

**IMPIAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI LUKIS**



JURNAL 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**



JURNAL PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Andrea Gani Hidayat

NIM. 1312389021

Pembimbing:

Drs. AB. Dwiantoro, M.S.

Deni Juneidi, 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: 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.

Ketua Jurusan/
Program Studi



Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn

NIP. 19761007 200604 1 001

NIDN. 0007107604

IMPIAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

THE DREAM AS THE IDEA OF CREATION OF PAINTING

Andrea Gani Hidayat
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
No.Telp : 082137172939
Email : andeagani522@gmail.com

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.

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 creates 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

Kata kunci: Impian, figuratif, lukisan

A. PENDAHULUAN

1. 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 seringkali 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.

2. Rumusan Penciptaan

- a) Apakah yang dimaksud dengan impian sebagai ide penciptaan karya seni lukis.
- b) Bagaimana memvisualisasikan impian ke dalam karya lukisan.

3. Tujuan :

Menjelaskan mengenai makna impian yang diangkat ke dalam lukisan

B. 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.¹ 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.

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.²

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.

¹ Rudolph Arnheim, *Art and Visual Perception* (California: University of California Press, 1974), p.62

² *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

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* bahwa motivasi merupakan kekuatan penggerak dalam diri seseorang yang memaksanya untuk bertindak.³

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

³ 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

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 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.⁴ Dalam kutipan tersebut dijelaskan bahwa adanya ketidakpuasan dalam suatu kondisi atau situasi yang dialami oleh seseorang menyebabkan munculnya kebutuhan-kebutuhan 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.⁵

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

⁴ 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

⁵ *Ibid.* p.13

kemampuan diri masing- masing orang berbeda- beda dan merupakan pembawaan.⁶

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.

C. PROSES PENCIPTAAN

1. Karya Acuan

Adapun tahapan-tahapan awal dalam menemukan ide dan gagasan diantaranya adalah:

Eksplorasi

Eksplorasi meliputi berpikir, berimajinasi, merasakan dan merespon. Eksplorasi yang dilakukan dalam proses penciptaan karya Tugas Akhir ini diantaranya dilakukan dengan menggali impian yang pernah dimiliki oleh diri sendiri dan juga impian milik orang lain. Dengan mengamati keterkaitan antara seseorang dengan impiannya sendiri, penulis

⁶ 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 mengetahui bagaimana emosi berperan dalam mempengaruhi tindakan seorang manusia terhadap impiannya. Melalui proses mengamati impian orang lain dan diri sendiri tersebut, penulis dapat berimajinasi dalam memvisualisasikan impian tersebut. Proses tersebut cukup mudah untuk dilakukan karena penulis telah lebih dahulu mencoba menggali kembali perasaan saat impian di masa lalu ataupun saat ini terpikirkan, begitu juga dengan impian orang lain dimana penulis mencoba memposisikan diri sendiri menjadi orang tersebut dan mengalami perasaan-perasaan akibat dari impian-impiannya.

Salah satu karya lukisan yang dengan kuat melukiskan impian pelukisnya adalah karya berjudul *The Longing of Freedom* karya pelukis dan ilustrator berkebangsaan Austria, Christian Schloe. *The Longing of Freedom* adalah salah satu karya Schloe diantara banyak karya yang merepresentasikan keinginan atau impian akan kebebasan. Meskipun tidak pernah ia ungkapkan mengenai kebebasan apa yang mendorongnya untuk membuat karya lukisan, namun karya-karyanya mengandung makna-makna akan kebebasan yang sangat dalam serta impian untuk menggapai kebebasan tersebut.



Gb.1.

