lines, shapes and colors. The creation of this Final Assignment raises personal dreams and dreams that are generally owned by others as a concept of work. The dreams in the work represent various types of dreams such as hopes, goals, subconscious desires, and imagination. In this Final Assignment, the dream as a theme is visualized in 20 paintings using figurative objects and monochromatic colors. The objects in this Final Assignment work are depicted using media such as charcoal and acrylic paint, and using palette techniques to create unique effect on the work. Experiments in the creation of works carried out in the use of charcoal material to produce dramatic nuances and support the monochromatic concept in the visual work. The purpose of the creation of this Final Assignment is to explain the meaning of dreams and visualize them into paintings.

Keyword: dream, figurative, painting

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses penciptaan sebuah karya seni memiliki kedekatan personal dengan pencipta karya. Setiap hal yang disampaikan tidak akan pernah jauh dari pengalaman hidup pencipta tersebut. Bahkan, meskipun bukan pengalaman pribadi penulis, seringkali suatu permasalahan yang diangkat dalam karya merupakan hal-hal yang memiliki kedekatan emosional dan pencipta merasa ide-ide yang ia angkat sejiwa dengannya dari dalam batin maupun secara fisik.

Dalam penciptaan sebuah karya, pelukis akan menelusuri jejak-jejak dirinya sendiri, jauh ke dalam memori-memori di masa lalu untuk mendapatkan gambaran mengenai dirinya sebagai ide paling jujur untuk diangkat ke dalam karya. Begitu pula yang dilakukan penulis dalam proses penciptaan karya lukisan Tugas Akhir yang didahului dengan memanggil kembali ingatan-ingatan masa lalu untuk mengetahui hal-hal khusus yang selalu menjadi ide menarik di sepanjang hidup. Bagi penulis, 'impian', merupakan satu kata yang secara luas dapat menggambarkan mengenai diri sendiri berdasarkan pengalaman selama kehidupan

Masa kecil penulis diwarnai dengan keinginan menjadi Power Ranger, yaitu sosok pahlawan dengan peralatan canggih, kemampuan bertarung dan jiwa pembela kebenaran. Melihat lima sosok pahlawan yang berjuang mengorbankan dirinya dalam melawan monster-monster jahat menimbulkan keinginan untuk bisa melakukan hal yang sama seperti memiliki kostum yang sama, peralatan bertempur dengan beragam fungsi, senjata, kendaraan yang dapat berubah menjadi robot serta teman-teman sesama pahlawan yang setia dan kompak dalam misi melawan kejahatan di bumi.

Sosok pahlawan selain Power Ranger yang pernah mengisi dan mewarnai masa kanak-kanak mulai bermunculan dari komik serta kartun. Pahlawan-pahlwan tersebut diantaranya Superman, Spiderman dan Batman. Begitu banyaknya pahlawan-pahlawan yang diidolakan semakin lama membuat

penulis memiliki impian yang kuat untuk menjadi salah satu dari pahlawan tersebut. Impian itu yang menggerakkan penulis, di masa kanak-kanak untuk membayangkan diri sebagai Power Ranger saat bermain bersama teman-teman. Terdapat lima power ranger utama favorit penulis, namun yang paling disukai adalah Power Ranger berwarna merah sebagai *leader* dari semua Power Ranger, sementara teman-teman sepermainan yang lain memilih Power Ranger dengan warna lain seperti biru, kuning, hijau atau hitam.

Sosok pahlawan yang diidolakan tidak hanya berupa karakter fiksi dari film, komik ataupun kartun, melainkan juga berupa tokoh-tokoh nyata yang memiliki profesi sebagai pemberantas kejahatan. Profesi tersebut diantaranya polisi dan tentara. Polisi, dengan seragam rapih dan membawa pistol di pinggangnya merupakan sosok yang berkharisma. Begitu juga dengan tentara, yang biasanya memiliki pasukan khusus membawa senjata panjang dan berbaris dengan kompak disetiap gerakannya sehingga terlihat sangat berwibawa. Profesi tersebut membuat penulis sering membayangkan diri sendiri menjadi polisi atau tentara dan melakukan tugas-tugas maupun aksi heroik yang bertujuan untuk memberantas kejahatan.