Christian Schloe: *The Longing of Freedom*, 95cm x 70cm, cat akrilik pada kanvas, (sumber: <https://www.artflakes.com/en/shop/christian-schloe>. Diakses pada tanggal 16 Oktober 2019, pukul 14.30 WIB)

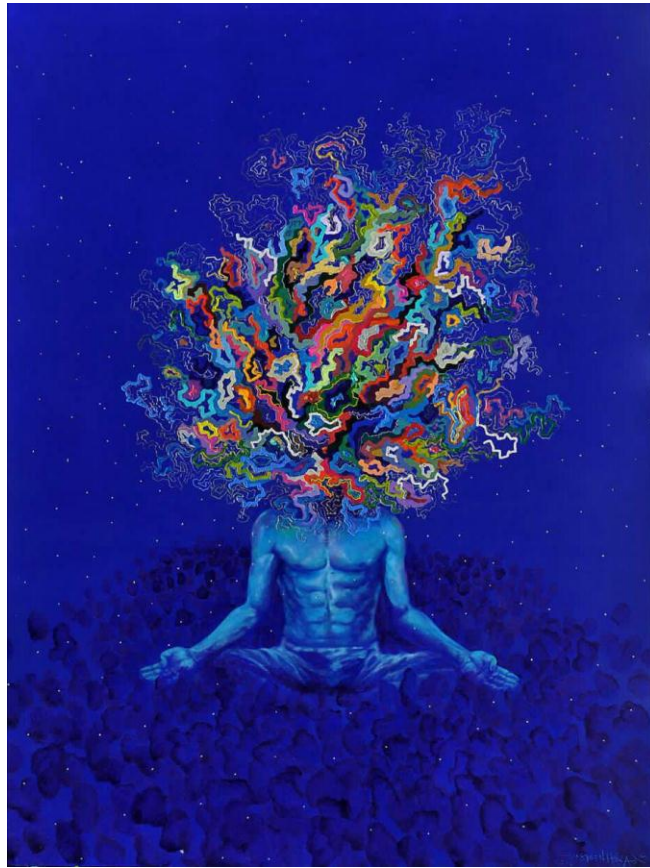
Dalam karya berjudul *The Longing of Freedom*, Schloe melukiskan seorang wanita tanpa busana yang sedang duduk dengan punggung yang menghadap ke samping. Karya ini menceritakan keinginan akan kebebasan melalui sosok wanita yang tubuhnya telah rapuh⁷

Selain menggali pengalaman merasakan impian, penulis juga banyak mengeksplorasi aspek visual dari karya Tugas Akhir mengenai impian dari karya-karya milik pelukis lain. beberapa pelukis menjadi inspirasi dalam menciptakan karya Tugas Akhir diantaranya Gusmen Heriadi.

Gusmen Heriadi merupakan pelukis yang banyak mengeksplorasi bentuk-bentuk abstraksi figuratif. Karyanya yang berjudul *Meditation #2* menjadi inspirasi dalam penciptaan karya Tugas Akhir dari segi kebetukan, yaitu komposisi, objek figuratif, serta warnanya. Komposisi objek yang berada di tengah, bahasa figur yang menyerupai orang bermeditasi tanpa kepala, serta warna monokrom biru merupakan unsur-unsur yang menginspirasi dalam penciptaan karya.

Komposisi objek yang berada di tengah dirasa mampu memberikan ruang lebih besar bagi penikmat karya dalam berfokus pada pokok permasalahan yang terjadi dalam diri seseorang sebagai objek lukisan tersebut. Komposisi tersebut juga memberikan penegasan bahwa hal lain diluar diri tidak begitu penting karena aspek batin dari dalam diri merupakan permasalahan utama yang menutupi semua masalah lain.

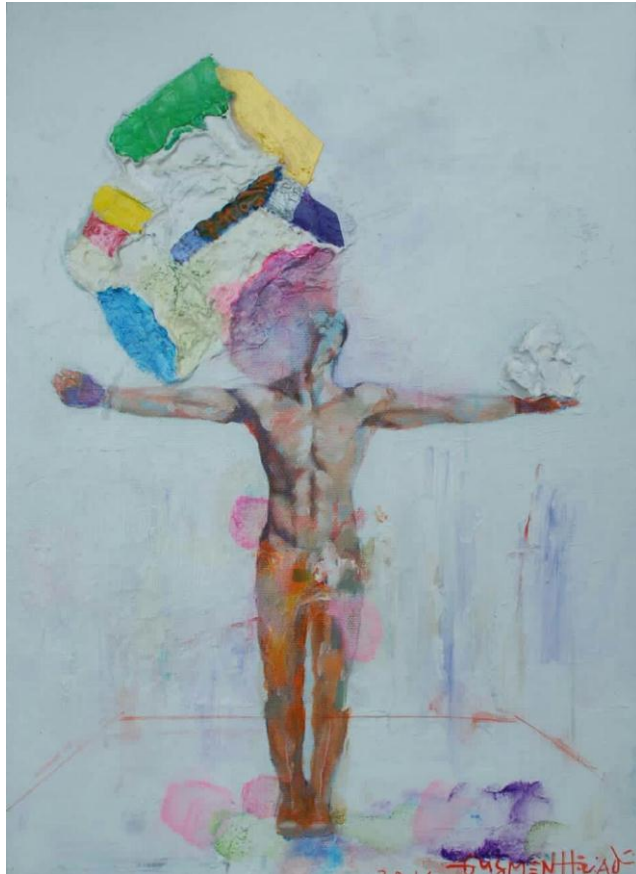
⁷ Jean douglas, *Christian Schloe*, diakses dari <https://www.artflakes.com/> pada tanggal 10 Agustus 2020 pukul 03.56 WIB