Pada masa lalu, sebagai anak-anak, kegiatan di bangku sekolah dasar selain belajar juga banyak diisi dengan bermain, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Salah satu kegiatan menyenangkan di masa sekolah dasar yang penulis ingat yaitu kegiatan bermain dan mengkhayal menjadi *superhero* bersama teman-teman. Saat-saat bermain tersebut begitu asyik dan seru karena masing-masing anak mengkhayalkan menjadi *superhero* yang paling kuat dan berlomba untuk saling memamerkan kekuatan.

Kesenangan dan keasyikan dalam mengkhayal ini masih dapat dirasakan hingga kini. Penulis seringkali berkhayal mengenai berbagai hal mengenai impian-impian yang mungkin maupun yang tidak mungkin sekalipun. Dengan pemikiran yang jauh lebih dewasa dibandingkan dulu, bermimpi, merupakan salah satu cara untuk menghibur diri. Impian menjadi *superhero* sudah tidak lagi menjadi hal utama, namun tergeser dengan munculnya impian-impian lain yang lebih menggambarkan kehidupan masa dewasa. Impian menjadi *superhero* bukannya hilang begitu saja, namun masih ada di dalam benak dan terkadang

muncul ketika teringat akan masa lalu maupun adegan-adegan dalam film *Power Ranger*. Impian yang saat dewasa kini seringkali muncul adalah impian untuk kembali menjadi bayi. Menjadi bayi berarti terlahir kembali dari rahim ibu serta memulai kembali kehidupan dari nol. Kembali menjadi bayi berarti memulai masa pembelajaran mengenai kehidupan dari awal sekali seperti menangis, berteriak, berbicara, berinteraksi dengan orang lain serta aspek dasar kehidupan manusia lainnya seperti makan dan minum. Dari pengalaman hidup yang pernah dijalani hingga dewasa kini, apabila diberikan kesempatan untuk kembali menjadi bayi dan mengulang kehidupan, maka penulis akan menikmati dan menghargai setiap proses serta tahapan hidup yang dijalani, karena telah mengetahui betapa pentingnya setiap hal yang dilakukan dalam hidup dan betapa berharganya waktu yang dilalui di setiap detiknya. Penulis merasa bahwa kesempatan yang didapatkan itu akan dijalani dengan penuh kesadaran akan berharganya kehidupan.

Impian menjadi bayi tersebut seringkali muncul disaat kehidupan pada masa kini yaitu pada masa dewasa, terasa sedikit sulit. Seiring bertambahnya umur, banyak sekali permasalahan dalam hidup yang muncul dan rasanya sulit untuk diatasi. Pada saat-saat sulit tersebutlah memori-memori masa kecil berdatangan di dalam benak, menimbulkan keinginan yang kuat untuk kembali ke masa lalu dan mengulang kehidupan di masa itu.

Penulis menyadari bahwa impian tersebut hanyalah sebuah impian yang tidak dapat menjadi kenyataan, begitupun dengan impian lain yang juga seringkali muncul dalam kehidupan penulis yaitu impian menjadi seekor burung. Seekor burung dapat terbang bebas di langit dan melihat dunia dari atas. Burung juga dapat terbang menembus udara, merasakan aliran angin yang berhembus serta menyaksikan kehidupan dari atas. Pengalaman yang didapatkan apabila menjadi seekor burung sangatlah berharga untuk manusia karena kehidupan manusia sangat berbeda dengan burung. Manusia tidak dapat terbang hanya dengan mengandalkan tubuh fisiknya sendiri. Burung seringkali menjadi simbol kebebasan karena mereka dapat terbang kemanapun sesuka hati melintasi beragam lanskap bumi dengan sayapnya. Kebebasan itulah yang sesungguhnya diimpikan oleh banyak orang termasuk penulis.

Impian-impian yang dimiliki oleh penulis, mulai dari impian yang tidak mungkin dapat diwujudkan maupun impian berupa cita-cita memberikan inspirasi untuk menciptakan karya lukisan disebabkan seringnya penulis memikirkan impian-impian tersebut sambil berkhayal mimpi tersebut menjadi kenyataan. Impian-impian tersebut sangat berpengaruh bagi proses kreatif dalam menciptakan karya lukisan. Selain sebagai inspirasi, impian-impian tersebutlah yang selalu mendorong untuk tidak pernah berhenti dan terus bekerja dalam mencapai cita-cita.

Dalam penciptaan karya lukisan Tugas Akhir ini, tidak hanya impian personal yang diangkat sebagai konsep berkarya, melainkan juga berbagai impian yang umumnya dimiliki oleh setiap manusia. Konsep mengenai impian merupakan konsep yang menarik untuk diangkat ke dalam karya Tugas Akhir karena pada dasarnya setiap manusia memiliki impian dan karena impian itulah setiap manusia dapat bergerak dan bekerja setiap harinya untuk dapat bertahan hidup. Dapat dikatakan juga bahwa impianlah yang menggerakkan seorang manusia untuk menjalankan kehidupannya. Visualisasi dari impian tersebut akan menjadi sangat menarik karena menggambarkan atau mengilustrasikan ‘penggerak’ utama manusia dalam kehidupan yang tentunya terdapat di dalam lubuk hati setiap manusia.

B. Rumusan Penciptaan

1. Apakah yang dimaksud dengan impian sebagai ide penciptaan karya seni lukis.
2. Bagaimana memvisualisasikan impian ke dalam karya lukisan.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan

1. Menjelaskan mengenai makna impian yang diangkat ke dalam lukisan
2. Menjelaskan mengenai bentuk visualisasi impian dalam karya lukisan

Manfaat

1. Memperdalam pemahaman, pengkhayatan, dan wawasan mengenai impian

2. Menyampaikan betapa pentingnya impian dalam kehidupan manusia melalui karya lukisan
3. Menambah wawasan dalam ruang lingkup ilmu pengetahuan seni rupa mengenai impian sebagai ide penciptaan karya seni lukis

D. Makna Judul

1. Impian

Dream atau impian merupakan harapan-harapan atau keinginan-keinginan yang tersimpan di alam bawah sadar manusia.¹

2. Ide

Ide merupakan gambaran representasi mental dari suatu objek, ide juga bisa berupa konsep abstrak yang tidak hadir sebagai gambaran mental²

3. Seni Lukis

Seni lukis adalah bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan garis dan warna; guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang³

Berdasarkan uraian di atas makna judul Tugas Akhir “Impian Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis” yaitu keinginan atau harapan untuk memiliki suatu benda atau keinginan mengalami suatu keadaan dan situasi tertentu yang diidam-idamkan untuk divisualisasikan ke bidang dua dimensional menggunakan elemen-elemen seni rupa dalam bentuk lukisan.

¹ Adrienne M. Martin, *Hopes and Dreams, (Philosophy and Phenomenological Research* jurnal, Vol. 83, No. 1, Juli, 2011), p.150

² Robert Audi, *Cambridge Dictionary of Philosophy* (New York: Cambridge University Press, 1995), p. 355

³ Mikke Susanto, *Diksirupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa* (Yogyakarta: Dicti Art Lab & Djagat Art House, 2012), p.241

BAB II

KONSEP

A. Konsep Penciptaan

Seni, seringkali adalah gambaran dari impian penciptanya, baik secara tersirat maupun tersurat. Impian yang begitu kuat pada akhirnya akan memunculkan ide dan imajinasi untuk menciptakan karya. Impian untuk hidup bebas bagi seorang seniman visual akan memunculkan imajinasi seekor burung yang sedang terbang di langit. Imajinasi itu dapat terus berkembang menjadi tak terhingga. Imajinasi visual adalah anugerah universal pikiran manusia.⁴ Oleh sebab itu bagi seniman, imajinasi adalah kekuatan besar dan merupakan sumber tak terbatas yang memungkinkan seniman untuk terus mencipta.

Seringkali impian-impian seseorang begitu tersembunyi, namun melalui seni, mudah saja untuk mengungkapkan berbagai pemikiran dan keinginan yang tersimpan di dalam hati penciptanya. Impian bukanlah benda yang memiliki wujud *real* sehingga representasinya dalam seni terutama seni rupa begitu luas dan tidak terhingga.