Gb.2.

Gusmen Heriadi: *Meditation #2*, 200cm x 150cm, 2016, cat akrilik pada kanvas,
(sumber: www.instagram.com/gusmenheriadi. Diakses pada tanggal 12
Desember 2019, pukul 01.04 WIB)

Karya lain dari Gusmen Heriadi yang juga menjadi inspirasi dalam berkarya adalah karya yang berjudul *Toleransi #2*. Karya tersebut menggambarkan figur seorang lelaki yang sedang berdiri sambil merentangkan tangannya lebar-lebar. Lelaki tersebut tidak berbusana sementara wajahnya menengadah ke atas. Karya ini menginspirasi dari segi komposisi dimana objek utama berada ditengah sebagai pusat cerita dan juga figur lelaki yang berpose sarat akan makna yang tersirat dari bahasa tubuhnya.



Gb.3.

Gusmen Heriadi: Toleransi #2, 35cm x 25cm, 2016, cat akrilik pada kanvas,
(sumber: www.instagram.com/gusmenheriadi. Diakses pada tanggal 12
Desember 2019, pukul 01.04 WIB)

Eksperimentasi

Proses eksperimentasi dimulai melalui pengamatan akan teknik yang dilakukan oleh pelukis Jumaldi Alfi. *Memoration Series* merupakan judul karya lukisan Jumaldi Alfi yang menjadi bahan eksperimentasi bagi penciptaan karya Tugas akhir ini. Latar belakang yang merupakan permainan warna dan efek dari hasil pengolahan dengan berbagai teknik *layer per layer* yang saling bertumpukkan sangat menarik untuk menjadi bahan eksperimentasi. Melalui percobaan dan pengolahan dengan berbagai teknik, didapatkan hasil berupa latar belakang yang kaya akan efek dan artistik.



Gb.4.

Jumaldi Alfi: *Memories Series*, cat akrilik pada kanvas, (sumber: <http://archive.ivaa-online.org/pelakuseni/jumaldi-alfi-1>. Diakses pada tanggal 12 Desember 2019, pukul 01.36 WIB)

Improvisasi

Improvisasi dilakukan pada saat proses pengerjaan pada saat penciptaan latar belakang karya agar dapat tercapai keartistikkan yang sifatnya lebih luas dan bebas.

2. PROSES PENCIPTAAN

- a. Bahan
 - i. Cat Akrilik
 - ii. Kanvas
- b. Alat
 - i. Kuas
 - ii. Pisau palet
 - iii. carchoal

c. Teknik yang digunakan adalah teknik transparan dan teknik Opaque/teknik blok

d. Tahap Pembentukan

i. Membuat Kanvas

Tahap dimulai dengan mempersiapkan kanvas yang akan dilukis. Kain kanvas direntangkan pada spanram kemudian diberi lapisan plamir (*priming*) tipis sebanyak 3 kali lapisan. Plamir berfungsi untuk menutupi pori-pori pada kanvas sehingga warna yang ditorehkan pada kanvas tidak menyerap. Adanya lapisan plamir pada kanvas memudahkan dalam proses melukis.

ii. Mempersiapkan Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan berupa cat lukis, kanvas, air, kain lap, palet, pisau palet dan kuas.

e. Pematangan Ide Inspirasi

Inspirasi berupa pengamatan dan perenungan lingkungan sekitar, curhat teman-teman serta pengalaman pribadi. Mengamati orang-orang yang ditemui dan dilihat di jalan sambil membayangkan bahwa orang-orang tersebut juga pasti memiliki impian. Melihat pekerja yang sibuk, mungkin impiannya adalah liburan sementara melihat pengemis di pinggir jalan, mungkin impiannya adalah hidup cukup tanpa harus mengemis. Selain itu, mendengar cerita dari teman-teman mengenai impian-impian mereka juga memberikan inspirasi dalam berkarya lukis.