Kata impian sering disamakan dengan mimpi, cita-cita dan harapan, walaupun memiliki sedikit kesamaan, makna dari ketiga kata tersebut berbeda. Kata impian dan mimpi memiliki bentuk dasar yang sama yaitu ‘impi’⁵. Impi (kata kerja), dalam kamus bahasa Indonesia berarti mengharapkan dengan sangat atau mengidamkan.⁶ Impian berarti sesuatu yang diinginkan atau diidamkan (kata benda).⁷ Adanya kata impi, membuat impian memiliki definisi yang jauh lebih dalam dari sekadar keinginan. Impian berbeda dari keinginan biasa melainkan merupakan keinginan yang sangat diharapkan hingga rasanya seperti sulit dijangkau di dunia nyata, namun beberapa hal masih mungkin untuk di

⁴ Rudolph Arnheim, *Art and Visual Perception* (California: University of California Press, 1974), p.62

⁵ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Semarang: Widya Karya, 2005), p.548

⁶ *Ibid.* p.548

⁷ Sulis Triyono, *Antara Impian dan Mimpi*, diakses dari <https://www.dakwatuna.com/2014/04/24/50262/antara-impian-dan-mimpi/#axzz61ubQGUAf>, pada tanggal 10 Oktober 2019 pukul 9.32 WIB

dapatkan melalui usaha tertentu, meskipun beberapa impian tidak mungkin untuk didapatkan di dunia nyata karena kondisi atau situasi yang jauh dari kemungkinan mendapatkan impian tersebut. Mimpi adalah sesuatu yang terlihat dan dialami dalam tidur.⁸ Mimpi dalam kamus bahasa Indonesia juga berarti angan-angan.⁹ Angan-angan adalah (1) pikiran atau ingatan, (2) cita-cita, (3) gambaran yang ada di pikiran atau di ingatan, (4) proses berpikir yang dipengaruhi oleh harapan-harapan terhadap kenyataan yang logis.¹⁰ Definisi mimpi selain dari sesuatu yang terlihat (gambaran) yang dialami saat tidur juga berarti angan-angan yang merupakan gambaran dari keinginan dan harapan di dalam pikiran. Mimpi merupakan bagian dari impian. Di dalam impian seorang manusia, terdapat mimpi, angan-angan, cita-cita, dan harapan.

Impian merangkum semua keinginan manusia baik itu berupa cita-cita tentang masa depan, harapan-harapan yang selalu didoakan, angan-angan yang digambarkan detail di dalam pikiran serta keinginan yang mungkin maupun yang mustahil terjadi. Dalam bahasa Inggris, impian adalah *dream*. Kata *dream* merujuk pada mimpi sebagai bunga tidur dan juga impian berupa keinginan. Kata *dream* (impian) digunakan pada; (1) situasi atau peristiwa yang seringkali dipikirkan karena adanya keinginan untuk menjadi kenyataan, (2) sesuatu yang dianggap sempurna dan ideal, terutama apabila hal tersebut tidak akan pernah dapat dimiliki atau dialami sendiri.¹¹

Terdapat banyak jenis impian yang dimiliki oleh orang lain. Satu orang saja dapat memiliki lebih dari satu impian. Impian berupa cita-cita biasanya merupakan keinginan mengenai karir ataupun pencapaian di masa depan. Seseorang yang memiliki cita-cita dimasa depan akan termotivasi untuk bergerak dan berusaha menggapai cita-cita tersebut. Seperti dikutip dari Leon G. Schiffman dan Leslie Kanuk dalam bukunya yang berjudul *Consumer Behaviour*

⁸ Departemen Pendidikan Nasional, *op.cit.*p.957

⁹ Departemen Pendidikan Nasional, *op.cit.*p.957

¹⁰ *Ibid.*p.66

¹¹ *Dream* (Def. 3 & 5) (n.d). Dalam *Collins Dictionary Online*. Diakses dari <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/dream>, pada tanggal 10 Oktober 2019 pukul 10.41 WIB

bahwa motivasi merupakan kekuatan penggerak dalam diri seseorang yang memaksanya untuk bertindak.¹²

Manusia terdorong untuk memiliki impian karena situasi dan kondisi yang ada saat ini tidak memuaskan bagi dirinya. Dari kondisi dan situasi tersebut munculah keinginan dan kebutuhan tertentu yang apabila keinginan dan kebutuhan tersebut bertambah kuat dan terus menerus dipikirkan seolah-olah jauh dari kenyataan, ataupun memang jauh dari kenyataan, maka terciptalah impian, yang dapat memberikan motivasi bagi setiap orang untuk berjalan dan terus hidup dari hari ke hari. Motivasi tersebutlah yang diungkapkan oleh Leon G. Schiffman dan Leslie Kanuk sebagai penggerak yang memaksa seorang manusia untuk terus maju dalam hidupnya.