Sketsa yang dibuat merupakan sketsa dari figur yang merupakan objek utama, serta komposisi dari figur tersebut. Sketsa yang dibuat hanya berupa garis besar saja dan tidak menampilkan detail-detail tertentu.



Gb.9.
Membuat Sketsa

Tahap Pemunculan

Mempersiapkan Kanvas



Gb.10.
Mempersiapkan Kanvas

kanvas yang telah diberi lapisan plamir kemudian dikeringkan hingga siap untuk dilukis. Plamir yang aplikasikan pada kanvas sebanyak dua kali lapisan.

Memindahkan Sketsa ke Kanvas



Gb.11.
Memindahkan Sketsa ke Kanvas

sketsa yang sebelumnya dibuat di kertas kemudian dipindahkan ke kanvas dengan menggunakan *charcoal*. Tujuan penggunaan *charcoal* adalah agar serbuk hitam *charcoal* yang menempel pada kanvas dapat tercampur dengan cat sehingga menghasilkan efek warna kehitaman pada lukisan.

Memberi Warna Dasar latar belakang



Gb.12.
Memberi Warna Dasar Latar Belakang

a

ngkah selanjutnya adalah memberi warna dasar untuk latar belakang. Warna yang diberikan adalah warna merah. Pada lapisan pertama latar belakang ini hanya berfungsi untuk memberi lapisan dasar bagi latar belakang sehingga memudahkan untuk menambah warna di lapisan berikutnya.

Objek bayi juga ikut diberi warna dasar merah sebagai lapisan pertama untuk memudahkan dalam menciptakan kesan monokrom pada lukisan, dalam hal ini, warna monokrom yang digunakan adalah warna monokrom merah.

Pemberian Warna Objek



Gb.13.
Memberi Warna Objek



Gb.14.
Memberi Warna Objek 2

Tahap selanjutnya adalah memberi warna objek. Objek yang telah diberi warna dasar merah kemudian diberi warna kembali dengan merah kecoklatan untuk memperjelas struktur anatominya.