Apabila seseorang tidak memiliki impian dalam hidupnya, ataupun menyerah pada impiannya sendiri, maka seseorang tersebut tidak lagi memiliki motivasi untuk bergerak dan melanjutkan hidup. Hal inilah yang seringkali menjadi penyebab dari perilaku bunuh diri dimana seseorang merasakan adanya kebuntuan dari setiap jalan yang diyakini dapat membawanya mencapai mimpinya hingga tidak adanya lagi motivasi untuk melanjutkan hidup, meskipun tentu saja banyak faktor lain yang dapat menyebabkan bunuh diri.

Ketidakpuasan akan kondisi dan situasi dalam kehidupan manusia menimbulkan adanya keinginan dan kebutuhan untuk memperbaiki kondisi ataupun situasi tersebut. Sebagai contoh seorang narapidana yang divonis hukuman penjara seumur hidup memiliki kebutuhan-kebutuhan tertentu berupa kebutuhan akan kehidupan yang layak seperti orang lain, kebutuhan akan keluarga, kebutuhan untuk menceritakan segala pemikiran maupun permasalahannya kepada orang-orang yang dipercaya agar terhindar dari depresi, kebutuhan akan lingkungan yang aman dan tidak membahayakan dirinya sendiri. Kebutuhan bersifat lebih krusial dari pada keinginan. Apabila kebutuhan tidak terpenuhi, maka akan ada dampak negatif yang ditimbulkan. Apabila kebutuhan narapidana tersebut tidak terpenuhi, maka dampak yang mungkin ditimbulkan adalah depresi, kecemasan karena rasa tidak aman, dan

¹² Fransisca Suhartono, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Hedonis (Studi Pada Konsumen Olahraga Arung jeram)*, (Skripsi S-1 Program Studi Manajemen, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2011), p.11

masalah-masalah psiko-somatik. Selain kebutuhan, keinginan-keinginan yang kuat muncul dari kondisi terpenjara tersebut, seperti keinginan untuk segera bebas dan hidup di luar penjara, bahkan, melihat burung terbang tinggi dari balik jendela penjara dapat menimbulkan keinginan untuk menjadi seekor burung yang terbang bebas sesuai keinginan. Keinginan dan kebutuhan yang diharapkan ada tersebut menjadi sebuah impian yang tersimpan di dalam benak.

Contoh lain impian yang diawali dari adanya kebutuhan yaitu seseorang yang sejak kecil tidak pernah merasakan duduk di bangku sekolah. Saat dewasa ia bekerja sebagai pemulung yang memungut sampah berupa besi tua dan menjualnya pada orang lain. Dari pengalaman menjual besi tersebut, ia seringkali ditipu dalam hal penjualan, baik itu masalah uang maupun sistem manajemen pembagian hasil. Ia merasa bahwa karena ia tidak memiliki banyak ilmu pengetahuan maka mudah sekali ditipu oleh orang lain. Ia menganggap bahwa penyebab kesulitan dalam hidupnya adalah karena sejak kecil ia tidak pernah bersekolah dan belajar seperti layaknya orang lain. Ia merasakan adanya kebutuhan untuk sekolah ataupun belajar di tempat kursus, apabila ia mau meningkatkan hidupnya ke taraf yang lebih baik. Ia merasa butuh untuk belajar lebih jauh apabila ia ingin menjadi pengusaha besi tua dan tidak hanya sekedar mengumpulkan besi tua di jalan. Dari kebutuhan tersebut ia memiliki impian untuk bersekolah ataupun belajar di tempat kursus agar dapat menjadi pengusaha besi tua.

Apabila ditarik benang lurus dari impian, keinginan dan kebutuhan maka terdapat keterkaitan dari faktor-faktor yang mendorong seorang manusia sehingga ia memiliki impian, keinginan dan kebutuhan tersebut. Seperti dikutip Henry Murray, kebutuhan (*needs*) adalah konstruk mengenai kekuatan dibagian otak yang mengorganisir berbagai proses seperti persepsi, berpikir, dan berbuat untuk mengubah kondisi yang ada dan tidak memuaskan.¹³ Dalam kutipan tersebut dijelaskan bahwa adanya ketidakpuasan dalam suatu kondisi atau situasi yang dialami oleh seseorang menyebabkan munculnya kebutuhan-kebutuhan

¹³ Ulfa Hurul Aini, *Identifikasi Kebutuhan (Needs) Komunitas Punk di Sidoarjo*, (Skripsi S-1 Program Studi Psikologi, Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel, 2010), p.12

tertentu. Abraham Maslow seorang psikolog humanistik membagi kebutuhan manusia ke dalam lima macam, yaitu;

- (1) *Physical needs*/ kebutuhan-kebutuhan fisik berupa kebutuhan sandang, pangan dan papan, (2) *Safety Needs*/ kebutuhan-kebutuhan rasa aman seperti perlakuan adil dan jaminan keamanan, (3) *Social Needs*/ kebutuhan-kebutuhan sosial berupa pengakuan dari lingkungan sosial, (4) *Esteem Needs*/ kebutuhan-kebutuhan penghargaan yaitu kebutuhan menyangkut prestasi, pujian dan penghormatan, (5) *Self Actualization*/ kebutuhan aktualisasi diri, yaitu merealisasikan potensi-potensi di dalam dirinya.¹⁴

Kutipan di atas menunjukkan tingkatan kebutuhan manusia yang mendorong munculnya impian dari diri manusia. Apabila kebutuhan dasar sudah terpenuhi, seperti misalnya makan 3 kali sehari dengan makanan sederhana, maka kebutuhan makannya akan naik ke tingkat lebih tinggi, seperti makanan camilan atau makanan pelengkap. Dari kebutuhan yang paling dasar yaitu kebutuhan akan sandang, pangan dan papan, apabila sudah terpenuhi maka kebutuhan lain muncul berupa kebutuhan akan rasa aman dan nyaman. Kebutuhan-kebutuhan yang disebutkan diatas merupakan pendorong dari seorang manusia untuk memiliki dan melengkapi segala kekurangan di dalam hidupnya.

Menurut Maslow, manusia termotivasi untuk memenuhi kebutuhan kebutuhan hidupnya. Pemuasan kebutuhan didorong oleh kekuatan motivasi yaitu motivasi kekurangan (*deficiency growth*) dan motivasi perkembangan (*motivation growth*). Motivasi kekurangan adalah upaya yang dilakukan manusia untuk memenuhi kekurangan yang dialami. Sedangkan motivasi perkembangan adalah motivasi yang tumbuh dari dasar diri manusia untuk mencapai suatu tujuan diri berdasarkan kapasitasnya dalam tumbuh dan berkembang. Kapasitas atau kemampuan diri masing- masing orang berbeda- beda dan merupakan pembawaan.¹⁵

Apabila salah satu dari kebutuhan-kebutuhan tersebut tidak terpenuhi, maka seorang manusia akan cenderung mengejanya dan berusaha mewujudkannya. Begitupula apabila kebutuhan-kebutuhan tersebut sudah terpenuhi, maka kebutuhan lain akan terus muncul. Seorang anak yang tinggal di jalanan dan biasa memakan makanan seadanya akan memiliki impian untuk

¹⁴ *Ibid.* p.13

¹⁵ Elizabeth Hopper, *Maslow's Hierarchy of Needs*, diakses dari <https://www.thoughtco.com/maslows-hierarchy-of-needs-4582571> pada tanggal 10 Oktober 2019 pukul 14.09 WIB

dapat makan enak di restoran mahal. Karena keinginannya sangat kuat, ia pernah berangan-angan hidup di dunia yang penuh makanan di sekitarnya dan dapat dimakan dengan gratis sebanyak mungkin.