Menambah Objek Pendukung

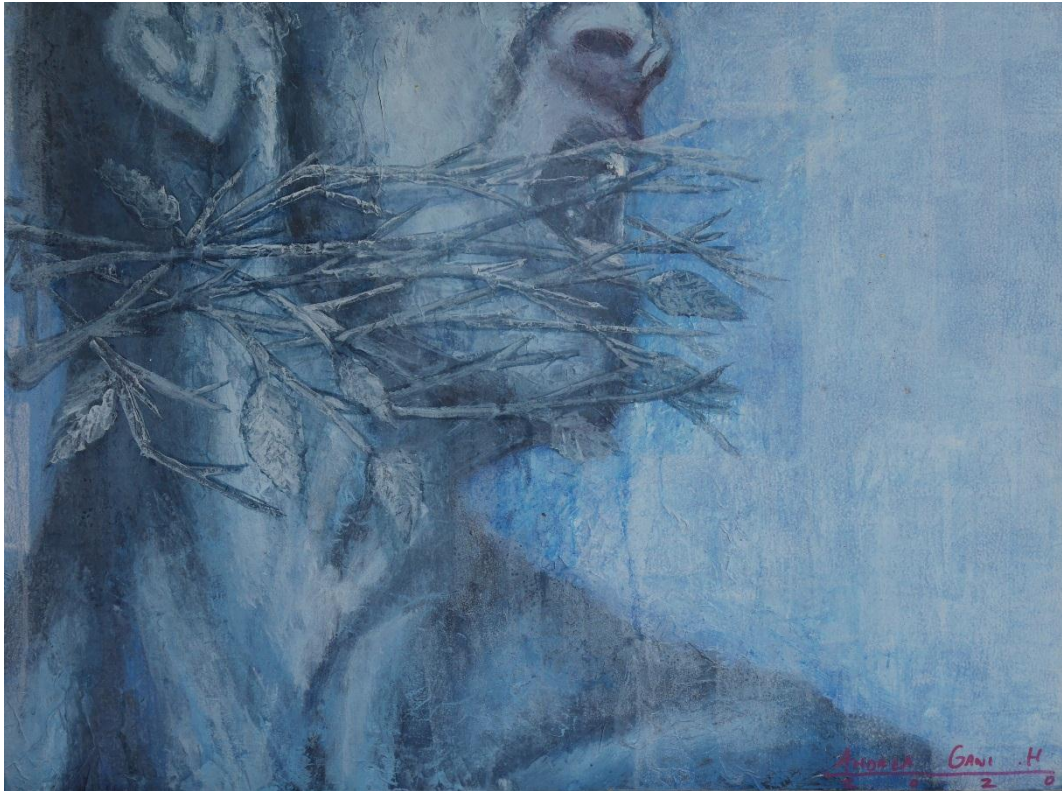


Gb.15.
Memberi Objek Pendukung

☺

telah figur bayi selesai diberi warna, maka diberi objek berupa bunga mawar berwarna putih-merah muda disekitar bayi tersebut. Objek kain juga dikaburkan agar menonjolkan bunga-bunga yang berada disekitar bayi. *Finishing* dilakukan dengan memberikan varnish pada karya lukisan untuk melindungi karya dari debu dan kotoran yang menempel. Sebagai sentuhan akhir dibubuhkan tanda tangan penulis di pojok bawah lukisan

D. PEMBAHASAN KARYA



Gb.19.

Andrea Gani Hidayat, *Aku Ingin #2*, 2019, cat akrilik di kanvas, 60 cm x 80 cm

Karya ini menggambarkan sosok figur seseorang yang tampak setengah wajah dari hidung sampai bawah leher. Wajah tersebut menengok ke samping dengan mulut yang terbuka lebar seperti sedang berteriak. Ekspresi wajah dari hidung ke mulut menunjukkan ekspresi berteriak atau hendak berbicara dengan lantang. Terdapat ranting-ranting dengan beberapa helai daun yang mengelilingi area mulut hingga ke leher belakang, seolah-olah menahan mulut untuk tetap tertutup. Hal ini berkaitan dengan judul karya yaitu *Aku Ingin*. Keinginan atau impian yang diceritakan dalam karya ini adalah keinginan untuk bisa mengutarakan atau menyampaikan segala hal yang ingin diucapkan. Hal itu bisa saja pendapat akan sesuatu, ekspresi diri dan perasaan yang terpendam. Banyak

sekali diluar sana orang-orang yang berharap dapat menyampaikan sesuatu hal



Gb.29.

Andrea Gani Hidayat, Mimpi, 2020, cat akrilik di kanvas, 140 cm x 80 cm

K

arya

ini

menggambarkan impian dari seorang anak yang rasanya sulit untuk dicapai. Sosok anak hanya tampak kakinya saja sedang dalam posisi jongkok seperti bersedih akan sesuatu hal. Pada bagian dinding terdapat coretan-coretan berbagai hal yang diimpikan. Seperti memiliki keluarga lengkap dan dapat bermain sepuasnya selayaknya anak-anak. dari coretan-corotan yang ada di dinding dapat terbaca dapat terbaca bahwa sosok anak dalam karya ini tidak memiliki keluarga lengkap sebagaimana anak-anak lain diluar sana dan ia tidak pernah memiliki waktu untuk bermain bersama teman-teman sebagaimana anak-anak lain biasa melakukannya. Kaki dan pakaian yang lusuh juga untuk menunjukkan latar belakang kehidupan sosok anak dalam karya secara tersirat. Karya ini digambarkan dengan sederhana saja menggunakan warna monokrom coklat dan abu-abu. Bagian dinding menggunakan teknik palet untuk menghasilkan efek dinding kotor.