Contoh lain adalah seorang pengusaha sukses yang semua kebutuhan hidupnya sudah terpenuhi. Ia dapat makan cukup, membeli baju-baju mahal, tempat tinggal yang mewah, memiliki keluarga lengkap dan akur, jabatan tinggi yang dihormati oleh banyak orang dan prestasi yang berlimpah mungkin memiliki impian untuk menjadi orang terkaya di dunia. Ia bekerja siang dan malam untuk mencapai keinginannya tersebut. Karena impiannya yang sangat kuat tersebut, ia berangan-angan untuk memiliki istana yang terbuat dari emas mulai dari bangunannya hingga perabot rumahnya. Impiannya tersebut memberinya motivasi untuk terus bekerja menjadi orang terkaya di dunia.

Berbagai impian yang dimiliki oleh setiap manusia sangat beragam dan unik. Dengan adanya impian, seorang manusia bebas menginginkan apapun yang ada di dunia ini. Tidak akan ada yang melarang apabila ada seseorang yang memiliki impian paling tidak mungkin sekalipun seperti impian untuk tinggal dan menetap di planet yang jauh dari bumi, atau impian-impian menjadi sekuat Superman, impian memberantas kejahatan seperti Batman dan berbagai impian lainnya. Dengan adanya impian pula, seseorang dapat termotivasi untuk hidup dan menjalankan aktivitasnya di dunia.

Keunikan impian yang dimiliki oleh setiap orang tersebut menjadi topik yang menarik bagi penulis untuk divisualisasikan ke dalam karya lukisan Tugas Akhir. Bagi seorang pelukis, impian merupakan penggerak utama dalam berkarya untuk mencapai karya lukisan yang dapat memberikan kepuasan. Tanpa disadari, setiap pelukis sebenarnya melukiskan impiannya untuk dapat mengekspresikan diri melalui elemen-elemen visual hingga tercipta karya yang mewakili perasaan dan pemikiran dari pelukis tersebut.

Dalam karya Tugas Akhir ini, berbagai impian yang dimiliki oleh orang-orang di sekitar atau impian personal akan direpresentasikan ke dalam karya lukisan. Impian yang akan dilukiskan tersebut merupakan impian yang kuat baik berupa cita-cita maupun angan-angan. Melalui pemanfaatan elemen-elemen seni rupa seperti garis, bentuk dan warna, maka representasi impian dapat

menjadi sesuatu yang menarik dan imajinatif untuk mewujudkan impian yang tak memiliki bentuk di dunia nyata, ke dalam lukisan sehingga dapat dilihat dan diapresiasi oleh orang lain.

B. Konsep Perwujudan

Konsep perwujudan mengungkapkan aspek kebetukan dari karya Tugas Akhir “Impian Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis”. Karya Tugas Akhir ini menggunakan objek utama berupa figur manusia yang sedang berpose menggambarkan keinginan dan emosinya. Objek utama tersebut kemudian diberi objek pendukung sesuai dengan impian yang diceritakan. Objek utama bisa berupa figur satu badan ataupun beberapa anggota tubuh saja yang terlihat seperti tangan atau kaki. Pembahasan lebih lanjut mengenai aspek kebetukan dari karya Tugas Akhir ini akan diuraikan lebih jauh berdasarkan elemen-elemen visual yang menyusunnya:

1. Garis

Elemen garis dalam karya Tugas Akhir ini tidak mendominasi atau hanya berfungsi untuk membentuk objek saja. Pada objek-objek yang ada pun tidak terdapat garis-garis atau *outline* yang tegas namun hanya berupa garis-garis kabur membentuk objek tersebut.

2. Bentuk

Objek utama dalam karya Tugas Akhir ini adalah figur manusia, baik itu figur seluruh tubuh maupun hanya berupa bagian-bagian anggota tubuh tertentu saja. Figur yang ditampilkan dalam karya memiliki makna tertentu sesuai dengan impian yang diciptakan. Figur tersebut diantaranya figur anak yang memakai baju superhero atau figur seseorang yang sedang dirantai dengan wajah tertunduk. Pose dari figur yang ditampilkan digunakan untuk menunjukkan emosi, impian, dan kedalaman perasaannya akan impian tersebut. Selain figur, terdapat juga objek pendukung lain yang turut menambah makna akan impian seseorang. Objek pendukung dalam karya diantaranya seperti rantai, uang, bunga dan lain sebagainya yang berfungsi juga sebagai penyeimbang komposisi dalam karya lukisan.