Gb.31.
Andrea Gani Hidayat, *Kebebasan #2*, 2020, cat akrilik di kanvas, 140 cm x 80 cm

Konsep yang diangkat dalam karya ini sama dengan karya berjudul *Kebebasan* yaitu keinginan untuk bebas. Keinginan itu diwujudkan dalam objek figur lelaki separuh badan yang tangannya terbelenggu oleh rantai. Karya ini dilukiskan dengan warna monokrom abu-abu kecokelatan dengan latar belakang berwarna abu-abu. Bagian latar belakang menggunakan teknik palet untuk menghasilkan efek dinding yang kusam dan kotor. Figur orang menggunakan warna monokrom abu-abu.

Karya ini muncul karena dalam kehidupan sosial saat ini, banyak sekali hal-hal yang seolah-olah membatasi penulis untuk bermimpi atau mengekspresikan sesuatu. Penilaian orang lain yang seringkali menyudutkan dan menilai buruk merupakan salah satu faktor yang mempersempit ruang gerak hingga seolah-olah kehidupan jadi terbelenggu.

E. PENUTUP

Proses penciptaan sebuah karya seni memiliki kedekatan personal dengan pencipta karya. Penciptaan karya lukisan Tugas Akhir ini mengangkat impian personal serta impian yang umumnya dimiliki oleh orang lain sebagai konsep berkarya. 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 karya Tugas Akhir ini, tema impian divisualisasikan ke dalam 20 karya lukisan menggunakan objek-objek figuratif serta warna-warna monokromatis.

Dari ke-20 karya yang berhasil diselesaikan, terdapat karya yang dianggap paling berhasil dikerjakan, yaitu karya berjudul *Kebebasan #2*, disebabkan karena secara visual objek-objek telah mewakili tema dengan baik. Selain itu penggarapan karya cukup maksimal serta pengerjaan dirasa cukup leluasa disebabkan ukuran kanvas yang besar. Warna dan proporsi objek pada karya ini merupakan yang paling maksimal bagi penulis.

Karya yang dianggap kurang maksimal adalah karya berjudul *Berharap* disebabkan proses pengerjaan yang kurang maksimal sehingga dari segi warna dan bentuk tidak memuaskan. Selain itu konsep karya ini juga kurang matang sehingga masih banyak sekali bagian-bagian karya yang memunculkan keraguan. Keseluruhan karya dikerjakan semaksimal mungkin dengan menerapkan berbagai ilmu yang didapat dari masa perkuliahan, namun karya-karya ini belum seutuhnya dapat menampung berbagai gagasan yang ingin disampaikan. Kritik dan saran dibutuhkan untuk dapat meningkatkan kualitas karya dikemudian hari.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Aini,Ulfa Hurul, *Identifikasi Kebutuhan (Needs) Komunitas Punk di Sidoarjo*, Skripsi S-1 Program Studi Psikologi, Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel, 2010
- Audi, Robert, *Cambridge Dictionary of Philosophy*, New York: Cambridge University Press, 1995
- Arnheim, Rudolph, *Art and Visual Perception*, California: University of California Press, 1974
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Semarang: Widya Karya, 2005
- Martin, Adrienne M, *Hopes and Dreams* dalam jurnal *Philosophy and Phenomenological Research*, Vol. 83, No. 1, Juli, 2011
- Suhartono,Fransisca, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Hedonis (Studi Pada Konsumen Olahraga Arung jeram)*, Skripsi S-1 Program Studi Manajemen, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2011
- Susanto, Mikke, *Diksirupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*,Yogyakarta: Dicti Art Lab & Djagat Art House, 2012

Sumber Web :

- <https://www.artflakes.com/>, (diakses pada tanggal 10 Agustus 2020 pukul 03.56 WIB)
- <https://lektur.id/arti-kata/impian.html#daftar-arti-kata-impian>, (diakses pada tanggal 9 Oktober 2019 pukul 15.59 WIB)
- <https://www.dakwatuna.com/2014/04/24/50262/antara-impian-dan-mimpi/#axzz61ubQGUAf>, (diakses pada tanggal 10 Oktober 2019 pukul 9.32 WIB)
- <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/dream>, (diakses pada tanggal 10 Oktober 2019 pukul 10.41 WIB)
- <https://www.thoughtco.com/maslows-hierarchy-of-needs-4582571>, (diakses pada tanggal 10 Oktober 2019 pukul 14.09 WIB)

